



UNIVERSITÀ
DI PAVIA

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA

DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN FILOSOFIA

ESTETICA E GAME DESIGN: AGENCY, IMMERSIONE E IMPROVVISAZIONE

RELATRICE

Prof.ssa Serena Feloj

CORRELATRICE

Prof.ssa Elisabetta Modena

Tesi di Laura Magistrale di

Edoardo Reali

Matricola n. 492637

Anno accademico 2023/2024

Indice

Introduzione	2
Capitolo 1	5
1.1 <i>Le teorie classiche sul gioco</i>	5
1.2 <i>È realmente possibile definire i giochi?</i>	11
1.3 <i>Il game design e la progettazione di esperienze</i>	18
1.4 <i>Il videogioco: caratteristiche e teorie</i>	25
Capitolo 2	38
2.1 <i>L'agency e il gioco</i>	38
2.2 <i>L'estetica dell'agency</i>	48
3.3 <i>Agency, estetica, e studio dei media</i>	61
Capitolo 3	72
3.1 <i>La ludologia esistenziale</i>	72
3.2 <i>L'avatar: estendere il nostro corpo nel mondo di gioco</i>	81
3.3 <i>L'avatar tra immersione e psicologia</i>	93
Capitolo 4	103
4.1 <i>Videogiochi, media e immaginazione interattiva</i>	104
4.2 <i>Improvvisare nei mondi virtuali</i>	115
4.3 <i>Casi studio</i>	120
4.3.1 <i>Dark Souls e il piacere della difficoltà</i>	120
4.3.2 <i>Evoland e tERRORban: la dimensione meta-ludica e il suo inserimento nel design di gioco</i>	124
Conclusione	128
Bibliografia	131

Introduzione

Il gioco è innegabile. Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito, Dio. Si può negare la serietà. Ma non il gioco.

Johan Huizinga, *Homo Ludens*

Il gioco è un fenomeno fondamentale dell'esistenza, tanto originario e a sé stante quanto la morte, l'amore, il lavoro e il dominio, ma *non* è direzionato, come gli altri fenomeni fondamentali, da un comune tendere a uno scopo finale. Piuttosto gli sta per così dire *di fronte* – così da accoglierli in sé rappresentandoli. Noi giochiamo con la serietà, l'autenticità, il lavoro e la lotta, l'amore e la morte. E giochiamo perfino con il gioco.

Eugen Fink, *Oasi del gioco*

La presente ricerca si propone di affrontare il medium videoludico attraverso gli strumenti offerti dalla filosofia. Programmi di ricerca di questo tipo, come si vedrà, non rappresentano affatto una novità nel panorama internazionale. Il videogioco è infatti entrato a pieno titolo tra i media oggetto di studio da parte di molteplici discipline. Per tale ragione, non si esiterà a fare riferimento a ricercatori e studiosi provenienti dai più vari settori disciplinari.

Il titolo di questa tesi intende segnare un confine specifico entro cui muoversi, che non deve essere però inteso come un modo per costituire un sistema chiuso in sé stesso, ma anzi una restrizione atta a gettare le fondamenta da cui, come si vedrà, potranno emergere molteplici possibili linee di ricerca. Il termine estetica fornisce una prima chiarificazione della lente filosofica con cui si osserverà l'oggetto di studio, ma è bene chiarire il senso preciso che tale nozione assumerà in questa trattazione. Non si assumerà tale branca della filosofia come coestensiva con la filosofia dell'arte, ma ci si focalizzerà sul senso che essa assume una volta che si riconduce il termine all'*aisthesis*, ossia alla

sua radice sensibile. Pertanto si avrà infatti cura di mostrare come certe tecnologie mutano la nostra sensibilità e il modo in cui interagiamo con il mondo e noi stessi. Il secondo elemento della coppia che compone il titolo, il game design, denota invece un aspetto fondamentale tanto per i giochi tradizionali quanto per i videogiochi, ed è per mezzo di tale concetto che la maggior parte delle seguenti riflessioni saranno filtrate, mostrando come tale pratica possa essere utilmente informata da questo genere di teorie. Il sottotitolo determina, invece, tre dei concetti cardine che risulteranno centrali per comprendere gli aspetti fondamentali che emergeranno nel corso delle varie sezioni.

Adottando una prospettiva che leghi geneticamente il videogioco al gioco tradizionale, il primo capitolo fornirà innanzitutto un'introduzione ad ampio spettro sulle teorie che, a partire dalla seconda metà del secolo scorso, hanno tentato di rispondere agli interrogativi sorti da queste forme di intrattenimento. Alle risposte offerte da questi autori saranno poi opposte le visioni anti essenzialiste che pongono in questione la possibilità stessa che si possa offrire una definizione del concetto di gioco, con particolare enfasi alle critiche di Ludwig Wittgenstein e alle risposte offerte da Bernard Suits. A tali questioni seguirà una dettagliata analisi dei vari aspetti della pratica del game design, tentando di far emergere quelli che sono gli strumenti chiave che il designer possiede per creare esperienze da far vivere ai giocatori, dando così modo di attuare un vero e proprio passaggio al videogioco in senso stretto. Nell'ultimo paragrafo si affronterà tale medium inizialmente dal punto di vista dei game studies, ossia un ambito di ricerca accademica multidisciplinare nato per studiare appositamente il medium videoludico, analizzando poi alcune delle principali tesi filosofiche sviluppate in anni recenti in dialogo con questa tradizione.

Il secondo capitolo introdurrà la prima teoria atta a costituire il framework di base entro cui strutturare le analisi successive. Mediante un confronto con l'opera di C. Thi Nguyen si avrà modo di far emergere la nozione di agency come fulcro di tale approccio. La categoria di gioco sfidante e la sua estetica dell'agency saranno solo alcuni dei temi che contribuiranno a restituire i confini del territorio teorico entro cui ci si sta muovendo, consentendo una lettura filosofica capace di distanziarsi da quelle precedentemente esaminate. Al fine di offrire un'integrazione ai temi trattati, saranno poi offerti chiarimenti intorno all'agency nella sua venatura estetica e una panoramica di riflessioni provenienti da studiosi dei media e game designer relative all'applicazione di tale nozione.

Nel terzo capitolo si affronterà un particolare filone dei game studies, la ludologia esistenziale, caratterizzato da un ampio confronto con la tradizione fenomenologica ed esistenzialista. La complicazione del quadro teorico che seguirà all'introduzione di tali teorie viene legittimata dal riconoscimento da parte di alcuni suoi esponenti della continuità e delle similarità con la teoria di Nguyen. Tra i vari possibili oggetti di indagine che tali teorie potrebbero illuminare ci si focalizzerà sulla nozione fondamentale di avatar, ossia l'entità che consente di dare forma all'agency del giocatore nel mondo di gioco. Di questo rapporto e del videogioco in generale saranno quindi esaminati tanto gli aspetti esistenziali, quanto alcuni spunti squisitamente fenomenologici mediante il confronto con il pensiero di Merleau-Ponty. Infine si esamineranno alcuni problemi di carattere psicologico relativi al rapporto giocatore-avatar, allo stato di Flow che caratterizza l'esperienza videoludica, e la nozione di immersione. Quest'ultimo concetto si dimostrerà di fondamentale importanza, e per illuminarne le specificità che emergono una volta applicato al medium videoludico si analizzerà nel dettaglio la teoria di Gordon Calleja.

Dopo aver offerto il quadro teorico entro cui ci si intende muovere, il quarto capitolo andrà da un lato a introdurre una visione del videogioco che enfatizzi il suo essere un medium calato in ambienti mediali, e dall'altro a sviluppare alcune modalità fondamentali dell'agency del giocatore e del designer. A tal fine si offrirà un esame della teoria di stampo kantiano relativa all'immaginazione interattiva sviluppata da Pietro Montani, e della teoria dell'improvvisazione di Alessandro Bertinetto. Queste prospettive teoriche non verranno però trattate isolatamente, ma si mostrerà come siano capaci di arricchirsi vicendevolmente. Per mezzo di tali strumenti si esamineranno una serie di fenomeni inerenti al mondo videoludico in senso ampio: la specifica modalità creativa con cui il giocatore agisce nel mondo di gioco, la realizzazione di mod, ossia la pratica di modificazione del codice di un gioco da parte dei giocatori stessi, e la creazione dei machinima (film realizzati mediante il motore grafico dei giochi). Nell'ultimo paragrafo si esamineranno due casi studio volti a dare concretezza alla teoria mostrando come gli strumenti elaborati consentano di esaminare con rigore il design di alcuni titoli accuratamente selezionati.

Infine verranno tratte una serie di considerazioni conclusive volte a far emergere una visione d'insieme dal riesame di quanto analizzato nel corso della ricerca.

Capitolo 1

1.1 Le teorie classiche sul gioco

Tra i molteplici modi per affrontare un oggetto di ricerca peculiare come il videogioco, si è scelto di seguire un sentiero che non ne ignora l'appartenenza alla macro categoria dei giochi. Sarà quindi necessario esaminare alcune tappe fondamentali della storia degli studi sul tema, in quanto già in esse sarà possibile riscontrare affinità e sviluppi teorici tutt'altro che inutili per l'analisi del medium videoludico.

Pubblicata nel 1939, l'opera capitale per questa tradizione è *Homo Ludens* dello storico medievalista Johan Huizinga. Nonostante le opinioni non sempre eccelse che i colleghi avevano di lui, l'opera contiene alcune riflessioni di fondamentale importanza e idee che ancora oggi non mancano di influenzare alcuni degli studiosi più affermati sul tema. Al cuore del pensiero di Huizinga sta il nesso fondamentale tra gioco e cultura¹, e la sua idea è quella di affrontare diverse sfaccettature della dimensione culturale *sub specie ludi*. Tale convinzione è talmente forte da portarlo ad affermare nell'introduzione dell'opera che «la società umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco»².

All'interno del testo l'autore definisce il gioco come «un'azione libera: conscia di non essere presa “sul serio” e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito»³. Stando alla definizione, il gioco appare essere innanzitutto un'attività libera, in quanto un gioco fatto sotto costrizione non sarebbe affatto tale. Di fondamentale importanza è la presenza di un tema complesso che ancora oggi, seppur riformulato, si ritrova nelle teorie di studiosi e game designer: il concetto di cerchio magico⁴. In base a tale idea, i giochi avrebbero la capacità di calare il soggetto

¹ Mostrando, oltre alla presenza di elementi ludici in varie manifestazioni culturali, anche una stretta affinità strutturale tra il gioco e la sfera del culto e del sacro.

² J. Huizinga, 2021, p. 3.

³ Ivi, p. 17.

⁴ Seppur con le dovute accortezze, è possibile leggere tale concetto come caso di zona liminale nel senso proposto da Victor Turner (2014), ossia come apertura a una dimensione di decostruzione e messa in

che si appresta a giocarli in uno spazio e in un tempo suoi propri e temporanei, completamente slegati dalla realtà della vita quotidiana, e in grado di assorbire completamente il giocatore in tale attività. Questo spazio separato sarebbe quindi anche in grado di influenzare le modalità relazionali e sociali tra tutti gli individui coinvolti. Le teorie contemporanee tendono però a sottolineare come la “membrana” del cerchio sia in realtà estremamente porosa, facendo sì che la vita quotidiana irrompa sovente nel corso del gioco⁵. Il gioco viene poi caratterizzato come un’attività contraddistinta da un particolare disinteresse, in quanto tutto ciò che in esso avviene è solo provvisorio, e viene perseguito per il solo amore dell’attività in esso coinvolta. Un ultimo aspetto che vale la pena evidenziare è la sottolineatura del ruolo delle regole. Esse, infatti, costituiscono uno degli aspetti centrali dei giochi e stanno al cuore di numerosi studi sul tema, oltre che della concreta pratica di progettazione. Nell’analisi delle varie caratteristiche dei giochi, Huizinga ha modo di accennare anche ad un’interessante differenziazione tra due categorie distinte di giocatore⁶: il baro e il guastafeste⁷. La differenza principale tra le due categorie risiede nel fatto che il primo, a differenza del secondo, continua almeno superficialmente ad agire secondo le condizioni interne al cerchio magico, e questo influisce anche sul tipo di relazioni che si vengono a istituire con gli altri giocatori, in quanto questi ultimi saranno maggiormente propensi a perdonare il suo allontanamento dallo spirito originale del gioco. Il guastafeste, invece, si oppone visibilmente alle regole, comportando la rottura del cerchio formato dal comune accordo dei giocatori.

Lo studio di Huizinga, se osservato con occhio critico, appare però molto meno conclusivo di quanto l’autore avrebbe voluto. Come mostrato da Eco⁸ nell’introduzione all’edizione italiana dell’opera, l’autore commette non pochi errori dettati dalla mancanza di una corretta metodologia, portandolo a presentare un’immagine superficiale e priva di

discussione della consuetudine consentita dal maggior potenziale immaginativo che tale condizione permette.

⁵ Va sottolineato come la porosità descritta permetta un passaggio in entrambi i sensi, e ciò è chiaramente visibile nel fenomeno oggi sempre più diffuso, della gamification, definibile come «l’applicazione di uno o più elementi tipici del gioco ad ambiti della vita reale come il lavoro, lo studio e la promozione commerciale» (Angiolino, 2022).

⁶ Alle due tipologie individuate da Huizinga si potrebbe aggiungere quella del “perditempo” analizzata da Bernard Suits. Tale giocatore sarebbe colui che, nel corso di una partita, agisce in conformità con le regole del gioco, ma le cui azioni non sono orientate al perseguimento dell’obiettivo esplicito comune (per esempio, un giocatore di tennis che, al posto di puntare alla vittoria seguendo le regole standard, si focalizzasse sul far sì che, prima della fine della partita, il numero di dritti e di rovesci da lui tirati in risposta ai tiri avversari fosse pari).

⁷ Ivi, p. 15.

⁸ Eco, 1973.

una vera e propria sistematizzazione di fondo. Portando alle sue estreme conseguenze l'assunzione della sostanziale coestensione di gioco e cultura, seguendo il ragionamento del semiologo, Huizinga si sarebbe dovuto trovare di fronte a una scelta cruciale da prendere: se la cultura sia gioco nel senso della matrice combinatoria e l'insieme di regole di un gioco come gli scacchi, oppure se lo sia nel senso della prassi propria di una competizione di tale attività, con tutti gli aspetti ritualistici ad essa connessi. Avendo optato per la seconda opzione, lo storico di fatto «non fa una teoria del gioco, ma una teoria del comportamento ludico»⁹.

Quest'ultimo aspetto ci consente di affrontare un tema di grande rilevanza nel contesto dei giochi, ovvero la distinzione tra le sfere semantiche del play e del game. Risulta sorprendente il fatto che Huizinga, nonostante un ampio capitolo in cui analizza nel dettaglio come la nozione di gioco venga trattata in varie lingue, si lascia sfuggire una distinzione così semplice e fondamentale propria della lingua inglese la quale, a differenza dell'italiano e del tedesco, possiede due termini per riferirsi a due sfere interconnesse ma distinte. Egli si focalizza unicamente sull'analisi della nozione di play, e, come si vedrà, essa risulta in un certo qual modo coerente con l'impianto generale della sua opera, ma la mancata risoluzione di questo conflitto rimane una tensione non trascurabile.

Chiarire tali nozioni è fondamentale per fornirsi di una strumentazione concettuale adatta ad affrontare i problemi del presente oggetto di studio. Assumendo la definizione di play proposta da Ridge secondo cui «un agente A sta giocando (nel senso di play) se e solo se A è coinvolto in un'attività spontanea (*unscripted*) per il divertimento che essa produce»¹⁰, si ha modo di osservare alcuni aspetti salienti, come il carattere libero e svincolato da rigidi formalismi. Non troppo dissimile è la posizione di Salvador, il quale definisce la categoria del play, espansa nella nozione di playfulness derivata da Kucklich, come «pratica ludica soggettiva che trascende contesti e strutture concedendo totale libertà d'azione al giocatore»¹¹. Risulta fondamentale in questo contesto l'enfasi posta da entrambe le definizioni sulla dimensione dell'individuo, del giocatore preso nel momento dell'azione.

⁹ Ivi, p. xvii.

¹⁰ M. Ridge, 2017, p. 4.

¹¹ M. Salvador, 2013 p. 10.

Il concetto di game, d'altra parte, sposta il focus sull'oggetto con cui si gioca, sulla sua dimensione strettamente regolamentata e fissata, in modo tale da essere condivisa. Si avrà modo successivamente di approfondire tale concetto fondamentale per l'analisi in questione, ma è lecito soffermarsi, dopo questo breve cenno a tale distinzione fondamentale, al percorso storico inaugurato con Huizinga focalizzandoci sulla teoria proposta dal sociologo francese Roger Caillois.

Va innanzitutto sottolineato come egli si ponga direttamente in dialogo con lo storico olandese, riconoscendogli enormi meriti per alcune analisi presenti in *Homo ludens*, ma rimarcando allo stesso tempo come presenti non poche criticità. La stessa definizione di gioco analizzata poc'anzi viene messa in questione in quanto eccessivamente ampia; e l'affinità tra gioco e sacro viene ridimensionata dal riconoscimento della somiglianza strutturale accompagnata dal riconoscimento che lo svolgersi dell'attività ludica "consuma"¹² la sfera del mistero. Anch'egli fornisce nella sua grande opera sul tema, *I giochi e gli uomini*, una serie di elementi generali caratterizzanti il gioco, ma sta in alcuni specifici elementi della sua riflessione il vero pregio del suo lavoro.

Il sociologo procede individuando innanzitutto sei caratteristiche generali che caratterizzerebbero il gioco in quanto attività¹³:

1. libera: caratteristica già individuata da Huizinga e presente nelle analisi della nozione di play. L'obbligo di giocare farebbe cessare istantaneamente l'essere gioco di tale attività;
2. separata: aspetto sovrapponibile al "cerchio magico" di Huizinga, e tale per cui il gioco avviene in uno spazio e in un tempo suoi propri;
3. incerta: elemento nuovo e non presente nella definizione offerta da *Homo ludens*. Alla rigidità formale del gioco come game sopravvive sempre un elemento di incertezza e indeterminazione verso l'esito della partita e nei confronti delle iniziative proprie dei giocatori;
4. improduttiva: come già emerso, il gioco si limiterebbe ad uno spostamento di beni, senza operare una vera e propria creazione di nuove ricchezze¹⁴;

¹² R. Caillois, 2017, p. 20.

¹³ Ivi, p. 26.

¹⁴ Si potrebbe forse opinare che, assumendo una nozione sufficientemente ampia di "beni" tale da includere anche lo sviluppo di capacità frutto dell'esercizio messo in atto durante il gioco, allora questa quarta caratteristica risulterebbe incoerente nella stessa prospettiva di Caillois, il quale nell'introduzione del testo riconosce al gioco la capacità di potenziare le facoltà fisiche e mentali umane.

5. regolata: ossia determinata interamente dalle regole che danno origine e mantengono vitale, fino a quando seguite, ogni dimensione del gioco;
6. fittizia: caratterizzata dalla consapevolezza della finzione che caratterizza questo mondo separato da quello reale.

Secondo Callois la caratteristica della finzione e quella della regola sono mutualmente esclusive, e più in generale non è detto che ogni gioco possieda contemporaneamente tutte le caratteristiche non contraddittorie.

Le necessità di criteri di classificazione più utili porta Callois a focalizzarsi su un aspetto determinante, ossia l'atteggiamento del giocatore che si appresta a fare un determinato gioco. L'esito è una tassonomia composta da quattro categorie¹⁵ differenti suddivise in base alla dimensione preponderante di tale attività:

1. Agon: giochi nei quali l'aspetto dominante è la competizione. Al fine di renderla corretta, essi sono fortemente regolati in modo tale da permettere delle condizioni di partenza il più livellate possibile. Solitamente sono gare che si basano su una determinata capacità (fisica o mentale). Per il sociologo esso si caratterizza come «la forma pura del merito personale e serve a manifestarlo»¹⁶;
2. Alea: giochi di fortuna, in cui le abilità del giocatore non hanno alcun ruolo nel gioco. Ogni aspetto di allenamento e valore personale viene meno. Per certi versi risulta essere simmetrico rispetto all'agon, ma entrambi hanno come comun denominatore l'uguaglianza tra i giocatori;
3. Mimicry: giochi in cui si accetta di calarsi pienamente in una dimensione immaginaria, arrivando al punto di sospendere la propria identità per assumere quella di un personaggio altrettanto fittizio: «il soggetto gioca a credere, a farsi credere o a far credere agli altri di essere un altro»¹⁷. Questa categoria presenta alcune affinità con l'agon, mentre si oppone alla totale passività dell'alea, in virtù della necessità di interpretare e immaginare gli aspetti salienti di tali giochi. È degno di nota che Callois espliciti il fatto che la mimicry presenta tutti i tratti generali del gioco, ad eccezione delle restrizioni imposte da regole stringenti, seguendo quell'opposizione postulata dall'autore secondo cui finzione e regola sono aspetti che non possono convivere;

¹⁵ Callois, 2017, p. 28.

¹⁶ Ivi, p. 31.

¹⁷ Ivi, p. 36.

4. Ilinx: forse la categoria più particolare elaborata dallo studioso, essi sono giochi volti a suscitare nell'individuo sensazioni di vertigine, panico, e perdita dell'usuale stabilità in vista di un turbamento vissuto però in sicurezza.

A questi quattro insiemi di atteggiamenti, Callois aggiunge due ulteriori elementi riguardanti la modalità del gioco, e su cui possono essere ulteriormente suddivisi i giochi classificati dal primo sistema di categorie. I due poli antagonisti in questione sono la *paidia* e il *ludus*: il primo viene definito dallo stesso autore come «il vocabolo che abbraccia le manifestazioni spontanee dell'istinto di gioco»¹⁸, ed è caratterizzato da un predominio di elementi come la libertà, l'immaginazione, la fantasia nelle sue forme più incontrollate; il secondo è invece «il gusto della difficoltà gratuita»¹⁹, e si distingue dalla sua controparte in quanto presenta una regolarizzazione e una strutturazione interne altrimenti assenti, volte a garantire la difficoltà del perseguimento dell'obiettivo, e incrementando, di conseguenza, lo sforzo che dovrà essere messo in atto.

Grazie all'ausilio di questi strumenti concettuali Callois tenta anche una sorta di genealogia del gioco²⁰, secondo la quale ad un momento iniziale di pura *paidia* in cui l'attività risulta anarchica e magmatica segue una prima fase in cui emergono le prime regole e convenzioni, dando forma ai primi giochi definiti (l'autore annovera tra questi primi esemplari: nascondino, le trottolo, mosca cieca, e le bambole). In questo livello avviene la suddivisione nelle quattro categorie precedentemente analizzate. Il *ludus* compare come elemento in ogni categoria tranne l'alea, in quanto la totale dipendenza dalla sorte esclude gli elementi propri di questa modalità.

Di grande importanza è l'affermazione secondo cui «il *ludus* (...) appare come il completamento e l'educazione della *paidia* che esso disciplina e arricchisce»²¹, in quanto possiamo intravedere una sostanziale sovrapposizione, seppur non completa, tra le due modalità presentate da Callois e i concetti di *play* e *game*. La *paidia* condividerebbe infatti le medesime caratteristiche del *play*, così come il *ludus* sarebbe essenzialmente determinato da quell'elemento di regolamentazione e cristallizzazione della prassi proprio del *game*. Nonostante la genealogia abbia una funzione limitata unicamente

¹⁸ Ivi, p. 45.

¹⁹ Ivi, p. 46.

²⁰ Ivi, p. 47.

²¹ *Ibidem*.

all'esposizione della logica sottesa agli elementi in esame, può risultare molto utile per pensare ad un rapporto più chiaro tra queste categorie. Potremmo infatti guardare al game come evoluzione e strutturazione di un'attività precedentemente sregolata avente la forma del play, ma si avrà modo di approfondire il tema all'interno del quarto capitolo. Nonostante la maggior raffinatezza rispetto alla teoria di Huizinga, anche Callois fallisce nel fornire criteri stabili e in grado di dirci che cosa è un gioco. Tale constatazione permette di introdurre una questione tanto spinosa quanto fondamentale per questo campo di ricerca relativa alla possibilità di definire con chiarezza l'oggetto in esame.

1.2 È realmente possibile definire i giochi?

La difficoltà e l'apparente impossibilità di fornire una definizione rigorosa di che cosa sia un gioco consentono di entrare in un territorio più propriamente filosofico, in quanto la domanda definitoria, l'interrogazione intorno al "che cosa è?" degli oggetti, è al cuore della disciplina stessa fin dalle sue origini. Simili difficoltà si trovano, per esempio, nel dibattito contemporaneo relativo allo statuto dell'oggetto artistico nella filosofia analitica.

L'autore che più di altri ha avuto un impatto sul dibattito in questione è senza dubbio Ludwig Wittgenstein, il quale non solo fa uso della nozione in questione quando analizza il linguaggio mediante il concetto di "gioco linguistico", ma fornisce analisi fondamentali in un passaggio specifico delle *Ricerche filosofiche* nel quale affronta la questione più generale della definizione di un concetto, scegliendo non a caso quello di gioco come esempio paradigmatico. Egli si chiede che cosa sia comune a tutti i giochi²², giungendo alla conclusione che non si possa trovare un elemento effettivamente condiviso da ogni possibile gioco, ma al massimo un insieme di somiglianze di famiglia²³, che però cessano di essere presenti per lasciare il posto ad altre caratteristiche non appena si rivolga lo sguardo ad altri casi. Del concetto di gioco non sarebbe possibile indicare alcun confine, ma al massimo *tracciarne* uno in quanto non ce ne sono di già dati, e anche in questo caso tale operazione sarà funzionale unicamente al fine specifico che ci siamo

²² L. Wittgenstein, 2014, p. 40. È interessante notare come Wittgenstein, nell'elencare alcune delle caratteristiche che potremmo elencare per rispondere al quesito, citi alcuni aspetti messi in luce già dagli autori analizzati in precedenza.

²³ Non caratteristiche uniformemente possedute da tutti gli elementi dell'insieme, ma qualcosa di più simile ai caratteri morfologici condivisi da un gruppo di parenti in maniera non uniformemente distribuita (per esempio taglio degli occhi, forma del naso...).

prefissati²⁴. Quando ci si troverà nella posizione di spiegare a qualcuno cosa sia un gioco, non si dovrà allora procedere con una definizione che ne restituisca l'essenza, ma fare degli esempi in modo tale che egli li comprenda in un determinato senso, affinché sia in grado di impiegarli per discernere cosa sia un gioco (ovvero un oggetto simile a ciò che gli abbiamo indicato) da ciò che non lo è. Il fatto che non si sappia *dire* cosa sia un dato oggetto non implica necessariamente la mancanza di conoscenza di esso secondo Wittgenstein²⁵.

Alle rigide istanze anti-definitorie wittgensteiniane non sono mancate delle risposte estremamente importanti. La voce che si innalza sopra le altre nel contesto dello studio dei giochi, e che giocherà un ruolo fondamentale anche nel pensiero di C. Thi Nguyen che sarà analizzato nel secondo capitolo, è quella di Bernard Suits. Egli sceglie infatti le prime pagine dell'introduzione del suo capolavoro sul tema, *La cicala e la formica*, per sferrare una serrata critica al filosofo di Vienna. Wittgenstein avrebbe suggerito correttamente di *guardare*²⁶ e *osservare* concretamente i giochi alla ricerca dei tratti comuni, ma la sua indole anti-definitoria lo avrebbe portato secondo Suits a osservare fuggacemente e vedere ben poco²⁷.

L'opera di Suits risulta essere peculiare non solo per il tema, ma anche per la struttura, in quanto presenta la forma del dialogo platonico²⁸. Il protagonista dell'opera, Cicala, viene rappresentato come un connubio tra una figura messianica e un maestro socratico, e si impegna nel tentativo di trasmettere ai discepoli l'immagine di una vita che ponga il gioco al centro di tutto, una vita da cicala appunto, in contrapposizione alla vita da formica, altro animale paradigmatico usato per riferirsi a una vita dedicata interamente al lavoro²⁹. È in questo intricato percorso dialettico che emergono i temi fondamentali della definizione del gioco, del giocare e della buona vita.

La prima definizione che la ricerca di Suits ci restituisce, e che è propriamente una definizione di cosa significhi giocare piuttosto che di cosa sia un gioco, asserisce che

²⁴ L. Wittgenstein, 2014, p. 42.

²⁵ Particolarmente illuminante risulta essere l'esempio a p. 46, in cui l'autore enumera una serie di situazioni in cui sono in gioco il sapere e il dire. Se si può facilmente immaginare che, conoscendo l'altezza del Monte Bianco, si sia anche in grado di dirla, lo stesso ragionamento non si può applicare con tanta facilità al suono di un clarinetto, o a come viene usata la parola gioco.

²⁶ L. Wittgenstein, 2014 p. 40.

²⁷ B. Suits, 2021, p. 20.

²⁸ Lo stesso testo potrebbe apparire, da un punto di vista di meta scrittura, una sorta di gioco.

²⁹ I due animali rappresentano di fatto due poli di uno spettro molto ampio fatto anche di "cimiche" e "forcale", di vie di mezzo che le persone tendono a prediligere.

«giocare significa impegnarsi in un'attività volta a realizzare una specifica situazione, utilizzando solo i mezzi consentiti dalle regole, dove le regole vietano mezzi più efficienti a favore di meno efficienti, e dove tali regole sono accettate perché rendono possibile tale attività³⁰». Questa non è la definizione definitiva proposta all'interno dell'opera, ma spiegarne la genesi e il successivo sviluppo permette di mostrarne l'evoluzione e il ruolo giocato da alcuni aspetti fondamentali nel processo di costruzione.

Innanzitutto, l'autore riconosce una prima differenza tra il giocare e il lavoro. Il secondo viene infatti inteso come "attività tecnica", ossia volta ad «impiegare i più efficienti mezzi disponibili per raggiungere un obiettivo desiderato»³¹, mentre il primo trova nella scelta di mezzi inefficaci il suo tratto distintivo. Potrebbe però sopraggiungere un dubbio riguardo a questa distinzione nel momento in cui si considerasse che l'obiettivo di un gioco è vincere, e che tale vittoria è frutto del rispetto delle stesse regole che limitano i mezzi a disposizione, siano essi migliori o peggiori. Una partita del celeberrimo gioco di carte *Magic: The Gathering* vede come ammissibili sia scelte di combinazioni di carte con effetti decisamente di rilievo sul corso della partita, sia l'uso di carte poco sinergiche, in quanto non esiste una limitazione data dalle regole a riguardo. Un giocatore potrebbe quindi legittimamente scegliere con attenzione la sua strategia in modo tale da massimizzare i suoi risultati, ma ciò sembra far rientrare il giocare nelle attività tecniche per come sono definite da Suits. Questa tensione sembrerebbe minare l'efficacia della selezione inefficiente dei mezzi come criterio di discriminazione. Guardando da vicino la situazione, Suits suggerisce che le cose non siano così semplici. Il fine del basket non è solo lanciare la palla centrando il canestro, ma farlo secondo le prescrizioni offerte dalle regole del gioco. È proprio nella stretta relazione tra fini e regole che le attività ludiche trovano un chiaro elemento di demarcazione dalle attività tecniche, in quanto queste ultime, al contrario delle prime, ammettono la possibilità di infrangere le regole in vista dell'obiettivo.

Questo tratto non risulta essere una caratteristica propria dei giochi. Anche l'ambito della morale, infatti, sembra avere una strutturazione del rapporto regole-fini analoga a quella descritta. Suits riconosce però che «anche se non tutte le cose che corrispondono alla formula siano giochi, può comunque accadere che tutti i giochi

³⁰ B. Suits, 2021, p. 52.

³¹ Ivi, p. 39.

corrispondano alla formula»³², e sceglie di ricercare un metodo per delimitare la portata del criterio ai soli giochi. La risposta sembra risiedere nell'ovvia considerazione che «un giocatore può sempre smettere di giocare»³³, sarà quindi sempre aperta la possibilità che nello scorrere dell'attività di gioco sopraggiunga una regola esterna che lo porti ad abbandonare le regole interne al gioco. Ma la situazione è davvero questa? A ben vedere ci sono molteplici casi in cui chi gioca può assumere in maniera assoluta le regole del gioco. A tal proposito, l'autore fa un esempio illuminante chiamato *Il caso del pilota appassionato*³⁴, nel quale si immagina il pilota Mario Stewart impegnato in una gara automobilistica al *Malaise*. Tale competizione impone, come regola aggiuntiva ai piloti, di non poter uscire dalla pista, pena la squalifica. Caso vuole che due genitori molto attenti alla gara, ma decisamente poco attenti ai loro doveri genitoriali, non si accorgano che il loro bambino stia sgattaiolato oltre le transenne arrivando proprio al centro della pista lungo il percorso di Mario. Per evitarlo l'unica possibilità sarebbe quella di uscire fuori dalla pista ed essere squalificato, quindi il pilota sceglie di investirlo e completare la gara. Secondo Suits sarebbe scorretto negare che Mario stia partecipando a un gioco, anzi lo sta facendo con tutto sé stesso. Dal suo punto di vista un vero giocatore non avrebbe altra scelta che investire il bambino, altrimenti starebbe soltanto “giocando a fare una gara”. Questa storia serve a mostrare l'esito paradossale di una situazione in cui la passione per un'attività arrivasse a viziare la sua stessa natura. Ciò però ci dice molto delle persone che giocano, portandoci a provare sdegno morale nei loro confronti ma poco dei giochi stessi.

Qualcosa di significativamente non assoluto nei giochi risulta però esserci effettivamente. Un ottimo candidato a svolgere tale ruolo sembra essere non tanto l'insieme di regole, come si è visto, quanto quello dei mezzi da esse prescritti. La decisione di tracciare mezzi arbitrari che delimitino ciò che può essere fatto non è dettata dal caso, ma ha uno scopo preciso: la possibilità stessa di giocare³⁵. È in questo punto dell'analisi che entra in scena una figura determinante: il game designer. È infatti costui l'individuo che deve compiere tali scelte, determinando così le caratteristiche, il tipo e le qualità del gioco progettato. A questo punto sono disponibili gli ingredienti per

³² Ivi, p. 45.

³³ *Ibidem*.

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ Ivi, p. 45.

l'elaborazione di un primo elemento della definizione: nei giochi le regole sono inseparabili dai fini, ed i mezzi da esse imposte sono più restrittivi rispetto a quelli che sarebbero stati scelti in loro assenza³⁶. A tale conclusione, si deve aggiungere che la natura delle regole del gioco differisce da quella che le stesse hanno in contesti differenti. Nei giochi rispettare le regole è fondamentale in quanto ne va della stessa attività ludica. È in virtù di questo aspetto fondamentale che Suits può sostenere, confrontando nuovamente la dimensione ludica con quella morale, che «l'obbedienza alle regole *fa* giusta l'azione morale, mentre nel gioco *fa* l'azione stessa». In un caso il rispetto della norma rende lecita l'azione, nell'altro ne è la condizione di possibilità.

L'ultimo tassello che completa la prima versione della definizione è volto a chiarire l'altro polo della diade con cui si è aperta questa analisi, ossia il fine dei giochi. Guardando bene i giochi, è infatti possibile distinguere analiticamente fini disgiunti dalla vittoria in quanto tale. Questi fini risultano essere tre: 1) il primo consiste in una data situazione (per esempio il saltare oltre un'asta posta a una data altezza, o far entrare la palla dentro la porta avversaria); 2) il secondo fine consiste nella vittoria; 3) giocare, ossia il tentativo di realizzare il punto precedente. Alla luce di questa distinzione è possibile rischiarare un ulteriore punto della riflessione di Suits: l'inefficacia che caratterizza il modo di agire del gioco non è relativa alla vittoria, ma al tentativo di raggiungere lo stato di cose che, se perseguito entro i confini dettati dalle regole, conta come vittoria³⁷.

Come si è accennato, questa prima formulazione della definizione risulta ancora incompleta, e lo stesso protagonista del dialogo si appresta quindi a fornire una visione d'insieme della questione. La via diretta scelta da Suits passa in questo caso per l'identificazione di quelli che chiama "elementi del giocare". Essi sono: 1) l'obiettivo, 2) i mezzi per raggiungerlo, 3) le regole, e 4) l'attitudine lusoria³⁸ (*Lusory attitude*). L'analisi fino ad ora esposta ha messo in luce vari aspetti dei primi tre, ma emerge ora una nuova caratteristica, l'attitudine lusoria, che giocherà un ruolo determinante nella definizione finale, in quanto capace di unificare tutti gli altri elementi. Come per la definizione parziale, si è scelto di esaminare da vicino le distinzioni interne ai singoli elementi proposti da Suits, in quanto illuminanti rispetto al tema in esame.

³⁶ Ivi, p. 48.

³⁷ Ivi, p. 52.

³⁸ Essa è propria del giocatore in quanto giocatore, sostiene Suits. Non si sta qui parlando della singola istanza rappresentata dall'attitudine di un dato giocatore in una data condizione, ma a quel tipo di attitudine generale senza la quale non è possibile giocare.

Per quanto riguarda gli obiettivi, prendiamo come esempio una partita di pallamano. Gli obiettivi che un giocatore di tale sport potrebbe avere sono: 1) partecipare alla partita, 2) vincere, 3) totalizzare, insieme ai suoi compagni, un punteggio superiore a quello della squadra avversaria usando unicamente le mani. Per quanto superficialmente si possano confondere, gli obiettivi del secondo e del terzo tipo sono in realtà distinti, in quanto la vittoria potrebbe essere conseguita con più facilità facendo uso anche degli arti inferiori per segnare i punti. Gli obiettivi aventi le caratteristiche della terza tipologia, descrivibili anche come «una specifica situazione che sia realizzabile»³⁹, secondo Suits risultano essere il tipo più semplice, e per tale ragione li innalza a componente elementare del gioco⁴⁰. Essi possono essere definiti obiettivi *prelusori*, in quanto «descrivibili prima o indipendentemente da qualsiasi gioco di cui possono essere, o divenire, parte»⁴¹. La seconda categoria, invece, può essere descritta solo a partire dal gioco preso in considerazione, e viene quindi definita dall'autore come obiettivo *lusorio*. La prima classe, ovvero la partecipazione, viene esclusa da quelli che tecnicamente sono obiettivi che fanno parte del gioco.

I mezzi, a loro volta, si possono suddividere in due tipologie⁴²: 1) quelli per vincere il gioco, e 2) quelli per raggiungere l'obiettivo prelusorio. Per esemplificarne la differenza, pensiamo ad una corsa: un metodo sicuramente efficace per ottenere la meglio sui propri avversari sarebbe sicuramente quello di fare lo sgambetto a ognuno di loro facendoli ruzzolare al suolo, ma non sarebbe naturalmente lecito farlo per vincere la competizione. Alla luce delle chiarificazioni offerte dall'analisi degli obiettivi, possiamo ora denominare la prima tipologia "mezzi lusori", in quanto gli unici consentiti dalle regole per raggiungere gli obiettivi prelusori.

Le regole possono a loro volta essere suddivise in base al loro riferirsi a obiettivi prelusori o lusori. Le prime sono dette *costitutive*, in quanto contribuiscono, vietando l'uso dei mezzi più efficaci per raggiungere l'obiettivo prelusorio, a determinarne tutte le condizioni che devono essere soddisfatte per dare vita a tale attività. Le seconde possono, invece, essere dette *regole di abilità*, e il giocatore che fallisse nel rispettarle si limiterebbe a non giocare bene (l'infrazione della prima tipologia implicherebbe il non giocare

³⁹ Ivi, p. 54.

⁴⁰ *Ibidem*.

⁴¹ *Ibidem*.

⁴² Ivi, p. 55.

affatto). Ad esse potrebbe essere aggiunta un'ulteriore tipologia, presente solo in alcuni giochi (un chiaro esempio sono le competizioni sportive), in cui il mancato rispetto comporta una penalità.

Come si è avuto modo di osservare, tutte le teorie sino ad ora analizzate hanno messo in risalto la peculiarità della condizione in cui il giocatore è calato durante il gioco. Uno degli apici di queste stranezze, forse, risiede proprio nello decidere di svolgere un'attività scegliendo la via più tortuosa, evitando accuratamente di agire mediante strumenti efficaci, cosa che nella vita di tutti i giorni porterebbe a considerare un soggetto disposto a fare ciò come totalmente irrazionale. Suits chiama la disposizione propria dei giocatori, così propensi ad assumere un atteggiamento a tratti paradossale se messo a confronto con quello mantenuto nel corso della vita ordinaria, *attitudine lusoria*, e definisce tale concetto come l'«accettare regole costitutive proprio perché possa avere luogo l'attività resa possibile da tale accettazione»⁴³.

L'esame dei quattro elementi fondamentali conclude questo secondo percorso di ricerca intorno alla definizione del giocare. Nella sua formulazione definitiva, tale attività potrà essere definita come il «tentare di realizzare una specifica situazione (obiettivo prelusorio), utilizzando solo i mezzi consentiti dalle regole (mezzi lusori), dove le regole proibiscono l'uso di mezzi più efficaci a favore di mezzi meno efficaci (regole costitutive) e dove le regole sono accettate solo perché rendono possibile tale attività (attitudine lusoria)⁴⁴ o, in una formula abbreviata ma efficace, «giocare è il tentativo volontario di superare ostacoli non necessari»⁴⁵.

Per quanto il tentativo di analisi messo in atto da Bernard Suits sia stato certamente uno dei più raffinati e direttamente impegnati su un piano filosofico, vale la pena ricordare alcune operazioni messe in atto da studiosi dalla formazione estremamente eterogenea, a dimostrazione di come l'oggetto di studio in esame sia dotato di molteplici sfaccettature e livelli passibili di analisi. Due esempi eclatanti che si discostano dal trattamento canonico sono Gregory Bateson, il quale vede nel gioco, anche animale, un fenomeno fondamentale di meta-comunicazione⁴⁶; e Marshall McLuhan che, nei suoi studi dedicati ai media e alla comunicazione, non manca di sottolineare come i giochi siano modelli

⁴³ Ivi, p. 58.

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ *Ibidem*.

⁴⁶ G. Bateson, 2000, p. 224.

della cultura in cui si formano e sue estensioni atte a rendere condivisibile una qualche forma di esperienza comune⁴⁷.

La pluralità di voci spesso discordanti intorno al gioco non si esaurisce certo agli autori qui citati, ma il loro contributo aiuta da un lato a comprendere alcuni nodi storici determinanti per questo campo di studi, dall'altro a fornire importanti concetti che ritorneranno successivamente molto utili. Prima di restringere il campo giungendo all'analisi di che cosa sia un videogioco, può essere utile fornire alcuni punti di riferimento relativi alla disciplina al cuore della progettazione dei giochi: il game design.

1.3 Il game design e la progettazione di esperienze

Uno sguardo attento rivolto alla disciplina che fa della progettazione dei giochi la sua stessa essenza consente di vedere come le difficoltà teoriche del gioco si ripresentino, seppur in forma diversa, anche in essa. I manuali più usati e rilevanti riconoscono ampiamente questo fatto, e differiscono nella metodologia e in alcuni approcci teorici al tema, tendendo a mantenere, in virtù della natura pratica della disciplina, un ampio ricorso alla concreta esperienza dell'autore, con l'ausilio di casi studio e generalizzazioni sempre aperte alla possibilità che il risultato perseguito non si realizzi nei fatti.

La stessa questione linguistica e definitoria che abbiamo analizzato in precedenza assume rilievi spesso differenti in base all'autore preso in esame. Jesse Schell, autore di *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, considera tutta la questione un semplice inconveniente, e trova inutile impegnarsi in una ricerca sul tema in quanto, e in questo emerge in maniera preponderante il suo approccio pragmatico, i game designer calati nelle situazioni del mondo reale arginano queste difficoltà chiarendo la loro posizione e spiegando cosa intendono⁴⁸. Di una posizione differente sono invece autori come Katie Salen ed Eric Zimmerman i quali, nel loro testo *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, pur mantenendo una chiara visione pragmatica e strumentalista, riconoscono che l'impegno nella ricerca di definizioni possa avere una concreta utilità. Come i teorici analizzati in precedenza, anche loro propongono una definizione di che

⁴⁷ M. McLuhan, 2015, pp. 215-224.

⁴⁸ J. Schell, 2020, p. 34. il problema della definizione del concetto di gioco viene totalmente messo da parte, assumendo che i parlanti nella pratica sappiano, pur ammettendo qualche sbavatura, di cosa si stia parlando quando qualcuno utilizza la parola "gioco". Il vero problema consisterebbe piuttosto nella mancanza di un vocabolario condiviso.

cosa sia un gioco (game), consapevoli delle sue possibili limitazioni: «un gioco è un sistema nel quale dei giocatori si impegnano in un conflitto artificiale, definito da regole, che risulta in un esito quantificabile»⁴⁹.

Il game designer viene riconosciuto da tutti gli autori come una figura polivalente che necessita di conoscenze trasversali provenienti da molteplici campi come, per esempio, la psicologia, l'antropologia e il design, al fine di riuscire a progettare un gioco che sia in grado di avere un determinato effetto sul giocatore. Per essere precisi, ciò che il game designer è impegnato primariamente a strutturare non è tanto il gioco in sé, quanto piuttosto l'esperienza che tale prodotto farà vivere al fruitore⁵⁰. In questo senso, il contributo di queste e altre discipline è volto ad aumentare la probabilità che il game designer riesca a inserire nel proprio gioco dei fattori capaci di produrre l'esperienza che intende comunicare⁵¹, consapevole che solo esso può essere manipolato in senso stretto.

Osservare da vicino il metodo di analisi dei designer citati può rivelare, oltre che alcuni aspetti propri della disciplina, anche ulteriori chiarificazioni intorno ai temi sino ad ora incontrati. Jesse Schell, come si è detto, affronta la materia da un punto di vista pragmatico, e ciò lo porta a scegliere una metodologia di esposizione che passa per l'individuazione di una serie di "lenti", di modi di osservare la pratica del game design tali da illuminare, come monadi leibniziane, tante diverse sfaccettature di questo mondo. Nell'enorme eterogeneità di lenti⁵², è però possibile individuarne alcune dotate di un valore teorico significativo e utile per la presente analisi.

In accordo con i temi affrontati nel precedente paragrafo è, per esempio, la lente della "tetrad elementale"⁵³, la quale introduce il tema delle componenti essenziali di un gioco, ossia:

1. meccaniche: le regole che, come si è visto, costituiscono il cuore pulsante dei giochi, determinandone l'obiettivo e i modi per realizzarlo;
2. la storia: la sequenza di eventi che portano il gioco dall'inizio alla fine;

⁴⁹ K. Salen, E. Zimmerman, 2004, p. 81.

⁵⁰ J. Schell, 2020, p. 10. Va sottolineato che il gioco non si identifica con l'esperienza, ma è ciò che la rende possibile. L'enfasi sull'esperienza consente anche di aprire interessanti punti di incontro tra questa disciplina e la filosofia, in particolare mediante il riferimento alla tradizione fenomenologica.

⁵¹ Acquista valore, da questo punto di vista, anche la dimensione dell'ascolto, in quanto centrale tanto nella comunicazione con il team, quanto con il proprio target di riferimento.

⁵² La generalità con cui vengono presentate consente all'autore di affrontare problematiche relative al punto di vista del giocatore, del designer, del gioco stesso, e del processo produttivo dietro alla realizzazione del prodotto.

⁵³ J. Schell, 2020, pp. 53, 54.

3. estetica: la componente inerente a come i sensi del giocatore entrano nei fattori di progettazione del gioco al fine di rendere chiare le regole⁵⁴;
4. tecnologia: intesa in senso ampio, ogni componente materiale (da un foglio di carta e una matita a un computer) che permette di dare corpo al gioco.

Le meccaniche, in particolare, meritano un approfondimento a questo livello dell'analisi, in quanto consentono di introdurre una serie di aspetti propri dei giochi che sino ad ora non hanno ancora ricevuto una chiara esposizione. Schell si impegna in una tassonomia composta da sette distinte categorie⁵⁵:

1. spazio: caratteristica comune ad ogni gioco⁵⁶ è l'avvenire in un determinato luogo⁵⁷, in un mondo suo proprio dotato di una determinata strutturazione interna. Come per le altre categorie, i videogiochi sono probabilmente il caso emblematico di creazioni di universi esplorabili, ma non è una loro esclusiva. Il game designer ha a sua disposizione una vasta gamma di possibilità, in quanto potrebbe scegliere tra spazi discreti o continui, bidimensionali o tridimensionali, avendo così modo di modellare esperienze totalmente differenti diversificando anche i punti di vista e la capacità di esplorazione di tali luoghi;
2. tempo: altra categoria che rimanda al cerchio magico di Huizinga, anche per quanto riguarda la dimensione della temporalità il game designer ha un enorme repertorio di scelte. In particolare, a variare in maniera significativa l'esperienza risultante è la scelta di un tempo discreto, suddividendo quindi le azioni in turni intervallati da divisioni, o continuo come nel caso di tanti giochi d'azione che vedono un fluire dinamico e continuato delle sequenze in cui il giocatore si trova ad agire. Un ulteriore aspetto di enorme interesse è la possibilità di introdurre sezioni regolate da orologi volti a determinare quanto tempo è concesso per portare a compimento l'obiettivo;

⁵⁴ La concreta pratica di progettazione non sempre fa seguire la scelta degli elementi estetici alla determinazione delle regole. Può anche accadere che il game designer, decisa un'estetica, si imponga di rispettarla scegliendo le meccaniche che meglio le si addicono.

⁵⁵ Ivi, pp. 166-193.

⁵⁶ Tale assolutizzazione potrebbe costituire un problema per certi casi limite, ma l'assunzione di uno spazio di gioco si dimostra di grande utilità nella pratica.

⁵⁷ In questo contesto il luogo di cui si sta parlando è interno al gioco in senso stretto, ma si potrebbe parlare di "luogo" anche in riferimento a dove il gioco viene giocato, altro fattore di grande importanza per il game design.

3. oggetti: sono ciò che occupa il mondo di gioco, e Schell li nomina in maniera enfatica come i “nomi” delle meccaniche di gioco. Oltre alla loro collocazione, essi vengono rivestiti di una serie di ulteriori attributi a cui, a loro volta, è associato uno stato che ne determina la condizione in un dato istante di tempo. Questi ultimi due concetti possono essere visti come gli “aggettivi” associati ai nomi (oggetti). Un’importante distinzione che differenzia il gioco tradizionale dal videogioco consiste proprio nel fatto che quest’ultimo prevede che il computer “conosca” stati ignoti al giocatore, contribuendo alla loro modificazione elaborando i dati in seguito agli input del giocatore;
4. azioni: rimanendo nella metafora linguistica, esse sono i “verbi” delle meccaniche. Possono essere distinte in due categorie principali: 1) le azioni di base che il giocatore può mettere in atto, e 2) azioni strategiche, relative a come viene usato il repertorio offerto dalla prima categoria al fine di perseguire i fini del gioco;
5. regole: come si è visto dall’analisi delle definizioni offerte da vari teorici, dato il loro ruolo fondamentale, sono la quintessenza delle meccaniche. Esse consentono di far emergere un ulteriore tratto distintivo dei videogiochi, ossia che la funzione di controllo del rispetto delle regole non è più delegata ai giocatori, ma è totalmente nelle mani del computer;
6. abilità: con questa categoria l’autore sposta l’attenzione dal gioco al giocatore. In base al tipo di gioco in questione esse possono essere fisiche, mentali o sociali. Significativa è la distinzione tra le abilità reali che il giocatore possiede e quelle “virtuali”, ossia che finge di avere (basti pensare al giocatore di *Dungeons & Dragons* che interpreta un personaggio dotato di una forza sovrumana e che agisce finzionalmente agendo secondo le possibilità che tale tratto gli permette);
7. fortuna: ogni buon gioco necessita di un elemento di imprevedibilità in grado di far vivere un’esperienza ancora più dinamica e viva al giocatore. Da questo punto di vista il game designer deve apprendere come gestire caso e probabilità per inserire in maniera controllata questo fattore nel gioco.

Gli elementi estetici e tecnologici saranno approfonditi nei successivi capitoli, ma la dimensione della storia, seppur per certi versi meno rilevante in questo livello di analisi, necessita un chiarimento, in quanto consente di far emergere un limite intrinseco alla

progettazione del gioco. I game designer devono abbandonare il sogno idilliaco della possibilità di creare una storia interattiva dotata all'interno di un gioco capace di fornire totale libertà al giocatore⁵⁸. Un medium che richiede una partecipazione attiva come il videogioco non può permettersi di far vivere al giocatore una storia di questo tipo, in quanto ci sarà sempre una limitazione della libertà d'azione⁵⁹ del giocatore. Sarà quindi compito del design di gioco far sì che l'esperienza restituisca comunque un senso di libertà significativo, modellando allo stesso tempo le azioni del giocatore, seppur indirettamente.

Anche Salen e Zimmerman, dovendo affrontare la moltitudine di problematiche proprie del campo in esame, adottano una metodologia simile a quella di Schell, consistente nella presentazione di una serie di "schemi"⁶⁰ utili a incorniciare (*framing*) in strutture concettuali definite la moltitudine informe di nozioni che tale lavoro si propone di analizzare. I tre primari da loro individuati sono: lo schema delle regole (provvisto del suo sottoinsieme di schemi relativi alla struttura logica e matematica sottesa al gioco), lo schema del gioco (*play*) relativo alla dimensione esperienziale, sociale e rappresentazionale, e lo schema della cultura (il quale apre alla dimensione esterna al cerchio magico, ovvero al contesto entro cui il gioco si va a collocare). Per i due autori, il grande obiettivo di un game designer è progettare ciò che definiscono un "gioco significativo" (*meaningful play*). Esso emerge quando il giocare (*play*) di un gioco (*game*) da parte di un giocatore dà luogo a specifiche modalità di interazione⁶¹. Per far sì che ciò avvenga è necessario che il risultato di un'azione di gioco sia: 1) comunicato al giocatore in modo tale che i suoi effetti siano chiaramente compresi dallo stesso; e 2) abbia un significato non solo per quel momento specifico, ma per tutta la sequenza di eventi nel suo complesso.

La possibilità di alterare l'equilibrio del gioco è legata a doppio filo a quello che da molti è considerato il principale tratto caratteristico del videogioco: l'interattività. È però importante capire a che cosa ci si riferisca, in siffatto contesto, quando si fa riferimento a questo fenomeno. A tal fine, Salen e Zimmerman propongono un modello

⁵⁸ J. Schell, 2020, p. 318.

⁵⁹ Come si avrà modo di vedere nel secondo capitolo, una tale limitazione è ben lungi dal costituire un problema disastroso per il medium, in quanto essa è una sua caratteristica essenziale che ne determina anche l'enorme potenziale.

⁶⁰ K. Salen, E. Zimmerman, 2004, p. 5.

⁶¹ Ivi, pp. 32-35.

costituito da quattro tipi⁶² di interattività al fine di far emergere il contrasto tra le varie sfumature del termine:

1. interattività cognitiva (o partecipazione interpretativa): riguarda la dimensione psicologica, emozionale ed intellettuale della partecipazione dell'utente con il sistema;
2. interattività funzionale (o partecipazione utilitaristica): comprende le interazioni strutturali con la componente materiale del sistema;
3. interattività esplicita (o partecipazione con scelte e procedure strutturate): è il tipo corrispondente all'uso comune del termine, come il seguire le regole di un gioco da tavolo o usare un joystick per muovere il personaggio di un videogioco.
4. interattività "*beyond-the-object*" (o partecipazione con la cultura dell'oggetto): tipo di interazione che sfrutta l'oggetto come materiale grezzo su cui edificare un discorso che lo trascenda (esemplare è il caso del fandom di un dato prodotto che, a partire da esso, costruisce collettivamente un'ampia gamma di riflessioni, riscritture, fino ad arrivare a vere e proprie modifiche della base di partenza).

Nonostante la terza tipologia sia quella di maggior rilevanza, va notato che si possono cogliere anche le altre sfumature mentre si gioca. Per avere un reale valore, un'interazione in questo contesto deve però essere progettata. C'è una differenza sostanziale, infatti, tra il far cadere un libro dallo scaffale e il muovere un alfiere sulla scacchiera. Solo nel secondo caso si può parlare di un'interazione frutto di design, in quanto da un lato fa parte di un sistema, il gioco, in cui compiere tale azione assume un dato senso in virtù delle regole, dall'altro è calata in un dato contesto che partecipa al suo specifico significato. Il compito del designer sarà quindi offrire e dare forma a una struttura e a una serie di regole che aprano al giocatore uno spazio di possibilità⁶³ in cui giocare (*play*). Facendo ciò hanno modo di manipolare indirettamente quelle che saranno le scelte del giocatore, e la difficoltà di tale progettazione consisterà proprio nel far sì che dalla complessità di un tale sistema emerga un'esperienza preguata di significato⁶⁴.

⁶² Ivi, Capitolo pp. 59, 60.

⁶³ Ivi, p. 11.

⁶⁴ Come si è visto, essa però rimane una speranza priva di certezza, in quanto non esistono regole per garantire tale risultato.

I due autori contribuiscono anche a fornire un ulteriore punto di vista sul tema della regola già esaminato da Suits. L'analisi da loro condotta porta così alla luce tre tipologie diverse di regole⁶⁵:

1. operazionali: comprendenti ciò che il giocatore deve fare per poter effettivamente giocare al gioco. Esse sono sostanzialmente sovrapponibili con le regole costitutive suitsiane e hanno una natura concreta;
2. costitutive: per i due designer esse assumono un senso diverso rispetto a quello dato loro dall'autore de *La cicala e la formica*, in quanto riferite alle strutture logiche e matematiche nascoste sotto la superficie di quelle operazionali. In contrasto con le prime sono caratterizzate dalla loro astrattezza;
3. implicite: norme non scritte relative al comportamento che i partecipanti sono tenuti a rispettare durante il gioco.

Delle tre tipologie, solo le prime due costituiscono però quelle che possono essere definite in senso stretto le regole del gioco.

A questo punto ci si potrebbe interrogare se tale suddivisione assuma validità sia per i giochi tradizionali che per quelli digitali⁶⁶. *Prima facie* potrebbe sembrare sensato sostenere che le regole di un videogame siano l'insieme di stringhe di codice che lo costituisce, ma esaminando più nel dettaglio la situazione risulta chiaro che, nonostante la stretta relazione, non sussiste una corrispondenza completa tra i due. Le tre tipologie di regole risultano sostanzialmente applicabili senza la necessità di variazioni significative. Nello specifico, le regole costitutive mantengono il loro stretto legame con la funzione delle logiche interne al gioco, quelle operative si estendono fino a includere nel loro insieme le regole d'uso delle periferiche utili ad interagire con il gioco (come mouse e controller), e quelle implicite introducono un sottoinsieme condiviso da tutti i giochi progettati per una data piattaforma.

Quanto detto copre solo una minima parte delle problematiche connesse al game design, ma si è cercato di sfruttare le riflessioni di alcuni esponenti di tale pratica al fine di approfondire concetti precedentemente analizzati o accennati da teorici provenienti da altre discipline. Seguendo questo filo conduttore si è giunti ad accennare ad alcune

⁶⁵ K. Salen, E. Zimmerman, pp. 130-138.

⁶⁶ Ivi, pp. 142-148.

differenze tra i giochi tradizionali e quelli digitali, ed è ora possibile giungere alla fine di questo sentiero affrontando direttamente il medium videoludico.

1.4 Il videogioco: caratteristiche e teorie

Il medium videoludico nelle sue forme embrionali nasce alla fine degli anni quaranta⁶⁷, ma è solo negli anni settanta che la diffusione a livello domestico ne permette la piena proliferazione. A partire dalla Magnavox odyssey del 1972 si è arrivati oggi alla nona generazione di console rappresentate da playstation 5 e Xbox serie X. Non passò molto tempo prima che questo nuovo medium iniziasse ad essere osservato in maniera scrupolosa dalla comunità accademica, e già negli anni ottanta si andarono a delineare le principali linee di ricerca e alcuni interrogativi che segnarono per i decenni successivi i principali dibattiti sul tema⁶⁸.

La rapida crescita di studi⁶⁹ in materia ha dato vita a un particolare ambito di ricerca accademica che ha preso il nome di game studies. Una data chiave per la comprensione dello sviluppo di tale disciplina è il 1999, anno nel quale Gonzalo Frasca pubblicò un articolo dal titolo *Ludology Meets Narratology*, nel quale l'autore proponeva di usare il termine ludologia (*ludology*) in opposizione all'approccio narratologico allo studio del medium⁷⁰. Fu proprio il conflitto, a ben vedere solo apparente, tra questi due approcci alla ricerca a dominare i dibattiti per il periodo successivo. La ragione principale della querelle risiedeva nella decisione del metodo migliore per studiare il medium videoludico. Per i narratologi, tra cui spiccava Janet Murray con il suo *Hamlet on the Holodeck*, i video giochi dovevano essere studiati in continuità con le forme di narrazione precedenti, sfruttando gli strumenti offerti dalla narratologia, un paradigma interpretativo nato insieme allo strutturalismo francese e basato sull'idea che «gli elementi strutturanti e le relazioni che tengono insieme unità semantiche formano una super struttura di

⁶⁷ D. Myers, 2023, p. 332.

⁶⁸ *Ibidem*.

⁶⁹ Meritano di essere ricordata la ricerca nel campo dei platform studies condotta da Ian Bogost, nella quale, come ricorda Bobby Schweizer in un saggio contenuto nel *Routledge Companion to Video Game studies*, affronta le piattaforme videoludiche da un punto di vista umanistico tentando di comprendere al meglio la loro componente tecnica al fine di comprendere al meglio il modo in cui si collocano in un più ampio orizzonte culturale.

⁷⁰ E. Aarseth, 2023, p. 185.

significato, la quale deve essere studiata se vogliamo davvero comprendere gli eventi e gli oggetti che sono generati da questa struttura⁷¹». I ludologi, tra le cui opere fondative è necessario citare il testo *Cybertext* di Espen Aarseth, non vedevano come possibile uno studio del medium che non tenesse conto delle incommensurabili novità rispetto alle forme precedenti, e sottolineavano come l'elemento narrativo fosse da subordinare a uno studio formale delle strutture di gioco. A segnare il superamento quantomeno parziale dell'opposizione fu il Digital Game Research Association (DIGRA), uno dei più importanti organi internazionali dedicati allo studio del medium, che dedicò l'edizione del suo convegno del 2013 proprio al ricongiungimento dei due approcci⁷².

Il richiamo al dibattito permette di fare riferimento a Jasper Juul, figura di spicco nel campo dei game studies, la cui teoria si rivelerà particolarmente utile per comprendere al meglio la continuità tra le teorie esaminate in precedenza e lo studio dei videogiochi. Egli va oltre la definizione generale di videogioco proposta da Frasca secondo cui essi sono «qualsiasi forma di software di intrattenimento basato su computer (*computer based*), testuale o basato su immagini, che utilizza una qualsivoglia piattaforma elettronica come un computer o una console, e che implichi uno o più giocatori in un ambiente fisico o in rete (*networked*)»⁷³ focalizzandosi sul fondamentale rapporto di finzione e regole che dà vita al medium. Ad avere un ruolo determinante a questo punto della trattazione è il modello del gioco classico (*classic game model*) proposto dall'autore, che non solo viene elaborato in seguito a un confronto diretto con le posizioni analizzate nei paragrafi precedenti, ma mette anche in luce i punti di demarcazione tra giochi tradizionali e videogiochi.

Il modello di Juul individua le seguenti sei caratteristiche⁷⁴ che consentono di individuare cosa sia un gioco, quali siano i casi limite, e cosa cada fuori da tale insieme:

1. regole: come già osservato, il cuore pulsante dei giochi;
2. esito variabile e quantificabile: l'attività proposta dal gioco deve essere ben calibrata sulle capacità del giocatore al fine di garantire la giusta variabilità dei risultati. Inoltre, essi devono essere definiti in maniera tale affinché non ci siano dubbi al termine della partita;

⁷¹ D. Arsenault, 2023, p. 474.

⁷² M. Salvador, 2013, pp. 55, 56.

⁷³ G. Frasca, 2001, p. 4.

⁷⁴ J. Juul, 2011, pp. 36-43.

3. valorizzazione dell'esito: i risultati ottenuti vengono valutati in maniera positiva o negativa all'interno del gioco. Solitamente i valori positivi risultano molto più ardui da raggiungere;
4. sforzo (*effort*) del giocatore: egli deve esercitare un certo sforzo per agire nel e sul gioco per influenzarne l'esito e affrontare le varie forme di conflitto presenti in esso;
5. attaccamento del giocatore allo sforzo: l'esito del suo impegno comporta anche un elemento emotivo che si connota positivamente nel caso di una vittoria o negativamente nel caso di una sconfitta;
6. conseguenze negoziabili: un determinato gioco può essere giocato decidendo che, in caso di vincita, si vada oltre alla semplice vittoria nel gioco, proponendo anche conseguenze più concrete per la vita vera che siano sotto il controllo conscio del giocatore. È rilevante notare che, per essere in possesso di tale proprietà, un gioco deve essere innocuo, in quanto se comportasse un alto rischio sarebbe dotato in partenza di molte conseguenze non negoziabili⁷⁵. Tale categoria fa anche riemergere il tema del confine tra gioco e non gioco in quanto, guardando da vicino molte attività umane, appare evidente che esse sembrino di fatto possedere una struttura analoga a quella dei giochi, e l'autore cita in maniera emblematica le regole per le elezioni⁷⁶.

In breve, la definizione può anche essere espressa con la seguente formulazione: «un gioco è un sistema basato su regole dotato di un risultato variabile e quantificabile, dove differenti esiti sono assegnati a differenti valori, il giocatore esercita uno sforzo al fine di influenzare l'esito, egli si sente emotivamente legato ad esso, e le conseguenze di tale attività sono negoziabili»⁷⁷.

Come è possibile notare dal diagramma che illustra il modello qui proposto (figura 1), ciò che rientra a pieno titolo nella categoria gode di tutti e sei i tratti individuati (cerchio centrale), al di fuori di tale insieme troviamo i casi borderline (cerchio più esterno), ossia quei fenomeni limite che godono solo di alcune di tali proprietà, come ad esempio i gdr

⁷⁵ Ivi, p. 41.

⁷⁶ Va notato che in questo caso le conseguenze sono definite e non passibili di negoziazione, pertanto ad essere applicabile in un contesto ludico è l'insieme di regole sotteso a tale fenomeno.

⁷⁷ Ivi, p. 36.

classici come *Dungeons & Dragons*, e le simulazioni a finale aperto come *SimCity 4*. All'esterno rimangono le attività non inscrivibili all'interno dell'insieme dei giochi, come per esempio le forme libere di play.



Figura 1, schema del classic game model (Juul, 2005)

L'esposizione della teoria di Juul non è solo un modo per richiamare la tradizione di dibattiti sul tema, ma permette di evidenziare notevoli elementi di scarto e di relazione tra il gioco tradizionale e il videogioco. Un primo aspetto che si può ricordare è la distinzione tra implementazione e adattamento⁷⁸. La prima nozione si riferisce a quei casi in cui è possibile realizzare una versione per computer di un gioco tradizionale dotata di una corrispondenza totale con l'originale (è questo il caso degli scacchi, ma tale possibilità non si limita ai boardgame). Con la seconda, invece, si fa riferimento a quei casi in cui molti aspetti del gioco legati alla fisica del mondo reale vengono meno (come nei videogiochi sportivi, in cui è necessario far svolgere il gioco in un ambiente che

⁷⁸ Ivi, p. 49.

presenta una versione estremamente semplificata dei fenomeni fisici coinvolti nello sport reale).

L'avvento dei computer e la loro applicazione in ambito ludico ha quindi messo in risalto da un lato la transmedialità⁷⁹ propria dei giochi in virtù della loro indipendenza da uno specifico tipo di supporto materiale⁸⁰, ma dall'altro ha anche fatto emergere le limitazioni del modello del gioco classico, le cui sei caratteristiche divergono nel contesto videoludico nei seguenti modi⁸¹:

1. come già osservato, ora è il computer a farsi carico del far rispettare le regole ai giocatori, dispensando quest'ultimi da tale attività e, allo stesso tempo, la maggiore potenza di calcolo delle macchine consente di implementare regole sempre più complesse;
2. la "conoscenza" di tutti gli stati di gioco che il computer possiede e di cui i giocatori non potrebbero mai disporre nella loro intelligenza gli consente di svolgere in maniera ottimale il ruolo di arbitro, determinando con precisione l'esito valutabile delle azioni di gioco;
3. la creazione di mondi in cui agire in maniera libera caratteristici dei giochi di simulazione (come il già citato *The Sims*) senza un obiettivo determinato e di maggior valore rispetto ad altri compiti mette in questione l'approccio classico alla valutazione dei risultati;
4. lo sforzo del giocatore viene a mutare radicalmente, in quanto le possibilità offerte dai computer offrono inedite modalità di interazione e gestione di elementi e meccaniche impensabili all'interno di un gioco tradizionale;
5. la perdita di un fine ultimo valorizzato rispetto ad altre possibilità può comportare una relazione meno definita con l'esito delle sue azioni in gioco;
6. la nascita di nuove tipologie di gioco infrangono i limiti spazio-temporali caratterizzanti il gioco tradizionale, e ciò avviene per esempio nei giochi di ruolo

⁷⁹ Juul tratta l'intera categoria dei giochi come se fosse dotata di tale caratteristica, ma tale idea non è affatto pacifica. Christopher Bartel (2018), per esempio, concorda con la possibilità che alcuni giochi siano transmediali, ma sottolinea come, assumendo un criterio di identità fondato sul possesso delle medesime regole da parte di due giochi (e questa sembra essere di fatto la posizione di Juul), la dipendenza di quest'ultime dal medium che le istanzia rende impossibile una reale trasposizione su supporti differenti (come nel caso del *Twister*). La soluzione di Bartel si basa su un criterio di identità fondato sulle abilità necessarie per giocare il gioco, ma anch'esso non è esente da problematiche.

⁸⁰ Ivi, p. 53.

⁸¹ Ivi, pp. 53, 54.

dal vivo e in giochi per telefono le cui meccaniche di gioco si innervano nelle attività della vita quotidiana.

La questione della definizione, come già accennato, si ritrova anche nelle ricerche intorno alla definizione dell'oggetto artistico proprie dell'estetica analitica. Un tema relativamente recente in tale campo di studi è appunto se il videogioco appartenga o meno alla categoria dell'opera d'arte. Tale dibattito trova nella letteratura sul tema posizioni diametralmente opposte come quella di Aaron Smuts, secondo cui, se messo sotto la lente delle definizioni proposte dalle principali teorie estetiche contemporanee, il medium videoludico risulta appartenere alla categoria⁸² da un lato, e di Brock Rough, il quale vede gli oggetti artistici e i giochi come essenzialmente incompatibili⁸³.

Ad essere di grande rilievo per lo sviluppo del presente capitolo è la teoria di Grant Tavinor, autore particolarmente interessato al tema della finzionalità nel contesto videoludico.

Egli si confronta direttamente con alcune teorie precedentemente analizzate come la narratologia e la ludologia e le critica, insieme alle teorie basate sulla nozione di finzione interattiva (*interactive fiction*)⁸⁴, nella ferma convinzione che i metodi propri della filosofia analitica possano giovare a tale diatriba. Uno dei principali problemi di tale dibattito è la frequente confusione tra la dimensione definitoria del problema e le questioni normative correlate ad esso⁸⁵. Tale errore sarebbe causato da alcuni fenomeni come, per esempio, l'implicita tentazione di sfruttare precedenti teorie per affrontare una nuova area di ricerca, l'individuazione di nuovi concetti utili non solo alla spiegazione dei fenomeni ma anche un senso di emancipazione rispetto alla tradizione e, infine, il desiderio che il medium venga preso sul serio⁸⁶.

L'abbandono della ricerca di una definizione sulla scorta degli argomenti anti essenzialisti wittgensteiniani non risulta però essere l'unica alternativa possibile. Tavinor individua, infatti, alcune possibili risposte che possono essere traslate in questo ambito dall'estetica analitica. Secondo la prima possibilità, una ragione per cui tali indagini sono

⁸² A. Smuts, 2005.

⁸³ B. Rough, 2017.

⁸⁴ Da tenere ben distinta dalla nozione di narrazione in quanto, come lo stesso Tavinor riconosce, si possono dare casi in cui una narrazione non presenta elementi di finzione e viceversa.

⁸⁵ G. Tavinor, 2008, p. 6.

⁸⁶ Ivi, pp 7, 8.

sino ad ora giunte ad un fallimento è l'errata individuazione delle proprietà intrinseche dell'oggetto. Secondo alcuni la radice del problema sarebbe di natura categoriale, e riguarderebbe proprio l'individuazione di questa tipologia di proprietà come rilevanti in tale indagine, proponendo come alternativa le proprietà relazionali, come per esempio la funzione estetica, la storia, e il ruolo storico o sociale⁸⁷. L'ultimo approccio consiste nell'abbandono di un modello classico basato sull'individuazioni di proprietà necessarie e sufficienti, in favore di una definizione disgiuntiva della forma "X è un videogioco se e solo se possiede la proprietà A o la proprietà B", riuscendo così a cogliere le molteplici modalità in cui un oggetto può appartenere a tale insieme⁸⁸.

Tavinor segue quest'ultima opzione, sostenendo che «X è un videogioco se e solo se A) è un artefatto in un medium digitale e visuale, B) è inteso prioritariamente come un oggetto di intrattenimento, ed è previsto che fornisca tale intrattenimento in uno o entrambi dei seguenti modi di coinvolgimento: gameplay legato alle regole o fiction interattiva»⁸⁹. Essa non è una semplice disgiunzione in quanto prevede, innanzitutto, una congiunzione di due condizioni necessarie utili all'esclusione di ciò che non è un videogioco, seguite da una disgiunzione che qualifica ulteriormente il secondo elemento della prima, al fine di mostrarne due distinte modalità. Un ultimo aspetto particolarmente interessante è la possibilità, aperta dallo stesso autore, di trasformare la definizione riducendo i due disgiunti finali a una terza proprietà essenziale⁹⁰. Si potrebbe quindi tentare di proseguire il progetto essenzialista mediante una definizione realizzata in maniera esplicativa⁹¹, ossia mediante un'operazione di ingegneria concettuale che prenda il concetto ambiguo sino ad ora utilizzato e lo riformuli o revisioni per renderlo corretto. In tal modo sarebbe possibile selezionare la classe di artefatti da rendere oggetto di studio, andando incontro alle nostre esigenze teoriche senza adagiarsi sull'utilizzo precedente del termine⁹². Rivalutando le sue posizioni precedenti sul tema, Tavinor individua nel concetto di interazione forte elaborato da Lopes un possibile modo per operare la

⁸⁷ Ivi, p. 9.

⁸⁸ Ivi, p. 10. Tavinor (2009, pp 5-7) riconosce che un tale tipo di definizione potrebbe apparire più simile a un elenco dell'estensione del concetto, ma ciò non toglie la sua capacità di rendere conto della relazione tra videogioco e forme tradizionali, tema già incontrato durante la discussione del *classic game model*.

⁸⁹ Ivi, p. 11.

⁹⁰ Ivi, p. 18. L'autore tenta anche una proposta basata su una nozione raffinata di "gameplay", ma un'analisi più accurata mostra come tale nozione sia riducibile alla disgiunzione proposta nella prima definizione.

⁹¹ G. Tavinor, 2009, p. 7.

⁹² Ivi, p.8.

riformulazione in forma non disgiuntiva. Secondo tale idea, «i giochi sono “interattivamente forti” perché l’input del loro utilizzatore aiuta a determinare il successivo stato di gioco»⁹³, e si diversificherebbero dalle attività dotate di interazione debole in quanto in queste ultime l’input determina unicamente la struttura a cui si accede o la sequenza attraverso cui le si accede, senza che la scelta partecipi in qualche modo nel darle una data forma. La definizione potrebbe quindi essere rielaborata nel seguente modo: «X è un videogioco se e solo se esso è un artefatto in un medium digitale e visuale, è inteso prioritariamente come un oggetto di intrattenimento, ed è interattivamente forte»⁹⁴. Rimangono però aperti alcuni problemi riconosciuti dallo stesso autore, in quanto tale definizione potrebbe in realtà mappare un insieme più ampio rispetto a quello dei soli videogiochi; e non è detto che tutti i videogiochi godano di quest’ultima proprietà, e lo stesso Lopes mette in guardia a riguardo. L’esito costruttivo di tale operazione teorica risulta essere una nuova classe di «intrattenimenti digitali interattivamente forti»⁹⁵ non coestensiva con quella dei videogiochi, ma dotata di un grande potere esplicativo. Il fatto che si possa fornire una specificazione intensionale formulata per rendere conto dell’uso storicamente attestato del termine, o formulata, come si è mostrato, mediante un approccio esplicativo, costituisce per l’autore un segno a favore della possibilità di poter definire i videogiochi.

Un’ultima analisi a cui si può far riferimento nel contesto del dibattito sull’ontologia del medium videoludico proveniente dall’estetica analitica consiste nel tentativo di confrontarlo con la più ampia categoria dell’arte di massa. A proporre tale confronto è lo stesso Tavinor ma, per gettare le basi di tale esame, è necessario comprendere la caratterizzazione di tale forma d’arte offerta da Noel Carroll.

La prima grande distinzione messa in atto dal filosofo statunitense è quella tra arte popolare e arte di massa. Mentre la prima risulta dotata di un’essenziale a-storicità poiché riscontrabile in ogni tempo (e in ogni luogo), la seconda appare connessa indissolubilmente al periodo successivo alla rivoluzione industriale, e legata a doppio filo la sua storia con lo sviluppo tecnologico ad essa seguito⁹⁶. Questa forma d’arte risulta quindi «prodotta e disseminata per mezzo delle tecnologie industriali di massa, tecnologie

⁹³ D. Lopes, 2001, p. 68.

⁹⁴ G. Tavinor, p. 9.

⁹⁵ Ivi, p. 11.

⁹⁶ N. Carroll, 1997, p. 188.

capaci di produrre molteplici istanze o token di opere d'arte di massa in punti di ricezione ampiamente disparati»⁹⁷. La seconda opposizione che consente di chiarire tale concetto è quella con l'avanguardia, forma artistica dotata di un'elaborazione tale da prevedere un determinato background senza il quale il fruitore non riuscirebbe a comprenderla. L'arte di massa, in quanto rivolta a un pubblico di massa, è invece caratterizzata dall'immediatezza e dalla facilità di fruizione⁹⁸. L'analisi di Carroll gli consente di fornire la seguente definizione: «X è un'opera d'arte di massa se e solo se 1) X è un'istanza multipla o un type artistico (*type artwork*), 2) prodotto e distribuito attraverso tecnologie di massa, 3) è intenzionalmente strutturato per tendere nella sue scelte strutturali verso quelle che promettono accessibilità con il minimo sforzo, virtualmente al primo contatto, per il maggior numero di persone relativamente non addestrate»⁹⁹.

La complessità dell'analisi carrolliana si intensifica nel momento in cui si appresta ad analizzare più nel dettaglio la questione prettamente ontologica. La strategia messa in atto dall'autore passa per l'analisi ontologica di un'arte di massa come il cinema, per poi compiere una generalizzazione a partire da tale base¹⁰⁰.

L'argomento si sviluppa a cominciare da un confronto tra la performance teatrale e quella cinematografica. Ad una prima occhiata, una proiezione di *Quarto potere* al cinema o la rappresentazione teatrale di *Re Lear* in un teatro potrebbero apparire ontologicamente simili: due token di due differenti type¹⁰¹. Osservando però meglio le due situazioni si potranno evidenziare non poche differenze. Innanzitutto, il token di un film-type necessita di un *template* che generi la performance (come una pellicola, una videocassetta), mentre quello di un'opera teatrale richiede un'interpretazione, e tali distinzioni ci aiutano anche a comprendere la differente valutazione data ai due casi (la performance teatrale è generalmente intesa come opera d'arte essa stessa, mentre nel contesto filmico si assimila a tale categoria la singola proiezione)¹⁰². La singola proiezione di *Quarto potere*, così come il suo template, è un token che ci dà accesso al suo type. Il token dell'opera teatrale, invece, non è generato da un *template* ma, come si

⁹⁷ Ivi, p. 189.

⁹⁸ Ivi, p. 190.

⁹⁹ *Ibidem*.

¹⁰⁰ Ivi, pp. 192-195.

¹⁰¹ Con type e token si intendono due concetti comunemente impiegati in indagini di tipo metafisico/ontologico riferiti rispettivamente a un ente in generale e a una sua istanziazione particolare (come per esempio la ricetta di una torta e tutte le singole torte realizzate seguendo tale ricetta).

¹⁰² Ivi, p. 192.

è detto, da un'interpretazione, e quest'ultima è a sua volta un type in quanto può essere rimessa in scena dallo stesso gruppo teatrale in momenti e luoghi differenti. Si potrà quindi dire che «le interpretazioni teatrali sono type dentro un type»¹⁰³, mentre «un film è un type i cui token sono generati da *template* i quali sono a loro volta token»¹⁰⁴. Posta questa distinzione, un confronto con altre forme d'arte come i racconti pulp, la fotografia, e la pittura¹⁰⁵ consente all'autore di proporre lo statuto ontologico del cinema come struttura generale per l'ontologia delle opere d'arte di massa, le quali risultano essere «type le cui istanze di ricezione dei token (*token reception instances*) sono generate da *template*, o da trasmissioni (*relay*) di *template*, che sono a loro volta token»¹⁰⁶.

Alla luce della teoria appena descritta, Tavinor sviluppa un'analisi basata sulla possibilità di estendere questo framework anche al videogioco.

Una prima peculiarità riscontrata dall'autore sta nel fatto che le rappresentazioni dei videogiochi sono determinate dal fruitore in una maniera inedita rispetto alle altre arti di massa. La struttura del film *Shining* è fissa e non varia dal momento della fine della sua produzione, in quanto differenti spettatori si troveranno sempre di fronte alla stessa opera (un caso peculiare è quello delle versioni estese dei film, ma si tratta di un fenomeno differente che non incide su questa differenziazione), mentre due partite di *The Elder Scrolls V: Skyrim* non saranno mai identiche, anche nel caso fossero giocate dallo stesso individuo, in quanto saranno possibili differenti situazioni in base agli input forniti al sistema¹⁰⁷. Così come l'arte di massa descritta da Carroll, anche i videogiochi appartengono alla categoria dotata di molteplici istanze, e le prime due condizioni della sua definizione appaiono applicabili senza difficoltà. La terza condizione relativa all'accessibilità appare invece problematica, in quanto certi videogiochi possono risultare tanto inaccessibili all'utente medio quanto alcune opere d'avanguardia. A tale problematica l'autore risponde facendo leva su due argomenti: stando al primo, lo stesso consumatore di arte di massa non si avvicina ad essa da zero, ma possiede una determinata familiarità con questo genere, il secondo, invece, afferma che la difficoltà insita del videogioco non è di natura interpretativa o connessa a una conoscenza specifica del gioco,

¹⁰³ Ivi, p. 193.

¹⁰⁴ *Ibidem*.

¹⁰⁵ L'esame di tali forme d'arte consente anche la rilevazione di due tipologie distinte: opere istanziate da un unico oggetto, e opere dotate di molteplici istanze.

¹⁰⁶ Ivi, p. 195.

¹⁰⁷ G. Tavinor, 2011, p. 1.

ma ha una natura fisica, e tale tipologia è ignorata dall'analisi di Carroll¹⁰⁸. C'è un ulteriore elemento che partecipa alla differenziazione del medium videoludico da altre arti di massa: la struttura artistica. Come si è già detto, vedere due volte un film pone lo spettatore (o differenti spettatori) di fronte a istanze diverse di quel type dotate di una struttura invariabile condivisa dai token. Il videogioco differisce proprio in merito alla variazione strutturale che accompagna ogni partita, proponendo di volta in volta eventi finzionali di natura diversa accompagnati da elementi rappresentazionali comuni¹⁰⁹. Una possibile interpretazione suggerisce che ogni partita sia considerabile un'opera a sé, e il videogioco diventerebbe così un "generatore di opere"¹¹⁰ che fornisce un setting in cui manipolare, di volta in volta, differenti variabili producendo eventi finzionali sempre differenti. Tavinor valuta tale opzione come eccessivamente radicale, anche per l'implicazione che comporta l'innalzamento del giocatore allo statuto di un quasi-autore.

Esiste, tuttavia, un'altra forma d'arte di massa che permette di proseguire la presente analisi, nonostante l'accostamento inaspettato: il jazz. Tavinor propone infatti di vedere il videogioco come maggiormente simile, almeno sotto certi aspetti, a questo genere rispetto al cinema o alla musica popolare. Da un lato si può notare che una grande analogia starebbe nel fatto che, esattamente come per il videogioco, «una performance individuale di uno standard jazz può condividere solo una melodia e una progressione di accordi e contare tuttavia come una performance dell'opera»¹¹¹; dall'altro la variazione delle singole istanze risulta un elemento che li differenzia a causa del ruolo svolto dal computer, il quale pone dei vincoli inviolabili che determinano le effettive possibilità di azione del giocatore. Tavinor salva la definizione di Carroll modificando il suo trattamento della struttura artistica mediante il riconoscimento che i videogiochi "artefattualizzano" (*artifactualize*) le variazioni artistiche che possiamo incontrare anche nelle arti performative: nel medium videoludico non troviamo strutture artistiche determinate, ma un insieme di strutture prodotte dall'interazione del fruitore con un artefatto tecnologico¹¹². Va sottolineato come a donare tale peculiarità ontologica al medium non sia né il disco o la versione digitale del gioco (in quanto ne costituiscono solo la modalità di diffusione di massa), né, e questo potrebbe destare più sospetti, il

¹⁰⁸ Ivi, p. 3.

¹⁰⁹ Ivi, p. 5.

¹¹⁰ Ivi, p. 6.

¹¹¹ Ivi, pp. 6, 7.

¹¹² *Ibidem*.

codice, in quanto un singolo gioco potrebbe essere istanziato da codici differenti progettati per funzionare su hardware diversi¹¹³. Il candidato ideale proposto dall'autore è la nozione di algoritmo utilizzata da Dominic Lopes nella sua analisi della computer art, anche se, a ben vedere, essa differisce dall'uso che viene fatto di tale termine nel contesto del game design, ossia come un metodo per risolvere problemi di natura computazionale. L'uso fatto da Tavinor e Lopes tende ad individuare qualcosa che potrebbe essere ricondotto alle meccaniche di gioco usate per riferirsi alle componenti funzionali del gameplay¹¹⁴. Per completare il quadro occorre aggiungere come ingrediente a quanto detto un'opportuna nozione di interpretazione, da intendersi come l'istanziamento su un medium materiale di un elemento definito in astratto¹¹⁵. L'algoritmo non è quindi sufficiente, in quanto deve essere integrato da un'interpretazione fornita dall'insieme degli aspetti rappresentazionali (da quelli prettamente artistici, fino alla struttura dei livelli e la costruzione dei personaggi), ossia gli "asset" o aspetti "front-end" del gioco. Sarà quindi l'interpretazione di un algoritmo da parte di un insieme di asset artistici a determinare la struttura artistica di un videogioco¹¹⁶. In ultima analisi, la definizione di Carroll continua a poter essere applicata anche a questo medium ma con una modifica: «la struttura artistica in un videogioco non è una struttura artistica esistente condivisa dai token, ma un artefatto computazionale consistente nell'algoritmo di gioco e negli asset rappresentazionali che può produrre una gamma di tali strutture attraverso l'input del giocatore»¹¹⁷.

Nel corso del capitolo si è tentato di illustrare un quadro sufficientemente ampio delle teorie sviluppate per studiare il gioco e il videogioco. Tale itinerario risulta forzatamente parziale, in virtù da un lato dell'enorme letteratura sul tema prodotta a partire dagli inizi di tali studi, e dall'altro dello scopo specifico della sezione rispetto al tema della ricerca. Nonostante questo limite, ciò che emerge è un'eterogenea serie di

¹¹³ Ivi, p. 10.

¹¹⁴ Ivi, p. 11.

¹¹⁵ Come il valore assegnato ad una variabile nell'interpretazione di una formula in logica proposizionale, o i costumi e il set di una data rappresentazione di un'opera teatrale, per rimanere negli esempi fatti da Tavinor.

¹¹⁶ Ivi, p. 12. i due aspetti sono spesso tenuti distinti sia nella teoria che nella pratica del game design.

¹¹⁷ Ivi, pp. 12, 13.

teorie che denotano la natura essenzialmente multidisciplinare che tale oggetto di studio richiede ai metodi usati per esaminarlo. Di grande interesse per la ricerca in atto sono in particolare le analogie tra le indagini relative al (video)gioco e alcuni filoni di ricerca propri dell'estetica (analitica). I prossimi capitoli, a cominciare dal secondo, non proseguiranno interrogandosi sullo statuto artistico del videogioco, decidendo di intendere la nozione di "estetica" non come coestensiva con la filosofia dell'arte, ma richiamandosi piuttosto alla radice originale del termine, all'*aisthesis*, alla sensibilità al cuore dell'esperienza estetica. Un primo passo in questa direzione sarà l'analisi, nel secondo capitolo, della teoria del filosofo americano Christopher Thi Nguyen, autore che, come si avrà modo di vedere, non solo pone l'esperienza estetica che il videogioco può produrre al cuore del suo studio, ma porrà le basi per il contenuto dei successivi capitoli fornendo un framework operativo da cui partire.

Capitolo 2

Scopo del presente capitolo è esaminare il medium videoludico mediante un'analisi che ponga al suo centro la nozione di Agency. Per fare ciò verrà esaminata nel dettaglio la posizione del filosofo statunitense Christopher Thi Nguyen, autore che più di ogni altro ha posto tale concetto al cuore dei suoi studi. Ciò permetterà di aprire un dialogo con teorie le quali, dal punto di vista dei game studies e del game design, hanno tentato di comprendere come tale concetto giochi un ruolo tutt'altro che marginale nello studio (e nella progettazione) dei videogiochi. Tale indagine avrà come esito una riformulazione dell'idea di videogioco, letto ora come artefatto in grado di comunicare forme di agency nuove al giocatore. Emergerà in questo contesto il ruolo del game designer in quanto figura capace di "scolpire" l'agency che il giocatore vivrà in tale esperienza.

La presentazione di un quadro teorico così articolato non ha come scopo unicamente l'esame e l'eventuale critica delle posizioni di Nguyen, ma intende anche fornire un framework generale su cui basare gli sviluppi presentati nei capitoli successivi in cui si tenterà di far entrare in risonanza tali idee con ulteriori approcci allo studio di questo medium.

2.1 L'agency e il gioco

Come si è visto nel capitolo precedente, i modi per studiare il videogioco hanno assunto nel corso del tempo molteplici forme, e si sono arricchiti di strumenti concettuali provenienti da una moltitudine di discipline diverse tra loro. In anni recenti è emersa come nozione di grande rilievo per queste ricerche e per lo studio dei media in generale¹¹⁸ l'agency, intesa nel suo senso più generale come l'esercizio della capacità d'azione da parte di un soggetto¹¹⁹. Ad averla posta al cuore dell'analisi sul versante della riflessione filosofica sul videogioco è C. Thi Nguyen, il quale ne fa la chiave interpretativa per comprendere da un lato il modo in cui il medium agisce sul giocatore, dall'altro come i

¹¹⁸S. Eichner (2014) affronta nel dettaglio la questione del ruolo svolto dall'agency nella ricezione di medium quali i video game, il cinema e la televisione.

¹¹⁹ M. Schlosser, Agency, in <https://plato.stanford.edu/entries/agency/> [consultato il 30/01/24].

game designer operano nella fase di progettazione dell'opera. Pur riconoscendo il valore delle teorie proposte da altri filosofi contemporanei, l'autore non manca di sottolineare come restringere l'analisi solo a quei concetti rischi di compromettere una reale comprensione delle potenzialità del medium, ossia il loro essere una peculiare forma d'arte fondata sul confronto con la dimensione della praticità umana e della decisione di fare o non fare¹²⁰.

Un tentativo di ricostruzione fedele di questa teoria non può non passare per un richiamo a Suits, autore già incontrato nel corso del primo capitolo, e che fa nuovamente capolinea nelle pagine di Nguyen, in quanto è sulla sua idea del giocare come tentativo volontario di superare ostacoli non necessari che egli getta le basi della sua riflessione. Partendo da questa definizione e da un'analisi motivazionale del giocatore fondata sulla distinzione tra l'obiettivo del gioco (*goal*), e lo scopo personale del giocatore (*purpose*)¹²¹, è in grado di individuare due distinte categorie di gioco: gli *achievement play*, contraddistinti dal loro essere giocati da giocatori orientati alla vittoria e/o a eventuali fini connessi ad essa, e gli *striving play*, categoria al centro dell'interesse teorico di Nguyen costituita da quei giochi che spingono colui che si immerge nella loro attività a ricercare il piacere derivante dalla fatica da essi prodotta. Va fin da subito eliminato un dubbio relativo alla natura del suddetto sforzo: esso non si riferisce esplicitamente a una sfida necessariamente ardua che metta in seria difficoltà, ma al puro e semplice tentativo di superare un certo ostacolo¹²². A partire dalla seconda tipologia individuata è possibile derivare l'ulteriore categoria degli *aesthetic striving play*, atta a identificare i giochi affrontati per godere delle qualità estetiche proprie di quello sforzo¹²³. Un esito dell'individuazione di questi concetti è quello di farci comprendere il ruolo focale svolto dall'esperienza¹²⁴ in prima persona, ponendo gli spettatori di un gioco in secondo piano rispetto a chi svolge direttamente tale attività.

Può però sorgere spontanea la domanda intorno alla possibilità dei suddetti *striving play*. Lo stesso Nguyen riconosce che alcuni potrebbero obiettare che l'impegno

¹²⁰ C. T. Nguyen, 2020, p. 16.

¹²¹ Ivi, p. 18.

¹²² C. T. Nguyen, 2021.

¹²³ C. T. Nguyen, 2020, p. 28.

¹²⁴ Questa attenzione rivolta alla dimensione esperienziale sarà uno degli elementi che legittimeranno l'ampio riferimento ad autori provenienti dalla tradizione fenomenologica affrontati nel terzo capitolo.

in attività di questo tipo richiede da parte di chi gioca una peculiare capacità, ossia l'assunzione volontaria di ciò che egli chiama, sulla scorta di Suits, fine "monouso" (*disposable end*). Uno scettico potrebbe inoltre difendere l'idea che lo scopo ultimo di un giocatore sia sempre la vittoria, ossia che in ultima analisi esistano unicamente achievement play.

Partendo da questa critica, Nguyen costruisce una contro argomentazione basata su un riesame della teoria di Suits. Come detto nello scorso capitolo, tale teoria prevede che nell'atto di giocare ci si trovi a perseguire ciò che egli chiama obiettivo pre-lusorio, ossia la particolare situazione che si persegue nel corso della partita (come ad esempio il tirare la palla dentro la rete avversaria nel calcio), a cui si aggiungono delle regole costitutive che limitano i mezzi per farlo, e il raggiungimento del primo elemento seguendo le costrizioni del secondo permette di raggiungere l'obiettivo lusorio. Nel corso di tutto questo, emerge il ruolo della componente motivazionale costituita dall'attitudine lusoria, senza la quale non si potrebbe giustificare l'adozione di tali condizioni da parte di un agente razionale. Ricostruita l'analisi suitsiana relativa all'attività del gioco, Nguyen sottolinea come l'elemento valutativo risieda nella vittoria o nello sforzo fatto per superare gli ostacoli (che, ricordiamolo, sono elementi costitutivi della stessa impresa, non aventi il fine di frenare il giocatore, quanto piuttosto di fornire linfa vitale alla stessa attività). Secondo Nguyen l'atto di giocare a un gioco pone l'individuo in una particolare situazione, una sorta di inversione motivazionale rispetto alla quotidianità, stando alla quale «nella vita ordinaria e pratica, solitamente scegliamo dei mezzi in vista del fine, ma nei giochi possiamo assumere un fine in vista del mezzo¹²⁵». Ma ciò pone di fronte a un possibile problema che andrebbe nella direzione dell'argomento dello scettico, ossia se si debbano intendere tutti i giochi nel modello di Suits come complete inversioni motivazionali per far sì che la teoria regga. Nguyen nega che questa *purezza del gioco*, ossia il suo essere giocato unicamente per il valore intrinseco (*intrinsic*) dell'attività che propone sia la giusta lettura da dare alle tesi di Suits, e va notato come ciò entrerebbe in conflitto anche con la condizione delle conseguenze negoziabili di Juul, poiché verrebbero escluse tutte le ricompense che spesso si accompagnano ai giochi (ossia i valori *extrinsic*). Il punto chiave della teoria di Suits è mettere in luce la distinzione tra

¹²⁵ Ivi, p. 11.

attività puramente strumentali e attività di gioco¹²⁶, quindi l'argomento dello scettico volto a mostrare la problematicità della teoria da cui gli striving play prendono forma manca completamente il bersaglio, in quanto questa categoria di giochi risulta compatibile con molteplici motivazioni che possono spingere i giocatori a calarsi in tale attività. A partire dalle categorie di giochi intrinseci (*intrinsic*) e estrinseci (*extrinsic*), poli basati sul tipo di valore a cui si aderisce giocando, combinati con le già esaminate categorie di *achievement play* e *striving play*, che hanno piuttosto a che vedere con il "luogo" in cui si pone il valore, è possibile derivare quattro combinazioni che coprono altrettante possibili tipologie¹²⁷:

1. *intrinsic achievement play*: giocati da individui competitivi che ricercano la vittoria in sé e per sé;
2. *extrinsic achievement play*: la tipologia esemplificata dai giocatori professionisti, in quanto chi gioca secondo questa modalità ricerca ciò che si accompagna alla vittoria;
3. *intrinsic striving play*: il valore risiede unicamente nello sforzo interno al gioco e allo svolgimento delle attività su cui esso si basa;
4. *extrinsic striving play*: nel loro svolgersi permettono di ottenere, mediante l'attività proposta dal gioco, un qualche bene esterno, come per esempio la salute derivante dal giocare a uno sport come il tennis.

Appare chiaro che la struttura motivazionale degli achievement play sia molto più intuitiva, occorre quindi analizzare nel dettaglio come essa vari negli striving play.

Ad avere un ruolo chiave sembra essere una capacità messa in luce proprio nel contesto ludico, ossia la già nominata capacità di assumere fini monouso. Nello specifico, si potrebbe parlare di «strutture temporanee di ragionamento pratico»¹²⁸ promosse dai giochi, che andrebbero a rivelare un aspetto fondamentale della nostra capacità di agenti, ovvero la possibilità di assumere un fine non coincidente con i nostri obiettivi a lungo termine, e destinato a venir meno una volta raggiunto l'obiettivo. Applicato agli striving play, ci consente di comprendere meglio il modo in cui i giocatori si rapportano con la vittoria in questo contesto: l'interesse per la vittoria sarà infatti assunto unicamente come

¹²⁶ Ivi, p. 55.

¹²⁷ Ivi, pp. 57, 58.

¹²⁸ Ivi, p. 62.

fine temporaneo, in quanto funzionale al mantenimento dell'esperienza prodotta dal gioco¹²⁹.

Quanto detto vale per il perseguimento dell'obiettivo prelusorio, ma alcuni scettici potrebbero ancora non comprendere come, in fin dei conti, ciò si possa applicare all'obiettivo lusorio, continuando così a interrogarsi su quale possa essere, in ultima analisi, il punto dei giochi se non vincere. A questo dubbio Nguyen risponde ponendo innanzitutto una domanda: se le cose stessero così, «perché mai qualcuno dovrebbe giocare a un gioco in cui difficilmente vincerà?»¹³⁰. Io e il mio gruppo di amici possiamo decidere di competere giocando online a un gioco fps (*first person shooter*), ma la mia poca abilità in tale genere non mi impedisce di parteciparvi attivamente e con un serio impegno solo perché le probabilità che io vinca sono estremamente basse. Non si tratta né di un modo per ottenere un vantaggio futuro (scegliere il successivo gioco concedendo di giocare a qualcosa proposto dagli amici) né di giocare per imparare in vista di una futura vittoria. La visione dello scettico non riuscirebbe mai a rendere conto delle reali e concrete circostanze che determinano l'uso dei giochi da parte delle persone. Gli *striving play*, invece, «danno un senso a molte delle nostre decisioni su quale gioco giocare»¹³¹.

Come detto, l'assunzione di un fine monouso mette il giocatore in una condizione peculiare, in quanto non si tratta secondo Nguyen di un atteggiamento simile a quello di un attore, in quanto quest'ultimo non adotta i desideri del personaggio che interpreta in un modo «decisivo sul piano pratico»¹³², ma di un genuino desiderio di perseguire tali obiettivi assunti pienamente come propri¹³³. Tale assorbimento nel perseguimento del fine del gioco diviene dunque fonte di emozioni che una semplice interpretazione non potrebbe trasmettere. Il giocatore si trova quindi ad assumere un'agency alternativa rispetto a quella usualmente posseduta.

Sul piano della struttura motivazionale, quindi, il desiderio di vittoria così vissuto determina l'intensità e la vivacità con cui il gioco viene vissuto. Lo *striving player* fa di questo obiettivo non solo il mezzo per raggiungere lo sforzo ricercato, poiché per svolgere

¹²⁹ Ivi, p. 62.

¹³⁰ Ivi, p. 66.

¹³¹ Ivi, p. 75.

¹³² *Ibidem*.

¹³³ Si avrà modo di esplorare ulteriormente questo fenomeno nel terzo capitolo, quando si introdurrà la nozione di *self involvement interactive fiction*, categoria di cui i videogiochi fanno parte e che aiuterà a rendere conto ulteriormente di questa categoria di fenomeni.

tale compito la vittoria deve essere assunta temporaneamente come un vero e proprio obiettivo finale¹³⁴. Quando sono calato nel contesto del gioco non vale una semplice visione strumentale, ma «per essere totalmente assorbito a livello mentale, dovrò adottare una postura mentale in cui uno scopo temporaneo illumini la mia coscienza pratica come fine ultimo. [...] Devo *immergermi* in questa agency temporanea»¹³⁵. Questa descrizione della corretta attitudine da assumere serve a evitare il paradossale caso in cui, assumendo la vittoria come fine solo da un punto di vista strumentale, il giocatore si troverebbe costretto a rinunciare alla vittoria in quanto la fine del gioco segnerebbe anche il termine dello sforzo e delle fatiche da esso prodotti. La soluzione di Nguyen offre invece un'efficace spiegazione di come il meccanismo immersivo cali il soggetto in una condizione capace di fornire un sistema attraverso cui dare forma a un nuovo tipo di ragionamento e che determini l'azione ponendosi come orizzonte temporaneo e destinato a concludersi una volta terminato il gioco. Secondo Nguyen noi esseri umani siamo quindi dotati di una capacità di “fluidità agenziale” (*agential fluidity*) che ci permette a livello psicologico di stratificare la nostra agency, assumendo nel caso del gioco una nuova possibilità di azione. Tale passaggio può essere volontario e istantaneo, ed è possibile connetterlo all'entrata nel cerchio magico di Huizinga¹³⁶.

Questa stratificazione agenziale (*agential layering*) è però estremamente fragile, ed esattamente come nel resoconto dell'attività ludica esaminato nel primo capitolo, la presenza di fattori di maggiore importanza propri della vita ordinaria possano portare alla sua rapida fine. I rapporti tra i vari “strati” si vengono quindi a configurare in base a una specifica temporalità, in quanto si presentano separati nel tempo e seguono la seguente scansione cronologica: prima di giocare ci troviamo ad avere a che fare con la nostra ordinaria agency che definisce e circoscrive i nostri orizzonti nel corso della vita quotidiana mentre, nel momento in cui entriamo nei confini del gioco assumiamo una nuova agency da esso proposta (avviando così il processo di stratificazione) e dimenticandoci dell'agency abituale, con la fine della partita avviene il ritorno alla normalità. Va notato che sussiste la possibilità di mantenere una certa forma di

¹³⁴ Rendendo di fatto difficile distinguere dall'esterno un achievement player da uno striving player.

¹³⁵ Ivi, p. 46. Sul tema dell'immersione si avrà modo di discutere nel corso dei capitoli successivi. Il suo risulta determinante nel quadro teorico qui esaminato e adottato, in quanto condizione di possibilità per tutta la serie di fenomeni qui esaminati.

¹³⁶ Assunto però nella lettura che lo vede metaforicamente dotato di un confine poroso.

simultaneità, e ciò è reso palese dal nostro costante riferimento all'agency originale, i cui perturbamenti possono portare all'annullamento della stratificazione.

La teoria sino a qui descritta (e Nguyen sottolinea più volte come essa abbia una potenza esplicativa che rischia di mettere un eventuale scettico in serie difficoltà), potrebbe però far emergere alcuni dubbi sull'eventuale problematicità di un tale tipo di meccanismo psicologico. Il confronto messo in atto da Nguyen riguarda l'accusa di schizofrenia fatta alle teorie etiche contemporanee da parte di Michael Stocker, in quanto la caratteristica che fa sorgere tali criticità, ossia il chiederci di nascondere temporaneamente una parte della nostra persona a noi stessi¹³⁷ perpetrando la disconnessione di scopo (purpose) e obiettivo (goal), è comune con quanto detto sino ad ora. Il contesto del gioco aiuta a eliminare, secondo l'autore, almeno una parte degli elementi repellenti che circondano tale "schizofrenia". Un confronto fatto con l'ambito dell'amore consente di mettere in luce le differenze che intercorrono tra esso e la dimensione ludica: se da un lato abbiamo un contesto, quello dell'affettività, che richiede un interesse diretto e un grande impegno a lungo termine, dall'altro essi presenterebbero un problema per l'esperienza in questione, come nel caso dei giocatori eccessivamente competitivi¹³⁸.

L'indagine svolta da Nguyen ci mostra anche un'ulteriore caratteristica propria dei giochi, ossia l'essere dotati di un sorprendente livello di chiarezza pratica. Per illustrare questo aspetto è bene presentare innanzitutto la situazione in cui ci troviamo costantemente immersi: quotidianamente la vita ci pone di fronte a scelte e decisioni che richiedono, in virtù della loro complessità, la valutazione di una moltitudine di fattori differenti, i quali competono alla determinazione della decisione finale. Nel gioco, invece, gli elementi salienti della situazione vengono semplificati e in molti casi rifiniti, fornendo al giocatore una chiarezza che normalmente gli è preclusa. Questo tratto viene egregiamente illustrato da Nguyen mediante la formula, non a caso contenente un riferimento artistico, «i dipinti sono fatti per l'occhio umano e i giochi sono fatti per adattarsi alle capacità pratiche umane»¹³⁹. E in questo loro conformarsi a cosa siamo in grado di fare ci forniscono una sorta di balsamo esistenziale capace di fornirci un

¹³⁷ Ivi, p. 99.

¹³⁸ Ivi, p. 101.

¹³⁹ Ivi, pp. 108, 109.

momento di appagamento e piacere causati dalla temporanea messa in parentesi della complessità della vita ordinaria.

Va rimarcato un ulteriore aspetto fondamentale il cui chiarimento può consentire una maggiore comprensione di ciò che intende sostenere Nguyen, ossia il fatto che la teoria non parla di un cambio, ma di una stratificazione: per tutta la durata del fenomeno, come si è detto, l'agency temporanea rimane sotto l'egida di quella quotidiana. Seguendo Nguyen, è possibile mostrare quanto questa sottile differenza abbia enormi capacità esplicative esaminando innanzitutto il così detto "paradosso del fallimento" proposto da Juul¹⁴⁰. Esso ricorda il paradosso della tragedia e quello dell'arte dolorosa (*painful art*), ossia fenomeni nei quali andiamo contro la nostra naturale tendenza a evitare emozioni negative nella nostra vita scegliendo di confrontarci e ricercare opere d'arte che rappresentano proprio ciò che normalmente non vorremmo mai vedere e vivere. Le teorie formulate per illuminare tali situazioni risultano però poco efficaci nel contesto ludico, in quanto non si sta facendo qui riferimento a scese osservate che accadono a qualcun altro ma, come si è insistito più volte, a esperienze vissute in prima persona "sulla propria pelle". La spiegazione di Juul è riconducibile a un meccanismo di bilanciamento sotteso ai giochi che porta a valutare il (possibile) fallimento come bilanciato dal piacere che si riceve in seguito alla vittoria e al superamento di una sfida che necessita il nostro impegno. In caso di fallimento, non resterà che minimizzare il tutto con frasi del tipo era "solo un gioco". La contraddizione sta proprio in questo atteggiamento duplice rivolto al gioco: trattato con la medesima serietà di un'impresa ordinaria in caso di vittoria, e declassato a cosa da nulla se la sorte rema contro gli obiettivi del giocatore. Nguyen denomina questo approccio "soluzione della negabilità plausibile", e ritiene che seppur in grado di cogliere alcuni aspetti rilevanti del gioco, la proposta non sia affatto esente da problemi. La teoria di Nguyen ci fornisce però, mediante i concetti di immersione e stratificazione, l'occorrenza per fornire una nuova spiegazione di questo paradosso. Nel momento in cui si inizia la partita di un gioco, si innesca il processo di stratificazione agenziale, e la nuova agency temporanea che si viene a formare con il fine di vivere tale esperienza assume la vittoria e la sconfitta come valori significativi capaci di far sentire intensamente il fallimento, senza assumerlo però come fine generale e genuino. Giunto alla conclusione della partita, però, il fallimento non impatta la mia dimensione globale,

¹⁴⁰ J. Juul, 2013, pp. 1-9.

ma solo su quella temporanea del gioco che non corrisponde alla totalità della persona (e che quindi non giustifica il dramma che altri tipi di fallimento potrebbero far vivere)¹⁴¹.

I timori nei confronti di meccanismi di questo tipo possono andare oltre a quanto visto in precedenza, estendendosi fino a sostenere che ci sia un pericolo per la nostra autonomia. Secondo i sostenitori di tale idea, ad essere problematica è la messa da parte della propria agency per vestirne una nuova, progettata e pensata dal game designer, e a al *game* andrebbe quindi preferito il libero *play*, privo di rigidi confini e particolarmente utile per lo sviluppo delle capacità immaginative. Come sottolineato anche da Nguyen, si ha un nuovo elemento di similarità tra giochi e dimensione artistica, in quanto alcune forme di arte sociale i cui autori progettano una determinata esperienza che i fruitori andranno a performare, erodendo così la loro libertà. Visioni di questo tipo denotano una peculiare visione secondo cui «più liberi e meno costretti sono gli spettatori mentre esperiscono l'opera, meglio sarà in generale per la loro libertà e autonomia»¹⁴². Nguyen non condivide una visione così pessimistica e allarmista sulla questione, proponendo nuovamente una lettura che mostri un'interpretazione positiva di queste caratteristiche del gioco¹⁴³. Nello specifico, la tesi qui sostenuta è che la costrizione a cui ci si assoggetta per poco tempo possa avere degli effetti positivi a lungo termine, in quanto il loro reale pregio sarebbe quello di porci di fronte a agency alternative, di ingrandire, per così dire, la nostra “biblioteca di agency” ampliando in questo modo il nostro spazio di possibilità¹⁴⁴, cosa che il libero play non potrebbe mai fare.

Si tratta quindi di andare oltre una visione *rules-free* dell'autonomia, capace di determinare quest'ultima unicamente in virtù dell'assenza di costrizioni, ma di aprirsi a una lettura che faccia tesoro dell'ampliamento di opzioni offerte al soggetto mediante attività regolate. In questo punto della trattazione Nguyen illustra uno dei meccanismi più affascinanti individuati dalla sua teoria, ossia la duplice possibilità, da parte dei game designer, di creare nuove forme di agency da inscrivere nei giochi per poterle comunicare da un lato, e di inscrivere forme già consolidate per poterle preservare dall'altro¹⁴⁵. Nello

¹⁴¹ Ivi, pp. 71, 71.

¹⁴² Ivi, p. 76.

¹⁴³ I riferimenti a questa caratteristica possono essere ritrovati in vari autori, anche molto distanti teoreticamente da Nguyen e dalla tradizione analitica in cui si inserisce. Un caso emblematico e di grande interesse per noi visto il suo collocarsi in una riflessione relativa all'estetica, è Gadamer (2001, p. 237) che in *Verità e metodo* sostiene che «ogni giocare è un esser-giocato».

¹⁴⁴ C. T. Nguyen, 2020, p. 123.

¹⁴⁵ Ivi, p. 127.

specifico, tale attività può essere compiuta individuando e costruendo una specifica modalità agenziale (*agential mode*), ossia uno specifico modo di essere un agente. Iniziando un nuovo gioco il soggetto si troverà quindi ad assumere una nuova modalità dell'agency assumendo come sui tratti temporanei i fini e le abilità da essa prescritti. Per fare un esempio concreto, durante una partita a *Super Mario Bros Wonder* Sandra adotterà temporaneamente una nuova agency, quella "sculpita" dai designer mediante quello che sarà il suo avatar nel mondo di gioco, ossia Mario. Nel fare ciò assumerà come fine temporaneo il salvare il regno dall'invasione del malvagio Bowser, e per perpetrare tale obiettivo avrà modo di sfruttare le capacità motorie e le variegata trasformazioni che il protagonista potrà assumere grazie a specifici oggetti di gioco (mezzi sicuramente più congrui all'impresa rispetto ai poteri concessi dalla sua quotidiana attività di studentessa del DAMS¹⁴⁶).

Contro eventuali dubbi, va sottolineato che per fare in modo che avvenga questo arricchimento è necessario che il soggetto si sottoponga a un variegato ed ampio numero di esperienze ludiche, in modo tale da assimilare modalità che gli forniscano un inventario di possibilità sufficientemente ricco da risultare utile nella vita di tutti i giorni. Una persona tendenzialmente fiduciosa e ingenua potrebbe, ad esempio, fare tesoro dell'aver esperito un'agency modellata su una mente machiavellica, in grado di fornirgli un ulteriore sguardo sulle cose e sul comportamento delle persone. Se ci si rinchiusse in un'unica e ristretta modalità, magari adottandola come unico atteggiamento possibile nei confronti del mondo, allora avverrebbe effettivamente una forma di logoramento dell'autonomia, ma Nguyen non intende sostenere, come si è visto, nulla del genere¹⁴⁷. Una limitazione del genere corrisponderebbe piuttosto a una degenerazione dell'uso del medium e a un atteggiamento patologico. Posta questa biblioteca di modalità agenziali, il soggetto per poterla sfruttare appieno dovrà essere dotato quindi della *fluidità* necessaria per adattarsi tempestivamente alle situazioni muovendosi tra di esse, e dell'*accuratezza* che lo renda capace di selezionare la giusta modalità per reagire a quella data situazione¹⁴⁸. Nguyen non pecca però di eccessivo ottimismo, ed è ben conscio del fatto

¹⁴⁶ Vista la natura pratica dell'esempio, si può fare un richiamo a quanto detto sulla dipendenza del nuovo strato agenziale da quello vecchio. La necessità di studiare nel poco tempo rimasto la sera prima dell'esame potrebbe portare la studentessa a uscire da tale modalità per riprendere la sua normale attività di studio.

¹⁴⁷ Ivi, p. 141.

¹⁴⁸ Ivi, p. 142.

che i giochi non siano l'unica cosa in grado di svolgere tale funzione, e che la possibilità di tali effetti necessiti di un'ulteriore ricerca empirica.

L'esposizione della teoria di Nguyen ha permesso di approfondire alcuni concetti fondamentali dotati di un enorme potenziale euristico volto a illustrare alcune nostre capacità psicologiche che, seppur calate nel contesto ludico, possono eventualmente essere generalizzate. Forti di questa cassetta per gli attrezzi si potrà ora compiere un ulteriore passo verso il cuore della presente trattazione, ovvero l'approfondimento dell'esperienza estetica sottesa allo sforzo compiuto durante i giochi.

2.2 *L'estetica dell'agency*

Giunti a questo punto ci si può legittimamente interrogare sulla questione cardine di questo capitolo, ossia la natura estetica dell'esperienza degli *striving play* studiati da Nguyen. Come visto nel capitolo precedente, ciò che il giocatore vivrà è in primo luogo nelle mani del game designer, che non a caso intende strutturare un'esperienza prima ancora che un gioco. Per portare a compimento tale obiettivo avrà a sua disposizione tutta la serie di variabili ed elementi analizzati in precedenza, e ciò gli permetterà di "sculpire" l'agency che verrà vissuta giocando il suo gioco, determinandone quindi la dimensione pratica infusa in esso. Vale la pena ricordare un'idea brillante del filosofo pragmatista John Dewey secondo la quale l'opera d'arte «ha una *qualità* peculiare che è, però, quella di chiarire e concentrare significati che sono contenuti in modo disperso e debole nel materiale di altre esperienze¹⁴⁹». Tale affermazione si pone chiaramente in opposizione con tutte quelle teorie estetiche che vedono nell'arte una dimensione straordinaria distinta in maniera netta dall'esperienza quotidiana, e allo stesso tempo in seguito alla sua lettura non potranno che riecheggiare alcune delle riflessioni di Nguyen viste precedentemente. Ciò che il game designer fa, infatti, altro non è che selezionare un elemento pratico proprio della vita di tutti i giorni, concentrandolo in un'agency progettata per enfatizzare al massimo grado quella specifica esperienza che assumerà determinati connotati estetici una volta esperita.

L'approccio di Nguyen si pone in merito a tali questioni in maniera del tutto originale, in quanto lo studio estetico del medium videoludico si è concentrato in primo

¹⁴⁹ J. Dewey, 2020, p. 103.

luogo sulle qualità rappresentazionali, critiche e finzionali. Merito della sua opera è quindi portare in questo panorama uno studio che mostri come «nei giochi si possa trovare un valore estetico slegato dal significato» in quanto individuabile «nelle qualità estetiche del fare, nell'estetica dell'agency»¹⁵⁰. A scanso di equivoci, è bene chiarire che tali proprietà estetiche possono essere individuate potenzialmente in ogni gioco, sia esso dotato di una narrazione complessa e di sequenze cinematografiche estremamente raffinate come *Death Stranding*, o astratto e minimale come il *Go*. Il fatto che analisi di questo tipo siano state sino ad ora ignorate è ricondotto da Nguyen al tentativo di cancellare l'aura di infantilità che permea l'ambito ludico, tentando di ricondurlo a forme più alte di espressione quali per esempio la finzionalità e la critica sociale¹⁵¹. Lo sviluppo di un'estetica dell'agency è quindi il modo mediante il quale è possibile capire senza fare ricorso a qualità secondarie¹⁵² il valore estetico dei giochi.

Il primo punto da tenere a mente è che, in questo contesto, l'oggetto a cui si deve volgere lo sguardo è l'esperienza di chi agisce nel gioco, cosa ben diversa, per esempio, dal riconoscimento del valore estetico del movimento di un atleta dal punto di vista dello spettatore¹⁵³ fatto da vari filosofi dello sport. Il giocatore vive quell'esperienza in prima persona, e gode di un contatto diretto con gli elementi del gioco e dell'ambiente in cui esso si svolge che gli spettatori non potranno mai comprendere realmente. Solo lui può compiere i determinati ragionamenti e riflessioni avendo una piena consapevolezza della situazione e del processo in atto nel suo svolgersi, nelle parole di Nguyen, egli «ha un'esperienza diretta della propria azione dell'agency»¹⁵⁴. Nel vivere l'attività in questo modo, i giocatori stessi si ritrovano a sperimentare le loro azioni come armoniose da un punto di vista pratico (*practically harmonious*). Secondo l'autore possono essere individuate tre distinte tipologie di armonie¹⁵⁵ che hanno luogo nei giochi. La prima, denominata armonia della soluzione (*harmony of solution*) si manifesta in virtù del

¹⁵⁰ Ivi, p. 104.

¹⁵¹ *Ibidem*.

¹⁵² Naturalmente ciò non implica l'inutilità di tali studi. Gli approcci più in voga mantengono un ruolo determinante nell'illuminare specifici lati dell'oggetto esaminato.

¹⁵³ Tale questione è stata affrontata da vari filosofi dello sport, ma è possibile trovare un interessante accenno anche in Dewey (2020, p. 32) quando, parlando di come si debba ripartire dall'esperienza ordinaria per comprendere le forme fondamentali dell'estetico, annovera tra i primissimi esempi di chi riesce in tale impresa «chi vede come la grazia carica di tensione del giocatore contagia la folla che sta guardando».

¹⁵⁴ C. T. Nguyen, 2020, p. 170.

¹⁵⁵ Concetto che naturalmente non esaurisce la dimensione estetica del gioco, ma permette di sviluppare un discorso che mantenga una certa familiarità con alcune nozioni tradizionali.

rapporto tra l'azione e la sfida, e può essere esemplificata da una determinata mossa in una partita di *Go*, ossia nel reagire ad un ostacolo trovando la giusta soluzione. Essa può essere vissuta anche dallo spettatore, in quanto fenomeno manifesto che può essere osservato. La seconda è l'armonia dell'azione (*harmony of action*), ed include, a differenza della precedente, l'agency di chi agisce, e avviene quando si ha un accordo tra la sfida e chi la supera in quanto figura da cui proviene la soluzione. Un caso pratico è rappresentato dall'eseguire con il perfetto tempismo un contrattacco capace di deflettere le armi del proprio avversario nel gioco di ruolo *Dark souls*. Come si può intuire, essa costituisce un'espansione della prima tipologia, poiché riguarda «non solo il modo in cui la soluzione si adatta al problema, ma anche il modo in cui il processo decisionale e la generazione dell'azione sono stati corretti nel generare una soluzione corretta»¹⁵⁶. Anche in questo caso lo spettatore può contemplarla, ma il giocatore gode di un punto d'accesso privilegiato. Queste due tipologie hanno anche una dimensione sociale che ha luogo nel momento in cui le azioni si combinano con quelle degli altri giocatori nell'affrontare nel modo più consono la sfida. L'ultima tipologia individuata dall'autore, la più raffinata, è l'armonia delle capacità (*harmony of capacity*). Essa porta a un livello ancora più alto quanto detto in precedenza: si tratta di un'armonia che scaturisce dall'esperire che si è, nella propria individuale totalità, totalmente adatti al compito proposto dalla sfida che ci si appresta a superare, è l'esperienza delle proprie capacità sfruttate al loro massimo grado. A differenza dell'armonia dell'azione si ha qui un chiaro riferimento alla difficoltà dell'impresa proposta, e ciò aumenta il valore per l'individuo che si spinge al suo limite. Essa è la tipologia meno accessibile al punto di vita dello spettatore, in quanto il vissuto del giocatore in un momento così teso e delicato può essere al massimo ricostruito in un suo resoconto a cose fatte¹⁵⁷. Nell'ottica dell'indagine sulla dimensione motivazionale dello striving player, possiamo dire che, nello svolgere imprese ardue, egli non si impegna per ricercare la difficoltà in quanto tale, ma per esperire queste armonie tra le sue capacità pratiche e il mondo circostante. Non si tratta di un senso di piacere che deriva retrospettivamente dal raggiungimento dell'obiettivo, ma emerge durante lo svolgersi dell'azione, nel vivo del suo processo.

¹⁵⁶ Ivi, pp. 171, 172.

¹⁵⁷ Ivi, p. 174.

Uno dei grandi pregi della teoria di Nguyen è quello di non limitarsi unicamente ad elementi positivi come le armonie, elaborando anche una raffinata estetica negativa dei giochi, volta ad esaminare le disarmonie che permeano una parte delle esperienze ludiche. Non dovrebbe stupire nessuno un'analisi che vada in questa direzione, in quanto siamo circondati da fenomeni estetici facenti parte dei più variegati media che presentano elementi spaventosi, dissonanti, sgradevoli fino al limite del disgusto. Basti pensare agli elementi tipicamente negativi presenti nei film horror, e studiati nel dettaglio da Noel Carroll o, tornando ancora più indietro, alla drammaticità rappresentata nelle tragedie. Vista l'enorme diffusione di tali opere, è quindi lecito interrogarsi con Nguyen sul modo in cui tali esperienze si manifestano nel gioco. Non occorre andare molto lontano per individuare in alcuni videogiochi come *Resident Evil* un contraltare ludico del cinema dell'orrore. Immergersi in tali giochi permetterà senza dubbio di esperire le armonie appena analizzate, ma metterà di fronte a situazioni in cui le risorse scarseggeranno, le nostre azioni non saranno sufficienti, e un'orda di zombie potrebbe sovrastare il proprio avatar (e quindi il giocatore stesso) senza lasciare via di scampo. L'esperire tali elementi negativi innesca un meccanismo che renderà ancora più intenso il piacere derivante dalle componenti positive di tali esperienze.

Ci si potrebbe però interrogare sulla legittimità di caratterizzare tali tipi di esperienze vissute tramite il medium videoludico come esperienze estetiche. Con le forme d'arte tradizionale i videogiochi condividono la necessità, in sede di valutazione (estetica) di essere esperiti direttamente, in quanto un giudizio formulato in prima persona sarebbe impossibile. A destare sospetti sulla possibilità di trattare le esperienze da essi prodotte come genuinamente estetiche è però la tensione che sussiste tra l'estremo interesse dei giocatori negli *striving play*, e il requisito di disinteresse che da Kant¹⁵⁸ in poi si è associato all'esperienza estetica. Per risolvere tale questione, Nguyen analizza i livelli dai quali è possibile esprimere un giudizio di gusto avente come oggetto un videogioco¹⁵⁹.

¹⁵⁸ Il riferimento diretto è all'analitica del bello contenuta nella *Critica della facoltà di giudizio*. In tale sezione Kant (2011, pp. 39-46) esamina il giudizio di gusto nei suoi vari momenti, e in riferimento alla sua qualità opera una distinzione tra il giudizio sul bello rispetto a quelli sul buono e sul piacevole. Il primo, a differenza delle altre tipologie, risulta dotato di un intrinseco disinteresse, di una dimensione contemplativa che connette direttamente la qualità dell'oggetto con il piacere/dispiacere, senza prendere in considerazione la sua esistenza.

¹⁵⁹ Ivi, pp. 183, 184.

Da tale esame, emergono tre principali posizioni (*stance*) da cui è possibile affrontare la questione:

1. posizione del gioco (*play stance*): in essa l'individuo è direttamente impegnato nell'attività proposta dal gioco in quanto giocatore;
2. posizione dello spettatore (*spectator stance*): in cui qualcuno è spettatore del gioco, senza prendervi attivamente parte;
3. posizione del design (*design stance*): da questo punto di vista il soggetto si trova ad esaminare non tanto la particolare partita giocata o osservata, quanto piuttosto il design del gioco (capace di supportare molteplici e variegati sessioni di gioco).

La posizione dello spettatore e quella del design sono in grado di supportare l'esperienza estetica, in quanto la tensione precedentemente descritta si manifesta dal punto di vista del giocatore alla luce dell'atteggiamento che il gioco gli richiede. La soluzione proposta da Nguyen a questa tensione intende salvaguardare, almeno parzialmente, l'impostazione tradizionale, e per farlo ricorre a una nozione ossimorica che ricorda l'universalità soggettiva kantiana: l'interesse disinteressato (*disinterested interestedness*). Essa può essere illustrata facendo uso dei concetti esaminati in precedenza, è possibile infatti analizzare la situazione nei seguenti termini: la fenomenologia dello striving play mostra il giocatore come chiaramente interessato al gioco e al suo fine, ma come si è detto l'adozione di tali obiettivi è solo temporanea, e ha come unico scopo l'esperienza estetica che può emergere da tale impresa. Si può quindi vedere come lo striving player stia in realtà giocando per avere quella data esperienza estetica, assumendo così un interesse (proprio dell'agency temporanea che si viene ad assumere iniziando il gioco) disinteressato (in quanto l'agency normale del giocatore ha come obiettivo l'esperienza estetica), «un'atteggiamento disinteressato nei confronti degli stati interessati di un'attività. [o, detto in un altro modo,] lo striving play è una *praticità impraticabile* (*impractical practicality*). Si tratta di un ragionamento pratico e di un'azione pratica intrapresi non per il risultato, ma per il gusto di impegnarsi nell'attività pratica stessa»¹⁶⁰.

La stratificazione agenziale consente anche di sviluppare un ulteriore e rilevante discorso intorno all'esperienza estetica. L'attenzione di un giocatore nel mezzo di una partita tende progressivamente a restringersi intorno a specifici elementi (per esempio si potrebbero ignorare gli elementi visuali per focalizzarsi su quelli strategici), e anche

¹⁶⁰ Ivi, p. 188.

questo aspetto, così tanto problematico se letto alla luce di una pura teoria classica dell'esperienza estetica, può essere ora osservato con occhi nuovi. Lo strato inferiore rivolto a livello attentivo verso un unico elemento non è in sé stesso fautore di alcuna esperienza estetica, ma consente al livello superiore di contemplare «*cosa significa impegnarsi in quello stato mentale pratico e focalizzato*»¹⁶¹. Dando consistenza alla teoria mediante l'uso di un esempio, potrò quindi trovarmi, nel corso di una partita di Go, innanzitutto focalizzato totalmente sulla cattura del territorio più grande possibile, gestendo strategicamente le reazioni messe in atto dal mio avversario per compromettere i miei piani. A questa esperienza di primo ordine potrò però applicare un'attenzione estetica di secondo ordine che si distribuisca sui vari aspetti che compongono la prima, e che precedentemente erano latenti, consentendomi quindi di percepire la superficie levigata delle pedine¹⁶², i suoni prodotti dalla scacchiera ecc.

Nel contesto videoludico una delle critiche maggiormente rilevanti riguarda nello specifico la dinamicità che caratterizza molti giochi, fattore che potrebbe non concedere al giocatore il tempo necessario per soffermarsi a sufficienza sui dettagli, come richiesto dall'impostazione più tradizionale. Molti autori oggi condividono però l'idea che il medium videoludico in quanto forma d'arte apra la porta a nuove forme di interazione estetica con il vantaggio di allargare la sfera sensoriale di riferimento (come per esempio impostazioni maggiormente legate al piacere cinestetico)¹⁶³. A questo aspetto, va poi aggiunto il fatto che gli stessi game designer potrebbero pensare il gioco in modo tale da facilitare tali condizioni per l'esperienza estetica¹⁶⁴ e all' "educazione" di un tipo di giocatore più orientato alla contemplazione, fattore di grande importanza per il discorso qui sviluppato.

Lo stesso Nguyen ci ricorda come in questo contesto non si stia parlando di esperienze fatte durante un incontro con un mondo dato, ma sottolineando anzi la natura artificiale e ragionata delle strutture con cui decidiamo di interagire. Al fine di comprendere come tale processo avvenga si rende però necessario un approfondimento del videogioco in quanto forma d'arte. Nel corso del primo capitolo si sono già incontrati

¹⁶¹ Ivi, p. 119.

¹⁶² Non è un caso se gli stessi manuali introduttivi al gioco dedicano alcune righe proprio alla dimensione sensoriale che si accompagna al tenere in mano la pedina durante la presa di decisione relativa alla mossa successiva.

¹⁶³ P. Atkinson, F. Parsayi, 2021, p. 529.

¹⁶⁴ Ivi, p. 524.

alcuni approcci specifici al tema, e Nguyen assume un punto di vista che intende porsi a metà tra le posizioni che vedono continuità e quelle che vedono discontinuità tra forme tradizionali e videogioco. Un elemento condiviso con le altre arti, e che Nguyen vede di grande rilevanza è l'idea di *frame prescrittivo*, stando al quale «al fine di esperire l'opera d'arte, si devono seguire certe prescrizioni intorno a come ci si dovrà confrontare con essa»¹⁶⁵. Tornando a una discussione che pertiene alla caratterizzazione ontologica di tale tipo di enti, possiamo dire che le opere d'arte non si riducono alla loro semplice materialità. In quanto a questo sostrato fondamentale si accompagna un inquadramento e una tessitura di norme sociali che circondano e regolano l'intera esperienza che esse permettono. L'emergere del tema della regola a questo livello della riflessione dà modo di introdurre anche un'ulteriore riflessione particolarmente rilevante, ossia quella sulla comunicazione. Si è già detto nella sezione dedicata al game design nel primo capitolo che i designer si ritrovano, loro malgrado, a dover fronteggiare una perenne incertezza, ossia quella relativa al raggiungimento, da parte del giocatore, dell'esperienza che loro desideravano fargli vivere. Sono proprio queste regole, queste strutture prescrittive scolpite nel gioco a fornire questa possibilità comunicativa, in quanto solo mediante questi strumenti è possibile “stabilizzare” quell'esperienza, rendendola, seppur nell'incertezza che oltre a un certo grado rimane inevitabile, condivisibile. Visti in questa luce i giochi sono «tecnologie di comunicazione [...] e una sorta di linguaggio per comunicare modalità di agency e forme di attività»¹⁶⁶. Come già accennato, Nguyen non si dilunga sulla questione della natura artistica del medium¹⁶⁷, ma specifica che la categoria chiave per trattare il medium a questo livello dell'analisi è quella di “opera”, utilizza di frequente la nozione di arte riferendola però a «”opere che sono simile all'arte (*art-like*) per molti aspetti significativi”»¹⁶⁸.

Da un punto di vista ontologico si può quindi parlare, in riferimento a questa categoria di oggetti, di un'ontologia prescrittiva, in virtù del loro essere costituiti, come detto, da una componente materiale e una normativa. Il celebre manga *L'uomo che cammina* di Jiro Taniguchi non è costituito unicamente dall'insieme di pagine stampate tra le proprie mani (un token del type dell'opera, per richiamare l'analisi messa in atto nel

¹⁶⁵ C. T. Nguyen, 2020, p. 192.

¹⁶⁶ Ivi, p. 193.

¹⁶⁷ Ritiene che una teoria cluster dell'arte potrebbe facilmente inquadrare certi giochi come facenti parte di tale insieme di oggetti.

¹⁶⁸ Ivi, p. 196.

primo capitolo), ma è intriso di una normatività che ne regola la fruizione. Se, per esempio, si procedesse con il senso di lettura dei fumetti occidentali sarebbe impossibile fruire di tale opera. Naturalmente un individuo potrebbe liberamente scegliere di procedere in quel modo, ignorando tale prescrizione, ma il risultato non sarebbe realmente un'esperienza dell'opera per come è stata originariamente pensata.

Fruire del gioco significa giocarlo, e il passo successivo in questa direzione non può che essere interrogarsi sulla possibilità che esista un modo giusto di giocare un gioco contrapposto ad altri sbagliati. Si è già fatto riferimento ai critici delle prescrizioni nei giochi, a coloro che vedono nei *game* un danno per la libertà, e che vorrebbero invece dare maggior peso ai liberi *play*, ma si è visto che il ruolo delle norme va ben oltre ciò che essi pensano. Anche nel contesto dei *game* si sono svolte discussioni su un tema affine, ossia se si possa sostenere o meno che ci sia un modo giusto di giocare un gioco. Olli Tapio Leino, per esempio, si è mostrato estremamente critico nei confronti di tale idea, sostenendo che gli studiosi dei giochi, nel rapportarsi alla questione, si siano sino ad ora fatti ingabbiare da un *imperativo ludico*, ossia dall'idea che «al fine di studiare un gioco, si debba giocarlo nello spirito con cui è stato inteso dal designer—adottando gli obiettivi del gioco e cercando di vincere secondo le sue regole»¹⁶⁹. Tale fallacia si fonda secondo Nguyen su un'altra individuata da W. K. Wimsatt Jr. e Monroe Beardsley: la fallacia intenzionale. Tale difetto nel ragionamento individuato dai due autori aveva in origine un obiettivo polemico ben più ristretto rispetto alle interpretazioni che ne sono state date, in quanto volto a difendere la tesi secondo cui il critico, nell'esprimere il suo giudizio relativo al successo di una data opera, non dovrebbe utilizzare le intenzioni dell'artista. A partire da tale idea, i teorici hanno alterato tale nozione dandole un senso differente secondo cui tali intenzioni proprie del creatore non dovrebbero essere usate come chiave interpretativa per l'opera. Naturalmente tutto ciò va nella direzione di un'idea di interpretazione libera e priva di vincoli, fondata prioritariamente su ciò che lo spettatore vive e riceve durante la fruizione. L'idea di ontologia prescrittiva ci aiuta a dirimere i nodi di tale questione. La confusione deriva dal fatto che il designer non prescrive al giocatore come *interpretare* il gioco, ma come *interagire* con esso. E lo stesso imperativo ludico finisce solo per determinare una questione di carattere ontologico più

¹⁶⁹ C. T. Nguyen, 2019, p. 3.

che interpretativo¹⁷⁰. Colui che si trova a studiare i giochi ha di fronte a sé due distinti oggetti di studio: la dimensione materiale del gioco e il gioco stesso. Nell'affrontare il primo il vincolo dell'imperativo non sussiste, ma per il secondo esso è fondamentale, in quanto, se non lo assumessero, non si troverebbero paradossalmente a studiare ciò che volevano indagare sin dall'inizio¹⁷¹. Un caso emblematico di uso della base materiale del videogioco in una maniera totalmente distinta da quella prescritta è le così dette speedrun, ossia partite che hanno come obiettivo il finire il gioco il più rapidamente possibile, sfruttando a pieno la conoscenza che il giocatore ha di esso, compresi eventuali bug o glitch non previsti dagli sviluppatori, per portare a compimento tale impresa. Il giocatore sarà sì impegnato ad interagire in un certo modo con la base materiale del gioco, ma nel perseguire tale fine sfruttando determinati mezzi non sta di fatto seguendo le prescrizioni che rendono quel gioco ciò che i designer volevano produrre¹⁷².

Lo studio delle peculiarità ontologiche del gioco porta Nguyen a formulare una prescrizione generale propria degli aesthetic striving game: «l'apprezzatore (*appreciator*) giocherà il gioco, seguendo le regole indicate e mirando all'obiettivo indicato, e poi apprezzerà l'attività risultante»¹⁷³. A dispetto della natura generale della prescrizione, una volta che sarà applicata la determinazione formale si riempirà di uno specifico contenuto di volta in volta diverso. Per quanto pertiene all'attenzione estetica, non viene specificato nulla se non che il giocatore deve partecipare alla sua stessa attività, e non saranno, nella maggior parte dei giochi, le regole a istruire i giocatori a riguardo «ma la natura dell'attività pratica può *richiamare* l'attenzione dei giocatori sui punti in cui l'azione è più intensa e gli esercizi di agency più interessante e memorabile»¹⁷⁴. Come si vedrà, un ruolo determinante in questo meccanismo lo avranno le affordance presenti nel gioco. Il giocatore si troverà naturalmente ad individuare gli aspetti salienti, e sarà quindi incentivato dagli stessi meccanismi coinvolti nel processo a rivolgersi verso ciò che Nguyen chiama *centro di gravità agenziale*, intendendo proprio le specifiche azioni che esaltano l'esperienza della propria agency nell'attività di volta in volta intrapresa. Il game

¹⁷⁰ Ivi, p. 8.

¹⁷¹ *Ibidem*.

¹⁷² Ciò naturalmente non implica una condanna di alcun genere. I giocatori che si impegnano in tali attività, comunemente detti speedrunner, arrivano a poter compiere tali sfide contro il gioco in virtù del loro amore per esso, e per la grande conoscenza raggiunta grazie alla fruizione fatta secondo le prescrizioni corrette.

¹⁷³ C. T. Nguyen, 2020, p. 206.

¹⁷⁴ Ivi, p. 207.

designer avrà quindi il ruolo di manipolare gli elementi di gioco in modo tale da facilitare l'attrazione di tale centro gravitazionale nei confronti dell'attenzione del giocatore: nulla sarà lasciato al caso, e se il giocatore riuscirà ad esperire esteticamente un dato aspetto di quell'agency che si troverà a vivere sarà proprio in virtù di questo impegno nella progettazione. Guardando da vicino ai giochi, Nguyen individua però tre possibili declinazioni della prescrizione, che non intende però come esaustive e complete. La prima categoria indagata è quella dei *party game*, come ad esempio *Dixit*, gioco nel quale, a ogni turno, un giocatore (detto narratore) dovrà selezionare una delle carte presenti nella propria mano, offrendone una descrizione narrativa basata sull'immagine in essa raffigurata, poi ogni altro partecipante dovrà selezionare una carta che ritiene corrispondente alla descrizione fatta posizionandola sul tavolo, e in fine il narratore le mischierà insieme alla sua prima di scoprirle e mostrarle a tutti. Giunti alla conclusione del turno, ogni giocatore voterà tra le carte in gioco quella che secondo lui è corretta, e in base al risultato delle scelte, verranno calcolati i punteggi. In giochi di questo tipo non risulta essere importante uno sviluppo delle proprie capacità sul lungo periodo vista la predominante arbitrarietà presente nella valutazione dell'esito della partita¹⁷⁵. Viene meno la necessità di prescrivere una progressione che nel corso di molteplici sfide porti i giocatori a migliorare. Il loro design si fonda su «arbitrarietà, mancanza di abilità e caos intenzionale»¹⁷⁶. La seconda tipologia è costituita dagli *heavy strategy game*. Durante una partita di *Terraforming mars*, i giocatori avranno l'obiettivo di terraformare Marte, e a tal fine dovranno impiegare la loro arguzia nel gestire le loro risorse per produrre progetti e ottenere punti vittoria. Un'impresa di questo tipo richiede, per essere svolta nel migliore dei modi, una conoscenza tutt'altro che superficiale delle possibili opzioni di gioco, cosa che può essere guadagnata solo dopo tanti tentativi e alla luce di una consapevolezza guadagnata giocando. Il punto cruciale dal punto di vista prescrittivo è che, per giocare al meglio questi giochi, un giocatore deve fare molte partite al fine di addestrare le proprie abilità, cosa assolutamente non necessaria nei party game. La conoscenza acquisita permette al giocatore di alterare la sua stessa esperienza del gioco, in virtù di questa capacità che l'autore chiama *percezione strategica*¹⁷⁷. L'ultima categoria esaminata è

¹⁷⁵ L'autore fa notare (ivi, p. 209) come i party game non debbano essere confusi con gli *stupid game*: nel primo caso, come si è visto, è prescritto che non si abbiano competenze, nel secondo invece «devi provare a vincere per giocare correttamente, ma la parte migliore è fallire».

¹⁷⁶ Ivi, p. 211.

¹⁷⁷ Ivi, p. 216.

quella dei cosiddetti *community evolution game*, di cui è un nobile esponente il già nominato *Magic: the gathering*. In questo gioco come in altri appartenenti alla categoria, il giocatore si trova di fronte alla possibilità di personalizzare il proprio mazzo scegliendo da un'ampia gamma di opzioni che di anno in anno si aggiornano grazie ad espansioni pubblicate dalla casa produttrice. Posta la possibilità di giocare senza alcun impegno particolare, un giocatore intenzionato a portare a un livello superiore le sue partite dovrà non solo studiare in maniera accurata le combinazioni possibili, ma anche tenere conto del “metagaming”, ossia quello scambio proprio della comunità di giocatori che, passando per i tornei di alto livello fino alle situazioni meno istituzionali, costituisce una gamma di informazioni relative a quelle che sono, in un dato periodo di tempo, alcune delle scelte più efficaci che possono essere fatte alla luce dei mezzi disponibili. La particolarità ontologica di questa categoria è che «date le condizioni della pratica e le caratteristiche progettuali del gioco non richiedono solo molteplici giocate, ma prescrivono anche *la partecipazione a una comunità di giocatori più ampia* per una fruizione adeguata»¹⁷⁸.

Un ultimo aspetto¹⁷⁹ molto rilevante da trattare riguarda una specifica difficoltà che i designer si trovano ad affrontare quando si apprestano a creare un gioco. Come si è più volte ripetuto, il designer non ha alcun controllo diretto sull'effetto che verrà prodotto sul giocatore, limitandosi a fare il possibile con gli strumenti nelle sue mani per poter favorire tale esperienza. Nguyen denomina *distanza agenziale (agential distance)* questo scarto occupato dal giocatore, figura senza la quale il gioco, e l'esperienza a cui mira il designer, non potrebbero mai avere luogo. Per superare tale difficoltà costituita da questa “distanza” dovrà dunque essere sfruttata al meglio la possibilità della manipolazione dell'agency.

Illustrare questo aspetto obbliga a ritornare nuovamente sulla specifica natura del videogioco in quanto forma d'arte. Nell'approfondire la questione, Nguyen fa uso di una distinzione che divide le forme d'arte in due tipologie di artefatti creati con fini estetici: le arti dell'oggetto (*object art*) e le arti del processo (*process art*). L'arte dell'oggetto corrisponde alle forme più tradizionali e comunemente riconosciute. Nella creazione di

¹⁷⁸ Ivi, p. 219.

¹⁷⁹ Si è scelto di non esaminare in questa sede due elementi tutt'altro che marginali della teoria di Nguyen, ossia la capacità trasformativa del gioco sul piano sociale e l'analisi della gamification, per focalizzarsi su aspetti di maggior rilevanza per quanto seguirà nei capitoli successivi.

un'opera di questo tipo, l'artista infonde in essa una determinata gamma di proprietà estetiche che saranno successivamente apprezzate dallo spettatore. Si potrebbe schematizzare tale tipologia affermando che «l'artefatto colma lo spazio vuoto tra l'artista e il pubblico agendo come una sorta di vettore per le proprietà estetiche»¹⁸⁰. Nelle arti del processo, invece, «l'artista crea l'artefatto al fine di richiamare l'azione estetica, dove le proprietà estetiche volute emergeranno dall'azione stessa»¹⁸¹. In questo caso, le proprietà non sono quindi possedute dall'oggetto, ma esso funge da elemento di sollecitazione di una data esperienza estetica che esso porta a compiere¹⁸². L'assenza, in questa seconda tipologia, di un elemento di mediazione costituito dall'artefatto imbevuto di proprietà comporta, come si è detto, una maggiore distanza tra creatore e fruitore. La riflessione intorno ai giochi e alla loro appartenenza a questa categoria comporta una riconsiderazione del nostro abituale atteggiamento nei confronti dell'arte. Nello specifico, le arti del processo ci consentono di distinguere due elementi che nell'arte dell'oggetto sono comunemente legati indissolubilmente. Da un lato possiamo infatti individuare l'opera dell'artista (*artist's work*), ossia «l'artefatto stabile creato dall'artista»¹⁸³, e dall'altro il focus attentivo (*attentive focus*), «l'oggetto di attenzione prescritto per il pubblico»¹⁸⁴. In un quadro o in una statua i due elementi tendono a sovrapporsi, ma nel gioco, così come nell'arte culinaria, essi divergono.

Confrontandosi con altre forme d'arte, Nguyen tenta di formulare una tassonomia che renda conto delle specificità del medium ludico. Il punto di inizio è la categoria di arte partecipativa (*participatory art*), ossia quel sotto insieme artistico in cui il fruitore è chiamato ad agire affinché possa esperire l'opera. Questa categoria si suddivide a sua volta in due tipologie: 1) generative e 2) non generative. Nella seconda tipologia, l'oggetto che diviene il focus attentivo è dotato di un'esistenza autonoma e non dipende sotto alcun aspetto dal fruitore, e in questo caso la partecipazione assume la forma di un'esplorazione di tale elemento; nel primo il fruitore genera il focus attentivo in virtù

¹⁸⁰ C. T. Nguyen, 2020, p. 2.

¹⁸¹ *Ibidem*.

¹⁸² Nguyen utilizza inizialmente il costrutto “arte dell'azione”, proprio in ragione del ruolo che l'agire del soggetto ha in questo contesto, ma a causa dell'ampio uso che tale nozione ha in filosofia, opta per il termine “processo” al fine di sottolineare la rilevanza del punto di vista in prima persona di chi agisce. Va sottolineato che le due forme si trovano su uno spettro, e non è improbabile che in taluni casi si trovino opere entro una certa misura ibride, o verso cui il fruitore si trova ad apprezzare sia taluni elementi propri dell'artefatto, sia aspetti propri della propria esperienza.

¹⁸³ C. T. Nguyen, 2020, p. 224.

¹⁸⁴ *Ivi*, p. 225.

del suo partecipare all'opera¹⁸⁵. Si dà poi, all'interno dell'insieme delle arti generative, un'ulteriore separazione tra quelle prodotte (*manufacturing*), in cui il fruitore è portato a creare, mediante la sua partecipazione, un oggetto che poi potrà apprezzare, e quelle processuali in cui, come già detto, sarà la stessa attività ad essere oggetto di apprezzamento estetico. Nguyen può quindi definire gli aesthetic striving game come «un'arte partecipativa generativa processuale agenziale¹⁸⁶– o un'arte agenziale, in breve»¹⁸⁷. Così come altre forme di arte partecipativa di tipo generativo, i giochi sono dotati di una particolare resistenza (*recalcitrance*)¹⁸⁸ corrispondente a una forma di distanza: la già nominata distanza agenziale. Agli albori del medium la soluzione adottata per arginare tale difficoltà era quella che Nguyen definisce “la via del puzzle”, ossia il restringimento delle soluzioni possibili per una data situazione di gioco al fine di indirizzare con maggior sicurezza il giocatore, ma un design di questo tipo mal si abbina con la necessità di scelte genuine proprie dell'aesthetic striving play.

Di grande rilievo è il fatto che i giochi non sono l'unico campo in cui ci troviamo ad avere a che fare con questa tipologia di distanza. Basta guardare ciò che ci circonda per vedere come la stessa progettazione della struttura di un edificio o, allargando lo sguardo, di un'intera area urbana comportino le medesime difficoltà, e lo stesso accade anche nella pianificazione dei paesaggi e nel governo: in tutti questi casi è richiesto a chi affronta la situazione di determinare le strutture vincolanti che influiranno sull'agire di un numero più o meno ampio di persone¹⁸⁹. Ruolo del designer (in senso ampio) in tutti questi campi è adottare i migliori strumenti al fine di fare emergere il comportamento desiderato negli individui coinvolti dando forma alle loro stesse attività. Ci sono però delle differenze che rendono i giochi un caso speciale. Se infatti nel governo non è possibile, quantomeno in uno stato non dittatoriale, valicare determinati limiti come quelli legati all'autonomia dei cittadini, i game designer, in virtù dello specifico oggetto su cui lavorano, non sono vincolati a tali restrizioni, e lo stesso medium dell'agency risulta essere più malleabile. Loro possono andare oltre la sola manipolazione dell'ambiente in

¹⁸⁵ Ivi, p. 230.

¹⁸⁶ In virtù della centralità dell'agency nell'esperienza estetica del soggetto.

¹⁸⁷ Ivi, p. 232. Nguyen sottolinea come la definizione non fa uso, a differenza delle teorie oggetto del primo capitolo, della nozione di interattività, in quanto ritiene che non tutti gli elementi della categoria siano interattivi.

¹⁸⁸ Nozione che Nguyen riprende da Wollheim, nel senso di quella peculiare difficoltà che il medium di una data forma d'arte pone all'artista.

¹⁸⁹ Ivi, p. 242.

cui i soggetti si trovano ad agire, decidendo abilità e scopi che il giocatore assumerà, entrando, anche se con dei limiti che non potranno mai essere del tutto superati, nella sua sfera motivazionale e della natura della sua agency. Riassumendo si potrebbe dire che «i progettisti di governi, ambienti urbani e strade lavorano in gran parte nel medium dei vincoli per l'agency, mentre i game designer lavorano in modo potente e diretto nel medium dell'agency stessa»¹⁹⁰.

Come si è visto, l'indagine svolta da Nguyen non si limita ad analizzare alcuni tratti caratteristici del medium videoludico ma rende conto anche della specifica dimensione estetica che il giocatore vive durante il gioco, illuminando alcune delle sfaccettature che la compongono. Obiettivo dell'ultimo paragrafo di questo capitolo sarà quindi porre al centro del discorso la nozione di agency, andandone ad esaminare nel dettaglio la dimensione estetica, e chiarendo come anche su versanti non filosofici essa sia uno strumento concettuale di estrema rilevanza per lo studio del medium videoludico (e non solo).

3.3 Agency, estetica, e studio dei media

A dispetto del ruolo giocato nella sua analisi, nel corso della sua esposizione Nguyen non si dilunga particolarmente sulla natura dell'agency. Prima di illustrare come tale nozione sia stata impiegata da game designer e studiosi dei media, è bene tentare di chiarirne alcuni aspetti salienti che potrebbero per questo rimanere inespressi.

Ad arricchire la riflessione di Nguyen si pone, in un dialogo diretto con l'autore, Antonia Peacocke la quale tenta di chiarire e ampliare proprio la caratterizzazione dell'agency estetica. Innanzi tutto, l'autrice inquadra la teoria di Nguyen come essenzialmente conservativa, nel senso che non propone alcuna rielaborazione innovativa della nozione di estetica, ma piuttosto tenta un'analisi dell'estetica dell'agency tale e quale a indagini più classiche come per esempio l'estetica della musica o della scultura¹⁹¹. Nello specifico, l'autrice inizia la sua critica riconoscendo che Nguyen assume il così detto "requisito esperienziale" del giudizio estetico, ossia la richiesta che solo chi abbia esperito direttamente un certo oggetto possa esercitare la propria facoltà di giudizio in

¹⁹⁰ Ivi, p. 247.

¹⁹¹ A. Peacocke, 2021, p. 2.

senso pieno. Tale principio comporta la necessità di approfondire la dimensione fenomenologica dell'aesthetic striving play. Se si vuole sostenere la teoria di Nguyen si deve essere in grado di mostrare come l'esperienza fenomenica che si accompagna al gioco sia realmente l'esperienza fenomenica dell'agency stessa. Una persona dotata di sinestesia, sostiene l'autrice¹⁹² potrebbe avere un'esperienza fenomenica che associ al numero 3 a una data sfumatura di verde, ma essendo i numeri degli oggetti astratti non è possibile avere di essi alcuna esperienza delle loro proprietà. È possibile però individuare una serie di elementi implicata dalla fenomenologia dell'agency stessa: nell'esercizio della propria agency un individuo è infatti portato a far sì che qualcosa accada, ad agire intenzionalmente adattandosi alla mutevolezza delle circostanze e assumendosi la responsabilità per quanto accadrà, selezionando cosa fare da un variegato insieme di opzioni dimostrando capacità di valutazione, in quanto le differenti scelte possono essere più o meno meritevoli di essere perseguite¹⁹³. Peacocke trova che rispetto all'enorme gamma di sfumature che compongono il concetto di agency, l'analisi di Nguyen, con la sua esposizione dei tipi di armonia, sia piatta e manchi nel rendere conto di un fenomeno così articolato. Riconosciuto questo limite, propone quindi tre sfaccettature dell'agency estetica in grado di arricchire la teoria. Innanzitutto è possibile mettere in risalto la dimensione emotiva che si accompagna al nostro agire, sulla scorta di quanto suggerito da William James. Pur rinunciando alla metafisica del pragmatista, Peacocke ritiene che l'autore non commetta un errore nel sottolineare la rilevanza dei qualia¹⁹⁴ che compongono l'agire¹⁹⁵. Un esempio è il sentimento di trionfo che si accompagna alla buona riuscita di una nostra azione e al suo significato emotivo, o a termini comunemente usati in un contesto marcatamente muscolare, come "sforzo" o "tensione", ma che possono essere applicati anche alla dimensione emotiva delle situazioni pratiche. La seconda estensione sviluppa la già citata dimensione attentiva, in quanto Nguyen non sottolinea a sufficienza, quantomeno a livello esplicito, il "gioco" che si svolge tra gli elementi di sfondo e quelli in primo piano nel corso delle nostre pratiche immersive. In particolare, egli non esplicita che «proprio questo modello di attenzione è *esso stesso* una caratteristica fenomenologicamente rilevante della nostra esperienza, e che può

¹⁹² Ivi, p. 5.

¹⁹³ *Ibidem*.

¹⁹⁴ Ossia le proprietà soggettive dell'esperienza, non indagabili da ogni punto di vista diverso dalla prima persona.

¹⁹⁵ Ivi, p. 6.

parzialmente costituire un'esperienza estetica del game play. Ancora meglio: come qualcosa che fai, e in aggiunta come qualcosa che *devi* fare al fine di fare altre cose, la partecipazione (*attending*) è una caratteristica dell'agency»¹⁹⁶. L'ultimo aspetto che può essere espanso e inglobato tra le manifestazioni dell'estetica dell'agency è legato al ruolo delle affordance. Tale concetto coniato dallo psicologo J. J. Gibson fa riferimento alla nostra capacità di percepire determinati aspetti di un oggetto con cui interagiamo, e di pensare a partire da essi i possibili modi in cui utilizzarlo. La stessa esperienza del giocatore può essere indirizzata in una data direzione mediante le giuste affordance, andando a costituire quel centro di gravità agenziale discusso da Nguyen.

Facendo un passo indietro per inquadrare più in generale la questione della natura estetica dell'agency, emerge sin da subito il fatto che questo aspetto è stato poco indagato. La riflessione filosofica intorno a tale nozione si è infatti incentrata prevalentemente sulla dimensione pratica, tanto da aver portato Keren Gorodeisky a parlare di un approccio pratico all'agency connesso all'idea che tale nozione sia connessa con la volontà e la capacità di agire intenzionalmente¹⁹⁷. Secondo l'autrice esso sarebbe dominante in questo campo di ricerca, e risulta pertanto necessaria l'individuazione di un'alternativa capace di mantenere gli elementi positivi sino ad ora guadagnati integrando ad essi la descrizione di una più ampia gamma di fenomeni. Lo stesso Nguyen è molto tradizionalista in materia, e non si sbilancia sulla questione. Affrontare la questione obbliga a partire dal riconoscimento dell'apprezzamento (*appreciation*) in estetica, intendendo con tale termine «un'attitudine cognitivo-affettiva che implica la consapevolezza dell'oggetto in quanto meritevole dell'apprezzamento, e di esso stesso in quanto meritato dall'oggetto»¹⁹⁸. Secondo l'autrice, «un oggetto che non giustifica (*warrant*) l'apprezzamento estetico non ha valore estetico¹⁹⁹», e ciò comporterebbe l'assenza di giustificazione per ogni azione indirizzata verso quel valore, in quanto la prima si costituisce, in senso trascendentale, come condizione di possibilità del secondo. Emerge quindi il tema del merito, in quanto dal meritarsi l'apprezzamento dipende il valore in questione. In particolare, l'oggetto estetico merita una serie di azioni e atteggiamenti variegati solo successivamente a un più fondamentale merito di natura estetica. La critica

¹⁹⁶ Ivi, p. 7.

¹⁹⁷ K. Gorodeisky, 2022, p. 456.

¹⁹⁸ Ivi, p. 458.

¹⁹⁹ *Ibidem*.

alla visione tradizionale si estende anche alle stesse proprietà al centro della disciplina, in quanto da un lato sarebbero passibili di un uso non esclusivamente estetico, e dall'altro non si mostrerebbero in grado di cogliere ciò che ha realmente l'elemento estetico del valore in esame. A fornire tale caratterizzazione è proprio l'idea sopra esposta, in quanto dal meritare un particolare tipo di apprezzamento discenderebbe il corretto inquadramento delle proprietà. Si può quindi propriamente dire che un individuo ha un'agency estetica genuina se la esercita «in atti di una capacità che è *differente dalla volontà*: la capacità razionale-affettiva per l'apprezzamento»²⁰⁰. Gorodeisky propone "approccio dell'autorità" all'agency come nome per questa nuova prospettiva. Secondo questa nuova impostazione, «un'attitudine è un esercizio di agency razionale, *non* nella misura in cui è formata "a comando", ma in quanto è costituita dalla consapevolezza della sua stessa appropriatezza»²⁰¹. In tal modo è possibile salvaguardare l'idea che l'agency sia connessa con il concetto di attività, con in più il vantaggio di inglobare nell'analisi una serie di fenomeni altrimenti esclusi, come ad esempio i desideri, le emozioni, le credenze e, naturalmente, la dimensione estetica di cui ci si sta occupando. Contro possibili obiezioni al fatto che l'apprezzamento estetico sia un caso di agency razionale va comunque evidenziato come esso sia sensibile a ragioni, in quanto «a) valutabile come sia supportato o non supportato da buone ragioni, b) soggetto alla domanda "perché" esplicativa/normativa, e c) criticabile per non rispondere a ragioni»²⁰².

La nozione di Agency, come detto, è stata ed è uno strumento di grande utilità anche per studiosi dei media e game designer. Una volta chiarita mediante l'approfondimento di alcune specifiche teorie la sua dimensione estetica, è opportuno cogliere l'occasione offerta da Nguyen e instaurare un dialogo diretto con queste altre discipline. Susanne Eichner, in un suo recente studio dedicato al tema della ricezione dei media, ha posto proprio tale nozione come cardine teorico per affrontare tale fenomeno in differenti media (televisione, film e videogiochi), con l'intenzione di individuare un unico framework operativo. La tesi di fondo dell'autrice risulta essere che l'«agency, in quanto forma speciale di coinvolgimento nei media, è potenzialmente presente nella ricezione di tutti i media²⁰³». Di grande interesse e in sintonia con gli autori sin qui

²⁰⁰ Ivi, p. 460.

²⁰¹ Ivi, p. 462.

²⁰² Ivi, p. 463.

²⁰³ S. Eichner, 2014, p. 13.

esaminati è l'idea che l'agency sia un fenomeno processuale, dotato di un dinamismo ad esso essenziale, e che pertanto sia possibile parlare di una sua adattabilità a certe caratteristiche testuali specifiche del medium di riferimento²⁰⁴. L'analisi di una vasta gamma di teorie in materia porta l'autrice a sottolineare la rilevanza della dimensione sociale dell'agency, fornendone una definizione ricca di significato: «una capacità creativa che dipende da risorse individuali e socio-culturali che può essere amplificata e migliorata e che è radicata e incorporata nel corpo umano»²⁰⁵. Di notevole rilevanza per l'argomento qui trattato sono in particolare due gli aspetti che emergono come degni di nota: il ruolo giocato dalle risorse in possesso di chi agisce, e la dimensione di corporeità, temi che saranno di fondamentale importanza nei prossimi capitoli.

Tornando all'obiettivo principale della ricerca, Eichner assume come definizione di coinvolgimento quella secondo cui esso è il «generale attaccamento a qualsiasi testo mediale con attività sia cognitive che affettive del ricevente»²⁰⁶, coprendo così un ampio spettro di fenomeni sia interpretativi che esperienziali, e portando in evidenza il ruolo del processo di ricezione, dando così modo di andare oltre a certe dicotomie che hanno dominato le teorie precedenti. Si tratta quindi di far venir meno determinate critiche alla nozione di coinvolgimento, mostrando come esso possa fungere da meta-categoria di grande rilevanza per l'intensità e l'estensione di ogni possibile modo di ricezione²⁰⁷. Esso non specifica la relazione tra il ricevente e il testo, ma «si riferisce al *livello di vicinanza e distanza, all'importanza, all'interesse personale e ai punti di attaccamento e ai modi di trattamento delle informazioni che sono usati durante il processo di ricezione, e che enfatizzano lo scambio tra le disposizioni del ricevente, medialità e testualità con composizione, estetica e forma*»²⁰⁸. Questo approccio alla questione si configura quindi, insieme a quello di altri autori, come attento alla caratteristica complessità di cui i media contemporanei, compreso il videogioco, sono permeati, e diviene per noi particolarmente prezioso in quanto l'agency viene considerata un modo del coinvolgimento. Quest'ultimo aspetto può essere inquadrato come un processo di ricezione dei media suddiviso in due fasi, e che si compie in azioni della vita quotidiana. Il primo livello dà modo all'utente di riconoscere il testo in quanto tale sulla base di schemi e insiemi di conoscenze; il secondo

²⁰⁴ Ivi, p. 25.

²⁰⁵ Ivi, p. 51.

²⁰⁶ Ivi, p. 127.

²⁰⁷ Ivi, p. 131.

²⁰⁸ *Ibidem*.

evolve a partire dal primo ed è connesso con l'apice delle attività di ricezione generale e con gli specifici modi di coinvolgimento²⁰⁹. Analizzare il modo in cui la nozione di Agency viene sviluppata all'interno di questo modello può fornire non pochi spunti di notevole interesse. Innanzitutto, va sottolineato come, dei tre livelli di agency individuati dalla psicologia ossia «agency individuale (personale), l'agency che fa affidamento sulla competenza di altri (proxy), e l'agency che avviene quando si segue un fine condiviso, combinando gli sforzi (collettiva)»²¹⁰, sia la prima a giocare un ruolo determinante nel modello, differenziandosi in quattro specifiche forme²¹¹:

1. padroneggiare la narrativa (*mastering narrative*): una delle forme più basiche. Può essere caratterizzata come la generale capacità di esaminare un testo interpretandolo nei suoi vari significati in virtù della personale “enciclopedia” di conoscenze dell'individuo. Si tratta di un processo dinamico e in cui i significati vengono assunti e alterati in corso d'opera, e nel quale si possono dare casistiche differenti in base alla struttura narrativa del testo che ci si trova davanti, indipendente dal loro essere media lineari o meno;
2. padroneggiare la scelta (*mastering choice*): fa riferimento a quei media che offrono all'individuo la possibilità di compiere delle scelte in senso ampio²¹²
3. padroneggiare l'azione (*mastering action*): caratteristica ed elevata al massimo grado nei videogiochi, essa oggi tende più ad espandersi anche in altri media, e fa riferimento all'interazione dell'utente mediante un'interfaccia (come se stesse agendo con un movimento del proprio corpo tradotto dal mouse o dal controller);
4. padroneggiare lo spazio (*mastering space*): quest'ultima tipologia indica la dimensione dell'esplorazione, la navigazione e l'orientamento dentro un ambiente digitale. Ben lungi dall'essere limitata ai videogiochi, essa viene oggi introdotta anche in serie e film mediante, ad esempio, la manipolazione delle prospettive.

È possibile inoltre individuare un'ulteriore tipologia detta agency creativa. Essa è particolarmente affine al contesto videoludico, in quanto il medium fin dalle sue origini ha dato modo ai giocatori non solo di fruire del prodotto originale, ma anche di

²⁰⁹ Ivi, p. 137. Tra cui l'immersione, il coinvolgimento ludico, l'analisi, e l'agency.

²¹⁰ Ivi, p. 163.

²¹¹ Ivi, p. 164-172.

²¹² Si fanno qui riferimento tanto alle possibili scelte fatte da uno spettatore di un reality show, quanto a quelle più articolare di un videogiocatore.

manipolare il codice agendo sugli stessi elementi del gioco. Collegandosi al dibattito sull'esistenza di un modo giusto di giocare a un gioco, si potrebbe sostenere che quei giocatori che si pongono un fine differente rispetto a quello originariamente pensati non stiano facendo altro che manifestare la loro agency creativa.

Come già sottolineato, l'idea di sfruttare la nozione di agency come chiave per interpretare i fenomeni videoludici non è un'esclusiva dell'approccio di Nguyen, ma ritrova molteplici esempi nel campo dei game studies. Uno di questi è costituito dalla ricerca svolta nel testo *Videogames and Agency* da Bettina Bódi, opera nella quale si tenta di indagare come il tema dell'azione e della libertà di agire abbia un riflesso nei principi operativi messi in atto dai designer. Ritorna in questo contesto Janet Murray, autrice già incontrata durante la ricostruzione delle posizioni degli esponenti dei game studies, la cui definizione di agency come «il potere soddisfacente di fare azioni significative e vedere i risultati delle nostre decisioni e scelte»²¹³ rimane un punto di riferimento costante per questo dibattito. La tesi fondamentale di Bódi è che l'agency possa essere intesa come «un'affordance del game design»²¹⁴, e ciò permette un chiaro collegamento con la teoria di Nguyen. A tale concezione si aggiunge il desiderio di formulare, mediante un serrato confronto con le teorie di altri autori, «un framework euristico multidimensionale per concettualizzarla [l'agency] nei giochi basati su avatar (*avatar-based*)»²¹⁵.

La nozione di agency, per come viene trattata nei game studies, può essere ricondotta a tre concezioni generali²¹⁶: 1) in riferimento alla partecipazione della community, alla diversità e alla rappresentazione nei giochi, 2) mediante un approccio narratologico, ossia focalizzandosi sulla possibilità che il giocatore ha di agire sul flusso della narrazione, e 3) legando, come fa l'autrice, la nozione alle meccaniche, alle piattaforme, e alle *affordance* materiali. L'autrice non esita a criticare Murray per l'aver, per esempio, parlato dell'agency come di un "piacere estetico" avente luogo nel giocatore, in quanto condizionerebbe tale esperienza a una "soddisfazione narrativa"²¹⁷, ma come si è visto l'esperienza estetica legata all'agency ha un'estensione ben maggiore. L'agency nella sua prospettiva può essere concepita come uno spettro e, pur non adottando una definizione rigida, è possibile definirla come «lo spazio di possibilità per una scelta

²¹³ J. Murray, 1997, p. 126.

²¹⁴ B. Bódi, 2023, p. 3.

²¹⁵ *Ibidem*.

²¹⁶ Ivi, pp. 13, 14.

²¹⁷ Ivi, p. 16.

significativa espressa per mezzo dell'azione del giocatore che si traduce nell'azione dell'avatar, permessa e vincolata dal design di gioco»²¹⁸. Per chiarire al meglio tutte le dimensioni del concetto da lei elaborato è però necessario esaminare cinque aspetti determinanti²¹⁹:

1. agency è la scelta significativa del giocatore: nell'affrontare la nozione sotto questo aspetto, emerge come essa non sia coestensiva a tutte le azioni che un giocatore compie durante un gioco, in quanto se così fosse non ci sarebbe alcuna ragione per non sostituire ad essa la nozione di interattività. È in quest'ottica che emerge la rilevanza dell'esame di Murray, così come della riflessione di Salen e Zimmerman, nel caratterizzare tale significatività come innanzitutto frutto dell'interazione tra individuo e sistema (quindi non propria di un solo lato del rapporto), e nel comprendere come ciò che il giocatore ha scelto di fare deve avere un impatto concreto e di una certa rilevanza per il gioco;
2. l'agency è l'azione del giocatore/avatar: come si avrà modo di vedere meglio nel prossimo capitolo, l'azione del giocatore si manifesta nel mondo di gioco per mezzo della mediazione dell'avatar. Le caratteristiche di questo elemento del gioco risulteranno quindi determinanti nel ritagliare le possibilità d'azione offerte;
3. l'agency è permessa dal design: ciò che l'avatar può fare, così come il mondo circostante e le leggi che lo dominano, sono frutto delle scelte dei designer, e sotto questo punto di vista si deve volgere lo sguardo al "lato" del sistema per comprendere il ruolo che le meccaniche giocano nella costituzione dell'agency;
4. l'agency è progettata: in quanto frutto della manipolazione del game designer, essa può essere da questo punto di vista intesa come una proprietà dell'oggetto prodotto, come già visto nell'esame della teoria di Nguyen, a indirizzare il giocatore verso una specifica esperienza;
5. l'agency è uno spazio di possibilità: Bódi ritiene che a legare insieme tutti gli aspetti precedenti sia la nozione di "spazio di possibilità", ossia come quell'insieme di possibili azioni offerte al giocatore in virtù dei limiti e delle affordance scolpite dai designer.

²¹⁸ Ivi, p. 22.

²¹⁹ Ivi, pp. 22- 30.

Come si è detto, l'autrice sostiene che si debba osservare nel dettaglio come il gioco, nelle sue specifiche qualità, consenta di agire sull'agency. Lo sviluppo di questo framework deve necessariamente indagare gli elementi fondamentali che svolgono un ruolo rilevante in questo contesto. La sua attenzione si rivolge in primo luogo allo spazio, letto però alla luce delle funzioni svolte in esso dall'avatar. Per riferirsi a questa dimensione sceglie di non usare il generico "mondo di gioco" (*gameworld*), in favore di un'analisi che suddivida lo spazio in differenti livelli formulati sulla base delle teorie di Thon e Schöter, ottenendo così la seguente tassonomia: è possibile innanzitutto individuare un mondo della storia globale (*global storyworld*) e un insieme di situazioni locali (*local situation*) che possono in qualche modo essere discordanti rispetto al primo; a queste due categorie va poi aggiunto lo spazio ludico (*ludic space*) costituito dalla dimensione più astratta e legata alle regole e meccaniche. Questi differenti spazi contribuiscono a dare luogo a due distinte forme di agency: quella spaziale e quella esplorativa²²⁰. La prima ha una connessione diretta con la funzione ludica dell'avatar, ma anche con la strutturazione degli ambienti e le conseguenti limitazioni che essi comportano. La seconda, invece, si concentra su diverse scelte di game design, come gli spazi sono strutturati (per esempio se sono suddivisi in città), quali parti sono effettivamente esplorabili, e quali meccaniche siano pensate per spingere il giocatore a esplorare. Il secondo elemento indagato è la dimensione della temporalità nella misura in cui essa influisce sull'agency. Il tempo nei videogiochi può essere suddiviso, così come lo spazio, in differenti tipi formulati incrociando la strutturazione già vista per lo spazio con la teoria di Zagal e Mateas: 1) tempo del mondo reale (*realworld time*) ossia quello passato a giocare, 2) tempo ludico (*ludic time*) legato alla dimensione più astratta e non con gli elementi rappresentazionali, 3) tempo della rappresentazione locale (*time of local representation*) relativo ai singoli eventi del gioco, 4) tempo del mondo di gioco (*storyworld time*) costituito dalle regole generali che determinano lo svolgersi della temporalità nel mondo di gioco²²¹. Questa dimensione consente di identificare due specifiche forme di agency ad essa connesse. L'agency temporale definibile come «la possibilità di azione così come è permessa e vincolata entro le strutture temporali che

²²⁰ Ivi, p. 45. La distinzione è utile a distinguere i diversi effetti delle dimensioni rappresentazionali e ludiche di questi spazi.

²²¹ Ivi, pp. 49, 50.

costituiscono il design di gioco»²²², riguarda le caratteristiche legate agli aspetti ludici e rappresentazionali come, per esempio, il funzionamento dello scorrere del tempo o le condizioni del game over. La seconda tipologia di agency, denominata dall'autrice “ergodica”, rende conto di tutti quei fenomeni in cui il giocatore/avatar ha modo di controllare entro un certo grado le strutture temporali del design di gioco. Bódi esamina poi la dimensione configurativo-costruttiva. Con tale nozione l'autrice si riferisce a tutti quegli aspetti relativi alla possibilità di modificare l'avatar e ciò che lo circonda (per esempio la possibilità di alterare la struttura di un terreno o di distruggere gli edifici). Di notevole importanza è la nozione di “configurazione”²²³ usata in questo contesto per parlare di come il giocatore possa modificare il proprio avatar²²⁴. L'ultimo elemento prende in considerazione il ruolo svolto dalla narrativa nella determinazione dello spazio di possibilità. In particolare, essa consente di analizzare elementi di gioco ormai comuni a moltissimi videogiochi come le cut-scenes, e di analizzare la struttura della narrazione e quanto il giocatore possa interagirvi in maniera significativa. Un'ulteriore gamma di fenomeni connessi a questa tipologia è affrontata mediante la nozione di agency drammatica. Essa è volta a comprendere come elementi non canonicamente intesi come vettori narrativi come le meccaniche di gioco possano contribuire all'emergere di una “storia del giocatore”²²⁵. Si evince dall'esame di queste quattro dimensioni che le sfaccettature dell'agency tendono a oltrepassare i confini e a sostenersi in molteplici situazioni, ma ciò non desta preoccupazione, in quanto questo tratto è totalmente normale per un framework che intende puntare sull'applicabilità al più ampio spettro possibile di situazioni e fenomeni.

Nel corso del capitolo si è tentato di mostrare le molteplici sfaccettature del concetto di agency, e i modi in cui essa può essere utilizzata per comprendere meglio il medium videoludico. Per fare ciò, l'attenzione è stata rivolta prevalentemente alla teoria

²²² Ivi, p. 51.

²²³ Ivi, p. 54. Il termine viene generalmente impiegato come metafora del processo di gioco (*gaming process*).

²²⁴ Con ciò si fa riferimento sia alle modificazioni fisiche superficiali (come l'estetica) che a quelle che comportano reali conseguenze per il gioco. Sul piano psicologico anche i valori del personaggio possono avere un notevole peso.

²²⁵ Ivi, p. 62.

di Nguyen, nel tentativo di mostrarne le potenti capacità euristiche, al netto di possibili integrazioni e approfondimenti. In sintonia con i suoi assunti generali si rivelano essere, in ultima analisi, anche le teorie esaminate provenienti dalla teoria dei media e dai game studies, indice di come la ricezione di tale strumento concettuale stia acquisendo sempre più valore.

Capitolo 3

3.1 La ludologia esistenziale

La filosofia, come si è potuto vedere nelle teorie esposte nei precedenti capitoli, non ha mancato di assumere il videogioco come oggetto di studio da porre sotto le sue lenti. A tali linee di ricerche è possibile accostare una corrente interna ai game studies composta da autori che hanno scelto di analizzare il medium mediante gli strumenti offerti dalla fenomenologia e dall'esistenzialismo, da un lato in virtù della loro formazione, dall'altro a causa dell'efficacia di queste teorie nel fornire un forte apparato concettuale per l'analisi dell'esperienza del giocatore. La cosiddetta ludologia esistenziale (*existential ludology*) deve il suo nome proprio a tali radici filosofiche, e il suo scopo può essere riassunto nelle parole di Matthew Payne secondo cui «se la fenomenologia esistenziale si interroga intorno alla possibilità e al significato dell'azione umana nel mondo, allora la ludologia esistenziale [...] si pone questioni simili sul gioco significativo (*meaningful play*) nel mondo virtuale»²²⁶. Payne, così come altri autori appartenenti a questa corrente, non manca di fare un esplicito riferimento a un'ulteriore corrente filosofica che per ragioni tematiche non sarà possibile analizzare nel dettaglio, ma che costituisce uno strumento fondamentale per la riflessione sul tema della tecnologia in generale: la post-fenomenologia. Nei suoi tratti fondamentali, essa risulta essere una posizione filosofica sorta da un'ibridazione tra pragmatismo e fenomenologia, volta a superare alcune limitazioni delle impostazioni tradizionali al fine di offrire un framework capace di affrontare un ampio spettro di ambiti tra cui spicca la tecnologia²²⁷. Di grande importanza per lo studio del medium videoludico risultano essere le possibili modalità di interazione tra l'uomo e la tecnologia individuate da Don Ihde²²⁸, tra cui spiccano:

²²⁶ M. T. Payne, 2009, p. 622. Un ulteriore aspetto che lega l'idea di ludologia esistenziale sviluppata dall'autore nell'articolo è di natura squisitamente metodologica, e consiste nella ricerca, mediante di un grande numero di singoli casi, di strutture esperienziali stabili proprie dell'esperienza di gioco (ivi, p. 624). Appare chiaro come ciò corrisponda all'indagine eidetica svolta da Husserl volta a individuare le essenze proprie di una data esperienza. La natura empirica del progetto di Payne apre inoltre la possibilità di mettere in risonanza tali idee con le tesi di Mortari (2022) relative ai benefici che una corretta (e fondata) applicazione del metodo fenomenologico può fornire alla ricerca qualitativa.

²²⁷ D. Ihde, 2009, p. 23.

²²⁸ Ivi, p. 42-44.

1. le relazioni di incarnazione (*embodiment relations*): nelle quali tecnologie materiali e artefatti divengono parti di noi e partecipano all'esperienza stessa che facciamo del nostro corpo, come per esempio il bastone utilizzato da individui ipovedenti. Tale rapporto comporta una variazione della nostra capacità percettiva secondo modalità proprie della tecnologia presa in esame. Essa può essere formalizzata secondo lo schema (*umano-tecnologia*) → *ambiente*, nel quale l'individuo, il cui corpo risulta esteso in virtù del rapporto di simbiosi con l'artefatto agisce sull'ambiente circostante;
2. le relazioni ermeneutiche (*hermeneutic relations*): dominate da un tipo di rapporto uomo-tecnologia più simile all'atto di leggere o interpretare piuttosto che all'azione corporea rappresentata dal primo tipo di relazione. Un esempio tradizionale può essere individuato nelle frecce delle auto analizzate da Heidegger in *Essere e Tempo*²²⁹, ma nella stessa categoria possono rientrare le interfacce di strumenti in grado di fornirci misurazioni, per esempio un termometro, e altre "tecnologie leggibili". La formalizzazione di tale relazione *umano* → (*tecnologia-mondo*) intende mostrare come mentre l'individuo «a livello referenziale "legga attraverso" l'artefatto, a livello di percezione corporea esso sia ciò che legge»²³⁰;
3. le relazioni di alterità (*alterity relations*): in questo specifico rapporto, l'oggetto tecnologico viene percepito come un quasi-oggetto o un quasi-altro. Rientrano in questa categoria i robot, secondo una forma del tipo *umano* → *artefatto* con l'ambiente come *sfondo* della relazione;
4. relazioni di sfondo (*background relations*): volte a rendere conto di come il nostro ambiente quotidiano sia ormai totalmente innervato da tecnologie che divengono quasi invisibili e trasparenti, a meno che non si presentino determinate circostanze come la rottura di un oggetto nell'analisi heideggeriana dell'utilizzabilità.

Il videogioco, inteso come artefatto tecnologico e comprendendo anche la sua componente materiale (hardware) risulta intrattenere con noi tutte le forme sopra citate²³¹. Essi intrattengono una relazione di alterità in virtù della presenza di personaggi non giocabili (PNG) dotati di un'intelligenza artificiale che si oppone all'azione del giocatore,

²²⁹ M. Heidegger, 2019, p. 102.

²³⁰ D. Ihde, 2009, p. 43.

²³¹ M. T. Payne, 2009, p. 623.

ma allo stesso tempo il controller permette di instaurare un rapporto di “incarnazione” in quanto mediatore delle sue azioni all’interno del gioco. Infine, la presenza di interfacce volte a rappresentare lo stato di gioco e il bagaglio di esperienze ludiche pregresse danno luogo alla relazione ermeneutica nelle sue varie sfaccettature.

Il riferimento alla ludologia esistenziale non è solo un’ulteriore dimostrazione della fertilità di uno studio del medium videoludico mediante gli strumenti messi a disposizione dalla filosofia. Esso è infatti giustificato, nel contesto della presente ricerca, dal riconoscimento, da parte di alcuni esponenti della corrente, di una continuità tra la loro teoria e l’analisi di Nguyen esposta nel capitolo precedente. Daniel Vella, in particolare, osserva come, in assonanza con gli assunti teorici della ludologia esistenziale, anche la posizione di Nguyen mantenga al centro dell’analisi l’esperienza del soggetto con particolare riferimento alla nozione di agency. Sul piano strettamente teorico avviene però un passaggio che intende per certi versi generalizzare la posizione di Nguyen, in quanto il videogioco non sarà più inteso (unicamente) come una biblioteca di agency, ma come una più ampia «biblioteca di modi d’essere (*library of being*)»²³², in quanto essi non sarebbero in grado di fornire unicamente forme alternative di agency, ma vere e proprie (per quanto limitate e costruite) modalità esistenziali da poter vivere per un breve lasso di tempo. A motivare questo slittamento terminologico e concettuale è la lettura dell’atto di giocare come un passaggio dall’heideggeriano essere-nel-mondo a un essere-nel-mondo-di-gioco (*being-in-the-gameworld*). La conseguenza più rilevante di questo passaggio teorico è il riconoscimento che, «l’azione, e l’esperienza dell’agency, non circoscrivono l’interezza della relazione con il mondo in cui esistiamo»²³³. Il soggetto (ludico) calato nel mondo di gioco non si ritrova per puro caso in uno spazio neutro, ma viene posto in una condizione specifica definita da Vella come “posizione del soggetto ludico” (*ludic subject-position*), caratterizzata per il suo essere legata a uno specifico²³⁴ punto di vista esistenziale e percettivo²³⁵. Questa posizione speciale che il giocatore si troverà ad occupare non ha rilevanza solo sul piano più astratto dell’analisi, ma trova una sua realizzazione nella valutazione delle azioni basate sui limiti e sulle potenzialità che egli, spesso per mezzo di un avatar, si troverà ad avere. Giocando una partita a *Don’t*

²³² D. Vella, 2021, p. 445.

²³³ Ivi, p. 440.

²³⁴ Rientra anche in questa sede il ruolo determinante del game designer in quanto demiurgo di questa condizione esistenziale giocabile.

²³⁵ *Ibidem*.

Starve, un *survival*²³⁶ in cui il giocatore si ritroverà catapultato in un mondo oscuro e popolato da creature pericolose e pronte a cacciarlo, avverrà in men che non si dica la presa di coscienza dei limiti propri della sua condizione. Tutti gli sforzi volti a sopravvivere sfruttando le capacità scientifiche o magiche dei diversi personaggi potrebbero, nonostante le possibilità offerte soprattutto ai giocatori più esperti, rivelarsi completamente vane di fronte a un mostro estremamente forte o a delle condizioni meteorologiche avverse. Di contro a questo resoconto, una partita ad *Animal Crossing: New Horizon* calerà il giocatore in una condizione decisamente più rilassata, in cui i pericoli e le insidie mortali saranno nulle, dando così modo di esperire non solo meccaniche radicalmente diverse, ma anche un modo di essere in quel mondo incommensurabile²³⁷. Tutto ciò può quindi essere riassunto nell'idea secondo cui «vivere la posizione del soggetto ludico significa adottare un particolare modo di essere verso il mondo di gioco»²³⁸. Nel corso dei successivi paragrafi si avrà modo di espandere ulteriormente tali idee, ma vale la pena sottolineare come il soggetto ludico incarnato nell'avatar prende realmente forma unicamente nel momento in cui il giocatore si trova ad agire liberamente nel gioco esperendo il suo essere-nel-mondo-di-gioco, dove questa libertà è però regolata dal confine predeterminato dalla sua posizione di soggetto ludico. Questo specifico punto si connette con il dibattito relativo all'esistenza di un corretto modo di giocare un gioco presentato nel precedente capitolo. A riguardo, Vella si distanzia dal rigore di Nguyen, sottolineando come molteplici giochi consentano, nonostante una chiara natura orientata a un fine principale, di muoversi con diversi gradi di libertà²³⁹. Un ulteriore pregio di questa teoria è quello di consentire un'espansione del dominio degli aspetti di rilievo nell'esperienza ludica andando oltre i limiti dello studio dei soli *striving game*.

Tale riflessione è stata successivamente ripresa dallo stesso Vella in collaborazione con Stefano Gualeni nel testo *Virtual Existentialism. Meaning and*

²³⁶ Genere di giochi in cui lo scopo principale è sopravvivere alla serie di avversità a cui il giocatore sarà sottoposto.

²³⁷ La stessa temporalità diviene un fattore esperito in maniere completamente differenti. Se in un caso l'arrivo della notte corrisponde al pericolo di un branco di lupi affamati e alla corsa verso un riparo illuminato, nell'altro consente una serie di attività nuove su una calma isola illuminata dalla luna e un cielo stellato.

²³⁸ Ivi, p. 441.

²³⁹ Il senso stesso di molte azioni compiute durante una partita non potrebbe essere compreso se non si andasse oltre al fine esplicito prendendo in considerazione tutte le sfaccettature di quello specifico essere-nel-mondo-di-gioco.

Subjectivity in Virtual Worlds nel quale da un lato, come si evince dal titolo, il discorso si apre alla categoria dei mondi virtuali di cui i mondi di gioco sono un sottoinsieme, e dall'altro vengono utilizzate le teorie di una serie di autori tra cui Sartre, Fink, Plessner e Zapffe come chiave di volta per delucidare determinati temi. Di notevole rilievo per la presente ricerca risulta essere lo sviluppo diretto dell'analisi della soggettività ludica in una più ampia soggettività virtuale. Le strutture esperienziali proprie dell'essere nel mondo digitale vengono assunte come analoghe a quelle del mondo reale, e le modalità di relazione tra individuo e ambiente virtuale conducono i due autori a sostenere che «la comparsa di un mondo virtuale nella coscienza di qualcuno deve essere riconosciuta come cognitivamente, psicologicamente ed esistenzialmente dipendente dal suo essere “gettato avanti” (*thrown ahead*) o “proiettato oltre” la sua attuale situazione esistenziale»²⁴⁰. Mediante un richiamo alla nozione già esaminata di soggettività ludica, connessa in questo contesto con le ricerche di Olli Tapio Leino sulla “condizione di *gameplay*”²⁴¹ e quelle di Marta Matylda Kania sulla “situazione di *gameplay*”²⁴², gli autori si impegnano in una disamina della condizione in cui il soggetto si trova gettato una volta iniziato un gioco. Il giocatore immerso in un mondo di gioco si ritrova di fronte a un'ampia gamma di possibilità e azioni da compiere in base agli obiettivi del gioco, e proprio nelle scelte compiute nel corso delle sue partite, nei suoi progetti²⁴³, si concretizzeranno i suoi atti di autodeterminazione²⁴⁴.

Così come nella teoria di Nguyen le diverse agency (temporanea e “naturale”) si organizzavano in una gerarchia nidificata, anche in questo contesto avviene un processo simile per quanto riguarda la soggettività quotidiana e quella virtuale. Nello specifico, la seconda risulta essere subordinata alla prima, in quanto l'esperienza quotidiana ingloba come suo sottoinsieme le esperienze nei mondi virtuali. Le stesse strutture esistenziali che andremo a instaurare nel mondo virtuale saranno dotate di significato unicamente nella misura in cui partecipano al valore e allo sviluppo dell'individuo nella sua

²⁴⁰ D Vella, S. Gualeni, 2020, p. 4.

²⁴¹ Ossia la condizione di responsabilità per le azioni compiute durante il gioco risultante dalle conseguenze delle scelte compiute.

²⁴² Tale idea intende rendere conto del peculiare modo di “essere situato” (*situatedness*) del giocatore nel mondo di gioco. Essa viene sviluppata in sinergia con il concetto di sé -avatar (*self-avatar*), inteso come un essere costituito dai tratti dell'avatar e dagli atti intenzionali del giocatore, il quale diventa il punto privilegiato da cui conoscere un dato mondo di gioco, e il cui specifico punto di vista viene costituito da una specifica situazione di *gameplay*.

²⁴³ Termine non usato a caso, ma con un esplicito richiamo al ruolo svolto nel pensiero esistenzialista.

²⁴⁴ Ivi, p. 8.

interezza²⁴⁵. Sostenere che il videogioco, e i mondi virtuali in generale, possano essere luoghi in cui l'individuo può realizzarsi autodeterminandosi liberamente scopre però il fianco a una serie di critiche relative alla natura digitale di tali ambienti. Come è possibile conciliare la natura artificiale e progettata di tali fenomeni con un'analisi esistenziale di questo tipo? Gli autori riconoscono questi limiti, ma ciò che intendono far emergere è che i «mondi virtuali, quando trattati come possibilità virtuali di essere, possono avere una fondamentale influenza sulla cultura e sono esistenzialmente rilevanti. [...] essi possono essere usati come mezzi tecnicamente assistiti per adottare temporaneamente nuove prospettive, per sperimentare e riflettere sulle possibilità e il loro significato»²⁴⁶. Non si tratta di un semplice tentativo di salvaguardare e innalzare il valore del medium videoludico, ma di comprendere uno specifico aspetto della relazione che intratteniamo con una serie di tecnologie sempre più pervasive. Il nostro rapporto con esse si struttura, come detto, in un processo di subordinazione che può essere anche concepito come una nidificazione, volendo mantenere una maggiore accuratezza preservando l'analogia con la riflessione sull'agency portata avanti da Nguyen. In tali fenomeni, inoltre, non è solo la soggettività virtuale a strutturarsi e modificarsi (anche) alla luce della soggettività abituale, ma è possibile anche un moto contrario nel quale determinati aspetti salienti vissuti nell'esistenza virtuale possono produrre un effetto trasformativo anche nel mondo reale.

Una volta fornite queste coordinate chiave, ai due autori non resta che interrogarsi intorno al modo in cui il progetto perseguito nel mondo virtuale si inserisce nella più ampia dimensione dell'individuo nella sua interezza, e su quali siano le motivazioni che possono spingere qualcuno a intraprendere attività di questo tipo al posto di altre. Una prima risposta che potrebbe sorgere di fronte a tale questione è quella secondo cui nei videogiochi, così come nei giochi tradizionali, è possibile trovare tanto una via di fuga da una realtà non sempre felice, quanto un metodo fruttuoso per l'apprendimento e l'allenamento di determinate capacità. Per quanto veritiero, tale resoconto risulta però essere incompleto. È possibile infatti estendere tale risposta osservando come «gli ambienti virtuali siano particolarmente esistenzialmente invitanti (*existentially appealing*) in quanto consentono di ri-costruire e ri-formare il sé virtuale in modi che

²⁴⁵ Ivi, p. 10.

²⁴⁶ Ivi, p. 12.

sono significativamente più accessibili e meno resistenti al cambiamento rispetto alle loro controparti concrete»²⁴⁷. La peculiarità di queste teorie ha naturalmente portato con sé molte critiche e autocritiche. Un ottimo esempio di queste ultime sono le riflessioni condotte da Leino²⁴⁸ relative all'applicabilità dell'analisi esistenziale a questo campo di studi. Il nocciolo del problema risiede nell'incompatibilità tra alcune nozioni rilevanti del pensiero esistenzialista, come l'essere "gettati" nel mondo e il concetto di indeterminazione con alcuni aspetti propri dei videogiochi. Tenendo presenti i due esempi fatti, si potrebbe sottolineare come l'entrata nel mondo di gioco sia fatta volontariamente e in totale libertà, di contro all'essere gettati nel mondo della vita concreta; e un discorso si potrebbe fare anche per l'indeterminatezza in quanto nei giochi ci si trova di fronte a una situazione in cui gli stessi obiettivi generali che si trova a perseguire sono frutto del lavoro dei designer²⁴⁹. Vella e Gualeni si oppongono però a tale visione sostenendo, mantenendo sullo sfondo del loro argomento la riflessione di Foucault, da un lato che i vincoli e i limiti non sono un elemento avverso alla libertà del giocatore, ma la sua stessa condizione di possibilità, e dall'altro che permane la possibilità di una lettura critica e riflessiva del medium e di ciò che ci si trova di fronte nel nostro rapporto con esso²⁵⁰.

Un ultimo e fondamentale elemento che possiamo prendere in considerazione per concludere questa panoramica introduttiva risiede nell'analisi dei processi di entrata e uscita dalla soggettività virtuale compiuta da Gualeni e Vella mediante un confronto con fenomeni affini aventi luogo nei riti religiosi, negli psicodrammi e nei giochi di ruolo dal vivo (LARP). Questo specifico aspetto risulta infatti di fondamentale importanza per una piena comprensione del fenomeno e dei suoi risvolti sul piano cognitivo e psicologico, ma allo stesso tempo appare come un «punto cieco»²⁵¹ non affrontato dalla comunità accademica. Obiettivo di una ricerca di questo tipo deve quindi essere la comprensione del processo di acquisizione delle conoscenze necessarie per accedere nel migliore dei modi in un mondo virtuale. Tale insieme di conoscenze inizia con le istruzioni minime

²⁴⁷ Ivi, p. 14.

²⁴⁸ O. T. Leino, 2019.

²⁴⁹ D. Vella, S. Gualeni, 2020, p. 16.

²⁵⁰ Ivi, pp. 18, 19. un approccio di questo tipo al rapporto con gli ambienti virtuali comporta quindi l'assunzione di una serie di domande spesso liquidate come non di rilievo, ma che possono in realtà svelare aspetti particolarmente rilevanti per questa tipologia di fenomeni. Un esempio a cui non mancano di riferirsi gli autori è la decisione di "interrompere" una soggettività virtuale e le conseguenze sul piano esistenziale di tale atto.

²⁵¹ Ivi, p. 26. gli autori sottolineano come tale riflessione si fonda sull'assunto, passibile di dubbi e critiche, che esista un sé stabile caratterizzante la nostra quotidiana esistenza nel mondo concreto.

per interagire con il supporto tecnologico di riferimento, e si articola sempre di più fino a includere i prerequisiti generali che permettano al giocatore di raggiungere un senso di presenza nell'ambiente di gioco, e l'acquisizione dell'idea di mondo virtuale e di cosa comporti relazionarsi con tale tipologia di entità²⁵². Rimanendo nel solco della teoria dei due autori, è possibile individuare tre momenti temporalmente distinti del processo di entrata in un ruolo, anche se va sottolineato come essi siano fortemente connessi e mutualmente costitutivi²⁵³:

1. i processi di entrata nel ruolo esterni (*external en-roling processes*): aventi luogo prima di entrare in contatto con l'ambiente virtuale, sono finalizzati alla regolazione delle aspettative da parte dell'individuo. Tra di essi spiccano l'appartenenza a uno specifico genere, il *franchise* di riferimento, gli sviluppatori, e l'eventuale appartenenza a un universo transmediale. Un giocatore che si appresta a iniziare una prima partita a *Dark Souls 3*, per esempio, non inizierà necessariamente nella totale ignoranza di ciò che si troverà davanti. La conoscenza delle meccaniche proprie del genere e dell'approccio specifico di *From Software*, la casa produttrice, gli fornirà un imprinting iniziale e modellerà il suo approccio una volta iniziata l'avventura;
2. i processi di entrata nel ruolo di soglia (*threshold en-roling processes*): aventi luogo nei momenti liminali e di transizione tra quotidianità e mondo virtuale, essi sono caratterizzati dall'insieme di testi, immagini e materiali relativi all'esperienza che sarà proposta nel gioco. Fanno parte di questa categoria i trailer, le recensioni e i video *let's play*²⁵⁴;
3. i processi di entrata nel ruolo interni (*internal en-roling processes*): quest'ultima categoria ha luogo interamente nel mondo di gioco e include aspetti propri dell'esperienza diretta in questo nuovo ambiente. In questo insieme figurano i processi di identificazione con l'avatar progettati dai designer, l'acquisizione degli obiettivi e il consolidamento della struttura motivazionale volta a perseguire tali fini.

²⁵² Ivi, p. 39.

²⁵³ Ivi, pp. 40-50.

²⁵⁴ Ossia partite registrate e caricate su piattaforme online o giocate dal vivo su piattaforme di streaming, solitamente accompagnate da un commento più o meno attinente all'esperienza di gioco vissuta.

Ancor meno presente nei dibattiti risulta essere il tema dell'uscita da un ruolo. Ciononostante è comunque possibile individuare una serie di momenti di distacco e separazione dalla soggettività virtuale. Una prima istanza di fuoriuscita dal ruolo può essere individuata nel raggiungimento di un obiettivo (*achievement*) o nella valutazione del punteggio. Prendere in esame questa tipologia di fenomeni risulta particolarmente interessante in quanto da un lato permette di richiamare all'attenzione la dimensione della strutturazione della soggettività a partire da obiettivi distinti da quello principale²⁵⁵, dall'altro rappresenta un elemento che persiste anche fuori dal gioco, permettendo al giocatore di confrontarsi con altre persone impegnate nelle stesse sfide. A questo primo momento di transizione si aggiunge la morte del giocatore in quanto momento di perdita del controllo dell'avatar e di passaggio del giocatore al ruolo di spettatore delle conseguenze di tale evento²⁵⁶, e la chiusura narrativa propria delle narrazioni classiche, che mediante l'uso di *cutscene*, anch'esse caratterizzate dalla perdita del controllo, permettono di tirare i fili delle azioni del giocatore e fornendo uno sviluppo o una conclusione alla storia²⁵⁷. Lo studio di questi fenomeni, dal punto di vista di Gualeni e Vella, risulta essere particolarmente rilevante oggi in quanto, con l'aumento della potenza delle tecnologie immersive (per esempio la realtà virtuale) sarà sempre più sentita l'esigenza di uno studio volto a individuare metodologie pratiche di distacco da tali ambienti virtuali volte a prevenire conseguenze negative sul piano psicologico.

L'esposizione di alcuni aspetti delle teorie di questi autori ha avuto il ruolo da un lato di fornire, senza alcuna pretesa di esaustività, alcune coordinate generali della corrente chiamata ludologia esistenziale, dall'altro di mostrare i punti di contatto o di diretta prosecuzione rispetto alle teorie proposte nelle sezioni precedenti. Obiettivo dei prossimi paragrafi sarà approfondire alcuni temi toccati solo superficialmente, come la questione dell'avatar e del mondo di gioco, tentando di entrare nel dettaglio di alcune posizioni filosofiche utili a elucidarne le varie sfaccettature.

²⁵⁵ Rispetto al fine principale rappresentato dal portare a compimento la missione del protagonista, un classico esempio di *achievement* potrebbe essere la raccolta di un determinato numero di oggetti collezionabili, o il portare a termine il gioco alla massima difficoltà.

²⁵⁶ Ivi, p. 51.

²⁵⁷ Ivi, p. 53.

3.2 *L'avatar: estendere il nostro corpo nel mondo di gioco*

La nozione di avatar, oggi dominante nel linguaggio videoludico e legato ai mondi virtuali in senso lato, ha in realtà origini antiche. Come ricorda Pinotti²⁵⁸ il termine deriva dal sanscrito *avatāra* e si riferisce «alla discesa sulla terra e all'apparizione sensibilmente percepibile di una divinità [...] che interviene nelle faccende terrene per ristabilire l'ordine cosmico»²⁵⁹. Non è difficile capire come tale termine si sia prestato perfettamente al contesto videoludico: così come la divinità dà a sé stessa una forma sensibile per poter agire tra gli uomini svolgendo il suo compito, allo stesso modo il giocatore entra nel mondo virtuale con un “corpo” che gli permetta di agire affrontando gli ostacoli che tale ruolo gli sottopone.

Un primo nodo da dirimere a proposito di tale concetto consiste nel fatto che l'entità che andremo a controllare possiede una natura duplice. Essa, infatti, da un lato è la nostra marionetta, la nostra estensione virtuale che ci consente di interagire con ambiente e personaggi²⁶⁰, ma dall'altro rimane un personaggio (*character*) inserito nel flusso di una narrazione in cui ricopre un dato ruolo intrattenendo rapporti con altre entità finzionali sue pari. Willumsen ha tentato di rendere conto dello spettro di situazioni in cui può manifestarsi la dialettica tra questi due lati della «figura del giocatore (*player figure*)»²⁶¹ mediante i due concetti di “controllo dell'avatar” (*avatar control*) e “complessità del personaggio” (*character complexity*), tra i quali è rilevante notare che non sussiste una relazione a somma zero²⁶². Con la prima si intende il grado di controllo dell'avatar, fattore variabile che può oscillare da un massimo in cui ogni singolo movimento e interazione dipende dal giocatore a un minimo che costituisce il momento di transizione verso il secondo concetto. Anche la complessità del personaggio ha luogo in su uno spettro di modalità e, seppur non richieda necessariamente l'annullamento del

²⁵⁸ A. Pinotti, 2021.

²⁵⁹ Ivi, p. 136. il concetto viene espresso ad esempio nella *Bhagavadgita* (2018, p. 62) quando la Divinità fa riferimento al fatto che, nonostante non sia soggetta al fenomeno della nascita, risulta in grado di produrre sé stesso venendo così all'esistenza con il fine di ristabilire l'ordine delle cose ciclicamente.

²⁶⁰ Anch'essi potenzialmente avatar di altri giocatori.

²⁶¹ E. C. Willumsen, 2018, p. 6. Nozione mutuata dalla “figura giocabile” di Vella, e volta a indicare l'entità che può ricoprire i due ruoli in esame.

²⁶² Ivi, p. 7. Con ciò l'autrice intende sottolineare come la crescita di un fattore non implichi una corrispondente decrescita della controparte. Sul piano metodologico ciò comporta che le due nozioni debbano essere studiate, almeno inizialmente, come isolate.

controllo dell'avatar, essa si manifesta con più forza proprio laddove il primo fattore diminuisce. Per fornire un contenuto più rigoroso alla descrizione dei personaggi di un videogioco e mediante cui determinare il grado di complessità, l'autrice individua quattro categorie basate sulle teorie di Vella, Margolin e Bertetti²⁶³:

1. gli attributi figurativi (*figurative attributes*): di cui fanno parti elementi statici come il nome, gli abiti e gli accessori (comprese armi e oggetti), e le animazioni;
2. i rapporti (*relationships*): nozione intesa in maniera estremamente generale, con essa l'autrice intende ogni tipo di relazione (funzionale, sociale, naturale, culturale) con le entità del mondo di gioco;
3. le motivazioni (*motivations*): tratto della figura del giocatore che ha un diretto riferimento non solo agli obiettivi del gioco, ma anche ai suoi valori e desideri;
4. ruoli (*roles*): secondo l'autrice, essi nei giochi risultano differenti rispetto ad altre forme come le finzioni letterarie. Si dovrebbe vedere la figura del giocatore nel suo complesso come soggetto, in quanto i ruoli possono di volta in volta riguardare con maggiore enfasi il giocatore, l'avatar o il personaggio.

Al fine di elucidare ulteriormente la questione, Willumsen propone due ulteriori concetti utili per descrivere alcuni fenomeni che si incontrano sovente nel corso di una partita, e il cui senso non solo chiarisce la specifica questione in esame, ma fornisce l'occasione per richiamare il fatto che anche in questo contesto la mano del designer gioca un ruolo determinante nell'usare al meglio tutti questi strumenti. In riferimento ad azioni semplici come il modo in cui il personaggio cammina fino alle così dette *idle animation*²⁶⁴ si potrà parlare di azioni automatiche dell'avatar (*automated avatar action*) in quanto svolte in autonomia dal proprio alter ego digitale in seguito a un dato input del giocatore (come ad esempio la pressione esercitata su un tasto), dispensandolo da dettagli che andrebbero altrimenti a distogliere la sua attenzione dalle meccaniche di gioco più salienti²⁶⁵. La seconda nozione invece è detta autonomia del personaggio (*character autonomy*), e ha luogo quando in una data situazione emergono le quattro categorie proprie della complessità del personaggio, fornendo così un contorno più ampio

²⁶³ Ivi, pp. 7, 8.

²⁶⁴ E. Modena, 2022, p. 52, ossia «un'animazione in stato di inattività [...] visualizzata sullo schermo durante una partita quando il giocatore, per qualche motivo, non interagisce con il personaggio che controlla».

²⁶⁵ E. C. Willumsen, 2018, p. 9.

all'azione del personaggio, e fornendo una migliore spiegazione delle sue ragioni e del significato generale²⁶⁶.

Se ci si trovasse di fronte a un videogiocatore e lo si interrogasse intorno alle sue partite e a ciò che vi accade all'interno si incorrerebbe in un peculiare fenomeno che caratterizza il linguaggio utilizzato in questi contesti. Al di là dell'uso di un lessico più o meno tecnico e condiviso che si è andato ad attestare nel corso del tempo, ogni giocatore del mondo tenderà sempre a rispondere a tali interrogativi utilizzando la prima persona. Nessun giocatore affermerà mai che "Link²⁶⁷ ha esplorato il *dungeon* sconfiggendo il boss che lo attendeva nelle sue profondità", ma ne farà un resoconto in cui lui sarà l'autore di tali gesta. Un fatto così peculiare non è passato inosservato ai filosofi interessati al tema, dando vita a un dibattito molto prolifico volto a comprendere in che modo funzioni questa sfaccettatura del rapporto giocatore-avatar.

Un tentativo di rispondere a questo tipo di domande che ha avuto molto successo nel porsi come termine di paragone per altri autori è stato l'articolo *Video Games as Self-Involving Interactive Fiction* di Jon Robson e Aaron Meskin, nel quale viene proprio presentata l'idea di finzione interattiva ego-riferita, ossia «finzioni le quali, in virtù della loro natura interattiva, sono relative a chi le consuma²⁶⁸», e in quanto tali si differenziano da altre forme più tradizionali come film e romanzi. Ponendosi in un framework generale che si richiama alla riflessione di Kendall Walton, i due autori intendono fornire una spiegazione al fatto che «l'azione del giocatore rende le cose *relative al giocatore* vere nella finzione del videogioco»²⁶⁹. Prendiamo per esempio un ipotetico individuo, Antonio, impegnato in una sessione di gioco a *The Binding of Isaac*. Egli sta compiendo una serie di azioni in un contesto che non ha nulla a che vedere con sé stesso ma, da un altro punto di vista, nel prendere determinate decisioni, come ad esempio quali oggetti scegliere per potenziarsi e dove utilizzare una risorsa limitata nella speranza di stravolgere in positivo la sessione di gioco, si può sostenere che prendano forma anche delle verità finzionali relative ad Antonio. Il punto chiave dell'argomento, e che come si vedrà ha

²⁶⁶ *Ibidem*.

²⁶⁷ Il protagonista della celeberrima saga *The Legend of Zelda*.

²⁶⁸ J. Robson, A. Meskin, 2016, p. 165. Gli autori operano inoltre una limitazione dell'insieme dei videogame, sostenendo che 1) non tutti i videogiochi contengano elementi di *fiction* (per esempio *Tetris*), e di conseguenza 2) la loro teoria si applica unicamente a quelli che lo sono (la maggior parte dal loro punto di vista).

²⁶⁹ *Ivi*, p. 167.

dato vita a un vivo dibattito, è la tesi dei due autori stando alla quale tra giocatore e avatar sussiste una relazione di identità²⁷⁰.

Come detto, il dibattito è decisamente acceso, e non tutti si ritrovano in accordo con le conclusioni di Aaron e Meskin. Un caso molto utile è rappresentato da Matthew Carlson e Logan Taylor i quali, mediante un articolato argomento che si tenterà di ricostruire con fedeltà per mostrarne le varie sfumature, propongono una serie di situazioni che rendono i precedenti tentativi di risoluzione del problema inutili, fornendo allo stesso tempo una controproposta capace di superare tali limitazioni conservando l'idea che i videogiochi siano finzioni interattive ego-riferite. La situazione in cui il giocatore si trova ad interagire con il controller per agire nel gioco può essere resa mediante il seguente modello²⁷¹:

- (1) realmente, io premo il pulsante A sul mio controller,
e come risultato ottengo
- (2) finzionalmente, Link sferra un colpo con la spada.

Come è possibile vedere, tra i due eventi sussiste un legame di dipendenza controfattuale tale per cui il colpo di spada (2) non sarebbe avvenuto se non avessi cliccato il tasto (1). Il problema che stiamo tentando di chiarire sussiste quando cerchiamo di capire come avviene il passaggio da (1) e (2) a

- (3) finzionalmente, Io sferro un colpo con la spada.

La teoria di Aaron e Meskin sembra offrire, come detto, una risposta mediante la seguente tesi²⁷²:

²⁷⁰ Ivi, p. 169. Il discorso cambia leggermente per i giochi sprovvisti di un avatar classico, come ad esempio un gioco in cui si devono svolgere corse automobilistiche, in quanto il giocatore immaginerà non di essere la macchina, ma di fare le cose senza identificarsi con l'individuo virtuale che le compie. Al netto di questa distinzione, anche questa categoria rimane secondo Aaron e Meskin una finzione interattiva ego-riferita in quanto anche in esse rendiamo alcune cose vere su noi stessi mediante l'interazione con il gioco.

²⁷¹ M. Carlson, L. Taylor, 2019, p. 3.

²⁷² Ivi, p. 4. L'argomento viene qui ricostruito per adattarsi al modello proposto.

Identità finzionale²⁷³ (IF): finzionalmente, il giocatore è il personaggio giocato.

La cui assunzione renderebbe in grado di concludere (3) da (1) e (2), in quanto si tratterebbe di sostituire due termini identici, il giocatore e l'avatar, in virtù di (IF). Osservando meglio la situazione proposta è però possibile individuare due problemi fondamentali che minano la possibilità di risolvere la questione con questo approccio. Innanzitutto, la critica mossa a (IF) muove i primi passi dal riconoscimento, basato sulla riflessione di Wollheim, che la relazione di identità, per essere tale, deve essere simmetrica. Richiamando il contesto waltoniano in cui ci muoviamo, possiamo quindi sostenere che il giocatore sta immaginando di essere il personaggio giocato, ma difficilmente si potrebbe sostenere il contrario²⁷⁴. Anche concedendo una differente interpretazione meno rigida e volta a evitare tale difficoltà, ossia che il giocatore immagini non di essere quel dato personaggio ma semplicemente di essere nella sua situazione, si incorre comunque in un'ulteriore caso di asimmetria²⁷⁵ messo in luce da Carroll²⁷⁶, in quanto la richiesta di immedesimazione si discosta da quella che è la reale fenomenologia del rapporto con il personaggio: noi non proviamo le stesse cose, ma abbiamo una reazione basata sulla situazione emotiva che osserviamo. L'origine del problema dell'asimmetria viene individuata in quelle proposte teoriche che «tentano di spiegare la relazione tra il giocatore e l'azione del personaggio giocato ipotizzando una relazione generale di identità tra il giocatore e un elemento finzionale del gioco»²⁷⁷, fatto che suggerisce che l'identificazione debba avvenire non con il personaggio nella sua totalità, ma piuttosto con le sue azioni, abbracciando un approccio «aspettuale (*aspectual*)»²⁷⁸.

L'esame del secondo problema, ossia quello della responsabilità, mina a sua volta anche questo possibile tentativo di emendare (IF). La teoria di Robson e Meskin tenta

²⁷³ Tale principio è anche il fattore primario che consente, nella loro teoria, di classificare i videogiochi come finzioni interattive ego-riferite, in quanto renderebbe conto del fenomeno di autoreferenzialità di cui ci stiamo occupando.

²⁷⁴ Ivi, p. 6.

²⁷⁵ L'articolo prende in esame anche l'originale approccio, in questa sede non approfondito, alla questione offerto da Aaron Suduiko (2018). anch'egli muove una critica ad Aaron e Meskin sottolineando un ulteriore caso di asimmetria relativa ai tipi di informazione proprie dello storytelling del gioco in possesso del giocatore e del personaggio giocato. Carlson e Taylor, pur riconoscendone i pregi, evidenziano come la sua stessa alternativa risulti tuttavia soggetta a una differente forma di asimmetria tra l'entità finzionale definita "giocatore finzionale" che sta al centro della sua proposta e il giocatore reale.

²⁷⁶ N. Carroll, 1990, p. 91.

²⁷⁷ M. Carlson, L. Taylor, 2019, p. 9.

²⁷⁸ *Ibidem*.

infatti di illuminare anche la generale preoccupazione di ordine morale relativa ai videogiochi mostrando come essa derivi da questa identificazione in atto tra giocatore e avatar²⁷⁹. Il problema sorge quando si riflette criticamente sulle azioni di cui un giocatore può effettivamente considerarsi responsabile, in quanto da (IF) segue che il giocatore sia responsabile di tutte le azioni eseguite in maniera indistinta. Non tutto ciò che l'avatar compie nel corso di una partita risulta però, come mostrato da Willumsen, sotto il controllo del giocatore. Le azioni automatiche dell'avatar sono fenomeni facenti parte della complessità del personaggio, e hanno il solo fine di donargli un maggior spessore. Il metodo di risoluzione offerto da Carlson e Taylor muove proprio da queste considerazioni e dalla necessità di trovare un criterio più restrittivo. Basandosi sulla riflessione di James MacParson sulla distinzione tra l'agire *a favore di* (*in behalf of*) qualcuno, e agire *a nome di* (*on behalf of*), ossia tra una situazione in cui un individuo A agisce in modo che abbia beneficio B, e una in cui l'azione seguita da A conta come un'azione di B²⁸⁰, gli autori hanno modo di formulare la loro alternativa a (IF):

Proxy finzionale (PF) (*fictional proxy*): «quando il giocatore autorizza il personaggio giocato a performare un'azione finzionale, l'azione finzionale del personaggio conta come azione finzionale del giocatore»²⁸¹.

È quindi possibile vedere come la relazione tra (1) e (2) sia una chiara esemplificazione di (PF) da un lato, e di come essa si configuri come una relazione di tipo causale²⁸² dall'altro. Di grande rilievo risulta essere la scelta di chiamare tale nozione “proxy finzionale”, in quanto determinata dal desiderio di non appiattire il personaggio a un semplice strumento, preservandone l'agency finzionale propria del suo ruolo nel mondo di gioco. L'ultimo passo dell'argomento consiste nel mostrare come quelli che sono risultati essere problemi insolubili per (IF) risultano essere risolvibili da (PF).

²⁷⁹ J. Robson, A. Meskin, 2016, p. 170.

²⁸⁰ Ivi, p. 13. La teoria di MacParson viene incontro alle esigenze teoriche richieste dal problema grazie alla concettualizzazione di una *proxy agency* da cui si può derivare l'idea che «un agente proxy (o solo proxy) agisca a nome di un'altra persona, l'*autorizzatore*», fornendo così un primo modello che però non rende perfettamente conto della situazione in esame, come si avrà modo di vedere.

²⁸¹ Ivi, p. 14.

²⁸² In quanto l'interazione del giocatore con il gioco causa l'azione del personaggio. Va sottolineato come essa risulti ben diversa da una semplice relazione di “autorizzazione” (ivi, p. 15).

Il primo problema relativo all'utilizzo della prima persona nei resoconti fatti dai giocatori risulta risolvibile senza incorrere nelle difficoltà della relazione di identità, in quanto il passaggio da (2) a (3) sarà ora da intendere secondo una lettura che vede l'azione del personaggio (il proxy finzionale) *contare come* una mia azione²⁸³. Un ulteriore pregio che differenzia (PF) da (IF) risiede nel suo non impegnarci a sostenere che il giocatore debba condividere la medesima situazione (emotiva) del personaggio, rendendo così non problematici i casi nei quali l'avatar mostra soddisfazione e gioia di fronte agli esiti tragici delle sue azioni²⁸⁴. Il problema della responsabilità trova anch'esso una risoluzione nel modello aggiornato alla luce di (PF), poiché le azioni (e le relative conseguenze) di cui il giocatore potrà essere ritenuto responsabile saranno solo e soltanto quelle da egli autorizzate (che avrà causato mediante l'input dato tramite il controller), assolvendolo da ogni atto che ricada nelle azioni automatiche dell'avatar. Chiariti questi problemi e offerta una risposta ai quesiti a cui andava incontro (IF), gli autori non mancano però di sottolineare come i videogiochi debbano comunque essere considerati come finzioni interattive ego-riferite proprio in ragione dell'alternativa da loro proposta, concordando sotto questo aspetto con Robson e Meskin, ma discordandosi dalla lettura offerta da questi ultimi secondo cui ad avere valore in vista di una riflessione filosofica sarebbe non tanto il medium specifico quanto piuttosto la macro categoria di cui farebbe parte²⁸⁵, sottolineando invece le peculiarità legate alla sua natura interattiva: «un videogioco è ego-riferito quando e nella misura in cui il giocatore interagisce con esso autorizzando azioni nel gioco di un proxy finzionale mediante i comandi di gioco»²⁸⁶.

Fino ad ora si sono esaminate alcune questioni particolarmente rilevanti nella caratterizzazione del concetto di avatar e del suo rapporto con colui che gioca. Alla luce del rilievo che la nozione di agency ha assunto nell'articolazione della presente ricerca, e in sintonia con l'approccio proprio della ludologia esistenziale volto ad integrare ed estendere i risultati ottenuti dalla prima, si è scelto di prendere in esame lo specifico modo in cui l'avatar consente un'estensione nella persona nel mondo virtuale analizzando il

²⁸³ Ivi, p. 16.

²⁸⁴ Chiari esempi della complessità del personaggio descritta da Willumsen, i cui concetti risultano nuovamente fruttuosi per definire e distinguere gli aspetti rilevanti di questa tipologia di esperienze che devono essere trattati tenendo conto della natura duale della "figura del giocatore".

²⁸⁵ J. Robson, A. Meskin, 2016, p. 175.

²⁸⁶ M. Carlson, L. Taylor, 2019, p. 18.

fenomeno grazie ad alcuni concetti provenienti dalla riflessione del fenomenologo francese Maurice Merleau-Ponty.

Nel corso della riflessione sul videogioco non è infatti mancato chi, volendo porre particolare attenzione all'analisi del modo in cui l'avatar adempie al suo ruolo, ha tentato di sviluppare un'analisi che avesse come fondamento il tema della corporeità. Merleau-Ponty diviene in quest'ottica un interlocutore filosofico di massima importanza, in particolare per quella fase della sua riflessione che trova espressione nella *Fenomenologia della percezione*. In essa l'autore sviluppa un'originale rielaborazione delle istanze fenomenologiche volta ad indagare una serie di problematiche filosofiche analizzate alla luce del concetto di percezione, intesa come specifica modalità di esistenza e di relazione tra l'interiorità del soggetto incarnato e l'esteriorità del mondo-ambiente in cui esso si trova immerso. Un esempio di analisi che fa ampio uso dei concetti e del quadro generale entro cui si muove Merleau-Ponty si può ritrovare nella ricerca di Rune Klevjer. Egli intende mostrare i limiti di una visione unicamente strumentale del rapporto con l'alter ego digitale, visto come un semplice strumento pilotato dal giocatore. La critica mossa a queste letture del fenomeno è volta a evidenziare il fatto che esse non risultano in grado di rendere conto della questione di cosa voglia dire «*essere* in un mondo di gioco per mezzo dell'avatar»²⁸⁷».

Così come Klevjer, la presente ricerca intende compiere un esame di alcune idee di Merleau-Ponty utili alla comprensione del nostro rapporto con l'avatar e il videogioco. Di fondamentale importanza per compiere tale analisi risulta essere la nozione, derivata dalla neuropsicologia, di schema corporeo. Va sottolineato, prima di procedere con l'esame di cosa intenda Merleau-Ponty con tale nozione, che Klevjer sembra utilizzare, come se fossero interscambiabili, le nozioni di “schema corporeo” (*body schema*) e di “immagine corporea” (*body image*)²⁸⁸. È importante marcare questo dettaglio, in quanto le due nozioni non sono affatto sovrapponibili, essendo definibili rispettivamente come «il sistema di capacità sensomotorie che funziona senza consapevolezza o la necessità di un monitoraggio percettivo» e «il sistema di percezioni, attitudini e credenze che qualcuno ha del proprio corpo»²⁸⁹. Lo stesso Merleau-Ponty, pur esaminando esperienze

²⁸⁷ R. Klevjer, 2012, p. 17.

²⁸⁸ Nel testo manca una precisazione del significato dei due termini, e l'uso fatto sembra trattarli quasi come sinonimi.

²⁸⁹ Y. Ataria, S. Tanaka, S. Gallagher, 2021, p. xv.

che rientrerebbero sotto lo spettro di fenomeni connessi all'immagine corporea, non utilizza mai queste parole per definire tale concetto²⁹⁰. La nozione al cuore della nostra analisi entra in scena all'interno della fenomenologia della percezione in riferimento al tema della spazialità del corpo, e risulta illuminante leggere le parole del fenomenologo intorno a questa idea così ricca di significato. Essa appare innanzitutto come un elemento che rende conto della specifica spazialità del nostro corpo, il quale risulta essere per noi non solo un insieme di parti ordinate nello spazio, ma un'unità di cui abbiamo consapevolezza nella sua estensione²⁹¹. Tale schema non ha però una natura statica, ma è un fattore dinamico in costante evoluzione, che rende conto di come noi umani abitiamo il nostro ambiente e ci muoviamo in esso. Non a caso il tema della motilità acquista enorme rilievo nel testo, aprendo all'individuazione di un'intenzionalità motoria²⁹², intesa come originaria, che ci fa comprendere come «originariamente la coscienza non sia un “io penso che” ma un “io posso”»²⁹³, aprendo così a una dimensione pratica e pre-riflessiva che trova al suo centro un soggetto che innanzitutto si rapporta con la concretezza delle cose che lo circondano senza la mediazione di rappresentazioni, ma protraendosi verso di esse per mezzo del corpo. Questa interazione con gli elementi esterni al soggetto si configura quindi come un processo nel quale le abitudini via via acquisite possono essere intese, e questo sarà un aspetto focale per la riflessione applicata al medium videoludico, come modificazioni dello schema corporeo²⁹⁴. L'esempio classico di questo fenomeno è il bastone utilizzato dalle persone ipovedenti che gradualmente cessa «di essere un oggetto, non è più percepito per sé stesso, mentre la sua estremità si è trasformata in zona sensibile»²⁹⁵. Questa risulta però essere solo un'esemplificazione di una categoria di situazioni che inerisce nel profondo alla nostra esperienza, e che fa capo alla nostra capacità di dilatare il nostro essere al mondo mediante un processo di assimilazione degli strumenti che incontriamo lungo il nostro percorso²⁹⁶.

²⁹⁰ J. Halák, 2021, pp. 33, 34. Ciononostante l'applicazione di Klevjer risulta comunque corretta e coglie aspetti essenziali della questione.

²⁹¹ M. Merleau-Ponty, 2018, p. 151.

²⁹² Ivi, p. 165.

²⁹³ Ivi, p. 193.

²⁹⁴ Modifica che è sempre una forma di apprendimento fondata sul movimento. Merleau-Ponty parla in questo contesto di «apprensione motoria di un significato motorio» (ivi, p. 197), e il corpo emerge come protagonista in quanto è «per lo meno nei confronti del mondo, lo strumento generale della mia “comprensione”» (ivi, p. 314).

²⁹⁵ Ivi, p. 198.

²⁹⁶ Ivi, p. 199.

Un fenomeno analogo accade in riferimento agli oggetti (tecnici e non) che hanno assunto nel corso del tempo un valore culturale, e il cui uso assimiliamo fin da bambini mediante un processo di associazione tra ciò che vediamo e ciò che possiamo fare messo in atto dallo schema corporeo²⁹⁷.

Sulla scorta di tali riflessioni è ora possibile mostrare come esse risultino particolarmente utili nel contesto preso in esame. Il primo livello in cui l'analisi di Merleau-Ponty assume valore è innanzitutto quello della componente materiale (le periferiche) del medium. La prima cosa con cui il giocatore, una volta avviato il gioco²⁹⁸, si troverà a relazionarsi dopo aver deciso che cosa giocare sarà il controller. Se essa fosse la sua prima esperienza con il medium, si troverebbe innanzitutto spaesato di fronte allo schermo, e con in mano un dispositivo provvisto di tasti, levette ed un eventuale touchpad di cui ignora l'utilizzo. È lecito supporre che, una volta iniziato a giocare e dopo aver preso a cuore i suoi incarichi nel gioco, egli cominci ad aumentare la frequenza delle sue partite, familiarizzando sempre più con tali periferiche. Ad un tratto, così come il bastone del non vedente o la racchetta del tennista, il controller diverrà trasparente alla sua coscienza, e il movimento delle mani su tasti e levette sarà inglobato nella serie di potenziali movimenti propri del suo schema corporeo, portandolo così a tradurre istantaneamente le sue azioni aventi come referente il mondo di gioco in un movimento automatico sui comandi. La nostra relazione con il controller di gioco appare quindi essere un fenomeno analogo a quelli descritti da Merleau-Ponty, ma il videogioco risulta essere un termine di paragone fondamentale in questo contesto in quanto permette di considerare, una volta rivolto lo sguardo a ciò che avviene sullo schermo, un fenomeno nuovo. Come rimarcato da Klevjer, infatti, «i videogiochi estendono i nostri corpi attraverso una divisione *materiale* nello spazio sullo schermo»²⁹⁹. L'analisi di questo fenomeno porta però allo scoperto un paradosso proprio di questo tipo di esperienze: la nostra immersione nel mondo virtuale per mezzo di un avatar da un lato sembra essere un'*estensione* del soggetto, e dall'altro una sua *ricollocazione*³⁰⁰. Si apre a questo punto una distinzione relativa al tipo di gioco preso in considerazione. Secondo l'autore si può

²⁹⁷ Ivi, p. 459.

²⁹⁸ Una descrizione completa dovrebbe includere anche la console o il computer utilizzati per avviare il gioco ma, pur giocando anch'essi un grande ruolo nella pratica videoludica, sono di marginale importanza per il discorso in questione.

²⁹⁹ R. Klevjer, 2017, p. 24.

³⁰⁰ Ivi, p. 20.

parlare di *instrument play*³⁰¹ in riferimento a quei titoli, specialmente *arcade*, nei quali ha luogo un'estensione della soggettività del giocatore. Essi sarebbero caratterizzati da un avatar protesico minimale e sprovvisto di una vera e propria relazione con il proprio mondo. Ad essere di maggior interesse sono invece quei giochi dotati di caratteristiche diametralmente opposte, ovvero in cui l'avatar ha un ruolo determinante, e in cui è presente un mondo ben strutturato in cui estendere il nostro corpo. Si potrebbe richiamare anche in questo ulteriore livello il tema dello schema corporeo. Si pensi a un giocatore navigato il quale ha ormai familiarizzato (e incorporato) le differenti periferiche descritte in precedenza. Una volta acquisita l'abitudine d'utilizzo di questi strumenti, egli potrà scegliere tra una vastissima gamma di titoli estremamente diversi tra loro, dotati di altrettanti avatar. Ognuno di essi presenterà, come si è visto, agency e modi d'essere nel loro mondo totalmente diversi. Ogni singola volta che si troverà gettato³⁰² in una nuova situazione ludica, egli si troverà aperto a un mondo in cui muoversi per mezzo del suo avatar protesico, dando luogo a un'ulteriore riconfigurazione dello schema corporeo avente però luogo dall'altra parte dello schermo. Un giocatore di *Dark Souls* alle prime armi muoverà i primi passi nella decadente terra di Lordran trovandosi di fronte a una serie di ostacoli che non sa come affrontare per mezzo del suo nuovo "corpo esteso", ma giungerà con l'esperienza a conoscere le possibilità del suo corpo virtuale. Un esempio efficace sono i tempi di reazione necessari per effettuare un contro attacco nei confronti di un nemico, in quanto dovrà rendere un'abitudine il reagire in una finestra temporale estremamente ristretta e con un corpo provvisto di limiti motori che non sono quelli propri del suo corpo reale³⁰³.

Il paradosso enunciato in precedenza trova quindi una chiarificazione, come sostiene Klevjer, nella messa in luce dei tratti propri dell'avatar analizzati mediante gli strumenti forniti da Merleau-Ponty. Nell'atto di giocare, avviene un peculiare fenomeno

³⁰¹ Ivi, p. 126.

³⁰² Una gettatezza, ricordiamolo, che rimane distinta da quella che caratterizza la condizione esistenziale di un essere umano nella concretezza della vita quotidiana. Si potrebbe dire che, nel mondo di gioco, il giocatore getta sé stesso (un "gettarsi" che è più un "porsi" vista la volontarietà sottesa all'entrata nel cerchio magico, ma l'aderenza al lessico heideggeriano consente, laddove si incontrino tensioni, di fare emergere quei punti incommensurabili che separano la vita concreta da quella virtuale), aprendosi però a una fatticità che, volente o nolente, dovrà assumere su di sé in quanto incarnato per mezzo dell'avatar.

³⁰³ Si ripropone anche in questa sede la struttura stratificata già incontrata nel pensiero di Nguyen. Nello specifico, questo passaggio mette in luce la nostra capacità di acquisire schemi motori (e aspettative rispetto agli esiti dell'azione che consegue al movimento) validi in un dato ambiente virtuale, per poi metterli tra parentesi e tornare ad agire quotidianamente richiamandoli all'occorrenza durante una partita successiva.

di separazione tra il corpo-soggetto che viene esteso oltre lo schermo, e il corpo-oggetto il quale, reso oggetto tra altri oggetti, viene temporaneamente sostituito dal un proxy protesico che funge da suo sostituto all'interno del mondo virtuale³⁰⁴. L'autore non manca di rimarcare, dopo aver enunciato questa tesi, che le differenti forme videoludiche necessitano di un approfondimento che renda conto delle loro peculiarità a riguardo. Un avatar 2D, per esempio, non dà luogo a un processo di ricollocazione in senso stretto, ma risulta essere un proxy controllato a distanza, senza che la nostra percezione visiva subisca variazioni rispetto alla quotidianità in quanto «lo spazio corporeo rimane ancorato allo spazio fisico anche se esteso e proiettato nello spazio dello schermo per mezzo della marionetta protesica»³⁰⁵. Le cose cambiano quando si prendono in considerazione i giochi in prima persona³⁰⁶. La prima categoria risulta essere la più ovvia: la navigazione dell'ambiente tridimensionale dà luogo a una sorta di telepresenza, di ricollocazione come si è detto, e tale effetto è reso ancora più forte dal ruolo protesico assunto dallo schermo e dal suo farci vedere con gli occhi dell'avatar³⁰⁷. Queste differenze hanno un grande impatto a livello teorico, poiché in questa seconda tipologia di giochi ha luogo una forma di immersione percettiva che non può essere paragonata al controllo da remoto dei giochi 2D.

L'avatar, nelle sue varie manifestazioni, costituisce uno dei fenomeni più interessanti della riflessione sul videogioco. Nel presente paragrafo si è tentato di illustrarne alcuni aspetti generali e di mostrare come un approccio filosofico (e fenomenologico nello specifico) avente come sfondo i presupposti della ludologia esistenziale risulti capace di fornire importanti chiarimenti su alcune sue dimensioni. Obiettivo della prossima sezione sarà approfondire e fornire uno statuto teorico più rigoroso alla nozione di immersione, oltre che chiarire alcune questioni di carattere psicologico relative alla nostra relazione con gli avatar.

³⁰⁴ Ivi, p. 28.

³⁰⁵ Ivi, p. 30.

³⁰⁶ I giochi con visuale in terza persona vengono considerati da Klevjer come assimilabili a questa categoria in virtù degli effetti prodotti dal controllo indiretto che si ha della camera.

³⁰⁷ Ivi, pp. 30-31.

3.3 *L'avatar tra immersione e psicologia*

Filosofia e Game studies non sono gli unici ambiti a fornirci un utile contributo in merito a questioni così ampie come quella relativa all'avatar. Anche la psicologia, infatti, ha fatto enormi progressi nel produrre studi specifici sul tema e teorie di carattere più generale in grado di integrarsi perfettamente in un'indagine ad ampio spettro sul medium videoludico.

Una questione di grande rilievo che l'introduzione di queste tecnologie ha fatto emergere riguarda in primo luogo le implicazioni psicologiche che l'interazione con i mondi virtuali per mezzo di un avatar possono comportare, tanto da far teorizzare la possibilità che l'uso di tali tecnologie comporti una variazione del modo in cui percepiamo la nostra identità e quella altrui, oppure sul nostro comportamento³⁰⁸. Un dato affascinante, per quanto non sorprendente considerando quanto detto in precedenza, è che gli studi suggeriscono reazioni psicologiche differenti in base al fatto che ciò che vediamo sullo schermo sia il nostro avatar, un personaggio controllato dal computer, o l'alter ego di qualche altro giocatore. La stessa letteratura sul tema ha iniziato a prendere atto del fenomeno di estensione analizzato nel paragrafo precedente, sottolineando come possano avvenire fenomeni particolarmente curiosi come un aumento del 10% dei battiti cardiaci del giocatore nel momento in cui si trova a creare un avatar personalizzato³⁰⁹. Un esempio di impatto sul piano intersoggettivo è invece un'alterazione dei comportamenti verso gli altri in base all'avatar che li rappresenta come particolarmente attraenti prima ancora di scoprirne il reale aspetto. Sulla base di tale apparenza virtuale, i soggetti di tali studi si comportavano in una maniera già orientata dall'idea che avevano avuto modo di formarsi sulla base del solo avatar, continuando a comportarsi secondo tale presupposto anche dopo la rivelazione della discrepanza estetica tra gli interlocutori reali e i rispettivi alter ego³¹⁰. Questi sono solo alcuni dei molteplici esempi di dati che le ricerche recenti sono stati in grado di fornirci, ma ci permettono di comprendere ancora di più la

³⁰⁸ J. K. Scarborough, J. N. Bailenson, 2014, pp. 130, 131.

³⁰⁹ Ivi, p. 135. Non tutti i giochi, infatti, presentano personaggi già predeterminati sotto ogni singolo aspetto (si pensi a Super Mario o Lara Croft). Soprattutto negli odierni giochi di ruolo, i designer permettono al giocatore, per mezzo di raffinati editor, di personalizzare nel dettaglio il proprio avatar. Un atto apparentemente così semplice sembra quindi determinare un'alterazione nel tipo di relazione cognitiva intrattenuta con l'alter ego.

³¹⁰ Ivi, p. 137.

complessità del fenomeno, e la rilevanza che studi sul tema possono avere in vista della crescente diffusione di tali tecnologie.

Un ulteriore concetto proveniente dalla psicologia e che è rimasto latente in ciò che si è detto fino ad ora sul videogioco è il *flow* (letteralmente, “flusso”), concetto al centro dell’indagine di Mihaly Csikszentmihalyi. Tale nozione viene formulata nel quadro di una più ampia indagine relativa agli aspetti positivi dell’esperienza umana, tra cui la creatività, la gioia e quel fenomeno di completo assorbimento in una data attività che prende appunto di nome di *flow*³¹¹. All’interno di questa ampia categoria di azioni possono rientrare tantissime attività umane, in quanto ad essere fondamentale non è tanto il contenuto specifico di tali azioni, quanto il realizzarsi di una determinata serie di condizioni. Lo stesso autore riconosce come le attività progettate con lo scopo di divertire risultino tra le situazioni ottimali per dare luogo a questa tipologia di esperienze, e non a caso il primo esempio fatto sono proprio i giochi³¹². Osservando le caratteristiche chiave elencate per descrivere i fattori in atto in questo tipo di esperienza, appare chiaro come si possano individuare molteplici sovrapposizioni con quanto detto intorno al gioco nei primi capitoli³¹³:

1. innanzitutto la sfida che viene proposta deve essere conforme a quelle che sono le reali capacità dell’individuo. Se per lui fosse impossibile compiere un tale compito l’unico esito possibile sarebbe una forte frustrazione seguita dalla resa;
2. si deve essere capaci di concentrarci sulla nostra attività senza distrarci;
3. la concentrazione del soggetto deve quindi essere mantenuta il più possibile, e a tal fine ci vengono incontro tutte le attività con scopi ben definiti e feedback immediati;
4. mentre l’individuo compie queste attività i problemi e i pesi della vita passano in secondo piano, venendo rimossi per un breve periodo;
5. esperienze di questo tipo sono caratterizzate dal controllo che chi agisce sente rispetto alle sue azioni;
6. nel mezzo dell’azione la percezione di sé passa in secondo piano, ma una volta conclusa l’esperienza essa riemerge più intensa di prima;

³¹¹ M. Csikszentmihalyi, 1990, p. xi.

³¹² Ivi, p. 51.

³¹³ Ivi, p. 49.

7. il senso della durata muta notevolmente, dando luogo a quei fenomeni che portano a percepire il passare di intere ore come se fossero stati solo alcuni minuti, e viceversa.

Al cuore di tale fenomeno rimane però il corretto bilanciamento tra abilità e sfida. Lo stato di *flow*, infatti, permane fino a quando i due fattori rimangono bilanciati. Un eventuale disequilibrio può infatti comportare la noia, nel caso le doti del giocatore gli rendessero la sfida eccessivamente facile, e l'ansia mista a frustrazione nel caso opposto in cui nonostante tutti i suoi sforzi l'obiettivo fosse impossibile da raggiungere³¹⁴. La rilevanza della nozione di *flow* emerge anche in riferimento al più ampio tema della componente motivazionale dell'agire, in quanto capace di accrescerla in virtù dell'appagamento che il soggetto riceve, e che successivamente lo spingerà a ripetere tale attività³¹⁵. È importante notare la possibilità che un gioco possa dare vita a casi di "motivazione emergente"³¹⁶, ossia l'emergere di una spinta motivazionale inizialmente assente, ma che nel corso dell'interazione prende forma e inizia a contribuire all'esperienza, facendo sì che un giocatore inizialmente non attratto da un gioco possa entrare nello stato di *flow*.

La nozione di stato di *flow* contribuisce quindi a chiarire alcuni aspetti fondamentali della nostra esperienza in generale e dei giochi in particolare. Non resta quindi che esaminare un tema più volte nominato e che costituisce uno degli aspetti fondamentali dell'esperienza videoludica: il concetto di immersione. Essa è oggi al centro di un ampio numero di ricerche nel campo dei nuovi media, anche se non mancano autori che hanno tentato di individuare nella storia dell'arte occidentale i suoi primi sviluppi³¹⁷.

Tra i tanti ricercatori impegnati nella riflessione sul tema, ad acquisire un notevole interesse per la presente indagine è la teoria offerta da Gordon Calleja, in quanto specificatamente orientata all'ambito videoludico e alle pratiche ad esso connesse. Non ci si focalizzerà tanto sulle distinzioni, tutt'altro che superficiali, tra la nozione di

³¹⁴ M. Csikszentmihalyi, 2014, pp. 146, 147.

³¹⁵ M. Csikszentmihalyi, 2014, p. 233.

³¹⁶ Ivi, p. 234.

³¹⁷ F. Perotto, 2023, p. 1.

immersione e quella di presenza³¹⁸, quanto piuttosto sul nocciolo duro della sua teoria e sul modello che ne emerge. Calleja sviluppa la sua indagine ponendosi come obiettivo, oltre alla chiarificazione concettuale, la risoluzione di quattro sfide³¹⁹:

1. la contrapposizione tra l'immersione concepita come trasporto, intesa come «l'idea di essere presente in un altro luogo»³²⁰ come se esso fosse il proprio ambiente, e l'immersione come assorbimento, ossia un senso più generale di coinvolgimento di natura psicologica verso un'attività che mantiene il soggetto (si pensi per esempio alla risoluzione di un puzzle). Gran parte della confusione nel dibattito sul tema è connessa proprio alla mancanza di cura nell'uso della nozione, sovente usata in entrambi come se avesse entrambi i sensi nel medesimo contesto;
2. la comprensione delle specificità dei media ergodici rispetto ai non ergodici, con le conseguenti ricadute sul piano della comprensione dei tipi di immersione e delle loro differenze legate al sostrato mediale;
3. evitare di ricadere in forme di determinismo tecnologico che riducano l'analisi alla potenza delle tecnologie usate, senza negarne quindi la necessità, ma comprendendo la multifattorialità della situazione;
4. ricercare una visione del problema che permetta di includere le diverse sfaccettature, comprendendo le forme che l'immersione assume non come una struttura monolitica, ma nella loro ricchezza e differenza.

Il primo passo nella ricerca di una soluzione a tali sfide è quindi l'analisi di un concetto che non si accompagni ad assunzioni normative problematiche, e che eviti eccessive confusioni. La scelta di Calleja ricade sul coinvolgimento (*involvement*), poiché «non potremmo sentirci presenti da nessuna parte senza prima dirigere verso, e diventando coinvolti con, l'ambiente»³²¹.

L'elaborazione del “modello di coinvolgimento del giocatore” (*player involvement model*) si sviluppa quindi esaminando sei diverse dimensioni del

³¹⁸ G. Calleja, 2011, p. 18. L'autore compie infatti una sintetica ma esaustiva ricostruzione di questo fraintendimento, mostrando come diversi teorici abbiano contribuito allo stato attuale della riflessione sul tema.

³¹⁹ Ivi, pp. 33-34.

³²⁰ Ivi, p. 27.

³²¹ Ivi, p. 34.

coinvolgimento, alla luce di due distinte fasi temporali che costituiscono queste esperienze: un livello di micro-coinvolgimento connesso con ciò che avviene durante il gioco, e uno di macro-coinvolgimento che prende in esame i fattori i quali portano il giocatore a voler giocare al di fuori dell'esperienza stessa (prima di iniziare e subito dopo aver concluso). Le sei diverse sfaccettature che unite danno forma al modello sono:

1. il coinvolgimento cinestetico (*kinesthetic involvement*): avente luogo quando il soggetto ha modo di controllare, fornendo un tipo di input ignoto ai media non ergodici, l'avatar o altri elementi dell'ambiente di gioco. Rientra non a caso nella sua fase macro il tema dell'agency già incontrato nel corso del secondo capitolo, in particolare in una sua interpretazione che lega l'agire del giocatore alla possibilità di trasformare gli aspetti contingenti propri del gioco in un'acquisizione permanente del giocatore³²², arricchendo così di significato tali azioni. La fase micro del coinvolgimento cinestetico è invece connessa con la specifica forma di controllo che ha luogo nei giochi. Esso può aver luogo per mezzo del singolo avatar, oppure tramite il controllo di miniature, di aggregati di entità come ad esempio le armate che il giocatore coordina nella serie *Total War*. L'introduzione di una tale forma di coinvolgimento non dovrebbe stupire nessuno, soprattutto alla luce di quanto visto nel paragrafo precedente in riferimento all'applicazione del pensiero di Merleau-Ponty. È inevitabile istituire un nesso insolubile tra movimento e manifestazione dell'agency nei contesti videoludici;
2. coinvolgimento spaziale (*spatial involvement*): esso riguarda la dimensione spaziale dell'esperienza che il giocatore si trova a vivere una volta entrato nel mondo di gioco. Nella fase macro di questa tipologia domina la dimensione esplorativa che, come ricorda l'autore, costituisce un tratto caratteristico della nostra specie, e che per mezzo di questi nuovi media può trovare una nuova espressione grazie alla ricchezza degli ambienti a cui possono dare vita. Assume rilievo in questa fase l'ignoranza che permea la condizione iniziale del giocatore rispetto a ciò che lo circonda, in quanto parte del divertimento sarà proprio acquisire sempre più conoscenze relative a quel mondo, orientando la propria indagine in base agli obiettivi offerti dal gioco o tramite una libera scelta volta a

³²² Ivi, p. 58.

indagare i confini del design³²³. Nella fase micro, invece, vengono prese in esame le diverse strutture spaziali possibili³²⁴, tutte accumulate dall'obiettivo di incoraggiare il giocatore a conoscere sempre di più il luogo in cui si muove, al fine di acquisire un alto livello di familiarità che lo porti a trasformare quello "spazio" in un "luogo", imparando quindi a viverlo in una maniera nuova e più profonda, non dissimile da quanto accade nel mondo reale³²⁵. Un ulteriore vantaggio di questa acquisizione è la possibilità di orientare maggiori risorse verso altri obiettivi prettamente ludici del gioco;

3. coinvolgimento condiviso (*shared involvement*): la storia del medium è popolata fin dai suoi albori da titoli progettati per far giocare due o più persone. L'apice di tale percorso si ritrova oggi negli MMORP (acronimo di *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) in cui masse enormi di giocatori possono interagire e instaurare rapporti che sovente si estendono anche al di fuori del mondo oltre lo schermo. Proprio la dimensione della socializzazione è ciò che sta al cuore della macro fase di questo tipo di coinvolgimento. A un livello micro, invece, vengono presi in esame i vari tipi di relazione che si possono istituire con i diversi tipi di entità presenti nell'ambiente di gioco, siano esse dotate di un comportamento programmato dai designer o controllati da altri giocatori. Il soggetto si troverà quindi innanzitutto in un rapporto di coabitazione con questi esseri che renderanno vivo il mondo in cui si muove, ma non mancheranno anche forme di relazione più spiccatamente orientate allo scopo ludico del medium con cui ci si sta rapportando, ovvero attività cooperative e sfide competitive in cui dominerà il conflitto³²⁶;
4. coinvolgimento narrativo (*narrative involvement*): esso riguarda l'elemento propriamente narrativo proprio della scrittura di un videogioco. La dimensione macro si focalizza su come le componenti formali della narrativa, al pari di altre

³²³ Ivi, p. 76.

³²⁴ Ivi, pp. 78-85. Una data sezione ambientale progettata dai game designer può assumere forme estremamente diverse in grado di fornire esperienze altrettanto diversificate. Un gioco può infatti presentare aree apparentemente esplorabili, ma in cui domina un singolo corridoio percorribile arricchito da una serie di elementi rappresentazionali capaci di dare l'illusione che l'ambiente sia molto più grande; oppure intricati labirinti in cui il giocatore può smarrirsi o finire in un vicolo cieco. Non mancano però reali ambienti aperti ed esplorabili (quasi) senza limitazioni, contrapposti alle cosiddette "arene", spazi ben delimitati e in cui hanno solitamente luogo delle particolari sfide.

³²⁵ Ivi, pp. 88, 87.

³²⁶ Ivi, pp. 104-110.

componenti del gioco, competano nella costituzione dell'esperienza vissuta dal giocatore³²⁷, ponendo particolare enfasi sulla dimensione esperienziale di ciò che il soggetto vive relazionandosi a queste storie, e cercando di metterne in risalto i vari aspetti. Il livello micro consente di mettere in relazione la dimensione esistenziale rappresentata dal concetto di alterbiografia con la narrativa già inscritta nel gioco. Quasi ogni gioco, infatti, è provvisto di una trama e da una serie di eventi già scritti che sottoporranno il giocatore a scelte e passaggi congrui con l'obiettivo finale del suo percorso. Ad essa va contrapposta quella narrativa del sé che si viene a generare dal punto di vista del giocatore durante la sua interazione con il gioco (nel corso del gameplay). Essa può avere assumere come soggetto, in base al tipo di gioco, le miniature controllate, una singola entità (l'avatar), o il sé del giocatore³²⁸. È importante notare come essa non abbia luogo necessariamente in base a ciò che il giocatore si trova davanti, in quanto gli elementi di gioco che possono assumere un rilievo tale da farla scaturire non sono gli stessi per ogni persona, comportando variazioni significative tra le singole esperienze³²⁹;

5. coinvolgimento affettivo (*affective involvement*): avente luogo quando il soggetto giocante si trova a vivere determinate sensazioni che possono spaziare su un ampio e diversificato insieme. L'analisi della dimensione macro ci pone innanzitutto nelle condizioni di sottolineare come l'interattività giochi un ruolo determinante nel canalizzare ed enfatizzare la risposta emotiva del giocatore rispetto ai media non ergodici³³⁰. Ritorna in questa dimensione la concezione del gioco come via di fuga, una forma di escapismo che permette di passare da una situazione emotiva percepita non sempre come favorevole a una capace di dare sollievo all'individuo³³¹. Al cuore della fase micro si trova invece tutto l'insieme di artefici retorici utilizzati dai designer per tentare di indurre una certa reazione emotiva. In particolare gli strumenti di natura rappresentazionale e grafica spiccano tra i più impattanti in questi processi interni al medium videoludico³³², e

³²⁷ Ivi, p. 113.

³²⁸ Ivi, p. 125.

³²⁹ Ivi, p. 127.

³³⁰ Ivi, p. 135.

³³¹ Ivi, p. 137.

³³² Una determinata scelta di stile è in grado di orientare in maniera significativa le aspettative dei giocatori.

vengono a fondersi con la ritmicità delle sequenze di gioco per produrre le più ampie gamme di sensazioni, dalla tensione di una fuga in un lugubre *survival horror* a un senso di calma e armonia trasmesso dal coltivare un orto in un gioco di simulazione;

6. coinvolgimento ludico (*ludic involvement*): l'ultima delle dimensioni prese in considerazione da Calleja riguarda in maniera più diretta gli obiettivi che il gioco propone e il rapporto che il giocatore intrattiene con le scelte compiute durante il loro perseguimento (e con le loro ripercussioni su quanto accade a schermo). I temi sviluppati si intersecano con le analisi viste nel primo capitolo, e gli aspetti caratterizzanti la fase macro riguardano in particolare il modo in cui l'assunzione di un obiettivo e il raggiungimento dei traguardi contribuiscono alla motivazione che spinge a giocare. La lente usata nella fase micro punta invece a far emergere gli specifici stratagemmi e i processi decisionali sottesi al perseguimento dei fini di gioco rispetto alla gerarchia che il giocatore si rappresenta³³³.

Una volta individuate e caratterizzate queste sei dimensioni, Calleja compie il passo successivo nella costruzione del suo modello, ossia la proposta di un passaggio dalla sfera dell'immersione a quella dell'incorporazione (*incorporation*). Tale nozione, oltre a riverberare alcune idee che potremmo, non senza un occhio critico e attento a sottolineare talune differenze, mettere in risonanza con Merleau-Ponty, è volta a sottolineare due movimenti che permeano l'esperienza di gioco: «il giocatore incorpora (nel senso di internalizzare o assimilare) l'ambiente di gioco nella coscienza mentre *simultaneamente* viene incorporato per mezzo dell'avatar nell'ambiente»³³⁴. Tale nozione si connette al modello delle sei dimensioni del coinvolgimento in quanto risulta essere una sua intensificazione. Non viene però richiesta la presenza simultanea di tutti gli aspetti citati, e non tutti sono sullo stesso livello. I coinvolgimenti cinestetici e spaziali in particolare risultano essere infatti al cuore di tale processo³³⁵. Il grande vantaggio rispetto alla nozione di immersione è la capacità della nozione di incorporazione di

³³³ Ivi, p. 150.

³³⁴ Ivi, p. 169.

³³⁵ Nuovamente, spazialità e movimento riemergono come nuclei pulsanti della nostra capacità di immergerci in un ambiente virtuale, dando vite ad esperienze che, come quelle concrete, risultano avere una radice imprescindibile in fattori che abbiamo visto essere (con Merleau-Ponty) correlati alla corporeità.

arricchire la nostra comprensione dei vari aspetti sottesi alla nostra esperienza prodotta dall'interazione con i videogiochi, mostrandone inoltre la continuità con ciò che viviamo nella concretezza della nostra quotidianità³³⁶.

È quindi possibile, alla luce del nuovo punto di vista raggiunto mediante l'elaborazione del modello, rispondere alle quattro sfide di Calleja³³⁷:

1. il passaggio dal coinvolgimento all'incorporazione consente di arricchire la nostra visione delle due forme di immersione precedentemente considerate, mostrando come l'immersione avente come suo epicentro il coinvolgimento del giocatore impegnato a giocare sia in realtà scomponibile in una varietà di fattori. L'incorporazione come trasporto, invece, viene rielaborata nella nozione di incorporazione che si fonda sul primo tipo, e necessità di tenere come punto fermo la natura duale del processo indagato;
2. il modello risulta capace di operare un discrimine tra media ergodici e non, in quanto solo l'agency che ha luogo in virtù delle caratteristiche dell'ergodicità degli ambienti che tali tecnologie supportano consente la piena applicazione del modello;
3. il determinismo tecnologico non risulta essere problematico, in quanto il modello non propone come unico elemento la tecnologia impiegata dal medium, ma dà altrettanto valore al ruolo del giocatore nel dare vita a questo tipo di esperienze;
4. ogni forma di visione monolitica del fenomeno viene contrastata dalla presa d'atto del carattere eterogeneo delle singole esperienze che compongono il fenomeno del coinvolgimento, dando inoltre concretezza a ciò che altrimenti sarebbe astratto.

Nel corso del capitolo si è tentato di ampliare l'analisi del medium videoludico introducendo i temi portanti della corrente denominata ludologia esistenziale. Nel fare ciò, è stato messo in risalto come la nozione di agency al cuore della teoria di Nguyen esaminata nel capitolo precedente risulti integrabile in questa prospettiva a patto di collocarla in un orizzonte più ampio che ponga enfasi su cosa significhi essere-nel-mondo-di-gioco. Si è poi passata in rassegna una serie di questioni legate all'avatar, ente

³³⁶ Ivi, pp. 178, 179.

³³⁷ Ivi, pp.172, 173.

di enorme importanza per l'esperienza videoludica, tentando di mettere in risalto, in accordo con il metodo adottato dalla ludologia esistenziale, come il pensiero di Merleau-Ponty possa rendere conto di una gamma di fenomeni fondamentali per chiarire il nostro rapporto con il mondo virtuale e il ruolo giocato in esso dalla nostra corporeità. L'ultima sezione ha invece tentato di offrire una generale ed ampia panoramica di alcune questioni marcatamente psicologiche relative agli effetti che gli avatar hanno su di noi, per poi fornire una chiarificazione (o forse sarebbe meglio dire un ampliamento) della nozione di immersione che si è visto essere portante per il dibattito sul videogioco, seppur al centro di numerose critiche dovute ai disaccordi interni tra i vari teorici.

Capitolo 4

La riflessione sul videogioco condotta sino a questo punto ha mostrato come sia possibile ricostruire un filo rosso capace di tenere insieme alcune tendenze proprie del dibattito fortemente interdisciplinare che è sorto intorno a tale oggetto di indagine. Il tema dell'agency e la possibile integrazione di tale concetto in un più ampio studio fenomenologico ed esistenziale costituiscono solo il risultato più generale del percorso condotto nei due capitoli precedenti, in quanto la risonanza tra i temi e gli approcci discussi ha fatto emergere un'ampia gamma di potenziali linee direttrici che, se indagate correttamente, ossia mediante una legittima applicazione di concetti e idee dotati di sufficienti capacità euristiche, possono gettare luce su molteplici aspetti del tema che ancora non hanno ricevuto la dovuta attenzione (basti pensare all'analisi della nozione di avatar fatta alla luce del pensiero di Merleau-Ponty). Un tale modo di procedere così fortemente multidisciplinare è un riflesso di quella peculiare pluralità di livelli che, come si è avuto modo di vedere, caratterizza il medium videoludico.

Con quest'ultima sezione si intende approfondire alcuni aspetti fondamentali dell'esperienza del giocatore, offrendo uno sviluppo della riflessione sull'agency capace di arricchire ulteriormente la comprensione di tale fenomeno e i modi in cui si realizza specificatamente nel medium. A tal fine verranno prese in considerazione le riflessioni di Pietro Montani sull'immaginazione interattiva e sugli ambienti mediali da un lato, e quelle di Alessandro Bertinetto sull'improvvisazione dall'altro, avendo cura di mostrare la legittimità della loro applicazione in questo contesto, e gli arricchimenti che l'adozione di tali prospettive possono comportare per il campo di studi in questione. L'ultimo paragrafo sarà invece dedicato all'applicazione dei concetti esaminati sino a questo punto a una serie di casi studio, al fine di mostrare come tale framework consenta di guadagnare un lessico e degli strumenti fondamentali per l'esame dei vari aspetti delle esperienze videoludiche.

4.1 videogiochi, media e immaginazione interattiva

Il primo capitolo della presente ricerca si era aperto con una presa di posizione relativa allo sguardo con cui indagare il videogioco ossia, per usare una felice espressione di Huizinga, *sub specie ludi*. Senza dimenticarci di questa sua dimensione fondamentale, quest'ultima parte tenderà a guardare tale oggetto in quanto medium, tentando un'analisi che metta al centro le due nozioni, intrinsecamente connesse tra loro, di ambiente mediale e immaginazione interattiva.

I media contemporanei, compresi i videogiochi, hanno incrementato notevolmente la loro pervasività nello spazio, arrivando a estendersi in esso in maniere totalmente nuove e contribuendo a dargli forma. Così come il cinema un tempo era relegato alla sala, oggi esso si libera da quel vincolo spaziale, diffondendosi nei più variegati punti dello spazio, allo stesso modo il videogioco esce dalle mura domestiche per accompagnarci in ogni nostro viaggio grazie al cellulare o alle console portatili³³⁸.

La dialettica che si viene a innescare tra media e spazio dà modo di svelarne due aspetti essenziali: i primi rivelano la loro intrinseca natura di mediazione e di strumento di negoziazione con la realtà, il secondo, invece, si mostra in quanto ambiente in cui il dispiegarsi degli eventi richiede che avvenga una mediazione, facendogli acquisire in tal modo una "dimensione negoziale" che lo rende un medium esso stesso³³⁹. Nell'esaminare questi temi è utile fare riferimento alla nozione di *mediascape*, grazie alla quale potremo intendere lo spazio non solo nella sua datità immediata, ma in quanto costituito da noi esseri umani grazie alle tecniche che abbiamo sviluppato. Tale movimento non si configura verso una sola direzione (da noi verso l'ambiente), ma dà luogo a fenomeni di senso opposto che ci portano ad essere elementi propri dell'insieme che si viene così a creare. Come sottolinea Casetti, questa categoria prende forma nel momento in cui un ambiente viene, citando Benjamin, *innervato* dai media, creando così nuove sensibilità e nuovi stili di sentire³⁴⁰. È interessante notare come anche questa teoria sia contraddistinta,

³³⁸ Tale fenomeno, va sottolineato, è però sempre soggetto ai vincoli tecnologici del periodo. L'apertura a queste nuove forme di gioco si accompagna, infatti, da un lato alla diffusione di tipi di giochi il cui design è pensato sin da principio come orientato alle situazioni in cui il soggetto si troverà a giocare (è il caso dei casual game per cellulare) e, dall'altro, all'ottimizzazione di hardware sufficientemente potenti da consentire di giocare titoli AAA (classificazione adottata per riferirsi a giochi prodotti da editori di grandi dimensioni) al netto dei limiti tecnici che comporta la progettazione di una console portatile.

³³⁹ F. Casetti, 2018, p. 112.

³⁴⁰ Ivi, p. 119.

così come il pensiero di Merleau-Ponty incontrato in precedenza, da una sostanziale presa d'atto dell'insolubilità del rapporto individuo-mondo, che tenti quindi di mostrare come la nostra esperienza sia intrinsecamente caratterizzata da una serie di interazioni con i media da noi creati e l'ambiente che li ospita e si fa esso stesso medium³⁴¹.

Uno dei vantaggi offerti dal concetto di mediascape è quello di fornire un metodo per valutare l'evoluzione di un ambiente mediale. Quest'ultimo, infatti, è dotato di una configurazione precisa e di una disposizione che ne orienta il senso complessivo (e da cui emergono le possibili azioni che esso rende possibili)³⁴². Tale struttura sarà sempre passibile di modificazioni se dovesse emergere una qualche forma di feedback negativo nell'esperienza, comportando un aggiornamento basato sull'introduzione di nuovi elementi o su un riarrangiamento interno che renda attuali le virtualità sino a quel momento solo potenziali e celate nel sistema³⁴³. Tra i vari tipi di mediascape sono di particolare interesse per la presente indagine quelli aventi tra le proprie componenti degli schermi: gli *screenscape*. Essi possono essere suddivisi in tre gruppi³⁴⁴:

1. il primo è costituito da quelli in cui lo schermo ha il semplice ruolo di supporto per una serie di rappresentazioni. Un esempio classico è la sala cinematografica in cui lo spettatore risulta distaccato dallo schermo fisicamente ma connesso ad esso mentalmente;
2. il secondo vede nella portabilità del dispositivo su cui è integrato lo schermo l'elemento caratterizzante. In virtù del loro essere sempre con l'utente, essi sono in grado di contribuire alla formazione di una sua dimensione personale e isolata, anche quando immerso in contesti pubblici;
3. il terzo tipo è quello a cui appartengono i videogiochi³⁴⁵, ed è caratterizzato da un lato per il grande ruolo giocato in esso dalla dimensione tattile, e dall'altro dalla prossimità dell'utente con lo schermo che diviene terreno fertile per le sue azioni.

³⁴¹ Un caso interessante di studio di notevole interesse è stato condotto da John Durham Peters (2015), il quale ha sostenuto, in un'ottica volta a svincolare la nozione di medium dalla canonica connotazione tecnologica, che gli elementi naturali sono stati il primo tipo di media con i quali ci siamo relazionati.

³⁴² Ivi, p. 122.

³⁴³ Ivi, pp. 126-128. Già in questo livello di riconfigurazione dell'ambiente è possibile individuare l'azione dell'immaginazione (kantiana). Naturalmente tali "crisi" non avranno necessariamente un esito positivo, ossia un aggiornamento dell'intero sistema, ma potrebbero condurre a un collasso (dal quale potrà eventualmente avvenire una ricostruzione).

³⁴⁴ Ivi, p. 133.

³⁴⁵ È però facile vedere come in una posizione ibrida tra il secondo e il terzo tipo si possano collocare i giochi per cellulare e quelli giocati su console portatile.

La stanza di un giocatore può essere inquadrata a pieno titolo nella categoria dei mediascape. In essa un insieme di elementi si fondono per dare luogo a una determinata esperienza e per massimizzare determinate *affordance*. Il monitor e la console, seppur al cuore dell'esperienza videoludica, sono solo la punta dell'iceberg di un più ampio ecosistema di periferiche e parti di arredo che insieme costituiscono, con differenti gradi di importanza. Va sottolineato come lo spazio adibito al gioco nell'ambiente domestico sia mutato notevolmente nel corso del tempo. Lo stesso aspetto delle console, un fattore di nessun rilievo per la performance dell'hardware, ha acquisito nel tempo una rilevanza sempre maggiore, venendo ottimizzato proprio per essere integrato in maniera organica all'interno dell'ambiente domestico. Questo e altri aspetti aiutano a far emergere un fatto di grande importanza nell'analisi di questi fenomeni, ossia il carattere processuale dei mediascape, i quali si potrebbero forse denominare, per rendere conto di questa loro dinamicità, *mediascaping*³⁴⁶. Uno statuto più complesso da chiarire è quello dell'ambiente virtuale in cui il giocatore si trova a muoversi. In esso, infatti, non mancano riproduzioni di veri e propri scenari che, se reali, verrebbero considerati a loro volta mediascape. Quanto sostenuto in riferimento all'avatar protesico ci aiuta a vedere anche questi ambienti, se sufficientemente strutturati, come un ulteriore elemento del mediascape più ampio entro cui il soggetto si trova collocato³⁴⁷.

Non resta che rivolgere lo sguardo alla nozione centrale per espandere e completare il percorso sino a qui intrapreso: l'immaginazione interattiva al cuore della riflessione di Pietro Montani. Va innanzitutto sottolineata non solo la derivazione kantiana di tale concetto, ma anche il fatto che essa viene messa in connessione con una serie di altre prospettive, motivo per cui si tenterà di esaminare con rigore alcuni degli orizzonti teorici di maggior rilevanza per comprendere la genesi di tale nozione.

Il principale interlocutore di Montani nello sviluppo di tale concetto è la *material engagement theory* (MET) sviluppata da Lambros Malafouris. La ragione di tale commistione risiede nella rilevanza che l'immaginazione, in particolare nella sua dimensione produttiva, a scapito di quella riproduttiva, può assumere se integrata in una

³⁴⁶ Ivi, p. 135.

³⁴⁷ Questa caratteristica stratificazione di concreto e virtuale non è passata inosservata all'ambito artistico, ne è un caso emblematico l'installazione *Carne y arena* Alejandro Gonzales Iñárritu, strutturata secondo una serie di tappe tra cui una basata su un'esperienza in VR.

prospettiva antropologica così innovativa. Al cuore della MET risiedono alcuni presupposti teorici come l'opposizione stringente a ogni forma di dualismo, in particolare tra la dimensione intracranica, classicamente posta al cuore degli studi sulla cognizione, e l'ambiente nella sua dimensione più materiale³⁴⁸. Una tale posizione, volta in origine ad apportare un rinnovamento dell'approccio allo studio dello sviluppo della mente nel campo dell'archeologia cognitiva, offre un punto di innesto ottimale per la teoria kantiana, in quanto consente di sviluppare in maniere nuove la questione dell'immaginazione e il suo rapporto con sensibilità e intelletto. Nello specifico, il processo di ridefinizione in atto nella teoria costringe, anche alla luce del quadro paleoantropologico entro cui intende collocarsi tale riflessione, a riconoscere i caratteri *embodied* e tecnologici dell'immaginazione, scorgendovi una prassi di adattamento nei confronti del mondo in atto fin dalle fasi prelinguistiche della nostra storia in quanto specie³⁴⁹. A emergere come tratto fondamentale è il carattere produttivo³⁵⁰ dell'immaginazione, in quanto eminentemente interattivo. Tale interazione risulta essere, al tempo stesso, cognitiva e percettivo-motoria, e ciò ci aiuta a comprendere meglio come possa collocarsi nel quadro presentato da Malafouris: il nostro agire sulle cose che abitano il mondo toccandole e manipolandole ci consente di scoprire e far emergere le *affordance* le proprietà in esse celate. L'esempio classico adottato da Malafouris e rievocato da Montani è quello della creazione di un vaso d'argilla. Tale pratica, secondo l'autore, risulta essere un ottimo caso studio per far emergere i meccanismi dell'agency creativa umana, rendendo evidente, al tempo stesso, come ad essa si connetta una più complessa ecologia cognitiva. Tentando di superare gli approcci internalisti ed externalisti, i quali enfatizzano rispettivamente, l'origine cerebrale della creatività il primo e l'esito del processo il secondo, l'autore propone di andare contro ogni gerarchia che vada a irrigidire e inficiare una piena rappresentazione del processo creativo in quanto: «dovremmo assumere [...] che ogni risorsa mentale richiesta per trasformare l'argilla in un vaso possa essere estesa e distribuita tra i neuroni nel cervello del vasaio, i muscoli del suo corpo, i movimenti dei suoi organi di senso, le *affordance* della ruota, le proprietà materiali

³⁴⁸ Tali idee, non a caso, fanno eco a quanto già incontrato nel riferimento a Merleau-Ponty. Lo stesso Malafouris (2013, p. 5), infatti, fa riferimento all'estensione dello schema corporeo e tra i suoi esempi riprende il classico bastone per ipovedenti.

³⁴⁹ P. Montani, 2022, p. 22.

³⁵⁰ Il carattere riproduttivo mantiene una notevole rilevanza, ma non è di esso che l'autore intende approfondire gli aspetti.

dell'argilla, i prototipi morfologici e topologici di vasi esistenti, e il contesto sociale generale in cui l'attività ha luogo»³⁵¹. Ciò che il *material engagement* ci mostra è la subordinazione delle sfere sensibili e intelligibili all'evento interattivo dominato dalle operazioni immaginative. La continua ripetizione di una pratica e l'esperienza diretta delle varie interazioni che possiamo intrattenere con un oggetto danno vita a un ulteriore fenomeno di grande rilevanza, ovvero l'interiorizzazione di competenze tecniche o *empowerment*³⁵². Questa forma di “interiorizzazione *embodied*” ricorda da vicino la dinamica di revisione dello schema corporeo incontrata nel capitolo precedente, ed è in atto ogni qualvolta manifestiamo la nostra propensione naturale a diventare tutt'uno con artefatti mediante i quali estendiamo la nostra agency sensomotiva³⁵³. Montani individua due specifiche forme, strettamente connesse tra loro, dell'interattività propria dell'immaginazione sottesa ai fenomeni citati³⁵⁴. La prima ha una natura ricettiva e giocosa che, in quanto tale, ha luogo nel momento in cui l'individuo “ascolta” la materia che manipola cogliendo le *affordance* da essa trasmessa. La seconda modalità può invece essere detta suscettiva, e si manifesta quando l'individuo fa emergere egli stesso delle nuove *affordance* grazie a uno spostamento di peso, all'interno della mediazione immaginativa, verso l'attività legiferante propria dell'intelletto. Al “gioco” della prima, essa sostituisce un atteggiamento provocatorio nei confronti del mondo ambiente volto a «portarne allo scoperto le virtualità nascoste: le *affordance sopravvenienti*»³⁵⁵. Tale resoconto ci restituisce l'immagine di un'agency umana come un interscambio con il mondo che risulta nell'acquisizione delle *affordance* circostanti, ed anche, allo stesso tempo, la possibilità di riorganizzare e articolare in forme nuove la materia con cui si trova a interagire.

Una tale preponderanza dell'elemento tecnico comporta un mutamento anche sul piano del terreno concettuale sul quale la riflessione si muove. Non si dovrà parlare di estetica ma, più propriamente, di tecno-estetica. Tale espressione compare in una lettera del filosofo francese Gilbert Simondon diretta a Jacques Derrida, e, seppur Montani ne muti il senso collocandola nel quadro kantiano a cui si è sino ad ora fatto riferimento, può essere utile ricordare alcuni aspetti dell'accezione originale. Nel breve scritto l'autore

³⁵¹ L. Malafouris, 2013, p. 213.

³⁵² P. Montani, 2022, p. 24.

³⁵³ Ivi, p. 27.

³⁵⁴ Ivi, pp. 32-33.

³⁵⁵ Ivi, p. 33.

mostra il suo grande interesse per la cultura tecnica, oggetto di vari suoi studi, e nella sua caratterizzazione della tecno-estetica emergono elementi che in qualche modo abbiamo già trovato in autori precedentemente affrontati. Per mezzo di tale concetto è possibile andare oltre la canonica separazione di tecnica e arte: sia lo scultore impegnato nella manipolazione della creta, sia l'idraulico intento a stringere con una chiave un bullone, parteciperanno a quel «particolare contatto con la materia che è sul punto di essere messa in opera»³⁵⁶ che dà luogo a una forma di piacere sensomotorio³⁵⁷. L'autore pone così estetica e tecnica non su due piani distinti, ma su uno spettro e, a monte dei due, individua un sentimento tecno-estetico più originario rispetto ai primi due.

L'inserimento di un tale concetto nel quadro kantiano da parte di Montani è motivato dalla convinzione che il pensiero del filosofo di Königsberg possa contribuire a spiegare la correlazione tra sensibilità e tecnicità. L'interpretazione dell'estetica kantiana vede al suo centro un soggetto “ek-statico” costantemente impegnato in un rapporto con il mondo, che sente e nel quale si sente, per mezzo di mediazioni prodotte dall'attività di schematizzazione propria dell'immaginazione. Tali mediazioni non vanno però intese in un senso vago e generale, ma specificatamente tecnico ed *embodied*³⁵⁸. A venire incontro a questa lettura è la prima introduzione alla *Critica della facoltà di giudizio*, poi riscritta da Kant per l'edizione definitiva. In essa compare infatti una terminologia fortemente connessa con l'ambito della tecnicità, che successivamente sarà sostituita e mitigata all'interno dell'introduzione effettivamente pubblicata. L'esempio forse più caratteristico di questo tratto dello scritto kantiano è l'assunzione di una “tecnica della natura” da considerarsi principio a priori della facoltà riflettente di giudizio³⁵⁹. A differenza del giudizio determinante, caratterizzato dal suo sussumere casi particolari sotto un concetto generale offerto dall'intelletto, al giudizio riflettente spetta il compito di trovare una regola generale non disponibile al soggetto che sia in grado di comprendere un caso particolare che gli si offre. In quanto sprovvisto di una regola offerta dall'intelletto, tale giudizio si dà un principio da sé, ed esso consiste proprio nella tecnica della natura o, detto con le parole che Kant fece effettivamente pubblicare, nella “conformità a scopi della natura”. Tale principio, in quanto posto dalla stessa facoltà di giudicare, è quindi da

³⁵⁶ G. Simondon, 2017, p. 324.

³⁵⁷ E in cui possono essere intravisti l'insieme di fenomeni indagati dalla MET.

³⁵⁸ P. Montani, 2022, p. 60.

³⁵⁹ I. Kant, 2012, p. 61.

intendersi esclusivamente come soggettivo: i fini ravvisati nella natura non sono effettivamente in essa e non costituiscono pertanto una forma oggettiva di conoscenza per il soggetto³⁶⁰. Essi sono soggettivi e formulati liberamente dal soggetto al fine di istituire nessi di senso che rendano conto di situazioni in cui manca un principio generale che contribuisca a determinare la situazione. La lettura data da Montani a questa parte della teoria kantiana ci restituisce l'idea che, nell'esperire il mondo, noi esseri umani siamo portati a percepirlo "come se" fosse, al pari di un prodotto artistico o tecnico, dotato cioè di finalità conformi alla nostra capacità di giudicare, come «un territorio esperienziale *innanzitutto* sintonizzato su un registro tecnico»³⁶¹. Il punto chiave da comprendere è che a dare vita al libero gioco di facoltà che determina la produzione di schemi è l'immaginazione, di cui emerge, in particolare, la funzione interattiva. Essa, infatti, nel momento in cui il soggetto si rapporta con il mondo, sottopone all'intelletto una serie di schemi ipotetici che possano eventualmente essere sintetizzati in una regola concettuale «*esplicabili linguisticamente* in una legge empirica vera e propria» oppure in una «regola cognitiva incorporata in un artefatto, cioè di *una regola d'arte in senso ampio*»³⁶². Quest'ultimo caso risulta essere particolarmente interessante, in quanto consente di riconsiderare un'ampia gamma di fenomeni in cui una regola incorporata in un artefatto viene esportata e applicata in contesti nuovi. L'esempio fatto da Montani per rendere l'idea di come funzioni tale processo è quello dell'arco, e di come il suo schema possa essere trasposto in contesti diversi da quello bellico, come l'arcata di un ponte o la volta di un edificio. A rendere possibile tale passaggio è però la nostra capacità linguistica, in quanto consente di «potersi dissociare da un'esibizione intuitiva diretta per spostarsi analogicamente su un'altra intuizione»³⁶³. Il riferimento a Kant ci permette di mettere in evidenza lo specifico ruolo delle parti in causa, in quanto i due "*mental spaces*" in gioco in tale meccanismo fanno riferimento a due ambiti ben distinti: quello dell'immaginazione e della sua libertà da un lato, e quello della conformità a leggi linguisticamente formalizzate da parte dell'intelletto dall'altro³⁶⁴.

³⁶⁰ Saranno i giudizi determinanti a fornire conoscenze oggettive sul mondo in virtù della validità dei principi forniti dall'intelletto disponibili in tale categoria.

³⁶¹ P. Montani, 2022, p. 61.

³⁶² Ivi, p. 71.

³⁶³ Ivi, p. 74.

³⁶⁴ Ivi, p. 75.

A partire da tale teoria, qui solo superficialmente ricostruita, che ha come esito la necessità di prendere in considerazione una tecno-estetica, Montani sviluppa non solo un'analisi di come essa giochi un ruolo rilevante, come si è detto, nel contesto degli ambienti mediali, ma anche una diretta applicazione a un'arte specifica: il cinema³⁶⁵. La tesi stando alla quale «nessuna tecnica espressiva riesce a provvedere modelli di integrazione/espansione altrettanto ricchi e complessi di quelli messi in atto dal cinema»³⁶⁶, ossia a mettere in atto, nella maniera più elaborata possibile, una serie di processi aventi luogo tra l'ordine iconico e quello discorsivo (e scritturale). Montani applica tale riflessione a un caso che, in maniera programmatica, apre e chiude il testo, interfacciandosi con il problema e, al tempo stesso, offrendosi come ideale chiusura volta a incarnare quanto sviluppato nel corso dell'argomentazione. Nello specifico, il riferimento è tratto da una scena di *Francesco Giullare di Dio* di Rossellini. In essa, Francesco si trova a invocare per due volte Dio: la prima occorrenza, in apertura, viene detta da un Francesco immerso nella natura e nel silenzio ornato dal cinguettio degli uccelli che fa da contorno e da chiave interpretativa; la seconda volta, invece, avviene in seguito a un incontro con un lebbroso che, in uno scambio unicamente gestuale e privo di battute (in cui emerge quindi come protagonista la componente iconica). Se nella prima era possibile intravedere un senso ontologico orientato alla presenza di una parte del creato dinnanzi al frate, la scena dell'incontro mette in azione l'immaginazione che, operando una riorganizzazione e riconfigurazione della sensibilità di chi guarda, dona alla seconda una connotazione di carattere marcatamente etico³⁶⁷. Così come nel cinema, anche nel contesto videoludico l'immaginazione così caratterizzata può essere un potente concetto da applicare a vari tipi di fenomeno per comprenderne il funzionamento sotto un nuovo punto di vista.

Un primo esempio, totalmente interno all'esperienza che il giocatore fa dei giochi, può essere ravvisato nelle peculiari interazioni con il mondo virtuale in cui si trova ad agire. La prima partita a un genere sarà, sotto certi aspetti, un'esperienza unica, non solo per l'ovvia novità del singolo titolo giocato, ma soprattutto per l'assenza di una "biblioteca" di significati, motori e non, che giocando a giochi simili andrà poi a

³⁶⁵ La ricchezza del quadro teorico si irrobustisce in questo sviluppo del suo pensiero grazie a un massiccio confronto di vari autori tra cui spiccano Walter Benjamin e Sergej Ėjzenštejn.

³⁶⁶ Ivi, p. 137.

³⁶⁷ Ivi, pp. 178-180.

costruire³⁶⁸. La mente di un giocatore navigato di *The binding of Isaac*, una volta posto di fronte a un altro gioco *roguelike* appena pubblicato, non sarà totalmente un foglio bianco. Al netto di una componente rappresentazionale totalmente diversa e di meccaniche innovative che possono eventualmente rinfrescare e dare nuova linfa vitale al genere, egli sarà in grado di dare un significato alle sue prime azioni nel gioco in virtù di una tendenza ad anticipare una serie di possibilità sulla scorta degli schemi precedentemente esperiti messi a confronto con l'esperienza in atto. Un trattamento maggiormente esaustivo di questo ambito sarà possibile solo alla luce dell'analisi dell'improvvisazione che verrà esposta nel prossimo paragrafo.

La seconda applicazione concerne una pratica di grande rilievo nella storia del medium videoludico: la creazione di *Mod* (abbreviazione di *modification*). Alcuni appassionati di videogiochi non si limitano alla semplice fruizione del prodotto realizzato dai game designer, ma danno vita a nuovi contenuti, attraverso una modifica del codice di gioco atta a introdurre cambiamenti di varia natura, spaziando dalla semplice modifica estetica dei personaggi alla realizzazione di nuove parti di mondo e linee narrative originali. Tale pratica ha permesso di sfumare sempre di più il confine che separa sviluppatore e consumatore, arrivando a casi di notevole interesse nei quali una casa produttrice di rilievo come *Bethesda* ha reso disponibile tramite la piattaforma Steam un kit di creazione volto a facilitare l'intervento dei giocatori sul gioco³⁶⁹. Nei casi più estremi di tale pratica, il prodotto finale ha subito talmente tante variazioni significative da dare vita a un titolo distinto da quello d'origine, come nel caso di *Counter strike*, nato originariamente come modifica di *Half-life*³⁷⁰. L'immaginazione caratterizzata da Montani assume in questo caso ancora più pregnanza e capacità euristica, in quanto consente di intendere tale processo come una riconfigurazione di schemi precedentemente inseriti nel gioco dai game designer, al fine di mutarne la struttura dando vita a nuove forme ludiche e narrative da diffondere poi all'interno della comunità di appassionati³⁷¹. In quanto tale, questa pratica assume una chiara valenza intersoggettiva, pur rimanendo

³⁶⁸ Lo stesso discorso può essere applicato naturalmente anche a un singolo titolo, al fine di illustrare il crescente grado di competenza acquisito dal giocatore nel corso del tempo.

³⁶⁹ H. Postigo, 2016, p. 327.

³⁷⁰ Ivi, p. 329.

³⁷¹ Al tempo stesso, il fenomeno si configura come un rapporto di natura squisitamente tecnica, in quanto senza il possesso di specifiche competenze e la comprensione del funzionamento del codice di gioco sarebbe del tutto impossibile riuscire a implementare le modifiche desiderate.

confinata, a differenza dell'ultima casistica considerata, all'interno del medium videoludico in quanto tale. Il frutto di tale lavoro, venendo giocato da altri giocatori, darà modo di attivare le funzioni immaginative anche dei fruitori, che potranno godere di una rielaborazione dei significati analoga a quella presentata nel caso del film di Rossellini, ma mediata non da una specifica scena, quanto piuttosto dal confronto tra gli elementi originali del gioco e gli schemi rielaborati dall'autore della *mod*³⁷². La gamma di possibilità, come detto, risulta infinita, ma i casi più interessanti, come spesso accade, rimangono quelli con il grado di complessità maggiore. È il caso, per esempio, della *mod Daughters of ash* realizzata per espandere *Dark Soul* arricchendolo con l'inserimento di nuovi avversari, nuovi boss, nuove *storyline*, oltre all'espansione della cornice narrativa del titolo, ossia uno dei tratti che maggiormente ha colpito e fatto speculare gli amanti del genere.

L'ultimo caso preso in esame è costituito da una recente pratica messa in atto da un altro insieme di appassionati di videogiochi: i *machinima*. Essi sono definibili nella maniera più generale possibile come «film realizzati da motori di *rendering* grafico tridimensionale e in tempo reale»³⁷³; e risultano essere di grande importanza non solo artistica, ma anche nel loro valore di medium *capture-based*, ossia in virtù della loro dipendenza da un processo di ricerca, scoperta ed estrazione di elementi interni al mondo videoludico, e dalla loro successiva composizione (e ricomposizione) avente come frutto questo nuovo oggetto mediale³⁷⁴. Essi condividono, tolti alcuni casi, la “forma breve” comune alla maggior parte dei film, ossia quella specifica struttura che, nella sua brevità, non riduce la complessità dell'oggetto ma ne alimenta potenziali effetti di senso grazie alla sua composizione³⁷⁵. Allo stesso tempo, i *machinima* risultano essere forse l'esempio più affine a ciò che Montani definisce “scrittura estesa”, ossia una «forma di *scrittura sincretica* che non si limita a combinare insieme immagini, parola e suono ma ne sfrutta

³⁷² In un processo che sotto più aspetti richiama quanto detto nel primo capitolo sull'attività del game designer. Colui che altera il gioco, inoltre, lo fa partendo da un complesso insieme di meta-riflessioni della comunità stessa sul prodotto, e nel mutare determinati aspetti della narrazione (o addirittura delle meccaniche) mira appunto a “giocare” con materiali provenienti da questa fonte extra ludica, ponendosi in diretto dialogo con gli altri appassionati.

³⁷³ J. Ng, 2013, p. xiv.

³⁷⁴ H. Lowood, 2013, p. ix.

³⁷⁵ P. Montani, 2022, p. 150.

anche [...] i rapporti reciproci al fine di ottenere da questa comparazione intermediale³⁷⁶ effetti di senso rilevanti»³⁷⁷. L'immaginazione gioca un ruolo fondamentale in tale tipo di produzione, in quanto è grazie ad essa che è possibile mettere in atto quella specifica attività di riconfigurazione. Se nel caso delle *mod* tale operazione aveva atto mediante una modifica del codice avente come effetto la creazione di qualcosa di nuovo all'interno del medesimo medium, in questo caso la tecnica utilizzata muta. A divenire fondamentali sono ora le procedure di cattura dell'immagine, rigorosamente prodotta dal motore grafico del gioco, e selezionate con occhio registico, a cui seguirà un lavoro di doppiaggio e di editing atti a modificare radicalmente quel contenuto, producendo nuovi significati che, se da un lato possono attingere direttamente dall'insieme di significati associati all'opera di partenza, dall'altro possono acquisire gradi differenti di autonomia.

Come si è mostrato, il videogioco si presta a una serie di ulteriori studi specifici in base all'enfasi data al suo essere anche medium in un ambiente sempre più innervato da tecnologie che hanno ormai trasformato il nostro modo di abitare il mondo. Nel corso di queste pagine si è tentato di illustrare come il pensiero di Kant, riletto secondo l'interpretazione di Pietro Montani, possa fornire utili strumenti per comprendere fenomeni legati al mondo videoludico caratterizzati da gradi diversi di creatività e rivolti a livelli diversi di esperienza, secondo uno spettro che dal grado zero interno al mondo virtuale arriva ad estendersi fino a un livello intermediale. Obiettivo del prossimo paragrafo sarà approfondire alcuni spunti emersi durante tale esposizione tentando di arricchire il quadro teorico mediante un approfondimento della nozione di improvvisazione nel contesto videoludico.

³⁷⁶ La scelta del termine non è casuale, ma volta a prediligere un paradigma intermediale che, contro la tendenza omogeneizzante della multimedialità, riesca a dare la dovuta enfasi alle specificità e alle differenze (ivi, p. 57).

³⁷⁷ Ivi, p. 172. l'autore sottolinea come i meme possano essere un classico esempio del tono ludico, ironico e paradossale che caratterizza allo stato attuale gran parte di questa forma espressiva, ma non esclude che possa assumere registri differenti.

4.2 Improvvisare nei mondi virtuali

Nel corso del secondo capitolo si è visto come nel videogioco possa essere messa in risalto la sua capacità di far agire il giocatore secondo agency alternative rispetto alla propria. A tale tesi si è poi sovrascritta una lettura di più ampio respiro volta a inquadrare il medium come un modo per esperire modalità di essere nel mondo nuovi aprendo così a contributi fondamentali da parte della fenomenologia. In entrambi i livelli di analisi ha assunto un grande rilievo lo statuto del corpo e del rapporto del soggetto con il suo mondo-ambiente (mediale), successivamente connotato nei termini di una relazione primariamente tecnoestetica avente come suo fulcro l'attività di un'immaginazione interattiva di stampo kantiano, innestata in un più ampio quadro paleoantropologico riconducibile al *material engagement theory*³⁷⁸. In quest'ultima sezione di carattere teorico si tenterà di approfondire ulteriormente il tema dell'agency, focalizzandosi sui suoi aspetti di carattere improvvisativo.

A fornire gli strumenti per concettualizzare l'improvvisazione da un punto di vista filosofico è la riflessione di Alessandro Bertinetto. La prospettiva dell'autore risulta essere conforme a quella adottata sino a questo punto, in quanto non solo riconosce il peso della dimensione materiale e tecnologica della determinazione dell'agency³⁷⁹, ma, condivide anche una radice kantiana particolarmente utile per istituire un dialogo e un confronto con Montani. L'improvvisazione risulta essere caratterizzata innanzitutto da una natura duale, poiché può essere intesa sia come una specifica forma dell'agire umano, sia come un paradigma generale capace di illustrare il funzionamento delle nostre azioni³⁸⁰. Nel primo caso è poi possibile distinguere una dimensione *reattiva*, relativa a quelle circostanze in cui un imprevisto sopraggiunge rischiando di compromettere il nostro operato mettendoci quindi nella condizione di trovare (creativamente) una nuova soluzione (con tutti i limiti che le circostanze implicano); e una *deliberata*, di grande rilievo per l'arte, e frutto di una scelta precisa³⁸¹.

³⁷⁸ Un tale quadro teorico potrebbe essere ulteriormente arricchito da un confronto critico con le scienze cognitive, in particolare con tutta la famiglia di teorie che vede la mente come estesa (*extended*), incorporata (*embedded*), enattiva (*enactive*), incarnata (*embodied*), senza adagiarsi sulle affinità superficiali, ma cercando anzi di sviluppare una teoria ad ampio respiro che metta in luce come la risonanza di tali riflessioni possa produrre un framework ancora più robusto.

³⁷⁹ A. Bertinetto, 2021, p. 13.

³⁸⁰ Ivi, p. 15.

³⁸¹ Ivi, pp. 16-18.

Prima di vedere nel dettaglio il modo in cui una robusta teoria dell'improvvisazione possa venirci incontro nel chiarire alcuni aspetti solo superficialmente abbozzati, è bene porre l'attenzione sul fatto che non tutti i videogiochi siano, da questo punto di vista, sullo stesso livello. Nguyen ha infatti sottolineato come sia possibile porre i giochi su uno spettro che ha come estremi due forme di design diverse definite *designer-centric* e *player-centric*³⁸². La differenza che intercorre tra i due è connessa al grado di creatività e di improvvisazione concesse alle parti in causa, elemento da cui segue un differente grado di responsabilità artistica. Il modello che pone la figura del designer come epicentro dell'attività creatrice tende a produrre giochi in cui il giocatore è soggetto a vincoli molto rigidi che riducono al massimo grado i fattori presi in considerazione³⁸³. La visione *player-centric*, invece, concedendo uno spazio d'azione ampio al giocatore, e quindi forme di agency più libere, dà modo di far emergere una responsabilità artistica anche per quest'ultimo³⁸⁴. L'applicazione del concetto di improvvisazione a questo ambito si lega dunque a doppio filo con il processo di game design, e con le scelte prese in merito al grado di agency concesso ai giocatori.

Se intesa come parte integrante della prassi artistica, l'improvvisazione può essere vista come il frutto dell'elaborazione, da parte del soggetto, di una *grammatica della contingenza*, dove il primo termine si intende in un senso wittgensteiniano, ossia «come rete di norme capace di dar senso alle nostre pratiche dall'interno delle pratiche stesse»³⁸⁵; mentre con il secondo si intende cogliere la dimensione di non necessità entro cui avviene la prassi artistica, in un duplice senso che include tanto alcune proprietà artisticamente irrilevanti come l'odore della vernice utilizzata per realizzare un quadro, quanto le condizioni fattuali, naturali e culturali, entro cui l'artista si trova ad agire (e che risultano del tutto indipendenti dalla sua volontà)³⁸⁶. Il senso profondo dell'individuazione di tale grammatica restituisce l'essenza dell'improvvisazione in quanto capacità di attingere dall'elemento contingente che permea nel medesimo modo l'esperienza dell'artista e quella quotidiana. Porre un'attenzione particolare all'azione improvvisata in atto ci fa

³⁸² Nguyen, 2022, p. 686.

³⁸³ È il designer il depositario del merito artistico (ivi, p. 687), e il gioco viene in tale ottica assimilato a quelle che abbiamo chiamato con Nguyen "arti dell'oggetto".

³⁸⁴ Nguyen però riconosce che istituire una corrispondenza tra ciò che avviene durante il gioco con le performance artistiche tradizionali porta a tensioni teoriche, ma rimane aperto alla possibilità che ciò sia indice di una peculiarità artistica del medium videoludico (ivi, p. 693).

³⁸⁵ A. Bertinetto, 2021, p. 38.

³⁸⁶ *Ibidem*.

comprendere anche un altro aspetto fondamentale: l'improvvisazione e il copione (inteso come l'insieme delle pratiche ordinarie ripetute, trasformate in convenzioni, e rese ormai abitudini) non sono in contraddizione tra loro³⁸⁷. Si potrebbe dire che il secondo sia condizione di possibilità della prima, in quanto, nel corso dell'esperienza e delle concrete situazioni in cui ci troviamo ad agire, le nostre abitudini manifestano la loro intrinseca plasticità, dando vita a riconfigurazioni interne caratterizzate da un marcato elemento creativo³⁸⁸.

Come si è detto, l'improvvisazione costituisce non solo un elemento peculiare della pratica artistica, ma può anche essere assunta come paradigma dell'agire umano in generale. Bertinetto e Grüneberg, riprendendo la riflessione di Gilbert Ryle sul tema, insistono molto su questo aspetto, sviluppando una proposta teorica che tenti di superare gli approcci dominanti nella teoria dell'azione. La necessità di un nuovo modo di affrontare la questione nasce dal riconoscimento dei limiti di tali opzioni teoriche, in quanto le teorie causali ignorano il ruolo fondamentale del contesto in cui si svolge l'azione, mentre le teorie orientate al processo, per quanto facciano dei passi in avanti nel dare il giusto peso alla situazione in cui si svolge l'azione, non prende in considerazione gli effetti di tale fattore sulla determinazione del fine³⁸⁹. A tali prospettive gli autori contrappongono una teoria fondata sul giudizio riflettente kantiano, enfatizzando in particolare la sua natura abduittiva³⁹⁰. Il carattere ipotetico di tale tipo di giudizio risiede nel fatto che, essendo privo di una regola generale da applicare ai casi particolari, necessita di produrla sul momento³⁹¹. Questo tratto, ossia il suo rendere conto dell'adattamento in corso d'opera, è proprio l'elemento mancante che indebolisce le altre teorie. Così come la prospettiva di Montani, anche questo approccio condivide uno stretto legame con la condizioni materiale dell'esperienza, come ben illustra il riferimento fatto, a titolo esemplificativo, all'abduzione manipolatoria teorizzata da Magnani, ossia un processo che comporta lo sviluppo del pensiero attraverso il fare (interagendo

³⁸⁷ Ivi, p. 22.

³⁸⁸ Per fare un esempio, un alto livello di tecnica ed esecuzione di elementi standard da parte di un musicista costituisce la preconditione per la loro stessa inattesa rottura, a cui può seguire un processo di trasformazione della regola stessa.

³⁸⁹ A. Bertinetto, P. Grüneberg, 2023, p. 46.

³⁹⁰ Tale natura abduittiva apre alla possibilità di un confronto con il pensiero di Charles Sanders Peirce che potrebbe arricchire notevolmente la già fitta costellazione di pensieri e concetti che l'analisi di questi temi ha fatto emergere.

³⁹¹ Ivi, pp. 40-41.

tecnicamente con il mondo, potremmo dire con Montani)³⁹². Il piano e le modalità d'azione atte a perseguirlo emergeranno quindi dall'interazione diretta del soggetto con i vari aspetti della situazione, compresi gli eventuali mutamenti che potrebbero comportare continui aggiornamenti dei fattori in causa, implicando quella che Van Den Herik e Rietveld chiamano “normatività situata”³⁹³. Alla luce di quanto detto, dovrebbero emergere chiaramente tutti i punti di contatto tra la posizione di Montani e questo specifico aspetto della teoria di Bertinetto, in quanto, nonostante gli scopi teorici siano chiaramente distinti, entrambi qualificano aspetti fondamentali dell'agency umana facendo ricorso a un quadro teorico marcatamente kantiano, arricchito dalla presa d'atto dell'impossibilità di formulare una teoria coerente senza assumersi il carico di confrontarsi con il mondo-ambiente entro cui agiamo e facciamo esperienze.

È ora possibile arricchire quanto detto in proposito alla prima applicazione del concetto di immaginazione interattiva al medium videoludico. Inizialmente si era presentato un quadro sintetico stando al quale gli schemi motori (e legati alle meccaniche) esperiti in titoli giocati precedentemente consentono di adattarsi anche a nuove esperienze fatte in opere giocate successivamente. Tali fenomeni possono ora essere riletti alla luce della nozione di improvvisazione, in quanto, nell'atto di muovere i suoi passi nel mondo di gioco, il giocatore si troverà a dover reagire a situazione inaspettate nelle quali le abitudini acquisite giocando a videogiochi simili potranno essere adattate e, all'occorrenza, modificate per dare vita a nuove strategie capaci di conformarsi alle esigenze di quel momento. Si tratta di elaborare quella che potremmo definire, tramite un calco ispirato da Bertinetto, una *grammatica ludica*, intendendo con tale concetto l'insieme di regole che emergono dall'esperienza del design di un dato gioco, dall'incontro con tutti l'insieme di elementi sapientemente scelti dal game designer, e dalla conseguente formazione di prescrizioni operative frutto di un processo che ha luogo in virtù di uno specifico atteggiamento di “provocazione” che il giocatore mette in atto nei confronti del mondo virtuale, e dal quale egli sviluppa una comprensione delle sue regole nascoste che fungerà da precondizione delle sue azioni (improvvisate nel senso appena discusso)³⁹⁴. Tale processo è però sempre intriso di tutte le esperienze pregresse

³⁹² Magnani, 2009, p. 39.

³⁹³ A. Bertinetto, P. Grüneberg, 2023, p. 49.

³⁹⁴ Rimane sempre aperta la possibilità dell'errore. Durante una partita si potrebbe individuare un oggetto nel proprio inventario come la chiave per risolvere un enigma, magari facendo riferimento a

che arricchiscono il repertorio di abitudini, forniscono conoscenze per anticipare quanto sta per accadere, rimanendo al tempo stesso aperto alla possibilità di una revisione alla luce delle esigenze che una specifica nuova situazione può necessitare. Tutto ciò ci aiuta a constatare il carattere marcatamente improvvisato dell'immaginazione interattiva (osservabile tanto sul piano dell'esperienza in generale, quanto su quello della pratica artistica in particolare).

Prima di dare corpo alla teoria applicando quanto esposto nel corso di questi capitoli ad alcuni casi studio, e in chiusura della sezione di carattere prettamente teorico di questa ricerca, è possibile mostrare come i temi affrontati in quest'ultimo capitolo ci aiutino a ridescrivere la concisa e ipotetica storia evolutiva della formazione dei giochi nella transizione da play a game. Se Callois si era limitato a parlare di una transizione dalle forme libere della *paidia* alle strutture rigide regolate del *ludus*, gli strumenti elaborati nel corso di queste pagine ci permettono di riconsiderare tale fenomeno con occhi nuovi. La nostra specie si è sempre trovata ad agire in un mondo-ambiente intrattenendo un particolare tipo di rapporto (tecnicamente connotato) con esso. Tale condizione ha nutrito la nostra immaginazione che, come si è detto, ha trovato la massima espressione delle sue capacità nella creazione di schemi tecnici applicabili a contesti diversi come il nostro sviluppo tecnico e artistico. L'elemento che più risulta illuminante per noi è che gli stessi giochi, nell'intero spettro di complessità che li contraddistingue, sono a loro volta il frutto dell'applicazione di schemi elaborati a partire dalla nostra esperienza quotidiana a un contesto nuovo, quello ludico per l'appunto. Le nostre facoltà ci consentono, ad esempio, di individuare in un fenomeno truculento come una battaglia tra due eserciti rivali una serie di schemi, spesso e volentieri di natura agenziale, su cui possiamo successivamente intervenire riconducendo quelle stesse dinamiche a meccaniche che, tramite un processo di analogia e rimando, possono venire traslate su una serie di pedine aventi uno specifico ruolo e posizionate su una nuova versione del paesaggio campale, come una tavola di legno sapientemente strutturata al fine di restituire una gamma di possibilità strategiche che trasformino i giocatori in abili generali dotati di un sufficientemente ricco repertorio di azioni a loro disposizione. Tale ricostruzione della genesi degli scacchi non ha naturalmente valore dimostrativo, ma aiuta a

esperienze pregresse e a schemi già incontrati in passato, ma alla fine ci si potrebbe rendere conto che in realtà si trattava solo di un artefatto inutile.

comprendere come queste teorie siano capaci di restituirci strumenti euristici estremamente potenti, capaci di incasellare il gioco in un più ampio, e soprattutto coerente, mosaico di fenomeni che ci caratterizzano in quanto esseri umani. Il videogioco risulta essere solo l'ultimo stadio evolutivo di questa tendenza che, in virtù delle capacità delle tecnologie impiegate, riesce a raggiungere il massimo delle possibilità latenti in tali pratiche sin dalla loro origine.

4.3 Casi studio

Al fine di mostrare le capacità esplicative e di analisi del quadro teorico emerso nel corso di questa ricerca, si è scelto di esaminare alcuni videogiochi appositamente selezionati per applicare in maniera estesa i vari aspetti sino ad ora esaminati nelle loro peculiarità.

4.3.1 Dark Souls e il piacere della difficoltà

Il primo titolo a fornirci un fertile terreno di applicazione per testare il potere esplicativo delle teorie analizzate è Dark Souls. Il gioco, sviluppato nel 2011 dalla casa produttrice FromSoftware, è un gioco di ruolo d'azione dalle tinte dark fantasy nel quale il giocatore dovrà vestire i panni del non morto prescelto, uno dei tanti malcapitati marchiati da un segno oscuro che li condanna alla non-vita, ma che fin dalle prime sequenze viene indirizzato verso un destino più grande di lui. Il giocatore dovrà infatti intraprendere una lunga avventura che lo porterà ad attraversare i decadenti paesaggi del regno di Lordran al fine di salvare il mondo da un lento e inesorabile deperimento. Per fare ciò, egli dovrà accrescere il suo potere e rinvigorire la prima fiamma, un elemento di natura magica che permise il passaggio dall'era antica, dominata dall'oscurità e da una razza di draghi dalle scaglie impenetrabile, all'era del fuoco³⁹⁵ che vede invece proliferare gli individui che, in virtù del potere ottenuto dalle anime emerse da questa nuova sorgente di energia, riuscirono a sconfiggere i precedenti dominatori del mondo dando inizio ad un periodo

³⁹⁵ L'accensione della fiamma all'interno della storia del gioco ha come effetto la produzione della diversità, rappresentata da poli opposti come caldo e freddo, vita e morte, luce e oscurità.

luminoso. Tutto questo è ora solo un ricordo, e il viaggio attraverso queste terre darà modo di scoprire tanto l'effettiva degenerazione che ha colpito il mondo, quanto i segreti dei protagonisti di quel prospero periodo. La scelta di tale gioco non è casuale, ma è legata al raffinato game design dovuta alla direzione artistica di Hidetaka Miyazaki, che già in precedenza aveva avuto modo di introdurre alcuni aspetti rilevanti nel predecessore spirituale *Demon Souls* del 2009³⁹⁶.

Il gioco, subito dopo una fase di personalizzazione del proprio personaggio, si apre con una sequenza in CGI che illustra una serie di eventi fondamentali del mondo, attivando fin dai primi momenti l'attività immaginativa del giocatore e formando la sua aspettativa in modo tale da facilitare l'entrata nel ruolo. Terminata l'introduzione, il giocatore muove i suoi primi passi negli stretti cunicoli della prigione dei non morti, luogo nel quale potrà recuperare gli oggetti iniziali concessi dalla classe³⁹⁷ scelta. Per quanto semplice, lo studio di questa mappa è estremamente raffinato, in quanto consente di vivere un tutorial perfettamente integrato, in quanto la progressione all'interno del dungeon darà modo di esperire i limiti dei movimenti e la rilevanza che il giusto equipaggiamento può assumere in determinati contesti. Il superamento di quest'area consentirà al giocatore di apprendere le principali azioni di gioco, offrendo ai più abili (o ai veterani che conoscono aspetti del gioco che solo l'esperienza può fornire) la possibilità di ottenere oggetti rari in anticipo sui tempi.

Uno degli aspetti di maggior pregio del design del gioco riguarda la strutturazione del regno di Lordran. Tutte le ambientazioni risultano infatti connesse in maniera precisa, e sono molteplici le scorciatoie (*shortcut*) che consentono di ricevere come premio per la propria esplorazione vie più agevoli per muoversi nell'ambiente. Riemergono con forza i temi affrontati in relazione al ruolo dell'avatar e a come tale entità si configuri come una nostra protesi. In questo caso, le capacità motorie dell'avventuriero consentono di esplorare queste terre desolate, tentando in alcuni contesti di forzare la struttura della

³⁹⁶ Le scelte di design fatte in questi titoli hanno dato nuova linfa vitale al genere, facendo nascere negli anni successivi un'intera categoria di giochi definita souls-like caratterizzata proprio dall'implementazione di tali meccaniche.

³⁹⁷ Come da prassi nei giochi di ruolo cartacei e non, il giocatore può determinare l'iniziale "ampiezza agenziale" del proprio personaggio mediante la scelta di una classe, ossia un predeterminato insieme di caratteristiche ed equipaggiamenti con cui inizierà l'avventura. A differenza di altri titoli, in *Dark Souls* tale scelta sarà però poco restrittiva, in quanto la libertà di distribuzione dei punteggi caratteristica fornirà un'enorme plasticità alle scelte future del giocatore.

mappa per evitare il sentiero più ovvio in favore di soluzioni creative³⁹⁸. La fisica del mondo aiuta ad accrescere ulteriormente il processo di immersione, e il senso di pesantezza che un equipaggiamento pesante darà rispetto ad un leggero non contribuirà solo a questo aspetto, ma avrà un impatto diretto sul modo in cui si giocherà.

Una delle ragioni che ha portato a Dark Souls ad avere una grande fama è la sua rinomata difficoltà³⁹⁹. La celebre scritta rossa “You died” che compare nel momento della morte è ormai divenuta un classico, e molti giocatori si rifiutano di avvicinarsi a titoli del genere proprio perché percepiti come eccessivamente ostici. Per quanto sia effettivamente facile fuoriuscire dallo stato di flow a causa di una sconfitta dovuta a un piccolo errore, ciò non toglie che tale gioco risulti perfetto per cogliere al meglio cosa Nguyen intenda con gioco sfidante. Non solo il design degli ambienti e la percezione che da un momento all’altro si possa essere bersaglio di qualche nemico aiuteranno a mantenere alta l’attenzione, ma il raggiungimento di una zona nuova dopo aver superato tutte queste difficoltà donerà un enorme piacere. Il pinnacolo di tale esperienza estetica è probabilmente raggiunto con i combattimenti più strutturati. Nel corso del viaggio che lo porterà a compiere il suo destino, il non morto prescelto dovrà infatti affrontare un gran numero di boss opzionali e non, e la cura del design di combattimento di molti di loro non contribuirà solo a donare varietà e sfida, ma renderà quell’esperienza l’occasione per sfruttare a pieno le capacità acquisite e la build costruita⁴⁰⁰. La vittoria contro i temibili Ornstein e Smough donerà quindi un piacere incredibile, ma la stessa esecuzione del combattimento, in tutta la sua complessità dovuta a dover sfruttare le proprie possibilità, improvvisando una strategia che si adatti alle mosse fatte dall’AI degli avversari, sarà l’occasione per esperire quel valore estetico dell’esperienza di cui parla Nguyen.

Ad un certo punto il giocatore raggiungerà un tale livello di competenza da poter sfruttare al massimo ogni aspetto del gioco, e una parte del divertimento non sarà iniziare una nuova partita con l’obiettivo di finire il gioco per l’ennesima volta, ma testare i suoi

³⁹⁸ Come ad esempio gettarsi da un’altura apparentemente mortale, ma che in realtà consente di ridurre alcuni spostamenti sacrificando una piccola percentuale di vita.

³⁹⁹ Il secondo titolo della saga ha sfruttato con molta sagacia questo tratto, inserendo un achievement che il giocatore otterrà nel momento della prima morte chiamato, con non poca ironia, “Benvenuto in Dark souls”.

⁴⁰⁰ La caratterizzazione del personaggio, come si è detto, è estremamente libera, e ciò consentirà di vivere le stesse sfide con avatar totalmente diversi tra loro. Per quanto possa sembrare banale, giocare un incantatore o un combattente corpo a corpo renderà le strategie per affrontare il medesimo avversario totalmente differenti.

limiti e provare nuove build. Molto più di altri titoli, Dark Souls invita il giocatore a conoscere e approfondire la *lore*, ossia il corpus di conoscenze relative all'ambientazione non oggetto di un racconto diretto, ma ottenibile attraverso la lettura delle articolate descrizioni che accompagnano ogni oggetto di gioco. Non solo si potrà scoprire, leggendo una descrizione, che uno scudo che non mostra espliciti valori parametrici nella sezione delle caratteristiche è in grado di evitare di essere avvelenato da certe armi, ma si potranno svelare una serie di dettagli che, se cuciti insieme, restituiranno un quadro estremamente complesso che un giocatore poco attento potrebbe perdersi completamente. Ciò di per sé non impedisce di fruire del gioco e della sfida da esso proposta, ma è impossibile non riconoscere il valore di questa stratificazione di livelli che, in base all'attitudine del giocatore, può restituire esperienze totalmente diverse.

Sarebbe una lacuna troppo grande, in un discorso che intenda porre particolare enfasi al game design, un rapido confronto con i titoli successivi. Un modo utile per affrontare la questione è confrontare tale titolo con il più recente lavoro di FromSoftware, *Elden Ring* (2022)⁴⁰¹. Il gioco presenta molte similarità che rimandano istantaneamente allo stile proprio di Miyazaki, ma fin dai primi movimenti è possibile notare come il modo di sentire il proprio avatar sia totalmente diverso. La fluidità dei movimenti e l'incremento del dinamismo dovuto a uno stile di gioco molto più veloce fa sì che, dopo qualche ora passata nell'Interregno, un ritorno a Lordran comporti un senso di spaesamento. Non solo il senso del corpo virtuale risulta mutato, ma l'introduzione di una cavalcatura e la possibilità di saltare aprono a un nuovo modo di vivere il mondo-ambiente virtuale. La possibilità di fare salti, in particolare, apre a una verticalità che in Dark Souls risulta del tutto assente, portando ad esperire una serie di *affordance* nuove, con notevoli ricadute sull'agency messa a disposizione.

⁴⁰¹ Le molteplici differenze che intercorrono tra i due non è però frutto di mutamenti istantanei, ma sono la risultante delle esperienze fatte attraverso la produzione di una serie di titoli fondamentali che hanno permesso di raffinare sempre di più gli elementi confluiti in Elden Ring.

4.3.2 *Evoland e tERRORban: la dimensione meta-ludica e il suo inserimento nel design di gioco*

Non tutti i giochi offrono le stesse libertà e complessità di Dark Souls, ma la ricchezza del medium videoludico sta proprio nella sua varietà. Spesso a mostrare i picchi di originalità e le idee più innovative sono i giochi indie, ossia prodotti da sviluppatori di piccole dimensioni, in alcuni casi realizzati da una sola persona, che riescono a trasformare i vincoli a cui sono sottoposti per la differenza di budget rispetto ai AAA in un fattore di forza, adattandosi e sperimentando con un grado di libertà incomparabile. I giochi scelti rappresentano due casi in cui gli autori hanno sapientemente tematizzato alcuni elementi meta-ludici nel design di gioco, legandoli non solo alle meccaniche, ma alla narrazione stessa. Come si vedrà, non solo ciò comporta l'esperienza di originali forme di agency, ma è anche l'occasione per vedere all'opera l'immaginazione interattiva non solo del giocatore, ma anche e soprattutto del designer.

Evoland, titolo prodotto dallo studio indipendente francese Shiro Games, come chiarito dallo stesso sottotitolo si presenta come “una breve storia dell'evoluzione dei videogiochi d'avventura” e propone una breve avventura che, seppur priva di picchi di originalità, consente, attraverso un'interessante meccanica, di esperire una serie di tappe fondamentali dello sviluppo dei giochi di ruolo e d'avventura giapponesi. Il giocatore, una volta avviata la prima partita, si ritroverà infatti di fronte a una schermata molto stretta, con uno stile grafico retrò che rimanda direttamente al primo *The legend of Zelda* del 1986, e avrà come unica possibilità di movimento lo spostamento laterale a destra. Muovendosi in tale direzione il personaggio, per ora anonimo ma che si scoprirà chiamarsi Clink con un chiaro riferimento al protagonista della celebre saga di Nintendo, troverà una cassa il cui contenuto non sarà un oggetto ma bensì la possibilità di muoversi a sinistra. Emergerà così il meccanismo ironico e geniale messo a punto dai designer per far affiorare la vera anima del gioco: progredendo nell'avventura il giocatore troverà una serie di scrigni che conterranno, oltre ai classici oggetti tipici del genere, implementazioni di meccaniche in senso stretto. In tal modo si potranno esperire nuove possibilità di movimento e addirittura cambi di grafica radicali, atti a riprodurre in un solo titolo ciò che i giocatori appassionati hanno vissuto nel corso del tempo giocando i vari capitoli dei loro giochi preferiti. Ciò naturalmente avrà un forte impatto sull'agency del giocatore,

che da una dimensione minimale acquisterà sempre più spessore aumentando lo spazio di possibilità nelle sue mani.

Va sicuramente sottolineato come lo sviluppo di tale idea prevalga sulla creazione di una narrazione originale, ma la classicità della sequenza di eventi contribuisce attivamente a infittire la catena di rimandi che il titolo si propone di consegnare al giocatore. È possibile vedere tale processo di design come un interessante caso di applicazione del concetto di immaginazione elaborato nel corso di questo capitolo. Gli autori non hanno ricercato un elemento originale nell'inedito, ma hanno fatto della citazione integrata nelle meccaniche la chiave di volta per sostenere l'intera opera. Tale processo è un caso evidente di rimedializzazione di elementi esperiti e integrati nel repertorio personale di conoscenze videoludiche⁴⁰² del designer, ed è frutto della capacità di estrarre specifici schemi, che in riferimento a un videogioco sono sovente incarnati dalle meccaniche in esso implementate, riproducendole sapientemente in un formato nuovo. Se l'ordine iconico mostrerà in tutta la sua forza questa dimensione sapientemente citazionistica, quello scritturale farà sì di tessere una meta-riflessione di carattere ironico su alcuni aspetti normalmente ignorati, ma che emergono come ridicoli se osservati con attenzione⁴⁰³, mostrando efficacemente le potenzialità di tale medium.

Il secondo titolo preso in esame, tERRORbane, presenta molteplici tratti in comune con Evoland, pur essendo guidato da un'idea di design radicalmente diversa. Il gioco sviluppato da BitNine Studio, nonostante faccia un uso sapiente delle citazioni e dei richiami alla cultura videoludica, sposta il focus del design sull'inserimento di un meta-discorso relativo allo sviluppo stesso del software. In tERRORbane, infatti, il developer del gioco sarà un personaggio che, in vari momenti, irromperà attraverso una chat che comparirà a schermo per guidare, schernire o richiamare il povero giocatore, trasformato in una cavia con il compito di testare il gioco per trovarne i bug. Lo stesso

⁴⁰² Ad un certo punto il protagonista dell'avventura troverà in uno scrigno una spada, e la gestualità di quell'insieme di pixel non potrà che far emergere in tutta la sua intensità il momento in cui Link trova la sua spada. Un giocatore che non ha esperito *The Legend of Zelda* non potrà mai cogliere tali emozioni, ma il restringimento delle persone che potranno godere di questo specifico aspetto dello spirito di Evoland è inversamente proporzionale alla sua intensità emotiva e all'efficacia del suo design.

⁴⁰³ È il caso dell'arrivo al primo villaggio. Il protagonista è un bambino, e in quanto tale gli abitanti lo trattano con sufficienza. Lo stesso mercante di armi si rifiuta di vendergli un equipaggiamento degno di questo nome, cosa che farà solo dopo una rapida crescita frutto di una nuova meccanica sbloccata. Tali battute, nella loro semplicità, fanno emergere retrospettivamente un piccolo spaccato di quegli aspetti che cadono in secondo piano nel momento in cui il giocatore si immerge nel personaggio assumendo gli obiettivi di quella specifica forma di agency.

gameplay si tradurrà quindi nel tentativo di far emergere questi errori, fornendo l'occasione per lavorare l'immaginazione del giocatore al fine di formulare ipotesi intorno al comportamento degli oggetti che popolano l'ambiente di gioco, formulando ipotesi di carattere abducente relative ai modi per far emergere un possibile bug.

Un esempio di tale fenomeno si ritrova fin dalla prima schermata di gioco. Dopo aver avviato una nuova partita comparirà a schermo una classica pergamena che, mediante lo scorrimento verticale del suo testo, narrerà al giocatore una serie di eventi salienti per l'ambientazione del gioco. Il giocatore non avrà però l'obbligo di attendere fino alla fine della storia, ma potrà saltare questa parte tramite la semplice pressione di un tasto. Facendolo, però, una schermata di chat comparirà davanti a lui, e una voce irritata inizierà a insultarlo, lamentandosi di come insensibilmente abbia evitato di vedere una parte del suo lavoro per cui si era tanto impegnato, costringendolo infine a rivedere la sequenza da capo. Posto di fronte alla medesima pergamena, il malcapitato potrà però saltare nuovamente tutta la spiegazione, facendo aumentare ulteriormente la frustrazione del developer che, come punizione, farà ripetere per una terza volta tale operazione, con la differenza che quest'ultima serie di azioni e forzature avrà portato a un primo bug, ossia la comparsa di una vecchissima versione, peraltro mal programmata, della sequenza iniziale. Non sarà in questo caso possibile saltare la sequenza, ma dopo poco emergeranno i problemi di una versione così mal fatta, e il giocatore dovrà aiutare il developer a sistemare le cose. A tal fine, dovrà tradurre il suo aiuto alla sistemazione del programma in una serie di specifici tasti premuti, che alla fine daranno avvio a una sorta di mini gioco. Questo è solo un semplice esempio, ma l'intera opera è pervasa da situazioni simili, in cui chi gioca sarà portato a provare vecchie versioni successivamente scartate o mini giochi che richiamano classici del medium. Si arriverà addirittura ad avere accesso al computer dello sviluppatore, con la possibilità di aprire le cartelle contenenti le bozze e il materiale usato per elaborare il gioco.

Non si ritrova quindi unicamente l'applicazione di quegli schemi ludici già emersi, seppur con un grado di rilevanza e una funzione del tutto diversi, durante l'analisi di Evoland in riferimento alla tradizione videoludica. Ad emergere come fattore dominante nel design del gioco è infatti una trasposizione di schemi provenienti dall'esperienza concreta in generale, e da quella di sviluppatori e utenti alle prese con i bug in particolare. Questo elemento costituisce l'aspetto di maggior originalità del gioco, e apre a tutta una

serie di possibili giochi che seguano questo tipo di progettazione e scrittura. È interessante osservare che, esattamente come negli esempi di scrittura estesa discussi da montani, queste forme ludiche particolarmente originali fanno un ampio uso dell'ironia (e dell'autoironia), ma non è difficile immaginare possibili sviluppi anche più seri nei contenuti. Queste sono solo semplici applicazioni del paradigma fondato sull'immaginazione interattiva, che si è rivelato essere particolarmente efficace nel descrivere un'ampia gamma di fenomeni che, nella loro varietà, mantengono un nucleo caratteristiche comuni, e che rivelano questa notevole potenzialità dell'uomo.

Conclusione

L'itinerario sino a qui percorso, per quanto ricco di diramazioni e stratificazioni, consente, volgendo lo sguardo indietro e ripercorrendo a ritroso la strada fatta, di ottenere una visione d'insieme che restituisca il senso di questo lavoro. Per fornire un ordine a questi risultati, gli esiti saranno suddivisi in due categorie: una di carattere generale che costituisce un reticolo di assunti meta-teorici sull'oggetto indagato, e una più specifica relativa al framework emerso dall'interazione delle varie teorie.

Per quanto concerne la prima categoria, il videogioco appare essere un oggetto di notevole interesse in quanto incarna simultaneamente molteplici dimensioni. Esso risulta infatti essere al tempo stesso gioco, medium e tecnologia⁴⁰⁴. In quanto tale, la sua rilevanza per la riflessione filosofica accresce notevolmente, poiché il suo studio può produrre risultati sia nel chiarire le peculiarità tipiche di tale oggetto, sia fornendo strumenti trasversali applicabili a contesti differenti dotati della medesima complessità. Un secondo esito che segue direttamente dal primo è che, in virtù del principio secondo cui le specificità dell'oggetto determinano almeno in parte le metodologie atte ad indagarlo, risulterà fondamentale respingere teorie eccessivamente rigide e monolitiche, abbracciando approcci multifattoriali, che tengano cioè conto dei vari livelli di analisi rinunciando a facili semplificazioni che comporterebbero necessariamente una visione parziale. A tal fine, la strada che si è scelto di seguire è inquadrabile in ciò che Ruggero Eugeni definisce mediologia filosofica, ossia un metodo specifico di studio dei media che faccia ampio uso degli strumenti della filosofia, in particolare nella versione in cui, mediante l'assunzione dell'estetica in quanto disciplina dell'*aisthesis* «si passa di fatto da una *teoria dei media* e dei medium a una *teoria della mediazione* (sensibile e non sensibile), che si traduce a sua volta in una *teoria dell'esperienza* e delle esperienze mediali»⁴⁰⁵.

⁴⁰⁴ Va sottolineato che ciò non lo rende speciale rispetto ad altri artefatti umani. Non si sta tentando di innalzarlo al di sopra dei suoi simili, quanto piuttosto di sottolineare la necessità di indagare con i giusti mezzi queste categorie di enti. Nella tesi sono stati tematizzati esplicitamente gli aspetti ludici e mediali, ma la sua natura tecnologica, per quanto non resa oggetto di analisi in una sezione specifica, fa da sostrato a tutta la riflessione svolta in queste pagine.

⁴⁰⁵ R. Eugeni, 2023, p. xxviii. Il pregio di tale approccio risiede proprio nell'incontro con altre discipline.

Il passaggio alla seconda categoria altro non è, sotto molti aspetti, che un modo per fornire un contenuto a questa determinazione formale del modo con cui affrontare la materia indagata. Le diverse teorie messe in risonanza tra loro manifestano la capacità di restituire un quadro complessivo dotato di un elevato potenziale euristico e di cui si tenterà ora una ricostruzione complessiva.

Il primo passo è sottolineare come il presupposto di tale framework risieda in una peculiare antropologia filosofica che abbatte le classiche gerarchie del rapporto che intercorre tra l'uomo e il suo mondo-ambiente⁴⁰⁶, e proprio sotto questo profilo emerge la necessità di comprendere come molti fenomeni tendano a ridurre la distanza tra concreto e virtuale. Tale assunto legittima quindi l'utilizzo degli strumenti messi a disposizione dalla fenomenologia, in particolare nella versione sviluppata da Merleau-Ponty, al fine di realizzare una compiuta teoria dell'esperienza mediale. Essa intende prendersi carico del valore esistenziale di tali esperienze, e nel farlo ha fatto uso di una specifica nozione di soggettività virtuale che, allargando lo spettro dei fenomeni indagabili al di là dei videogiochi, manifesta la sua utilità nel comprendere una gamma di eventi ancora più ampia propria del nostro mondo sempre più innervato tecnologicamente.

Un tratto caratteristico di noi esseri umani, comparso a più riprese nei capitoli della tesi, risulta essere una particolare capacità psicologica di nidificazione, avente luogo sia sul piano della soggettività, sia su quello dell'agency. Proprio quest'ultima nozione, che non a caso apre il primo capitolo dedicato esplicitamente alla ricerca di strumenti teorici per affrontare il medium, risulta essere una chiave di volta. Mediante il processo di nidificazione siamo in grado di calarci nella specifica forma di agency che il gioco ci propone, e ciò può comportare⁴⁰⁷ non solo una forma di escapismo ludico, ma anche un più radicale processo trasformativo che può riversarsi sulla persona nel suo complesso. le teorie di Montani e Bertinetto esaminate nell'ultimo capitolo contribuiscono a sviluppare l'agency estetica di Nguyen nella direzione di quella che si potrebbe definire agency

⁴⁰⁶ Sofferarsi su presupposti così ad ampio respiro potrebbe sembrare dispersivo e troppo lontano dal tema affrontato, ma scopo di questa ricostruzione è proprio far emergere certi aspetti latenti. Inoltre, va sottolineato come i videogiochi e le pratiche ad essi connesse facciano parte del nostro mondo, e di conseguenza una teoria che intenda comprenderli sarà necessariamente un sottoinsieme di una teoria più complessa.

⁴⁰⁷ Così come per l'obiettivo che si propone il game designer, anche per il giocatore la categoria modale entro cui ci si muove è la possibilità. Non si può avere certezza che questi fenomeni accadano, ma la loro possibilità è una ragione ottima per continuare a perseguire tali attività.

tecno-estetica. Innestando nel quadro precedentemente esposto questo ramo dal sapore kantiano (ma mediato dal confronto con la MET) è possibile produrre analisi ancora più raffinate, capaci di rendere conto di quelle operazioni di carattere immaginativo⁴⁰⁸ e improvvisativo costantemente in atto non solo nella nostra esperienza quotidiana, ma anche, in virtù della continuità che si è istituita, nei mondi virtuali e nelle zone di confine.

Un ultimo esito positivo del percorso fatto è un arricchimento della già fondamentale pratica del game design. Non solo essa si dimostra una limpida esemplificazione delle nostre capacità immaginative, ma risulta capace di assumere, oltre ad un valore esperienziale già noto tra gli addetti ai lavori, una caratura esistenziale di notevole importanza. Il designer intento a costruire i confini di un'esperienza (e di un'agency) si trova allo stesso tempo impegnato in un'impresa comunicativa tanto ardua, in virtù dell'incertezza che permea il suo dominio, quanto preziosa in termini di risultati ottenibili in caso di successo. E ciò vale tanto per la dimensione propriamente ludica, quanto per tutte le applicazioni esterne a tale ambito che oggi assumono sempre più valore⁴⁰⁹. Proprio tale pervasività è un fattore che implica la necessità di una seria riflessione multidisciplinare sulle sue diverse dimensioni, portando all'elaborazione di un quadro teorico più ampio che si dimostri in grado di fornire utili strumenti capaci al tempo stesso di aumentare la nostra comprensione di tale fenomeno e di avere un impatto effettivo sulle concrete pratiche che lo costituiscono.

⁴⁰⁸ Un modo per arricchire la presente prospettiva relativa a queste capacità cognitive della nostra specie potrebbe risiedere in un'indagine sul rapporto che intercorre tra immaginazione interattiva e ragionamento abduttivo. L'esito di un confronto di questi due modi di inquadrare un'ampia gamma di fenomeni potrebbe restituire importanti risultati per questo e altri studi.

⁴⁰⁹ Basti pensare ai fenomeni legati alla gamification, ai simulatori utilizzati per addestrare diverse figure professionali e alle variegate applicazioni in ambito pedagogico.

Bibliografia

Aarseth E., *Ludology*, in Wolf M. J. P., Perron B. (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York, 2023.

Angiolino A., *Che cos'è un gioco da tavolo*, Carocci, Roma, 2022.

ID., *Narratology*, in Wolf M. J. P., Perron B. (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York, 2023.

Ataria Y., Tanaka S., Gallagher S., *Body Schema and Body Image. New Directions*, Oxford University Press, Croydon, 2021.

Atkinson P., Parsayi F., *Video Games and Aesthetics Contemplation*, Games and Culture, Volume 16, Numero 5, 2020.

Bateson G., *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano, 2000.

Bhagavadgītā, Adelphi, Milano, 2015.

Bertinetto A., Grüneberg P., *Action as Abductive Performance: An Improvisational Model*, International Journal of Philosophical Studies, Volume 31, Numero 1, 2023.

ID., *Estetica dell'improvvisazione*, Il Mulino, Bologna, 2021.

Bódi B., *Videogames and Agency*, Routledge, New York, 2023.

Calleja J., *In-Game from Immersion to Incorporation*, MIT Press, Londra, 2011.

Callois R., *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano, 2017.

Carlson M., Taylor L., *Me and My Avatar: Player-Character as Fictional Proxy*, Journal of the Philosophy of Games, Volume 2, Numero 1, 2019.

Carroll N., *The Ontology of Mass Art*, The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 55, Numero 2, pp. 181-199, 1997.

ID., *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York, 1990.

Casetti F., *Mediascape: un decalogo*, in Montani P., Cecchi D., Feyles M. (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano, 2018.

Csikszentmihalyi M., *Flow*, in Csikszentmihalyi M., *Flow and the Foundations of Positive Psychology*, Springer, New York, 2014.

ID., *Flow. The Psychology of Optimal Experience*, Harper e Row, New York, 1990.

ID., *Play and Intrinsic Rewards*, in Csikszentmihalyi M., *Flow and the Foundations of Positive Psychology*, Springer, New York, 2014.

Dewey J., *Arte come esperienza*, Aesthetica, Milano, 2020.

Eco U., «*Homo ludens*» oggi, in Huizinga J., *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 2022.

Eugeni R. (a cura di), *Il primo libro di teoria dei media*, Einaudi, Torino, 2023.

Eichner S., *Agency and Media Reception. Experiencing Video Games, Film, and Television*, Springer, Berlino, 2014.

Frasca G., *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*, tesi di master, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2001.

Gorodeisky K., *Aesthetic Agency*, in Ferrero L. (a cura di), *The Routledge Handbook of Philosophy of Agency*, Routledge, New York, 2022.

Gualeni S., Vella D., *Virtual Existentialism. Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Palgrave Macmillan, Cham, 2020.

Halák J., *Body Schema Dynamics in Merleau-Ponty*, in Ataria Y., Tanaka S., Gallagher S., *Body Schema and Body Image. New Directions*, Oxford University Press, Croydon, 2021.

Heidegger M., *Essere e tempo*, Longanesi, Milano, 2019.

Huizinga J., *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 2022.

- Ihde D., *Postphenomenology and Technoscience*, Suny press, New York, 2009.
- Juul J., *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT press, Cambridge, 2011.
- Kant I., *Critica della facoltà di giudizio*, Einaudi, Torino, 2022.
- ID., *Prima introduzione alla critica della facoltà di giudizio*, Mimesis, Udine, 2012.
- Klevjer R., *Enter the Avatar: the Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games*, in Sageng J. R., Fossheim H., Larsen T. M., *The Philosophy of Computer Games*, Springer, New York, 2012.
- Leino O. T., *Godi is a Game Designer – Accelerating Existential Ludology*, Atti del DiGRA International Conferencem Kyoto, 6-10 agosto 2019.
- Lopes D., *The Ontology of Interactive Art*, The Journal of Aesthetic Education, Volume 35, Numero 4, pp. 65.81, 2001.
- Magnani L., *Abductive Cognition: the Epistemological and Eco-cognitive Dimension of Hypothetical Reasoning*, Springer, Berlino, 2009.
- Malafouris L., *How Things Shape the Mind*, MIT Press, Londra, 2013.
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 2015.
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano, 2018,
- Modena E., *Nelle storie: Arte, cinema e media immersivi*, Carocci, Pisa, 2022.
- Montani P., Cecchi D., Feyles M. (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano, 2018.
- Montani P., *Destini tecnologici dell'immaginazione*, Mimesis, Milano, 2022.
- Mortari L., *Fenomenologia empirica*, Il Melangolo, Genova, 2022.
- Murray J., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Londra, 1998.

Myers D., *Research*, in Wolf M. J. P., Perron B. (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York, 2023.

Ng J., *Understanding Machinima: Essays on Filmmaking in Virtual Worlds*, Bloomsbury, New York, 2013.

Nguyen C. T., *Creativity and Improvisation in Games*, in Bertinetto A., Ruta M. (a cura di), *The Routledge Handbook of Philosophy and Improvisation in the Arts*, Routledge, New York, 2022.

ID., *Defending Games: Reply to Hurka, Kukla and Noë*, *Analysis*, Volume 81, Numero 2, pp. 317-337, 2021.

ID., *Giocare è un'arte. Il gioco come tecnologia trasformativa*, Add editore, Torino, 2023.

ID., *Games and the Art of Agency*, *Philosophical Review*, Volume 128, Numero 4, 2019.

ID., *Philosophy of Games*, *Philosophy Compass*, Volume 12, Numero 8, 2017.

ID., *The Arts of Action*, *Philosopher's Imprint*, Volume 14, Numero 20, 2020.

Payne M. T., *Interpreting Game-Play Through Existential Ludology*, in Ferdig R. E., *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*, IGI Global, Londra, 2009.

Peacocke A., *Phenomenal Experience and the Aesthetics of Agency*, *Journal of the Philosophy of Sport*, Volume 48, Numero 3, 2021.

Perotto F., *Immersivity*, *International Lexycon of Aesthetics*, 2023.

Pinotti A., *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino, 2023.

Postigo H. Modification, in Lowood H., Guins R., *Debugging Game History. A Critical Lexycon*, MIT Press, Londra, 2016.

Ridge M., *Play and Game: an Opinionated Introduction*, *Philosophy Compass*, volume 14, numero 4, 2019.

Robson J., Meskin A., *Video Games as Self-Involving Interactive Fictions*, The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 74, Numero 2, pp. 165-177, 2016.

Rough B., *The Incompatibility of Games and Artworks*, Journal of the Philosophy of Games, Volume 1, Numero 1, 2017.

Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Mit Press, 2004.

Salvador M., *Il videogioco*, Editrice La Scuola, Brescia, 2013.

Scarborough J. K., Bailenson J. N., *Avatar Psychology*, in Crimshaw M. (a cura di), *The Oxford Handbook of Virtyality*, Oxford University Press, New York, 2014.

Schell J., *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, Elsevier, Burlington, 2008.

Schlosser M., Agency, in <https://plato.stanford.edu/entries/agency/> [consultato il 30/01/24].

Simondon G., *Sulla tecnica, Orthotes*, Napoli, 2017.

Smuts A., *Are Video Games Art?*, Contemporary Aesthetics, Volume 3, 2005.

Suits B., *La cicala e la formica*, Edizioni Junior, Parma, 2021.

Tavinor G., *Definition of Videogames*, Contemporary Aesthetics, Volume 6, 2008.

ID, *Video Games as Mass Art*, Contemporary Aesthetics, Volume 9, 2011.

Vella D., *Beyond Agency: Games as the Aesthetics of being*, Journal of the Philosophy of Sport, Volume 48, Numero 3, 2021.

Willumsen, E. C., *Is My avatar MY avatar? Character Autonomy and Automated Avatar Actions in Digital Games*, Atti del DiGRA International Conference, Torino, 25-28 giugno 2018.

Wittgenstein L., *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino, 2014.

Giochi

Animal Crossing: New Horizons, Nintendo, 2020.

Counter Strike, Valve Software, 2000.

Death Stranding, H. Kojima/Kojima Production, 2019.

Dark Souls, H. Miyazaki/FromSoftware, 2011.

Demon Souls, H. Miyazaki/FromSoftware, 2009.

Don't Starve, Klei Entertainment, 2013.

Elden Ring, H. Miyazaki/FromSoftware, 2022.

Half-life, Valve Software, USA, 1998.

Resident Evil, Capcom, Giappone 1996.

SimCity 4, W. Wright/Maxis, USA, 2003.

Super Mario Bros Wonder, Nintendo, 2023.

The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Softworks, 2011.

The Legend of Zelda, S. Miyamoto/Nintendo, Giappone, 1986.