



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTI DEI BENI CULTURALI

Archeologia, Storia dell'arte, del cinema e della musica

Corso di laurea in Scienze dello Spettacolo e Produzione
Multimediale

**Dal gameplay etico chiuso al gameplay etico
aperto: il caso di Life is Strange**

Relatrice: Prof.ssa Farah Polato

Correlatore esterno: Prof. Matteo Genovesi

Laureando: Lorenzo Gargiulo

Matricola: 2062437

Anno Accademico

2022/2023

Indice

Abstract.....	3
Introduzione.....	4
Capitolo 1 – Introduzione al <i>gameplay</i> etico	6
1.1 Il Videogioco e il <i>gameplay</i>	6
1.2 Il <i>prima</i>	9
1.3 I concetti di etica e morale	10
1.4 I primi esperimenti	12
1.4.1 Il karma	14
1.5 Il <i>gameplay</i> etico	15
1.5.1 Il <i>gameplay</i> etico chiuso	19
1.5.1.1 September 12th	21
1.5.1.2 Manhunt	22
1.5.1.3 Shadow of the Colossus	23
1.5.1.4 It Takes Two	24
1.5.2 Il <i>gameplay</i> etico aperto	25
1.5.2.1 Deus Ex	26
1.5.2.2 Deus Ex: Invisible War	28
1.6 In sintesi	29
Capitolo 2 – L’evoluzione delle storie in ambito ludico	32
2.1 I tipi di trame	32
2.2 Le trame interattive a stampo tradizionale	33
2.3 Le trame a finale multiplo	35
2.3.1 FromSoftware	40
2.3.1.1 Dark Souls	42
2.3.1.2 Dark Souls 3	44
2.3.1.3 Sekiro: Shadow die Twice	47
2.3.2 Lies of P	49
2.4 Le trame ramificate	53
2.4.1 I <i>gamebook</i>	56
2.5 Le trame a piena direzione del fruitore	56
2.5.1 Dungeons & Dragons	58
2.6 In sintesi	60
Capitolo 3 – I personaggi nei videogiochi	62

3.1	Introduzione	62
3.2	Identità e avatar	63
3.3	I personaggi zero-dimensionali	68
3.4	I personaggi mono-dimensionali	68
3.4.1	Super Mario Bros	68
3.5	I personaggi bi-dimensionali	69
3.5.1	Tomb Raider	70
3.6	I personaggi tri-dimensionali	72
3.6.1	The Witcher 3: Wild Hunt	73
3.6.1.1	La trama	73
3.6.1.2	Il personaggio di Geralt	75
3.6.2	Red Dead Redemption 2	77
3.6.2.1	La trama	78
3.6.2.2	Il personaggio di Arthur Morgan	80
3.6.2.3	Il personaggio di John Marston	81
	Conclusioni: il caso di Life is Strange	82
	<i>Life is Strange</i>	84
	Bibliografia	103
	Sitografia	104

Abstract

Il seguente elaborato si propone di analizzare i concetti di *gameplay* etico aperto e chiuso, rifacendosi alle idee di Miguel Sicart esposte nei suoi vari scritti, le tipologie di trame che possono presentarsi nei videogiochi aventi un modello aperto o chiuso che sia, e i tipi di personaggi che classifichiamo secondo il modello di Francesco Alinovi. A conclusione del tutto, il lavoro termina con l'analisi del titolo del 2015 *Life is Strange*, che rappresenta un videogioco appartenente al *design* etico aperto, avente una trama contraddistinta da un finale multiplo e una serie di personaggi caratterizzati in modo differente.

Introduzione

Ho sempre avuto interesse per il mondo videoludico, e tale interesse è riuscito sempre a spaziare tra i numerosi generi che contraddistinguono il *medium* che è il videogioco. Nella lista di titoli che ho giocato ho deciso di estrarne uno che ritengo particolarmente importante ai fini di questo elaborato: *Life is Strange*. Gioco del 2015 rilasciato da *DontNod Entertainment*, *Life is Strange* ha alcune caratteristiche particolari che lo contraddistinguono da altri. Si tratta di un'avventura grafica fornita di scelte multiple, atte a consentire al giocatore l'esplorazione del mondo e la modifica delle relazioni che la nostra protagonista riesce a tessere nella sua avventura. Interessato da tale titolo, ed eseguite quindi su di esso alcune ricerche, ho scoperto che si può categorizzare come un videogioco fornito di un *gameplay* etico aperto. Ma che cosa significa questo? Perché si definisce aperto? E perché viene collegato all'etica? Questo è ciò che mi sono chiesto ed è la domanda da cui è partito il mio lavoro di tesi.

La domanda di ricerca della tesi verte sull'evoluzione del *gameplay* etico, da chiuso ad aperto, su quanto e come il giocatore possa legarsi emotivamente a un videogioco, e come possa arrivare ad influenzarne la trama o ad essere influenzato dalla struttura del gioco nelle scelte che va a compiere.

Il primo capitolo inizia analizzando che cos'è il videogioco e come nel tempo si sia attraversata la problematica che rappresenta il dargli una giusta definizione. Ho deciso di presentare poi i concetti di etica e morale, così da poterli applicare correttamente nei videogiochi e nella loro componente di *gameplay*, che ho suddiviso nella diade che è il *gameplay* etico aperto e *gameplay* etico chiuso secondo la classificazione fatta da Miguel Sicart.

Il secondo capitolo analizza, seguendo lo spettro presentato nel volume *Interactive Storytelling for Video Games*, di *Josiah Lebowitz* e *Chris Klug*, la suddivisione delle diverse trame che i due autori eseguono. Per cercare di aiutare il più possibile il lettore, come rappresentante di ogni tipologia di trama, ho deciso di portare uno o più esempi videoludici che rientrassero nella categoria spiegata, con un maggiore numero di esempi per le trame a finale multiplo, essendo poi quelle dove posizioneremo il caso studio.

Nel terzo capitolo, focalizzato sulla componente dei personaggi, vediamo una divisione in due macro-argomenti. Nei primi due paragrafi ho deciso di dare un'introduzione su argomenti quali identità propria del giocatore, e avatar inteso come personaggio giocato, con una previa analisi dei concetti di Es, Io e Super Io introdotti da Sigmund Freud. Data tale introduzione, ho voluto poi seguire il modello quadripartito di Francesco Alinovi nel suo testo "*Game Start – strumenti per comprendere i videogiochi*" per analizzare al meglio ciò che rappresenta la psiche dei personaggi nei videogiochi. Nel suo manuale, Alinovi decide di differenziare i personaggi secondo quattro categorie dalla meno alla più caratterizzata, rispettivamente in: personaggi zero-dimensionali, mono-dimensionali, bi-dimensionali e tri-dimensionali.

Nel quarto capitolo, che rappresenta la conclusione di questo lavoro, troviamo il caso di studio di questo elaborato, *Life is Strange*. Con un'analisi delle meccaniche, della trama e dei personaggi, rifacendomi ai concetti trattati nei capitoli precedenti, il mio obiettivo è quello di fornire al lettore un'analisi delle caratteristiche del titolo, con successiva analisi di quelli che sono stati i problemi riscontrati dagli utenti alla fine della loro esperienza.

Il mio intento è quindi quello di fornire al lettore tutti gli elementi base per poter fruire al meglio delle esperienze che il medium videoludico può regalare durante la sua fruizione, con sviluppo di una capacità critica nell'analisi delle problematiche che questo può presentare. Per fare ciò è stata quindi necessaria un'analisi della storia del videogioco, delle innovazioni che questo ha portato negli anni, con ricerca approfondita sulle sue componenti, e delle correnti di pensiero che hanno avuto la capacità di elevarlo a un *medium* di livello pari a quello che potremmo considerare per la televisione e il cinema.

Capitolo 1 – Introduzione al *gameplay* etico

1.1 Il Videogioco e il *gameplay*

Prima d’iniziare a parlare di un concetto quale quello del *gameplay*, inserendo o no il concetto di etica, ritengo necessario dargli un contesto e una definizione.

Dare un’effettiva definizione di “videogioco” non risulta semplice per via delle numerose volte in cui si è già provata a dare nell’ultimo secolo, nessuna completamente sbagliata ma contemporaneamente nessuna che lo descrivesse nella sua interezza. Innanzitutto, per aiutarci è possibile suddividere il termine in due, in quanto composto dalla parola “video” e dalla parola “gioco”. Questo per aiutarci nell’individuazione di una definizione che non si fermi solo a cosa possa essere definito gioco, ma che gli dia un ambito specifico, quello multimediale.

Una prima definizione possiamo vederla data da Marco Accordi Rickards nel saggio del 2020 dove vediamo il videogioco definito come:

“Un prodotto culturale autoriale che si esprime attraverso una specifica forma interattiva utilizzando uno o più mezzi espressivi”¹.

Andando invece più indietro possiamo trovare Nicolas Esposito, nel 2005, che lo definisce dicendo:

“A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story”².

Ciò che possiamo quindi ottenere da queste definizioni è che stiamo appunto parlando di un gioco, e che, nonostante questo possa sembrare una definizione semplicistica, è necessario farla per ricordare che, prima di una forma narrativa, un oggetto culturale o uno strumento didattico, questo segue i principi del gioco. Sempre Rickards, però, mette in discussione questo quando decide di dire che:

¹ Marco Accordi Rickards, *“Storia del videogioco: Dagli anni Cinquanta a oggi. Nuova Edizione”*, Carocci Editore, Roma, 2023, p. 13.

² Esposito Nicolas, *“A short and simple definition of what a videogame is”*, in *“DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play”*, volume 3, 2005.

“il videogioco non è necessariamente finalizzato al mero intrattenimento inteso come passatempo piacevole”³.

Questo a riportare come, per ogni definizione che cerca di posizionare delle basi, ne troviamo un'altra che tenta di smentire queste fondamenta.

Proviamo quindi a tornare un attimo indietro e a concentrarci sulla definizione di Esposito, il quale si concentra inizialmente sul termine *play*, rifacendosi alla definizione che gli dà Eric Zimmerman, *game designer* e co-fondatore di *Gamelab*⁴, in un suo documento del 2004, dove dice che:

“Play is the free space of movement within a more rigid structure. Play exists both because of and also despite the more rigid structure of a system”⁵.

Definito ciò, decide di spostarsi sul concetto di *audiovisual apparatus*, definendolo quindi un sistema elettronico capace di ricevere segnali di *input* (in questo caso dati dalle periferiche di gioco, sia che queste siano l'accoppiata di mouse e tastiera, sia che stiamo parlando di un *controller*), e produrne di *output* (immagini e suoni). Questo ne permette l'interattività per via del rapporto diretto e sensoriale con l'essere umano che lo controlla, che ne rappresenta la distinzione da un qualsiasi altro tipo di produzione audiovisiva.

L'interattività è quindi ciò che permette al videogioco di essere tale. Se mancasse l'attività del giocatore come agente nel gioco, ne verrebbe meno di conseguenza la risposta da parte della macchina, finendo così per parlare di un medium differente quale per esempio cinema e televisione.

Un ultimo passaggio che Esposito decide di trattare è quello del termine *story*, per sottolineare come un videogioco possa esistere con o senza una trama su cui basarsi, portando, per la mancanza di essa, come esempio il titolo *Tetris* (1985). Sarà poi sui

³ Marco Accordi Rickards, *“Storia del videogioco: Dagli anni Cinquanta a oggi. Nuova Edizione”*, Carocci Editore, Roma, 2023, p. 14.

⁴ Casa produttrice di videogiochi indipendente di New York fondata da Eric Zimmerman e Peter Seung-Taek Lee nel 2000;

⁵ Eric Zimmerman, *“Narrative, Interactivity, Play, and Games”*, *Electronic Book Review*, 2004, cfr. [https://electronicbookreview.com/essay/narr_\(Bittanti, Jackson Libri\)_ \(Rouse, 2004\)ative-interactivity-play-and-games/](https://electronicbookreview.com/essay/narr_(Bittanti, Jackson Libri)_ (Rouse, 2004)ative-interactivity-play-and-games/), consultato il 20 gennaio 2024

videogiochi basati su delle storie che si svilupperà però l'industria dagli anni '80 in poi.

Che poi con il termine “videogioco” non parliamo di un oggetto specifico, ma che questo venga usato come un “termine-ombrello”, ce lo ricorda anche Matteo Bittanti nel 1999, quando scrive che un videogioco è sia quello che puoi trovare nelle sale giochi (i cosiddetti *arcade*), sia quello che vediamo giocare nelle *console* domestiche, nei PC, o nelle console portatili⁶.

Le differenti accezioni del termine “videogioco”

TIPOLOGIA	VIDEOGAME	ARCADE O COIN-OP	COMPUTER GAME	HAND-HELD
TRADUZIONE	VG per console	VG da sala/bar	VG per computer	VG portatile
SFERA	Domestica	Pubblica	Domestica	Pubblica
FRUIZIONE	Off-line	Off-line	Off-line e On-line	Off-line
ORIGINI	1972	1971	1962	1977

Figura 1: Matteo Bittanti, *op. cit.* p. 46

Considerando quindi come appurata la definizione di videogioco, siamo abili a comprendere anche quella di *gameplay*. Richard Rouse ne dà una estremamente chiara definendo:

*“The gameplay is the component of the computer games that is found in no other art form: interactivity. A game’s gameplay is the degree and nature of the interactivity that the game includes”*⁷.

Capiamo quindi che con il concetto di *gameplay* stiamo definendo l’interazione e l’esperienza complessiva che il giocatore ha nei confronti del videogioco. Tanto quanto la definizione di Bittanti di termine-ombrello per il videogioco, anche quella di *gameplay* include più di un elemento, quali le attività, le regole, le sfide e le sensazioni che il titolo giocato riesce a creare.

⁶ Matteo Bittanti, *“L’innovazione tecnologica: l’era dei videogiochi simbolici (1958-1984)”*, Jackson Libri, Milano, 1999, p. 46.

⁷ Richard Rouse, *“Game Design: Theory and Practice”*, Jones & Bartlett Learning, Sudbury, 2004, p. 667.

1.2 Il prima

Oggi viviamo in una società caratterizzata da media capaci di produrre contenuti anche in collaborazione tra loro, e non solo distintamente. Il mondo dei videogiochi in particolare ha conosciuto una notevole evoluzione sin dalla sua nascita come forma di intrattenimento digitale. Analizzando i videogiochi anche oltre il loro aspetto ludico, in un ambito differente come può essere quello cinematografico, possiamo ricavarne che essi sono diventati un medium narrativo complesso e coinvolgente, in grado di trasportare i giocatori in mondi immaginifici, raccontare storie coinvolgenti e stimolare riflessioni etiche e morali. La cinematografia come lente di analisi non è una scelta casuale: i film sono da sempre considerati lo strumento per eccellenza tramite cui il fruitore riesce a legarsi emotivamente a una storia. Ho scelto di richiamare al mondo del cinema dato che vedremo poi in questo lavoro anche importanti esperimenti che vedono l'ambito videoludico provare a fondersi con la cinematografia, con esiti altalenanti riguardo il *feedback* del giocatore.

Riprendendo quindi ciò che viene scritto a inizio paragrafo, i videogiochi hanno avuto una notevole evoluzione dalla loro nascita, sia a livello di contenuti (quali le storie narrate e le capacità narrative del medium) che a livello di tecnologie e grafica, le quali hanno seguito l'evoluzione generale di queste di pari passo. Basti pensare al fatto che inizialmente i videogiochi erano stati pensati unicamente come semplice intrattenimento, con meccaniche base quali potevano essere il dover segnare dei punti o superare dei livelli, senza avere cioè una base narrativa da seguire e concludere. Nel corso del tempo l'evoluzione tecnologica ha però consentito la progressione di tali ambiti, consentendo sia un miglioramento grafico, (facilmente osservabile se si pensa che in origine la grafica dei videogiochi era costituita unicamente da *pixel* e *sprite* e che adesso è invece arrivata a una qualità fotorealistica), che un miglioramento contenutistico, cosa che oggi permette di legare alla grafica, sempre più aderente alla realtà, anche il racconto di storie di una certa importanza, consentendo così al videogiocatore di identificarsi coi personaggi.

I giochi quindi precedenti a quest'evoluzione, come già detto, tendono a essere focalizzati unicamente sulle meccaniche di gioco senza una narrazione da seguire,

con l'unico obiettivo di completare il livello o raggiungere il punteggio desiderato. Esempi cardine che possiamo portare sono:

- 1) Tetris (1984): gioco puzzle dove l'unico obiettivo è quello di posizionare blocchi in modo da formare linee complete;
- 2) Pac-Man (1980): titolo dove il giocatore controlla l'omonimo pallino giallo con l'intento di mangiare tutti i puntini del labirinto evitando i fantasmi che gli causerebbero la perdita di una delle vite;
- 3) *Space Invaders* (1978): gioco sparatutto in cui il giocatore controlla una navicella spaziale e deve affrontare ondate di alieni

1.3 I concetti di etica e morale

Come si può evincere dal termine stesso di *gameplay* etico, etica e morale sono concetti base fondamentali che vengono introdotti nell'ambito videoludico e, per poterli trattare al meglio nei capitoli a seguire, è opportuno dar loro una definizione il più accurata possibile.

Attraverso vari studi citati più avanti nel paragrafo si nota come spesso si tende a confondere questi due concetti tra loro, problema che solitamente sorge dalla difficoltà che si ha nel dare una reale definizione. Questi, infatti, vengono sempre visti strettamente connessi ai comportamenti di ognuno, ponendo così le fondamenta a valori e principi di una società.

Per parlare di etica è d'obbligo spostarsi indietro nel tempo fino al periodo greco (da qui, infatti, l'etimologia greca *ethos*), quando veniva analizzata per la prima volta dai primi filosofi, facendola poi diventare oggi una delle branche più importanti della filosofia. È risaputo che i modi per intendere l'etica siano estremamente numerosi, e nel nostro studio ho deciso di osservare quelli che sintetizza Mark Hayse nel 2014 nel suo saggio *Ethics*, nel manuale *The Routledge Companion to Video Game Studies*, di B. Perron e M. J. P. Wolf. È infatti in questo saggio che tratta la differenza tra etica e morale, spiegando come per etica si vada a intendere un insieme di norme o di codici che decidono la correttezza delle azioni; la morale viene invece considerata come l'agire delle persone nel sistema stesso di etica in cui vengono poste. Parlare di etica significa parlare di un contesto, delle norme che si applicano alla massa; dall'altro lato, parlare di morale significa invece

concentrarsi su un particolare, un comportamento specifico, o le scelte che compie il singolo nel suddetto sistema etico entro il quale agisce, decidendo se lo si vuole rispettare o meno. Per citare Hayse stesso:

*“Morality tends to address the concrete while ethics tends to explore the abstract”*⁸.

Dovendo applicare questi concetti al nostro ambito di studi attuale, è necessario concentrarci sulle definizioni date da uno studioso che si focalizza sull’ambito videoludico: Miguel Sicart. Per poter trovare le sue definizioni di etica e morale dobbiamo analizzare due sue pubblicazioni. Una prima veloce definizione di entrambi i termini viene data in *The Ethics of Computer Games*, pubblicato nel 2009, dove Sicart dice:

*“Ethics can be defined as a system or set of moral values, and the tools for analyzing these values. Morals can be defined as the right or wrong of actions or objects”*⁹.

Qui la definizione di Sicart è estremamente simile a quella di Hayes, visto che anche da Sicart vediamo definito come “etica” il sistema di valori e come morale l’applicazione di questi. Spostandoci avanti con gli anni e analizzando una sua successiva pubblicazione risalente al 2013, chiamata *“Beyond choices: The design of ethical gameplay”*, vediamo Sicart dare una più approfondita definizione a entrambi i termini modificandoli entrambi. Parlando di moralità afferma:

*“I define morality as a system of rules for guiding human conduct and also principles for evaluating those rules”*¹⁰.

Parlando di etica, invece, spiega che:

⁸ Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge Companions, New York, 2014, p. 466.

⁹ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MIT Press, 2011, p. 4.

¹⁰ Miguel Sicart, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, Cambridge, MIT Press, 2013, p. 7.

“Ethics is both the formal study of the moral system and the development of the principles of evaluation that govern our rules of conduct”¹¹.

Dalle definizioni ricaviamo che la modifica è leggera, ma parlando di concetti è invece estremamente differente. Il sistema di regole definito da Sicart qui non è più legato all’etica bensì alla morale, mentre l’etica va a valutare e studiare i valori che vengono introdotti dalla moralità. Grazie a questa modifica, Sicart riesce a esplicitare la reale concretezza dei valori morali e come questi vengano applicato nella vita di ognuno, sempre facendo riferimenti ai principi etici, che però si distaccano dalla concezione secondo la quale essi siano ancorati all’esperienza del singolo di questi valori, e si spostano su un piano più astratto. Questo ci riporta quindi alla definizione secondo la quale la morale si lega alla concretezza della singola azione mentre l’etica più all’astrazione di valori generali.

1.4 I primi esperimenti

Se però, come detto poco fa, i primi videogiochi nascono senza l’intento di dover raccontare storie di alcun tipo, come siamo arrivati ai giochi che abbiamo oggi? E perché?

Sid Meier a questo proposito definisce i videogiochi come “una serie di scelte interessanti”¹². Secondo lui, perché un giocatore possa essere interessato a un gioco, questo deve presentargli delle scelte che possano emotivamente colpirlo e interessarlo, che però non siano tutte moralmente corrette. Si deve infatti fornire al giocatore sufficienti informazioni perché possa fare una scelta sensata senza dirigerlo verso quella più giusta.

A detta di queste informazioni possiamo portare il primo esempio di *gameplay* etico contenente il concetto di “karma”. Questo ruolo lo detiene *Ultima IV*, gioco sviluppato da SEGA e rilasciato nel 1985 per *Apple II*. Quarto gioco della serie *Ultima* e primo della trilogia “Età della Luce”, *Ultima IV* si discosta dal *gameplay* dei giochi precedenti della saga, i quali sono focalizzati sull’uccisione dei mostri

¹¹ Ivi, p. 9

¹² Miguel Sicart, “Moral Dilemmas in Computer Games” in *Design Issues* 29, fasc. 3 (luglio 2013): p. 33, https://doi.org/10.1162/DESI_a_00219.

che si incontravano a mano a mano che si andava avanti nelle mappe, per tentare un approccio più legato alla trama e all'etica di gioco. Viene considerato il gioco pioniere nell'incorporare elementi etici nel *gameplay* e contribuisce a gettare le basi per i giochi successivi con decisioni morali certamente più complesse. Ha un'importanza storica indiscutibile, ed è per questo che trovo giusto appuntare i problemi che aveva il titolo. Come più volte chiarito, *Ultima IV* aggiunge la caratteristica delle scelte, qui usata per iniziare il giocatore alla virtù. Vediamo una classificazione estremamente netta nelle azioni, che separa quelle "virtuose" da quelle "viziose", non riuscendo però a rappresentare al meglio tutta quella scala di grigi di scelte che le dividerebbe per una migliore rappresentazione della realtà. Un secondo problema di questo capitolo della saga è l'immediatezza con cui riporta le conseguenze delle scelte prese. Nonostante questo riscontro immediato sia utile per scopi in gioco durante l'esperienza ludica, può causare una maggiore distanza dalla complessità delle scelte etiche della realtà, dove le conseguenze possono essere più o meno immediate. Ultimo principale problema che presentava il titolo era che, essendo un gioco che aveva come obiettivo quello di insegnare la virtù al giocatore, tendeva a direzionarlo sempre e solo verso le scelte più "positive" senza farlo davvero riflettere sulle scelte da poter fare, il che ci porta quindi a comprendere come, per ottenere un *gameplay* etico di un certo livello, una delle caratteristiche che il gioco deve avere sia quella di non far prevedere le ripercussioni che le scelte avranno sulla storia, così che il giocatore non possa riuscire a prevedere l'impatto positivo o negativo della sua azione sulla trama.

Sulla falsa riga di *Ultima IV*, non troppi anni dopo vediamo altri due giochi che vengono citati da Sicart nel settimo capitolo del suo manuale *The Ethics of Computer Games* del 2009, lo stesso citato in precedenza per l'importanza dello studio riguardo etica e morale, quali *Fable* (2004) e *Knights of the Old Republic* (2003). Questi, allo stesso modo di *Ultima IV*, cercano d'implementare un sistema etico nell'universo ludico in cui vengono ambientati, ma non riescono nel loro intento per via di un sistema di progressione del personaggio che resta basato su un'etichetta divisiva che vede le scelte solo come buone o cattive. Come quindi il loro predecessore, secondo Sicart, questi titoli falliscono perché il giocatore non si sente moralmente coinvolto nelle scelte che prende dato che le prenderà unicamente

in visione del risvolto sulla storia (a rimarcare il concetto che per rendere un *gameplay* etico interessante, il giocatore non deve avere possibilità di prevedere come la propria scelta si ripercuoterà sulla storia che sta tessendo).



Figura 2: Sistema etico di *Knights of the Old Republic*. Nella barra sinistra ci viene esplicitamente fatto notare quanto il nostro personaggio tenda alla luce (*light*) o all'oscurità (*dark*).

1.4.1 Il karma

Avendolo citato nel paragrafo precedente, è opportuno dare una definizione di questo concetto anche al di fuori dell'universo videoludico, così da poterlo assimilare e applicare al meglio.

Il termine deriva dal sanscrito *karman* ed è termine proprio della religione indiana delle origini, per essere più precisi nell'Induismo e Buddismo. Il termine può essere tradotto come “azione” o “atto”, e viene studiato e definito in questi contesti religiosi, applicandolo a concetti quali il ciclo della vita e a come le azioni abbiano ripercussioni immediate e non sulle proprie esperienze. Nel contesto religioso si tende a pensare che il concetto di karma non si applichi solamente alle azioni presenti, bensì anche a quelle passate, ponendo questo concetto tra quelli alla base della teoria della reincarnazione. Si pensa difatti che le azioni delle vite precedenti possano influire sulla situazione presente dell'individuo, per poi così continuare con le vite future. Si scinde quindi il karma positivo da quello negativo, categorie che vengono definite dalla “correttezza” delle azioni che vengono svolte, e che andando avanti lasciano accumulare alla persona meriti e demeriti, che influiranno sulle sue esperienze future. Questo serve a incrementare il più possibile la consapevolezza delle proprie azioni e intenzioni, con un occhio di riguardo sulle

conseguenze che le nostre azioni hanno sulle nostre vite, creando così una riflessione intesa come un passo verso una vita etica e moralmente responsabile.

In questo capitolo si è voluto portare all'attenzione del lettore il seguente concetto perché, come appena spiegato, nell'ambito videoludico, e non solo, esso viene strettamente collegato al concetto di moralità.

1.5 Il *gameplay* etico

Quando, un *gameplay* o un gioco, possono essere definiti etici?

Seguendo gli studi e le ipotesi di Sicart, non si definisce “etico” quel gioco che giudica le azioni del giocatore in rapporto col sistema morale predominante incorporato nel gioco, bensì quello dove l'etica dell'esperienza di gioco e dei suoi elementi si riflette ed è evidente nel *design* del gioco, e quindi nell'esperienza di gioco e nella *community* di giocatori¹³.

Per avere quindi un *gameplay* definibile etico, che vede al centro il giocatore, va definito come un *design* caratterizzato da dilemmi etici. Il giocatore viene reso completamente responsabile delle proprie scelte, al fine di sviluppare il suo ruolo di agente morale. Sicart basa l'idea di *gameplay* etico su un sistema di tre elementi interconnessi tra loro quali: il *design*, l'esperienza di gioco, e il giocatore nel ruolo di agente morale¹⁴.

Per *design* s'intende quel procedimento che costruisce una simulazione che, sia a livello ludico che narrativo, possa riuscire a evidenziare dei tratti etici nel sistema in cui è posto, che è il videogioco. I differenti *design* devono creare dei luoghi in cui l'utente, il quale prende il ruolo di agente morale, si trovi più o meno libero di agire come meglio crede, e vengono divisi da Sicart in due versioni, il *design* etico aperto e il *design* etico chiuso. È in questa bipartizione che vediamo la capacità delle scelte del giocatore di avere un vero impatto nella storia che sta vivendo all'interno del videogioco. Difatti, nel caso in cui parliamo di un *design* aperto, stiamo agendo in un universo dove la morale del giocatore e le sue scelte hanno una reale ripercussione sulla storia narrata, ottenendo quindi un videogioco con narrazioni interattive in cui i tratti del racconto sono realmente nelle mani del

¹³ Miguel Sicart, “*Ethical Design: The Open and the Closed*” in “*The Ethics of computer games*, Cambridge, Mass: MIT Press, 2013, pp. 212-221.

¹⁴ Ibidem.

videogiocatore. Se parliamo invece di *design* chiuso, intendiamo un videogioco dove il videogiocatore si deve adattare obbligatoriamente all'etica base del titolo, e che quindi possiamo includere in quel parco titoli che non danno all'utente alcuna libertà di scelta, costringendolo a seguire una direzione predefinita, anche in antitesi a ciò che il giocatore farebbe nel caso in cui la storia fosse ambientata in un contesto realistico.

Ma a cosa serve un design così chiuso se questo non permette al giocatore di applicare i propri valori?

Questo sistema chiuso non intacca i valori del giocatore, per il semplice fatto che questi fanno parte del giocatore stesso, l'unica particolarità è che non potrà giocare in base ai propri ma a quelli del personaggio controllato durante l'esperienza ludica, così da generare un confronto continuo tra la propria moralità e quella del protagonista che controlla e che in alcuni casi agisce autonomamente.

È importante infatti definire che, a prescindere dall'importanza delle ripercussioni che possiamo attribuire alle scelte nella storia giocata, perché un *gameplay* etico sia tale deve riuscire a creare più o meno domande nell'utente riguardanti la correttezza delle sue azioni nel gioco, che queste siano o meno veicolate tramite le scelte presentate all'utente o inserite in un'unica via già designata dal *game designer* del titolo. Da ciò capiamo come entrambi i *design* da noi analizzati ed evidenziati per ora riescano a dirigere in maniera differente l'esperienza di gioco (il secondo dei tre elementi evidenziati da Sicart nella tripartizione del suddetto *gameplay* etico), dell'utente inteso come agente morale (terzo e ultimo elemento di Sicart), che ha la capacità e possibilità di interagire con libertà variabile nell'universo comandato dai sistemi etici più o meno realistici.

Ma cosa si intende per utente come agente morale?

Sicart dà una sua definizione all'interno di *The Ethics of Computer Games*. Qui il filosofo specifica come il giocatore non vada a perdere la propria umanità quando si interfaccia con un determinato gioco, ma riesce comunque a mantenere i propri valori e cultura, diventa di fatto un soggetto che interagisce con un sistema di gioco, e facendo ciò è obbligato ad avere a che fare con delle regole che gli vengono imposte. Queste però, specifica Sicart, non sono presenti unicamente nei videogiochi, ma sono presenti in qualsiasi gioco o sport e costituiscono la struttura

che definisce il contesto in cui agisce il giocatore. Esso è obbligato quindi a rispettare le regole per poter usufruire di tale gioco, ma questo non lo sottomette a queste restrizioni. Secondo Sicart, è infatti il singolo giocatore a scegliere se seguire o no i codici, a seconda della propria intenzione, nonostante però il giocatore che trova delle scorciatoie o vie secondarie al regolamento non è mai ben visto, sia dalla *community* di giocatori del titolo, sia in alcuni casi dal gioco stesso. Un esempio che molti conoscono è quello di *GTA IV*, il quale, nel caso in cui il sistema si renda conto che il giocatore sta usando dei trucchi per avanzare, gli comunica che a causa di ciò i file di salvataggio potrebbero corrompersi causando la perdita dei dati della partita.

Bisogna quindi che l'utente riesca a "diventare un giocatore", che impari quindi a rapportarsi col sistema di regole del gioco e impari i comportamenti ritenuti corretti o meno dagli altri giocatori. L'unico modo per poter fare questo è quello di giocare, azione che rende direttamente proporzionale la riuscita nell'assimilare le conoscenze tali da potersi rapportare con tutti i giochi di quel determinato genere. Sicart inoltre divide i giocatori in diverse tipologie. Secondo il suo pensiero, iniziare a giocare rispettando le regole che impone il sistema ludico di riferimento rende un giocatore un *good player*; sia parlando di giochi online con altri giocatori sia in titoli *single player*, dove l'essere un *good player* è dato dal decidere di mantenere una struttura del titolo bilanciata come voluta dagli sviluppatori. Tutto ciò è una scelta compiuta dal giocatore. Essere un "buon giocatore" comporta la possibilità di essere anche un cosiddetto *virtuous player*, che viene definito da Sicart come:

*"The one who engages in a game and enjoys its ludic experience, but it is also she who, in the face of a moral challenge, uses the practical wisdom acquired by playing that game, and all those games that form her repertoire, in order to make the most ethically informed choice"*¹⁵.

Tramite tale definizione Sicart spiega come il giocatore abbia la possibilità di portare i propri valori, acquisiti nel corso della propria vita, nel videogioco che in

¹⁵ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MIT Press, 2011, p. 92.

quel momento gli sta ponendo davanti la suddetta scelta morale. È quindi ovvio che l'utente non seguirà mai ciecamente quello che gli viene detto dal gioco ma piuttosto utilizzerà la propria esperienza costruita nel sistema etico reale, applicandola a un sistema etico diverso, quello virtuale.

Seguendo questo percorso vediamo quindi Sicart dare una definizione estremamente ampia di cosa sia un giocatore nel ruolo di agente morale, riassumibile con:

“The player as ethical being is constructed first, individually, by her interpretation of the game object as projected into her experience; then that ethical being is modified by the player’s interpretation of the game experience from her viewpoint as a subject immersed in a player culture”¹⁶.

Dopo, quindi, questa spiegazione del significato dietro il concetto di *gameplay* etico, è giusto porre al lettore una domanda sul perché sia così importante, e si senta necessaria, l'aggiunta di un sistema come questo a un ambito che sembra avere già delle proprie regole e fondamenta che non concernono tale ramo.

Una motivazione che mi sembra giusto esplicitare è che dall'inizio del ventunesimo secolo, la maggior parte dei videogiochi di maggior successo, i quali già stavano applicando una loro fusione tra piano ludico e narrativo, iniziano a trattare temi sempre più profondi e complessi, necessitando quindi di uno spessore narrativo che precedentemente non era loro concesso con le meccaniche utilizzate. Per attribuire tale spessore è quindi necessario l'utilizzo di una componente maggiormente interattiva che prima non era presente, la quale serve a immedesimarsi nelle tematiche che il titolo tratta, così da massimizzare le potenzialità espressive del gioco. Il giocatore ha quindi l'abilità di divenire parte del mondo di gioco, possessore di una propria etica, col ruolo di agente morale, cioè soggetto che basa le sue azioni alla propria moralità nell'insieme di regole deciso dagli sviluppatori.

¹⁶ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011, p. 102.

1.5.1 Il *gameplay* etico chiuso

Parlando di *gameplay* etico, e in particolare di quello chiuso, sono numerose le caratteristiche che gli si possono ricondurre. Sempre analizzando i documenti di Sicart possiamo ricavarne alcune, quali le due tipologie di etica identificabili in questo *gameplay*, le quali prendono il nome di “*subtracting ethics*”¹⁷ e “*mirroring ethics*”¹⁸. La prima viene definita da Sicart come quel processo di creazione di un gioco che possiede delle scelte etiche operate da un agente posto alla base dell’universo di finzione in cui operiamo¹⁹. Questo procedimento crea un’esperienza videoludica che lascia così le considerazioni di livello etico ai giocatori. Esempio estremamente chiaro portato dal filosofo è “*September 12th*”. Nel caso in cui parlassimo invece di *mirroring ethics*, il gioco applica un’etica che considera il giocatore come un soggetto che viene posto davanti a situazioni in cui deve prendere posizioni che dovrebbero essere a lui ostiche²⁰. Al giocatore vengono quindi limitate le opzioni, così che sia forzato a eseguire le azioni che il *designer* del gioco ha deciso. Esempio per questa categoria è il titolo di *Rockstar Games* del 2003, *Manhunt*.

Per riassumere quindi possiamo dire che se parliamo di *subtracting ethics*, sappiamo che il giocatore ha il compito di analizzare le sue azioni nel gioco per arrivare a una propria riflessione interiore riguardante queste, mentre nel caso della *mirroring ethic*, l’esperienza è stata in partenza decisa dal *game designer* per mettere volontariamente il giocatore in una condizione a lui ostica. Ovvio è che, nonostante queste due tipologie di approccio abbiano definizioni distinte, non è vietato al titolo di gioco di applicarle entrambe per rafforzare l’esperienza. Difatti Sicart stesso dice:

“The developers must take into account that players are moral beings who will evaluate the act of playing the game using not only gameplay strategies, but also

¹⁷ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011, pp. 213.

¹⁸ Ibidem.

¹⁹ Ivi, p. 214.

²⁰ Ibidem.

sets of values derived from their experience as players and their belonging to a community"²¹.

Sempre studiando le caratteristiche del design etico chiuso, non possiamo non nominare la necessità nel presentare un quantitativo minimo di momenti di “frizione cognitiva” all’utente. Con tale termine stiamo definendo quel particolare momento di discrepanza tra l’azione che viene richiesta al giocatore, la quale non può essere evitata trovandoci noi in un *gameplay* chiuso, e l’azione che invece l’universo in cui ci troviamo suggerisce. Il concetto di “frizione cognitiva” viene coniato da Alan Cooper, il quale, insieme a Donald Norman, stabilisce un insieme di concetti che formalizzano il design emotivo e ottimale di oggetti e servizi. È quindi negli studi del 2004 di Cooper che vediamo apparire questo termine definito come:

*“The resistance encountered by a human intellect when it engages with a complex system of rules that change as the problem changes”*²².

Cooper non aveva all’epoca deciso di applicare questo concetto al mondo videoludico, sarà infatti Sicart a trasporlo in quest’ambito sottolineando come l’aumento di questo parametro sia definibile elemento fondamentale per far provare emozioni al giocatore. Sarà infatti questo l’elemento creatore di riflessione sulla correttezza delle proprie azioni nel giocatore. Due esempi, di momenti differenti nella storia dei videogiochi, che possiamo portare per analizzare il protrarsi nel tempo dell’utilizzo di questo fenomeno sono *Shadow of the Colossus* (2005), e *It Takes Two* (2021).

²¹ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011, pp. 217-218.

²² Alan Cooper, *The Inmates Are Running the Asylum*, Indianapolis: Sams, 2004, p. 45.

1.5.1.1 September 12th²³

Titolo rilasciato nel 2003 come primo progetto di *Newsgaming.com*, *September 12th* è figlio di un'iniziativa lanciata dal *game designer* Gonzalo Frasca. L'idea di *Newsgaming* fu quello di sviluppare dei videogiochi che potessero interagire con le notizie del mondo reale, concentrandosi sulle guerre terroristiche con tentativi di simulare le reali conseguenze delle azioni belliche²⁴.

Le regole del gioco sono estremamente semplici da capire, non c'è una reale vittoria o sconfitta, il giocatore viene posto di fronte a una simulazione che prende luogo in una città generica del Medio Oriente, dove la popolazione è suddivisa in due categorie, i "civili" e i "terroristi". L'interazione del giocatore col mondo virtuale è solo una: decidere se, e dove, sparare dei missili con l'obiettivo di uccidere i terroristi. Nel caso in cui il giocatore decida di eseguire tale azione, noterà in poco tempo che è impossibile uccidere i terroristi senza colpire anche dei civili, e quando il giocatore ucciderà anche questi, tale azione porterà altri civili lì vicino ad avvicinarsi ai corpi, piangere in segno di lutto, e poco dopo trasformarsi a loro volta in dei terroristi, come conseguenza alla morte dei loro cari. In questo esempio di *gameplay* etico chiuso, il non avere quindi un reale obiettivo di vittoria in questo gioco, porterà il giocatore a sperimentare differenti approcci, come il provare a distruggere tutta gli edifici della cittadina, o a uccidere i terroristi senza colpire un qualsiasi civile, ma, a un certo punto della sua esperienza in questo titolo, si renderà conto come sia impossibile riuscire a eliminare i terroristi senza uccidere dei civili, se l'unico metodo che ci concediamo è quello dei missili, o comunque l'approccio bellico in generale.

²³ Newsgaming.com – "*September 12th*", consultato 4 gennaio 2024, <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm> .

²⁴ PopMatters.com – "*September 12th, A Toy World*", consultato 4 gennaio 2024, <https://www.popmatters.com/september-12th-a-toy-world-2496228721.html> .

1.5.1.2 *Manhunt*

Manhunt è un gioco appartenente alla categoria degli *stealth game*²⁵. Rilasciato nel 2003 dalla compagnia di *Rockstar Games*, inizialmente per *PlayStation 2* con una successiva uscita anche per *Windows* e *Xbox* nel 2004, *Manhunt* è il primo dei due titoli appartenenti all'omonima serie. In questo titolo in terza persona il giocatore attraversa un'avventura suddivisa in venti livelli, dove prende le sembianze di James Cash, un uomo incarcerato e condannato a morte tramite iniezione letale, che tale però non sarà perché i dottori incaricati di somministrargliela vengono corrotti da Lionel Starkweather, un ex-regista che ha ormai come unico svago nella sua vita quello di registrare degli *snuff movies*²⁶. Vestendo i panni di James Cash quindi, il nostro obiettivo sarà quello di sopravvivere a queste venti stanze che presenteranno come nemici differenti *gang* locali prese dalla città. Al giocatore sarà consigliato l'utilizzo di un approccio *stealth*²⁷ per un risultato ottimale nel terminare ogni stanza, attendendo i nemici in luoghi bui e da loro non individuabili per poterli uccidere in maniera furtiva, ma gli verranno concesse diverse armi per poter affrontare anche faccia a faccia i suoi nemici. Le uccisioni potranno essere più o meno violente, caratteristica chiave nel titolo per aumentare il punteggio finale e sbloccare dei livelli extra nel gioco. Ogni livello infatti avrà un massimo di punteggio di cinque stelle, dove tre di queste sono attribuite in rapporto alla brutalità delle uccisioni eseguite, maggiore sarà la violenza e maggiore sarà il punteggio.

Questo titolo viene portato come esempio del sistema di *mirroring ethic* per il personaggio che il nostro giocatore è obbligato a impersonare, e per come viene rapportata l'estrema violenza a una maggiore ricompensa per l'utente, in completa opposizione a ciò che è la violenza e il concetto di uccisioni nel mondo reale.

²⁵ Categoria di videogioco dove il giocatore dovrà cercare di usare principalmente la meccanica del cosiddetto *stealth*, quindi il riuscire a non farsi individuare, per ottenere il superamento del livello

²⁶ Genere di video aventi come obiettivo la ripresa di torture realmente attuate nel mentre della registrazione del filmato, con obiettivo finale la morte della vittima.

²⁷ Cfr. nota 12 a pagina 14 per la definizione.

1.5.1.3 Shadow of the Colossus

Shadow of the Colossus, videogioco del 2005 sviluppato dal “Team Ico” e pubblicato da *Sony Computer Entertainment* per la sua PlayStation 2, è un gioco di avventura dove vediamo il nostro protagonista, Wander, o “L’Errante”, cimentarsi nell’estrema impresa di far tornare in vita la sua ragazza Mono, la quale è stata sacrificata perché maledetta. Per completare tale missione Wander porta la sua amata al cosiddetto Sacrario del Culto dove Dormin, una misteriosa entità che vi risiede, gli dice che avrebbe riportato in vita la sua amata solo nel caso in cui Wander avesse ucciso i sedici colossi nella landa desolata in cui il gioco è ambientato. Ciò di cui il protagonista non è a conoscenza è che ognuna di queste uccisioni avrebbe liberato una parte dell’anima di Dormin, che si scoprirà poi essere in realtà un demone che era stato sigillato in passato dal cosiddetto Lord Emon nei sedici piccoli idoli protetti dai colossi. Ci viene dato un indizio su ciò tramite un evento singolare, e cioè quando a ogni uccisione di un colosso vediamo il nostro protagonista venire trafitto da dei tentacoli scuri fuoriusciti dai corpi dei titani, per poi far risvegliare il protagonista nuovamente nel Sacrario del Culto, dove vedrà delle ombre con le sue sembianze apparire, man mano più numerose. Alla distruzione di tutte le sedici statuine lo spirito sarà finalmente liberò e avrà potere sufficiente per prendere possesso del corpo di Wander per trasformarlo in un essere simile ai colossi da lui uccisi. Sarà quindi in questo momento della storia che vedremo apparire alcuni uomini provenienti dallo stesso villaggio del protagonista, con a capo Emon, il sacerdote che tempo addietro aveva sigillato Dormin, arrivato a sconfiggerlo nuovamente utilizzando l’arma che era stata impugnata dal protagonista durante tutta l’esperienza di gioco. Tramite questo evento scopriamo infatti che il protagonista, con l’intento di salvare la sua amata, aveva rubato la suddetta spada nel sacrario della propria città per via della leggenda secondo la quale l’arma avesse appunto il potere di far tornare in vita le persone, senza però sapere la storia del demone che ci avrebbe trovato dietro.

In questo titolo quindi il momento di frizione cognitiva lo vediamo in occasioni differenti. Un caso può essere quello dei colossi stessi, i quali non sono mai i primi ad attaccare il protagonista ma che si spostano pacificamente nella landa in cui si trovano. Tale indole pacifica però non può mai essere tenuta in considerazione dal

protagonista, il quale deve obbligatoriamente ucciderli se vuole che avvenga una prosecuzione narrativa. Al termine di ognuna delle battaglie, inoltre, per evidenziare la negatività dell'azione che sta avvenendo da parte del giocatore, ma che non può essere evitata, il gioco enfatizza la pena che subiscono i giganti, facendo anche vedere le ombre che stanno piano piano pervadendo l'anima del cavaliere. Il giocatore viene quindi guidato continuamente nella sua esperienza da una frizione cognitiva tra ciò che gli viene suggerito nel piano ludico, e ciò che la parte narrativa del titolo evidenzia durante tutto il gioco, trovando quindi un bilanciamento tra il desiderio nobile del cavaliere e le azioni moralmente sbagliate che esegue.

1.5.1.4 It Takes Two

It Takes Two, titolo del 2021 sviluppato dalla casa di produzione *Hazelight Studios* e pubblicato da *Electronic Arts*, è un gioco multiplatforma giocabile unicamente in modalità cooperativa, sia che questa venga attuata online che in locale a schermo diviso. La trama del gioco è molto semplice, i protagonisti sono una coppia sposata che sta decidendo di divorziare, e, subito dopo che comunicano la notizia alla figlia, vediamo quest'ultima spostarsi nel capanno della casa a giocare con due bambole fatte a mano con le sembianze della coppia di genitori. Dopo aver inscenato una riappacificazione di questi due, ed emotivamente distrutta dalla situazione, la bambina scoppia a piangere e una sua lacrima cade su un libro di terapia di coppia a cui la bambina aveva poco prima chiesto una mano per far riunire i genitori. Al seguito di tale scena, vedremo i genitori venire intrappolati nei corpi delle bambole prima usate dalla bambina, e davanti a loro il libro prima citato che, prendendo vita davanti a loro e facendosi chiamare semplicemente "Dr Hakim", nome dell'autore del suddetto, comunica ai genitori che il loro compito adesso è quello di fare pace e sistemare il matrimonio, nel frattempo che, trasformati in bambole, cercano di raggiungere la figlia perché li faccia tornare come prima.

In questo titolo il momento di frizione cognitiva al suo apice lo possiamo evidenziare nella scena dell'uccisione di uno dei giocattoli preferiti della bambina, l'elefantino Cutie, considerabile come anche solo uno dei diversi passaggi che i genitori trasformati in bambole devono affrontare per poter tornare umani. Questo

episodio dura diversi minuti, e inizia con l'abbraccio al giocattolo che è ignaro di tutto, per continuare fino al momento in cui i genitori lo devono trascinare fino al dirupo da cui verrà poi buttato. Il giocatore non può fare altro che ciò che il gioco lo obbliga a fare per andare avanti con la trama: uccidere il giocattolo per fare in modo che la figlia pianga nuovamente, sperando di riuscire così a infrangere l'incantesimo iniziale. Vediamo quindi iniziare la sequenza straziante in cui i genitori trascinano il giocattolo fino al dirupo mentre questo li implora di lasciarlo andare. A livello emotivo questa sequenza risulta estremamente intensa, a tratti straziante, e possiamo notare la frizione cognitiva in modo estremamente intenso: quasi nessun giocatore vorrebbe in quel momento far terminare l'esistenza di un elefantino giocattolo, ma la trama del gioco ci sta costringendo a farlo per poter continuare.

1.5.2 Il gameplay etico aperto

Come per il *gameplay* etico chiuso abbiamo citato come componente essenziale il momento di frizione cognitiva, anche la sua controparte aperta ha le sue caratteristiche univoche.

Come già spiegato nel paragrafo riguardante il *gameplay* etico in generale, questa tipologia di *gameplay* viene caratterizzata dalla possibilità reale del giocatore di avere un impatto sulla storia con le sue scelte, riuscendo a modificare la storia mentre questa viene narrata, verificabile da delle reazioni da parte del mondo, e con la presenza di finali alternativi. Il giocatore avrà la possibilità di usare i propri principi e la propria morale in relazione col mondo di gioco, il quale potrà, a sua volta, dare risultati in relazione a questi. Un mondo di gioco che può essere definito etico dev'essere basato su principi di partecipazione e creazione. Questo è un approccio che rende il prodotto videoludico estremamente vicino a ciò che è la realtà sotto gli occhi del videogiacatore, e come tale ne incentiva l'immedesimazione.

Visto però l'assottigliarsi del confine con la realtà, questa tipologia di *gameplay* dovrà anche avere differenti regole da rispettare per mantenere tale paragone. Un errore che serve a farci capire una regola base molto importante da introdurre nel

nostro videogioco con *gameplay* etico aperto lo vediamo in *Deus Ex*, e anche nel suo successore *Deus Ex: Invisible War*.

1.5.2.1 Deus Ex

Deus Ex, rilasciato nel 2000, è il primo videogioco dell'omonima serie sviluppato da *Ion Storm* e creato da Warren Spector, e anche a detta dello stesso Sicart, è il primo vero videogioco che ha portato il filosofo a riflettere su quali potessero essere i connotati necessari in un *gameplay* etico, vista la vastità anche di approcci che il giocatore ha nei confronti della storia.

La storia viene ambientata nell'immaginario 2052, dove vediamo gli Stati Uniti ormai invasi da un'epidemia causata da dei terroristi, che vengono affrontati da una società che utilizzerà i suoi membri, tra cui il nostro protagonista JC Denton, per recuperare i vaccini così da salvare il popolo dal cosiddetto virus della "Morte Grigia". Dato questo incipit, numerose saranno le scelte date al videogiocatore che modificheranno sotto vari aspetti il racconto, come ad esempio quando in un punto della storia il nostro protagonista si troverà a dover scegliere se, intrappolato in una stanza d'albergo col fratello mentre delle forze armate stanno arrivando a ucciderli, lasciare lì il fratello che si offre di sacrificarsi per permettere al protagonista di scappare oppure rimanere con lui a combattere. Questa scelta determinerà se il fratello del protagonista continuerà a vivere durante il resto del racconto.

Questa rappresenta solo una delle importanti scelte caratteristiche del titolo, che non si fermano solamente a questo tipo di decisioni, ma coinvolgono anche decisioni di approccio al *gameplay* stesso del prodotto. Difatti, il giocatore in tutta la storia ha la possibilità di procedere senza uccidere neanche un nemico, senza considerare i boss obbligatori per la continuazione della storia. Di questo approccio il giocatore ne è subito a conoscenza grazie alla prima missione che gli viene assegnata dal fratello, dove vediamo questo specificare che, essendo loro parte delle forze dell'ordine, un approccio cauto sarebbe più che indicato. Questa decisione cambierà anche i giudizi che JC riceverà da parte di alcuni personaggi nella storia. Se infatti sceglieremo un approccio più incentrato all'omicidio, si riceverà un'opinione negativa dal fratello, il quale si rifiuterà di consegnarci altre armi per

le successive missioni, ma contemporaneamente riceveremo i complimenti da parte di altri due soldati che si trovano nei paraggi.

Questo insieme di scelte convergeranno fino ad arrivare a uno dei tre differenti finali che il gioco propone, dove vediamo distintamente:

- a) **Il finale di Majestic 12:** questo è il finale che raggiungeremo se il nostro protagonista ha scelto di seguire la trama della coalizione della Majestic 12, una delle associazioni principali dietro la creazione del virus “Morte Grigia”, durante la storia, e alla fine si convince a uccidere il capo dell’associazione. A seguito di questo assassinio vediamo il nostro protagonista diventare il capo della setta e ne sfrutta la tecnologia per imporre il suo dominio globale, così da stabilire un nuovo ordine mondiale sotto il controllo dell’organizzazione
- b) **Il finale degli Illuminati:** se il protagonista sosterrà le scelte della setta degli Illuminati durante la storia si arriverà a questo finale, dove vediamo coinvolto il protagonista che diventerà parte degli Illuminati e forgerà un nuovo ordine mondiale per porre fine alle minacce globali e per stabilire un nuovo controllo centralizzato
- c) **Il finale di Helios:** questo finale sarà ottenibile se il protagonista vorrà seguire il percorso dei *Helios*, un’intelligenza artificiale ottenuta dalla fusione delle due IA²⁸ che lo precedono, *Daedalus* e *Icarus*, e al suo termine deciderà di fondercisi, così da creare un essere evoluto che aspirerà a guidare l’umanità verso un’era di ordine e uguaglianza, così da eliminare le divisioni e le disuguaglianze.

Ma quali sono quindi gli errori del gioco a livello di gameplay? Visto l’assottigliarsi della distanza dalla realtà, è importante cercare di creare delle meccaniche anch’esse simili. L’aspetto dove l’opera di Spector fallisce è in particolar modo quella del salvataggio, che viene concesso anche poco prima di una cosiddetta “scelta importante”, cosa che ci consente, dopo aver eseguito tale scelta e aver potuto sperimentare le conseguenze immediate, nel caso in cui il risultato non ci piacesse, di tornare indietro e tentare un approccio diverso, meccanica che così evidenzia la scissione dalla realtà e toglie alle scelte quell’importanza e

²⁸ Intelligenza Artificiale

quell'autenticità che dovrebbero provocare nel giocatore pedissequamente alle scelte che una persona reale ha nel nostro mondo.

Nonostante però le critiche effettuate a questa meccanica, non la vedremo risolta nel secondo capitolo del titolo rilasciato nel 2004, il quale si basa sulla stessa tipologia di *gameplay* del primo, quindi continua anche qui a porre il giocatore davanti a una serie di scelte che gli consentono di modificare la trama, terminando con uno dei quattro finali ottenibili da questo titolo.

1.5.2.2 *Deus Ex: Invisible War*

Come nel precedente titolo della saga anche qui vediamo delle fazioni avversarie con cui il nostro protagonista, Alex D, avrà a che fare e che determineranno i differenti finali. In questo caso le fazioni nemiche sono tre e sono identificate nei Templari, gli Illuminati e gli Omar. L'obiettivo dei Templari in questo *plot* è quello di distruggere i vari potenziamenti tecnologici che danno la possibilità di donare delle modifiche genetiche agli esseri umani, tecnologia su cui si basa la trama del titolo, visto che il nostro protagonista scopre in un secondo momento che è stato cavia da laboratorio per degli esperimenti che concernono tale tecnologia. Nel caso degli Illuminati, il loro obiettivo è quello di controllare le tecnologie di modifica genetica riscrivendo nuove dottrine religiose per riconsiderare l'umanità includendo anche questi cambiamenti. Nell'ultimo caso invece, quello degli Omar, questi li vediamo impauriti dall'emozione dell'odio che secondo loro pervade gli umani, e vorrebbero quindi provare a ristabilire una nuova comunità dove la pace possa regnare.

È importante nominare le tre comunità per ricollegarsi a una componente emblematica del *gameplay* aperto di *Deus Ex: Invisible War*, e cioè che durante l'esecuzione delle missioni il giocatore ha la possibilità di arrivare a fare anche il terzo gioco, cioè che ha quindi la capacità d'iniziare una missione per conto di una fazione per poi terminarla con un'altra. In questo capitolo della serie, ancora più che nello scorso, vediamo diventare sempre più labili i confini tra bene e male, come si può evincere dalla mancanza di un unico specifico nemico con il quale il giocatore deve confrontarsi.

I due titoli, come poi in realtà l'intera saga, possono venire letti anche con connotazioni sociopolitiche, dove però vediamo un cambiamento non indifferente. Come scrive anche il professor Matteo Genovesi:

“È giusto evidenziare che accanto alla sensazione di essere solo una pedina di un mosaico dai connotati poco chiari nel primo capitolo per mezzo di JC Denton, si passa a una situazione in cui si avverte, per mezzo di Alex D, la sensazione di essere un cardinale elemento in grado di avere un potere decisionale ancor più libero nei confronti di tutti i principali schieramenti ideologici con cui si trova a contatto”²⁹.

Come nel primo capitolo i finali si allineano alle scelte delle fazioni nemiche con cui ci siamo alleati durante il proseguo della storia, e ci sorge quindi spontanea la domanda del perché il gioco abbia quattro finali quando le società nemiche sono solamente tre. Il quarto finale che il titolo ci offre infatti, si rifà al titolo precedente della saga, e viene infatti raggiunto se il protagonista decide di schierarsi con JC Denton, ex protagonista, per terminare la storia con una società completamente virtuale e definendo il cosiddetto uomo divenuto immortale del primo capitolo pronto a evolversi a creatura perfetta.

Nonostante le concrete evoluzioni che vediamo arrivare in questo titolo a dispetto del precedente, come detto in precedenza continuiamo a riscontrare alcuni problemi, tra cui la possibilità del salvataggio poco precedente a una scelta importante, così da poterla ripetere con una scelta differente nel caso in cui le ripercussioni immediate sulla trama non ci piacessero, minando quindi l'importanza di queste.

1.6 In sintesi

Dunque, ricapitolando, dal capitolo appena redatto possiamo evincere come concetti quali etica, morale e karma non siano originali del mondo videoludico, bensì vengano estrapolati dai loro universi d'origine per venire applicati a

²⁹ Matteo Genovesi, *“Serial Games: serialità e scelte morali nella narrazione interattiva”*, Roma: Idra Editing, 2020, p.259.

quest'ultimo, con, in alcuni casi, una rivisitazione del loro significato e del modo in cui possono essere visti. Il mondo dei videogiochi non nasce quindi già formato come lo conosciamo e giochiamo noi adesso, bensì molto più semplificato e con meno possibilità di scelte all'interno delle storie narrate, se non addirittura nulle parlando delle prime che vengono raccontate. Con un'evoluzione della tecnologia e di tutti i media a essa connessi, vediamo quindi un'ovvia evoluzione anche in ambito videoludico, concernente un inserimento dei concetti precedentemente citati, così che il giocatore possa sentirsi parte di un mondo di gioco con regole e sistemi etici in cui lui si trova abilitato ad applicare le proprie decisioni.

Capitolo 2 – L’evoluzione delle storie in ambito ludico

2.1 I tipi di trame

A seguito dell’introduzione effettuata ai concetti base dell’argomento, possiamo continuare la nostra analisi spostandoci sui tipi di storie.

Il concetto di finale, nella nostra analisi delle differenze fra *gameplay* etico aperto e chiuso, e come questo differenzi la tipologia stessa di storia che viene narrata, non è qualcosa di cui possiamo evitare di parlare.

Una suddivisione estremamente chiara viene fatta in *Interactive Storytelling for Video Games*, di *Josiah Lebowitz* e *Chris Klug*. Qui gli autori utilizzano uno spettro per suddividere in modo chiaro il variare della tipologia di trama definendo come partenza una trama “tradizionale”, e quindi non modificabile o non passibile d’interazione da parte del giocatore, per poi terminare, spostandosi verso destra, con quelle storie completamente dirette dal giocatore dall’inizio alla fine³⁰. Definiti questi due pilastri agli estremi dello spettro, nel mezzo vediamo segnalate quelle storie che, quali più e quali meno, si pongono in modo tangibile in questa scala d’interazioni da parte dell’utente nei confronti della trama.

³¹Nonostante l’importanza delle singole, non tutte sono di nostro interesse al fine di questo elaborato, quindi tratterò solamente le più affini agli argomenti di nostro interesse.

³⁰ Vedi Figura 3

³¹ Josiah Lebowitz e Chris Klug, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Burlington, Focal Press, 2011, p. 120.

2.2 Le trame interattive a stampo tradizionale

Il primo genere di nostro interesse è quello delle cosiddette storie interattive di stampo tradizionale, quello comunemente più usato per i videogiochi per via dei suoi processi di creazione e della sua struttura³². Il nome che gli viene attribuito è giustificato dalla sua provenienza dalle cosiddette storie tradizionali, cioè quel tipo di storie già scritte nelle quali il giocatore non ha alcun modo per interagire e modificarne la trama principale, ma vi viene immerso e ne diventa un personaggio a tutti gli effetti. Ciò che differenzia le *Interactive Traditional Stories* dalle storie tradizionali è che nelle prime vengono aggiunti alcuni elementi d'interattività più o meno evidenti, a scelta degli scrittori del racconto. Possiamo quindi avere delle storie in cui il giocatore, in riferimento al piano ludico, ha capacità interattive minime, come ad esempio quelle che lo portano a dover risolvere dei piccoli rompicapi o a combattere dei nemici, o quelle in cui il giocatore ha capacità più impattanti, come quelle di poter esplorare il mondo e seguire delle missioni secondarie a propria scelta, le quali potranno aggiungere più o meno elementi alla trama principale, senza però realmente poterla modificare nella sua complessità. Questa scelta di voler dare al giocatore la possibilità di effettuare delle modifiche

The Interactive Storytelling Spectrum

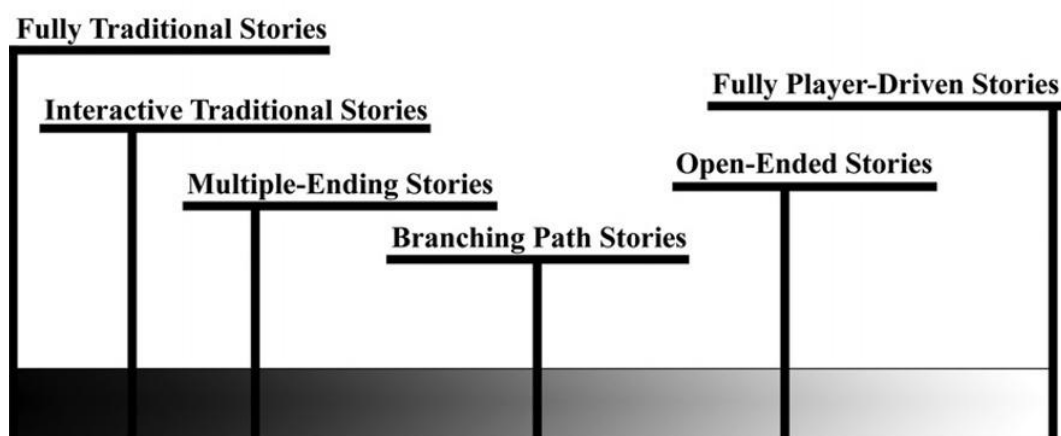


Figura 3: spettro dello storytelling e di come l'interazione dell'utente nei confronti della trama - Lebowitz J. e Klug C. op. cit. p185

³² Josiah Lebowitz e Chris Klug, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Burlington, Focal Press, 2011, p. 131.

alla trama principale, anche se magari in modo non significativo, viene presa affinché l'utente possa sperimentare una sensazione di controllo sulla storia e si senta in qualche modo responsabile per le azioni e i progressi dei personaggi.

Ma perché questo tipo di narrazione è la più utilizzata per i videogiochi, e non si predilige invece una semplice storia senza interazione da parte dell'utente? Una delle più importanti caratteristiche che viene guadagnata da una storia quando l'utente ha una qualsiasi possibilità d'interazione è la capacità della stessa di provocare nell'utente emozioni specifiche, e in questo caso è importante concentrarsi su quali tipi di emozioni gli scrittori possono trasmettere.

Detto questo, va rimarcato che non si sta cercando di affermare che le semplici storie tradizionali non siano capaci di trasmettere emozioni allo spettatore; infatti, nelle storie tradizionali l'utente sperimenta le emozioni attraverso l'empatia nei confronti dei personaggi, ma non tutte le emozioni sono trasmissibili tramite questo processo³³. Ad esempio, in una trama tradizionale, nel caso in cui il nostro personaggio fittizio si trovasse a dover prendere una decisione da lui considerata sciocca o insensata, il personaggio proverebbe dei sensi di colpa, mentre lo spettatore proverebbe una sensazione di dispiacere nei suoi confronti ma non necessariamente di colpa per l'azione, perché il senso di colpa è una sensazione che si vive unicamente in prima persona. Nel caso in cui noi invece stessimo vivendo una trama, tornando quindi a parlare di trama interattiva, questa sarebbe capace di provocare in noi una reale sensazione di colpa per qualcosa che il personaggio ha fatto, perché parleremmo di un'emozione provocata da un'azione scelta ed effettuata da noi stessi e non proveniente unicamente dal personaggio. Un esempio di ciò lo rivediamo nel finale di *Life is Strange*, titolo che tratteremo in modo più approfondito più avanti nell'elaborato, dove vediamo la protagonista Max davanti alla tremenda scelta che la vede obbligata a decidere se sacrificare la sua migliore amica per fermare l'uragano che sta per abbattersi sulla loro cittadina, salvandone così tutti gli abitanti, o tenerla in vita al costo della vita di migliaia di persone innocenti. Questa scelta posta in questo modo a una qualsiasi persona esterna al titolo non presenta in realtà alcun dilemma, perché chiunque si sentirebbe portato a

³³ Josiah Lebowitz e Chris Klug, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Burlington, Focal Press, 2011, p. 135.

sacrificare la singola persona, per quanto questa possa essere stretta alla protagonista, per poter salvare migliaia di vite. Nonostante ciò, chiunque abbia giocato il titolo conosce bene la difficoltà che gli o le si è presentata quando si è trovato nella condizione di dover scegliere, portando infatti i risultati della scelta finale fatta dagli utenti estremamente vicina alla parità³⁴. Questo perché il giocatore vive la vita della protagonista per tutti e cinque i capitoli del gioco, ci si immedesima ed empatizza con lei nei momenti più difficili, come quando sul tetto ci troviamo a dover salvare una compagna di classe che sta tentando il suicidio. In questo caso il gioco ci pone davanti a una scelta finale composta da quattro possibilità, di cui solamente due convincono la ragazza a non buttarsi, mentre le altre due portano la giovane a perdere completamente la fiducia anche in noi in quanto suoi amici, scegliendo così di terminare la propria vita.³⁵

2.3 Le trame a finale multiplo

Spostandoci quindi al terzo tassello dello spettro abbiamo le cosiddette “trame con finale multiplo”, considerabili come il passo successivo che compie l’interattività nella narrativa, dando per la prima volta al giocatore la reale capacità di modificare la trama, anche solo data l’esistenza di un bivio sul finale che ne modificherà le sorti.

In ordine, quindi, nel nostro spettro queste sono le prime storie che danno al giocatore la possibilità di seguire linee narrative differenti da quella che possiamo considerare come principale, anche se in alcuni titoli solo in minima parte. La struttura di questo tipo di storie segue la stessa delle storie interattive tradizionali, con l’unica differenza che si avranno un minimo di due finali a cui noi potremo arrivare, che potranno essere ottenuti o tramite le scelte effettuate durante tutta la trama, o da un’unica scelta finale. In questo caso, però, rischiamo che il giocatore svaluti l’esperienza ludica poiché, lasciando la scelta del finale a un unico bivio al

³⁴ Life is Strange Wiki, “Game Statistics (Life is Strange, Remastered)”, cfr. ["https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Game_Statistics_\(Life_is_Strange,_Remastered\)"](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Game_Statistics_(Life_is_Strange,_Remastered)), consultato il 16 gennaio 2024.

³⁵ Nonostante il titolo di Life is Strange sia stato utilizzato nel paragrafo che concerne le storie interattive, è giusto specificare che tale gioco rientra più correttamente nella categoria delle storie a finale multiplo.

termine dell'avventura, tutte le scelte che sono state effettuate nelle svariate ore di gioco precedenti si rivelano di fatto inutili alla conclusione della trama, rischiando di affievolire il rapporto che il giocatore, in quanto personaggio della storia, aveva creato con gli altri personaggi.

Ma come vengono create delle storie a finali multipli?

La trama in quanto tale può venire scritta seguendo lo stesso procedimento delle storie che non prevedono interattività da parte dell'utente. Viene quindi scritta la trama principale e come questa procede durante l'esperienza di gioco. In aggiunta a ciò, però, tenendo in considerazione il bisogno di dare potere anche in minima parte al giocatore, gli scrittori avranno delle condizioni da tenere a mente:

- **La presenza di finali multipli:** lo scrittore dovrà chiedersi quale sia il miglior numero di finali per la sua storia;
- **Il compito dei finali:** ogni finale deve avere un compito in relazione a ciò che lo scrittore ha in mente di voler provocare nel fruitore;
- **Il momento del finale:** lo scrittore dovrà scegliere dove posizionare i finali all'interno della storia.

Il bisogno di inserire più di un epilogo nella propria storia è dato dagli scrittori stessi, o chi ha ideato la trama, che ha ritenuto che questa potesse terminare in modi e momenti differenti. I finali dovranno quindi avere un senso logico all'interno della trama e non venire posti lì solamente per allungare il soggetto.

Come già detto, una volta stabilito quanti finali la trama debba avere, bisogna anche capire dove sia meglio porli, considerando che nei videogiochi non è obbligatorio far terminare l'esperienza di gioco al reale termine della trama, ma è anche possibile farla terminare prima così che il giocatore, conscio di aver terminato il gioco in anticipo, sia portato a cominciare un'altra partita, o a ricaricare il proprio salvataggio, per poter scegliere diversamente. Un esempio lo vediamo nel titolo di FromSoftware del 2019, Sekiro: Shadows die twice, che presenta un totale di quattro finali, e uno di questo può venire considerato un cosiddetto *early ending*, perché porta il giocatore a terminare la propria avventura con largo anticipo rispetto alla reale fine del titolo. Ritengo giusto, inoltre, specificare che un finale definibile

early ending non sempre si riferisce a una fine anticipata della trama, ma può anche consistere in quella conclusione che permette al giocatore di arrivare al reale epilogo del gioco, saltando però importanti tasselli intermedi della trama. Ne è un esempio *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, titolo del 2017 sviluppato e rilasciato da Nintendo dove, seguendo l'ormai estremamente conosciuto *modus operandi* della saga, vestiamo i panni di un Link spaesato e senza memoria che si ritrova a dover salvare la principessa Zelda dalla calamità Ganon. Il concetto di *early ending* in questo titolo è dato dal poter saltare completamente la trama del gioco e le missioni secondarie per scontrarsi direttamente con Ganon, consci che lo scontro finale sarà particolarmente difficile non avendo sbloccato alcun potenziamento.

Come possiamo suddividere i finali? E di quanti finali necessitiamo?

È sbagliato pensare che la quantità di finali di un titolo sia direttamente proporzionale alla qualità di quest'ultimo, ed è importante ricordarsi, in fase di scrittura, della quantità di lavoro che c'è dietro alla trasposizione di ogni finale dalla trama scritta alla trama mostrata nel videogioco. Tenendo alla base questo concetto possiamo quindi decidere come far terminare la nostra trama. Solitamente ci sono tre macrocategorie all'interno delle quali vediamo posizionati i finali di ogni gioco:

- ***Good Endings***: in questa categoria vediamo tutti quei finali in cui il nostro eroe sceglie, in un determinato punto della trama, di schierarsi dalla parte dei buoni, contestualizzando la definizione alla trama che stiamo vivendo. Non esiste una dichiarazione di "bontà" oggettiva, ma va definita sempre in rapporto al contesto e al giocatore attuale, un personaggio può venire considerato "buono" o con degli ideali "giusti" da un giocatore, mentre da un altro l'opposto.
- ***Neutral o normal Endings***: questa categoria non è sempre evidenziabile nei finali dei giochi, e richiede difatti che il gioco non abbia nella sua trama delle scelte nette tra due fazioni, così da poter lasciare al giocatore una possibilità di finale più equo senza obbligarlo a schierarsi da una parte o dall'altra;

- ***Bad Endings***: in quest'ultima categoria, speculare e opposta alla prima, vediamo rientrare tutti quei finali riguardanti la scelta del protagonista di schierarsi dalla parte dei cattivi, sempre tenendo in considerazione l'inesistenza di una cattiveria oggettiva universale.

Si tengono in considerazione queste categorie perché le combinazioni di finali che possiamo evidenziare in alcuni giochi sono differenti: una possibilità è quella di evidenziare un totale di quattro finali di cui due sono entrambi definibili buoni e i rimanenti sono rispettivamente neutro e cattivo, oppure si possono trovare solo due finali, tra loro opposti, che possono presentare delle micro-variazioni in base alle scelte del giocatore nel corso della partita. In questo caso, ogni micro-variazione di finale lo porta a essere considerato come un differente epilogo. Ne è un esempio *Lies of P*, l'ultimo titolo prodotto da Neowiz Games e Round8 Studio, e pubblicato sempre da Neowiz Games nel 2023, che vedremo in seguito.

A parte la classificazione fra finali positivi, negativi o neutri, al termine della stesura del titolo si presenta un altro problema per gli scrittori, e cioè definire quale finale dovrà venire considerato canonico. Questo problema non si pone per i videogiochi che presentano un epilogo unico perché in tal caso il finale canonico corrisponde all'unico disponibile. Nel caso di finali multipli, invece, tendenzialmente esiste sempre un finale canonico nel senso di conclusione preferita dall'autore per la sua trama, e che non necessariamente corrisponde sempre al *good ending*. Nel caso in cui stessimo scrivendo la trama di un gioco facente parte di una serie, e non stiamo parlando quindi di un prodotto autoconclusivo, bisogna sempre tenere a mente che il capitolo successivo dovrà in qualche modo collegarsi a quello che abbiamo appena terminato, a prescindere dal numero di finali, e a cosa questi raccontino, del capitolo appena terminato. Per fare ciò bisogna quindi tenere uno dei finali che scriviamo come canonico, cioè quel finale che verrà considerato come termine ufficiale, e punto di partenza per il capitolo successivo. Ne è un esempio la trilogia di *Dark Souls* della casa *FromSoftware*, produttrice anche del titolo *Sekiro: Shadows die Twice* prima citato. La saga, composta appunto da tre titoli, vanta per ogni capitolo conclusioni tra loro relativamente contraddittorie, e che quindi rende difficile lo scrivere un capitolo successivo senza designare uno dei finali come

finale ufficiale. Se infatti analizziamo i finali del primo e del secondo capitolo, in entrambi vediamo che la conclusione che si mantiene come ufficiale è sempre quella che vede il protagonista sacrificarsi per far rivivere la cosiddetta “Prima Fiamma”, senza la quale non ci sarebbe un continuo della saga, mantenendo gli altri finali come secondari e non utili al continuo della serie. Questo problema non si pone invece con il terzo capitolo che, essendo l’ultimo della trilogia, non vede nessuno dei finali designato come ufficiale, ma lascia al giocatore vivere la vicenda come meglio crede, per terminare il tutto con il finale da lui ritenuto migliore.

Il considerare, come descritto finora, uno dei finali scritti come termine ufficiale da cui ripartire per il capitolo successivo è l’approccio solitamente più utilizzato nella stesura di queste storie, ma ci sono ovviamente approcci differenti quando si decide di scrivere questo tipo di saghe. È importante intanto ricordarsi che non per forza una saga, composta da un qualsiasi numero di capitoli, debba in ogni titolo trattare gli stessi personaggi o anche solo venire ambientato nella stessa regione o nello stesso universo. Ne è un esempio la più che consolidata saga di *Final Fantasy*, la quale vanta ormai sedici capitoli nella sua collezione, che utilizza l’appena citato approccio per ogni titolo, cambiandone i protagonisti e il mondo ogni volta, ma mantenendo alcune caratteristiche univoche dell’universo che si ripetono a ogni titolo.

Se però vogliamo collegare i singoli capitoli tra loro, sono due gli altri metodi che possiamo usare. Un approccio non molto popolare è quello di non utilizzare nessuno dei singoli finali del capitolo precedente a quello che stiamo scrivendo, ma prenderli tutti e unirli a creare un nuovo finale che diventerà quello ufficiale. Questo approccio permette quindi di mantenere tutti gli elementi che singolarmente preferiamo di ogni conclusione, anche se non viene solitamente preferito agli altri per via dell’estremo lavoro aggiuntivo che viene richiesto nella stesura. L’ultima opzione che ci rimane, e anche la più complicata e che richiede più lavoro aggiuntivo di tutti da parte del gruppo di sviluppo, è quello di permettere al nostro giocatore di importare nel nuovo capitolo i salvataggi di quello precedente, e riscrivere un inizio gioco diverso per ogni finale che il giocatore può aver effettuato nel precedente capitolo. Il lavoro di scrittura può avere difficoltà che variano, dal

dover cambiare solo delle linee di dialogo sporadiche durante il *gameplay*, al dover ricreare interamente delle storie di alcuni personaggi.

È effettivamente sempre possibile raggiungere i finali che desideriamo?

Qualunque giocatore che si trova ad affrontare questo tipo di storie, vivendole, tende a identificare la linea narrativa che più lo aggrada, prefissandosi un finale a lui più affine. Questo, però, non sempre gli è possibile: se infatti trattiamo giochi aventi trame particolarmente complesse e che richiedono un maggiore impegno da parte del giocatore per essere comprese, può risultare difficile all'utente l'ottenimento del finale da lui prefissato, per via di scelte a cui lui poteva non aver dato il giusto peso, e che lo hanno indirizzato a una linea narrativa differente da quella desiderata. È altresì utile ricordare che è possibile avere a che fare con giocatori che giocano titoli unicamente per il piacere del genere di *gameplay*, evitando completamente la trama, e a cui quindi non interessa l'epilogo che otterranno.

Perché si tende quindi a utilizzare questi tipi di storie per i videogiochi?

Dobbiamo ricordarci che, chi scrive un videogioco ha come obiettivo principale quello di creare un prodotto che sia apprezzato e che venda. Se quindi come formula di scrittura utilizza quella delle storie a finale multiplo, sta concedendo al giocatore la possibilità di ottenere una narrazione che si riveli più affine ai suoi gusti, a differenza di una trama scritta e completata da vivere solo come spettatore esterno, mantenendo la regola già nominata prima che ci ricorda che, nonostante un maggior numero di finali sicuramente possano aumentare le possibilità di averne uno che soddisfi maggiormente i gusti del videogiocatore, bisogna crearli con raziocinio e non solo per fare numero nella nostra opera.

2.3.1 FromSoftware

La casa di sviluppo videoludica nipponica *FromSoftware* viene fondata da Naotoshi Zin a Tokyo il primo novembre 1986. Nonostante la sua genesi fosse quella di casa sviluppatrice di *software*, dopo il successo che ebbe nel 1994 grazie al rilascio del titolo *King's Field* per *Playstation 1*, colse al volo l'occasione e focalizzò la sua produzione nel videoludico. Il successo che la casa ebbe, e che la portò a essere la

FromSoftware che tutti conoscono oggi, fu dovuto in particolare a due titoli, che daranno il via a una categoria di videogiochi ancora oggi estremamente giocata. Stiamo parlando di *Demon's Souls* (2009) e *Dark Souls* (2011), che coniano il termine stante per la categoria *soulslike games*. Questa corrisponde a una sottocategoria dei videogiochi RPG³⁶ nei confronti della quale vengono inquadrare caratteristiche quali:

- Un'elevata difficoltà di gioco che prevede un conseguente elevato numero di morti;
- Punti di salvataggio rarefatti;
- Interconnessione tra le aree di gioco della mappa e zone accessibili solo attraverso esplorazioni ripetute nel tempo in momenti differenti. Sono infatti numerosi i luoghi che presentano porte o cancelli chiusi, la quale apertura sarà possibile solo tramite il ritrovamento di chiavi o oggetti ottenibili in aree di gioco esplorabili in un secondo momento. Questo ci obbliga quindi a ripercorrere gli stessi luoghi in differenti momenti, più di una volta, per esplorarli nella loro interezza;
- Presenza di scorciatoie nelle mappe. Queste sono solitamente sbloccabili al termine dell'esplorazione della zona, e ci ricollegano a zone della mappa dove troviamo i punti di salvataggio. Questa meccanica serve ad aiutare il giocatore nel raggiungere, dal salvataggio, l'area del nemico finale della zona, evitandogli così l'obbligo di ripercorrere il tragitto e affrontare ogni volta i numerosi nemici;
- Una forte componente di narrazione ambientale. Il giocatore si troverà faccia a faccia con numerosi NPC³⁷ durante la sua esplorazione, i quali saranno caratterizzati da linee di dialogo e missioni che il giocatore potrà decidere se seguire o meno, aventi lo scopo di fornirgli informazioni chiave atte alla comprensione della trama nella sua interezza. Nell'interazione con l'NPC il giocatore potrà effettuare varie scelte:

³⁶ *Role Playing Games*, videogiochi dove il protagonista ricopre il ruolo di un personaggio inserito in un universo di finzione

³⁷ Non-Player Character, personaggio di un videogioco che non viene controllato dal giocatore ma è interamente programmato dal creatore del gioco con linee di dialogo e azioni predefinite.

- seguirne la missione, sbloccando così luoghi, oggetti e approfondimenti sulla trama;
- evitare la missione;
- uccidere l’NPC, cosa che potrebbe interrompere la missione iniziata, facendo così perdere pezzi di trama.

Inoltre, l’ambientazione stessa offre in più occasioni indizi e approfondimenti di trama comprensibili unicamente tramite lettura delle loro descrizioni fornite dal sistema di gioco. In certi casi, la lettura stessa di tomi o note trovate durante l’esplorazione può attivare missioni secondarie o modificare la trama principale.

Il titolo del 2011, *Dark Souls*, segna inoltre l’inizio di una pluripremiata trilogia terminata nel 2016 con *Dark Souls 3*, e vanta numerose caratteristiche di nostro interesse, tra cui nello specifico la gestione dei finali. Come detto prima infatti nelle saghe che vedono il susseguirsi di titoli con più di un finale, è necessario selezionarne uno da considerare canonico e da cui partire per il capitolo successivo. È ciò che viene fatto da *Dark Souls 1* e *2* in visione della conclusione col terzo capitolo.

2.3.1.1 *Dark Souls*

Il titolo, rilasciato nel 2011, viene considerato il diretto successore di *Demon’s Souls*, e detiene il ruolo di primo capitolo della trilogia. Inizialmente rilasciato per tutte le *console* dell’anno, vede un rilascio anche per computer l’anno seguente. In un mondo antico avvolto dalla nebbia dove un tempo erano i draghi gli unici sovrani, si attizzò la cosiddetta Prima Fiamma, che porta con sé tutte le diversità: caldo e freddo, vita e morte, luce e oscurità. E proprio dall’oscurità fuoriuscirono degli esseri che trovarono delle Anime dei Lord all’interno della Prima Fiamma, il cui potere venne usato da questi esseri per sconfiggere gli antichi draghi e divenire i nuovi dèi; così l’Era del Fuoco ha inizio. L’ardore però della Prima Fiamma inizia ad affievolirsi lasciando spazio all’oscurità, e per evitarne il ritorno, con la conseguente fine dell’era degli dèi, Lord Gwyn, possessore dell’anima più grande e potente, si sacrifica, bruciandosi come un tizzone, per ravvivare il fuoco della Prima Fiamma. Tempo dopo questo sacrificio la Fiamma inizia nuovamente a spegnersi, e spetta a noi, portatore del Segno Oscuro e quindi non-morto, riuscire a

salvare la Prima Fiamma. Il gioco terminerà quando, sconfitti i numerosi boss che troveremo sul tragitto, il nostro personaggio raggiungerà la Fornace della Prima Fiamma e, sconfitta l'ultima anima di Lord Gwyn, il primo Lord a essersi sacrificato, si troverà davanti alla scelta tra i due finali che contraddistinguono il gioco:

- 1) Il primo finale, quello che poi verrà considerato come ufficiale per poter iniziare Dark Souls 2, sarà quello di seguire l'esempio di Lord Gwyn e, dopo averlo sconfitto, sacrificarci, come fece anche lui, per diventare Grande Lord e poter ravvivare nuovamente la Prima Fiamma, così che il mondo possa ritornare alla sua forma vitale ed evitando, per altre centinaia di anni, l'Era dell'Oscurità e la sua maledizione dei non-morti.
- 2) Il secondo finale, non canonico, consiste invece, dopo aver sconfitto Lord Gwyn, nel lasciare l'arena in cui ci troviamo senza ravvivare la Prima Fiamma. Scegliendo ciò, in opposizione al primo in cui siamo diventati Grande Lord, ricopriamo invece il ruolo di Lord dell'Oscurità e Sovrano degli uomini, segnando la Fine dell'Era del Fuoco e l'inizio all'Era dell'Oscurità.

Una qualunque persona, non videogiocatrice, che si trova davanti a questa scelta, senza però aver avuto a che fare con tutto il titolo, può pensare che il primo finale, che sarà poi considerato quello ufficiale ai fini del continuo della saga, sia quello migliore, o comunque più giusto per il titolo, perché permette alla trama di continuare com'è sempre stata.

Poniamo invece davanti alla scelta una persona che ha vissuto la trama dietro a questo titolo, che ha attraversato tutta Lordran³⁸ e si è rapportata con tutti i personaggi, buoni e cattivi, che la terra ha da offrirci. Aver vissuto il gioco significa aver provato la sofferenza di qualcuno che ha perso i propri cari o di chi li ha voluti inseguire in capo al mondo, di aver assistito a storie di coraggio ma anche di tradimenti e sofferenza. Significa rendersi conto che nonostante una delle anime trovate nella Prima Fiamma, l'Anima Oscura, abbia dato i natali al genere umano, negli interessi di chi ha fondato Lordran non c'è il voler concedergli il potere.

³⁸ Territorio immaginario in cui è ambientato il titolo di Dark Souls

Perché quindi, qualcuno che ha vissuto questo, dovrebbe voler dare continuità a questo ciclo di dolore caratterizzato da una Prima Fiamma sempre più debole e che richiederà sempre più sacrifici per essere ravvivata? Il titolo di casa FromSoftware ci presenta quindi una ciclicità perenne e infausta in cui tutto è destinato a riproporsi all'infinito, senza alcuna speranza di cambiamento. Ma nonostante questo insieme di dolore e tristezza, troviamo comunque qualcosa che ci trattiene dallo scappare dalla Fornace della Prima Fiamma, come una tacita accettazione della missione che ci è stata consegnata, perché, come sempre, l'ignoto (l'Era dell'Oscurità) ci spaventa, e l'andarsene da quel luogo rappresenta un enorme punto di domanda sul futuro del nostro personaggio e del mondo in cui ci troviamo. L'eroe vuole sempre sentirsi importante, e anche qui la cosa non è da meno, perché sacrificarsi, immolarci e diventare una nuova brace, significa venire ricordati in eterno come colui che ha ripreso controllo di un mondo ormai in rovina. Dall'altra parte, la scelta che costituirebbe un punto d'inizio per l'umanità, l'andarsene da quel luogo, non è solida a sufficienza per rappresentare una scelta per tutti ugualmente appetibile.

A questo dilemma viene quindi sottoposto il giocatore al termine sia del primo che del secondo capitolo della saga.

2.3.1.2 *Dark Souls 3*

Dark Souls 3, quarto capitolo della serie *Souls* e terzo capitolo della saga, viene rilasciato nel 2016 per *Playstation 4*, *Xbox One* e *Microsoft Windows*. Definito dalla critica come degna conclusione della serie, è stato detentore del premio di titolo venduto più velocemente nella storia di Bandai Namco, con oltre tre milioni di copie vendute nei primi due mesi e un totale di dieci milioni per il 2020, con un totale di circa ventisette milioni per l'intera serie *souls*³⁹. Manterrà il titolo fino all'uscita di *Elden Ring* nel 2022, il quale chiuderà l'anno 2023 con circa venti milioni di copie vendute⁴⁰.

³⁹ PCGamesN.com, "*Dark Souls 3 sales hits the ten million mark – and the series tops 27 million*", cfr. <https://www.pcgamesn.com/dark-souls-3/sales>, consultato il 10 gennaio 2024.

⁴⁰ Multiplayer.it, "*Elden Ring: vendite per 20,5 milioni di copie*", cfr. <https://multiplayer.it/notizie/elden-ring-vendite-per-205-milioni-di-copie.html>, consultato il 12 gennaio 2024.

La trama riprende molto lo scheletro ormai popolare delle storie dei due capitoli precedenti. Ci viene comunicato tramite il rintocco di una campana lontana, che la Prima Fiamma, che tiene in vita l'Era del Fuoco, inizia nuovamente a estinguersi. Questo è causa della resurrezione dei non-morti aventi l'intento di guadagnare potere con l'obiettivo di cominciare l'Era dell'Oscurità. Il Principe Lothric, secondogenito dei sovrani e diretto successore designato a sacrificarsi per ravvivare la Fiamma, dopo numerosi cicli ed ere di morte e rinascita della Fiamma e convinto dell'impossibilità di ritardare all'infinito la nascita dell'Era dell'Oscurità, decide di allontanarsi, abbandonando il suo ruolo, per lasciare che la Fiamma si spegna definitivamente. Il Principe si barriera nella Torre più alta del castello di Lothric, protetto dal fratello, il Principe Lorian, e dai suoi migliori cavalieri, in attesa della estinzione della Prima Fiamma e dell'inizio dell'Era dell'Oscurità. Il rintocco della campana è quindi atto a far tornare in vita i cosiddetti Signori dei Tizzoni, coloro che in passato hanno avuto l'obbligo di sacrificarsi al fine di ravvivare la Prima Fiamma, per obbligarli a farlo una seconda volta. Questi però, a parte uno, si rifiutano di eseguire nuovamente tale sacrificio, e sta a noi, *Creatura delle ceneri*⁴¹, riportarli ai rispettivi troni sotto forma di Tizzoni, così da ravvivare ancora una volta la Fiamma.

Sconfitti quindi i Signori dei Tizzoni e il Principe Lothric, il giocatore viene portato alla Fornace della Prima Fiamma, luogo finale del primo *Dark Souls*. Qui viene posto davanti all'ultima battaglia che precede il termine del gioco, dove ci troviamo a combattere l'Anima dei Tizzoni, una reincarnazione dei Lord che nei secoli si sono sacrificati per la Prima Fiamma, incluso Lord Gwyn del primo capitolo, avente abilità in combattimento di ognuno di loro.

Sconfitta anche l'Anima dei Tizzoni, ci troveremo davanti alla scelta del finale. Il titolo sembra presentare due finali tra cui scegliere dopo la sconfitta del boss, ma i finali ottenibili da parte nostra sono in realtà quattro.

- ***Collegare la Prima Fiamma:*** il primo finale che potremo vedere, analogamente ai finali del primo *Dark Souls*, sarà ottenibile interagendo con

⁴¹ Non morto che ha fallito nel percorso di diventare Signore dei Tizzoni, definito anche Fiamma Sopita.

il falò che apparirà in seguito alla sconfitta dell'Anima dei Tizzoni. È la conclusione più semplice e lineare da ottenere perché non richiede al giocatore nessun'azione extra al di fuori della trama principale del gioco. Interagendo quindi con il falò seguiremo ciò che tutti prima di noi hanno fatto e ciò che ci è stato chiesto di fare a inizio gioco, ci immoleremo per la sopravvivenza del mondo e ravviveremo la Prima Fiamma, così da non consentire all'Era dell'Oscurità di risorgere. Conseguendo questo finale poniamo la trama della serie a una ripetizione continua, facendo capire come il sacrificio di qualcuno sarà sempre eseguito e l'Era della Fiamma non avrà fine. Mi

- **La fine del fuoco:** la possibilità di conseguire questo finale è quasi pari alla possibilità del primo, ma aggiungendo un passaggio intermedio. Tramite il raggiungimento di una zona opzionale del gioco potremo ottenere e consegnare alla Guardiania del Fuoco, NPC che ci accompagna per tutta la trama con l'intento di aiutarci a ravvivare la fiamma, i suoi occhi, che, come ci viene da lei spiegato, le permettono di vedere un futuro senza fiamme. Al termine infatti dell'ultima battaglia, accanto al falò del primo epilogo, vedremo comparire un simbolo che ci permetterà di evocare la Guardiania che ci aiuterà a spegnere la fiamma e a far iniziare l'Era dell'Oscurità conservando e custodendo però fra le sue mani una piccola brace della Prima Fiamma. Questo finale sembra riprendere in modo estremamente speculare quello del primo capitolo della saga, ma qui la differenza viene portata alla nostra attenzione dalla Guardiania stessa perché, a differenza del primo capitolo dove potevamo pensare che porre fine alla Fiamma potesse portare a un'Era dell'Oscurità permanente, qui lei ci spiega come far spegnere la fiamma non è sufficiente, perché il peccato originale ha ormai cambiato il mondo per sempre e che, anche spegnendo la fiamma, questa troverà il modo di tornare a bruciare prima o poi, magari attraverso la piccola brace da lei conservata, facendoci capire come quello della Fiamma e dell'Oscurità sia un ciclo infinito che non è possibile bloccare.

Spiegati quindi i due finali principali, è importante anche specificare che il gioco fornisce altri due finali al giocatore, uno collegato al secondo finale e uno a parte

ottenibile con maggiore difficoltà da parte dell'utente. Il terzo, in particolare, è collegabile al secondo perché il procedimento da seguire resta il medesimo ma, dopo l'evocazione della Guardiania, al giocatore vengono concessi alcuni secondi in cui gli è possibile controllare il proprio personaggio. Durante questi, nel caso in cui il giocatore resti immobile, la scena andrà avanti normalmente e otterremo il secondo finale spiegato in precedenza, ma, nel caso in cui il giocatore decidesse di attaccare la Guardiania, otterremo il finale nel quale il nostro personaggio si è lasciato consumare dal desiderio di distruzione a tal punto da voler unicamente percepire il calore della Fiamma e tenerla del tutto per sé.

Ho deciso di portare l'esempio del primo e del terzo capitolo della saga di Dark Souls perché, nel caso della decisione del primo, tra i vari elementi a dettare la nostra scelta c'è anche l'idea della saga stessa, e del fatto che, qualunque conclusione noi scegliamo, siamo comunque a conoscenza che un solo finale verrà considerato ufficiale e canonico ai fini del continuo della saga, sminuendo così di fatto l'importanza della nostra scelta. Nel caso invece del terzo capitolo, definito come ultimo e di chiusura alla saga, nessuno definisce uno dei quattro finali come canonico per un continuo, ma siamo noi a decidere quale dei quattro scegliere a conclusione della complessa trama scritta da Hidetaka Miyazaki, unicamente per un nostro piacere personale.

2.3.1.3 Sekiro: Shadow die Twice

Abbiamo in precedenza parlato dei cosiddetti *early ending*, finali che chiudono l'esperienza di gioco di un titolo prima dell'attuale fine della trama del gioco. Ne è un esempio *Sekiro: Shadow die Twice*, titolo sempre di casa *FromSoftware* come la serie di *Dark Souls*.

Uscito nel 2019 per Playstation 4, Xbox One e Microsoft Windows, il titolo segue la storia di uno shinobi⁴² chiamato "Lupo", impegnato a salvare il giovane signore a cui ha giurato fedeltà, chiamato Kuro. Il titolo proviene dall'omonima parola, Sekiro, la quale in giapponese è data dalla combinazione di due kanji che possono

⁴² Termine specifico appartenente alla categoria dei ninja, si usava per indicare un ninja facente parte di un gruppo specializzato di spie e mercenari.

essere tradotti come “lupo con un solo braccio”⁴³, caratteristica peculiare anche del protagonista del gioco, giustificandone l’appellativo.

Il gioco fornisce una totalità di quattro finali al giocatore, ottenibili con più o meno semplicità in base alle azioni da dover eseguire.

- **Shura:** Shura è il primo finale che, seguendo la trama, il giocatore può ottenere, e che viene definito come *early ending*. L’ottenimento di questo è dettato dalla scelta che ci vede obbligati a decidere se fidarsi di Kuro, padrone a cui abbiamo giurato fedeltà, o del Gufo, lo shinobi che ha addestrato da piccolo il nostro protagonista, attribuendogli il soprannome di Lupo, e che era stato dato per disperso circa vent’anni prima. Nel caso in cui decidessimo di fidarci del Gufo, la scelta sarà seguita dalle ultime due battaglie che porteranno al finale prematuro del gioco. Come già detto questo è un *early ending* nella trama di Sekiro; infatti, conseguendolo, non avremo la possibilità di accedere ad aree e boss successivi fino all’inizio di una nuova partita nel gioco. Viene anche definito, in rapporto alla trama generale del gioco, un *bad ending*. Il termine Shura, infatti, è usato nella filosofia buddhista e definisce chi è condannato a combattere una guerra eterna; deriva infatti dal nome del dio della guerra Ashura⁴⁴.
- **Purificazione:** questo è il secondo dei quattro finali che presenta il titolo ed è ottenibile seguendo la trama standard dopo aver riposto la nostra fiducia in Lord Kuro anziché nel Gufo nella scelta del primo finale. In seguito a questa, al momento dell’ottenimento di un particolare oggetto, ci verrà data la possibilità di tornare indietro a una tenuta in cui siamo stati in precedenza nella trama. Nel caso in cui decidessimo di tornare indietro, ci verrebbe presentato un nemico estremamente potente. In seguito alla sconfitta di questo, proseguendo poi con la trama standard del gioco, otterremo il finale

⁴³ Everyeye.it, “COSA VUOL DIRE SEKIRO? SIGNIFICATO DEL TITOLO DEL GIOCO FROMSOFTWARE”, cfr. <https://www.everyeye.it/notizie/cosa-vuol-sekiro-significato-gioco-fromsoftware-583080.html>, consultato il 10 gennaio 2024.

⁴⁴ Eurogamer.it, “Sekiro: Shadows Die Twice - Come ottenere tutti i finali del gioco”, cfr. <https://www.eurogamer.it/sekiro-shadows-die-twice-guida-ai-finali-del-gioco>, consultato il 10 gennaio 2024.

Purificazione, che deve il suo nome al sacrificio che il nostro protagonista effettua per salvare Lord Kuro alla fine del gioco;

- **Separazione immortale:** seguendo lo stesso percorso del secondo finale, ma senza poi tornare indietro alla Tenuta, il gioco non terminerà con il sacrificio del nostro protagonista ma con la morte di Lord Kuro, il quale offre la sua vita per rimuovere da noi il Retaggio del Drago, abilità che ci ha donato a inizio partita e che giustificava la nostra capacità di tornare in vita in modo illimitato. Eliminata questa, lo shinobi si ritira a vivere i suoi ultimi anni in solitudine scolpendo statue di Buddha.
- **Il ritorno del Drago:** il quarto e ultimo epilogo è definibile come il *very good ending* del titolo, ed è ottenibile tramite un'estremamente lunga serie di passaggi da seguire. Al termine di questi, il gioco si conclude con la morte fisica di Kuro ma la sopravvivenza del suo spirito all'interno di un personaggio secondario che intraprenderà poi un viaggio con *Sekiro* per restituire il Retaggio del Drago al suo luogo d'origine. È quindi definibile come il *very good ending* del titolo perché, a differenza dei precedenti, entrambi i personaggi riescono a sopravvivere.

Com'è intuibile, ho deciso di portare all'attenzione del lettore questo titolo della casa nipponica come esempio funzionante del concetto di *early ending*, e di come questo può arrivare da una qualsiasi scelta apparentemente uguale alle altre.

2.3.2 *Lies of P*

Abbiamo citato fino ad adesso giochi che presentavano un insieme di finali estremamente differenti tra loro, ma questi non sono l'unica possibilità che ci viene offerta. Come abbiamo definito prima, una caratteristica delle trame a conclusione multipla è quella di poter presentare dei finali con delle micro-variazioni. Ne è un esempio *Lies of P*.

Uscito nel 2023, *Lies of P* è un titolo RPG appartenente alla sottocategoria dei *soulslike* di cui abbiamo parlato finora. Sviluppato da *Neowiz Games* e *Round 8 Studio*, e pubblicato da *Neowiz Games* stessa, il titolo viene rilasciato per Microsoft

Windows, Xbox One, Xbox Series X/S, GamePass⁴⁵, MacOS e PlayStation 4/5 il 19 settembre 2023.

Il gioco si ispira alla famosa e da tutti conosciuta storia di Carlo Collodi, “Le avventure di Pinocchio”. Lies of P racconta la storia dell’omonimo P, un burattino robotico che differisce dagli altri burattini perché è dotato della capacità di mentire, la quale ha un ruolo fondamentale nelle decisioni della storia. Nella città di Krat, dove il gioco è ambientato, i burattini sono stati inventati in concomitanza della scoperta dell’Ergo, una fonte di energia rivoluzionaria. Diventati in breve onnipresenti nella città, sono posti a svolgere lavori umili per la popolazione, e per garantire che non rappresentassero una minaccia furono vincolati al Grande Patto, un insieme di regole che vieta loro di mentire o attaccare gli umani. Nonostante questo, qualcosa un giorno va storto e i burattini si ribellano, massacrando la maggior parte della popolazione, nel frattempo occupata a debellare una misteriosa malattia, il Morbo Pietrificante, che accecava le sue vittime per poi ucciderle. Il protagonista, quindi, viene risvegliato dal suo sonno da Sophia, trasposizione della fata turchina nella storia originale, la quale gli conferisce la missione di salvare la città di Krat dai burattini impazziti e il suo creatore, Geppetto, il quale successivamente scopriremo che ci ha creati a immagine e somiglianza di suo figlio Carlo, deceduto, e che ci sta usando per provare a riportarlo in vita.

Il gioco presenta esplicitamente solo due finali, stabiliti dalla scelta finale che viene posta al giocatore; se però durante la trama vengono effettuate determinate scelte, uno dei due finali subirà delle variazioni.

- ***Real boy, they all lived happily ever after:*** nonostante ciò che potremmo pensare dalla traduzione del titolo di questo finale, ci troviamo in realtà di fronte al *bad ending* del gioco. Arrivati infatti alla fine della trama, Geppetto ci comunicherà che grazie a noi e al percorso che abbiamo fatto, è possibile riportare in vita il figlio Carlo. Per farlo, però, siamo costretti a

⁴⁵ Servizio in abbonamento per videogiochi erogato da Microsoft nato il 1° giugno 2017, utilizzabile sulle console della medesima casa, dispositivi mobili e che adottano i sistemi operativi di Windows 10 e Windows 11.

donargli il nostro cuore, azione che comporterebbe la morte di P a favore della rinascita del figlio Carlo. Nel caso in cui decidessimo di eseguire tale sacrificio, ci verrà mostrata una sequenza dove Geppetto strapperà dal corpo di P l'organo necessario, per metterlo nuovamente dentro al corpo del figlio. A seguito di questo ci sposteremo all'Hotel Krat, hub⁴⁶ centrale del gioco, per notare che, grazie all'aiuto di questa nuova versione di Carlo, Geppetto ha sterminato tutti i personaggi con cui abbiamo interagito durante la trama, per sostituirli con dei burattini per non lasciar in vita alcun testimone oculare del suo delitto e rendere così il luogo più sicuro per il figlio.

- ***Free from the puppet string***: ci troviamo di fronte al primo *good ending* del gioco. Questo si ottiene quando veniamo posti davanti alla scelta finale per dare o no il nostro cuore a Geppetto. Nel caso in cui ci rifiutassimo, Geppetto deciderà di prendersi il nostro cuore con la forza, risvegliando quello che viene chiamato il “Burattino senza nome”, vero nemico ultimo del gioco. Sconfitto quest'ultimo, seguirà una scena in cui il burattino cercherà comunque di strapparci il cuore di forza ma, a un passo dal trafiggerci, Geppetto stesso si contrapporrà a lui e ci salverà. A seguito di questo, P strapperà via il nucleo dal burattino, e Geppetto poco dopo gli morirà tra le braccia, maledicendolo per avergli disubbidito.
- ***Rise of P***: quello che segue ora è il *very good ending* del gioco, sulla falsa riga del *good ending* di cui abbiamo appena parlato. Come spiegato prima, una caratteristica del nostro personaggio è quella dell'essere capace di mentire, diversamente dagli altri burattini. Ogni qualvolta noi mentiamo, ci viene spiegato che aumenta la quantità di umanità nel nostro cuore da burattino, riprendendo il processo di trasformazione in bambino vero della favola di Collodi, fino a un massimo che ci renderà definibili umani. Nel caso in cui, quindi, intraprendessimo lo stesso percorso con cui abbiamo ottenuto il secondo finale (*Free from the puppet string*), nel momento in

⁴⁶ In ambito videoludico s'intende quel luogo dove ritorniamo alla fine di ogni nuova zona o di un grande evento della trama. È qui solitamente che incontriamo gli NPC che ci portano avanti le differenti linee di trama o dove possiamo migliorare il nostro equipaggiamento e/o livello

cui nel precedente Geppetto avrebbe dovuto maledirci per essere solo dei burattini, vedremo una lacrima scendere lungo la guancia di P, dovuta all'anima di Carlo che vive dentro di noi e che si è risvegliata insieme alla nostra umanità. A seguito della lacrima, Geppetto, resosi conto che in noi vive l'anima del figlio, si scusa con noi, e muore tra le nostre braccia in modo pacifico. Un'altra scena extra che possiamo avere in questo finale è visibile unicamente se, poco prima della penultima battaglia del gioco, decidiamo di dar pace a Sophia che era stata intrappolata e sfruttata come fonte inesauribile di Ergo. Nel caso in cui decidessimo di porre fine alla sua vita, dopo la sequenza della morte di Geppetto, vedremo P utilizzare l'Ergo di Sophia, con cui ci ha risvegliati dal nostro sonno a inizio gioco, per trasferire il suo spirito in un nuovo burattino, riportandola così in vita.

Come quindi si evince, nonostante la scelta che determina il termine del gioco presenti unicamente due possibilità, gli effettivi finali che da essa si diramano sono in realtà tre, a dimostrazione di come le nostre scelte abbiano internamente modificato il nostro personaggio e i comportamenti degli altri nei nostri confronti.

2.4 Le trame ramificate

Terzo tipo di trama su cui ho intenzione di concentrarmi è quella caratterizzata da una trama a ramificazione. Con ciò si intende quel tipo di storie con scelte al suo interno che scindono il percorso che seguiamo in seguito alla scelta stessa, con la possibilità di ricongiungersi o meno in un secondo momento, a seconda del desiderio degli scrittori. Visibile come un sottogenere delle storie a finale multiplo, può essere contraddistinto da scelte che dividono la trama per poi riunirla sul percorso originale, dando quindi solo l'illusione al giocatore di star modificando il mondo di gioco⁴⁷, o da scelte più importanti che creano linee di trama parallele e differenti⁴⁸.

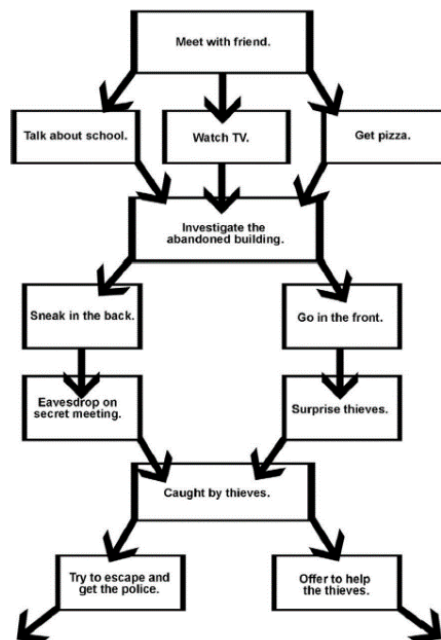


Figura 4: Esempio di storia con scelte minori che ritornano sul percorso prefissato – Lebowitz J. e Klug C. op. cit. p185

⁴⁷ Vedi Figura 4.

⁴⁸ Vedi Figura 5.

Questo può essere un *format* su cui basare sia la trama principale di un videogioco, sia una sua parte secondaria. Ne è un esempio l'insieme di *quest* secondarie⁴⁹ che sono gli *hangout events* di Genshin Impact.

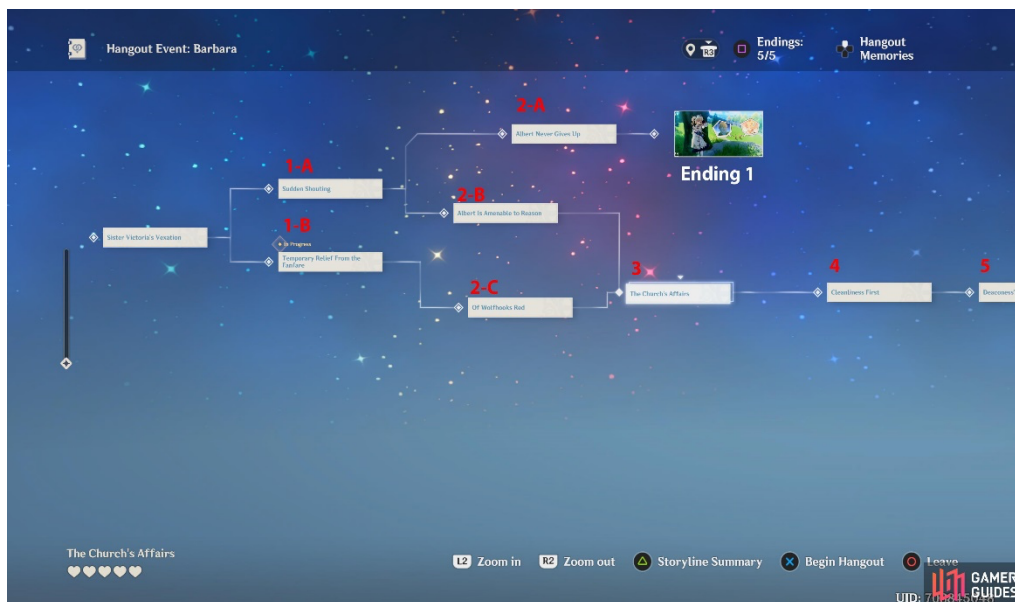


Figura 5: sistema di hangout events di Genshin Impact caratterizzato da scelte che diramano la storia in differenti linee narrative

Il titolo, sviluppato e pubblicato da miHoYo nel settembre del 2020, è un *action RPG*⁵⁰ rilasciato per Android, iOS, Playstation 4/5 e Microsoft Windows, e si basa su una trama lineare senza possibilità di alcuna modifica. In parallelo a questa, si sviluppa una meccanica di gioco chiamata *hangout events*, una serie di storie atte a esplorare in modo più approfondito i singoli personaggi che incontriamo nel gioco. In queste, tramite una serie di scelte che ci vengono richieste, riusciamo a esplorare più o meno a fondo i personaggi, creando differenti linee narrative⁵¹.

Ogni qualvolta un giocatore prende una decisione, vediamo la narrazione dividersi in due o più branche, non sempre create allo stesso modo, ma divisibili in tre macro-gruppi:

⁴⁹ Insieme di eventi decisi dallo scrittore del gioco che si discostano dalla storia principale, utilizzate normalmente per ottenere oggetti o per approfondire i rapporti con personaggi secondari.

⁵⁰ Sottogenere del gioco di ruolo che lo unisce a elementi dei videogiochi d'azione.

⁵¹ Vedi Figura 5

- ***Diramazioni minori:*** queste sono quelle diramazioni che ritornano sulla linea narrativa principale poco dopo essersi create, non hanno solitamente alcun effetto, se non estremamente marginale, sulla trama principale, e hanno come scopo l'offrire diverse versioni della singola scena;
- ***Diramazioni moderate:*** come le minori, sono solite ritornare sulla trama principale così da non influire sulla trama in modo effettivo. Nonostante ciò, tendono a distaccarsene per più tempo rispetto alle minori, così da creare nuove e più longeve situazioni, che convergeranno comunque nella trama principale;
- ***Diramazioni maggiori:*** come ultimo livello di diramazioni, queste si distaccano completamente dalla trama, creando linee narrative a sé stanti e definibili complete tanto quanto quelle da cui si sono originate, con successive proprie diramazioni minori e moderate.

Come i finali sono un punto fondamentale delle storie a finale multiplo, qua lo sono le diramazioni che prende la trama tramite le scelte, ed è quindi importante decidere dove posizzarle in fase di scrittura. Se parliamo di diramazioni minori, queste sono tra le più semplici da aggiungere. Al narratore è sufficiente individuare momenti della trama dove una decisione non avrebbe un vero impatto, e inserire quindi una scelta per creare un'impressione di cambiamento. I momenti che più si prediligono sono quelli delle conversazioni, perché possibile modificarne le battute intermedie facendole comunque terminare allo stesso modo. Il caso delle diramazioni moderate risulta leggermente più complicato, perché bisogna che gli scrittori individuino un punto dove la trama possa temporaneamente uscire dai binari su cui si basa la trama principale per un periodo più lungo, nonostante l'obiettivo sia sempre il tracciare linee narrative che poi ritornino comunque alla trama originale. Il terzo, e più complicato caso, è quello delle diramazioni maggiori, perché più importanti a livello di contenuti. Bisogna in origine identificare i punti della trama dove il prendere delle decisioni o eseguire precise azioni abbiano la capacità di modificare la trama. Individuati questi, la domanda che gli scrittori si pongono è quale notevole modifica si vuole dare alla loro trama. Gli intrecci che solitamente ne possono nascere si differenziano per possibilità d'interessi amorosi o per chi può poi accompagnarci nell'avventura che stiamo vivendo. A parte questi

intrecci che alcuni possono considerare più “futili”, i nostri scrittori solitamente si concentreranno sul creare il bivio basato sulla scelta tra bene e male, o su quale personaggio potrà diventare l’eroe della loro trama.

Questa struttura presenta al fruitore un elevato numero di scelte, lasciando comunque agli scrittori una quantità considerevole di potere nei confronti della trama. Concedendo questo, l’utente ha una reale sensazione di potere sulla trama, al contrario della sensazione puramente fittizia che potevano dare in alcuni casi le strutture nominate in precedenza.

Come nella struttura a finali multipli, però, si possono presentare problemi analoghi, come per esempio la perdita di efficacia delle scelte. Prendendo il caso delle storie a finali multipli, se al giocatore viene concessa la possibilità di salvare e ricaricare un salvataggio poco prima di una scelta importante, nel caso in cui non ci piacesse il risultato a breve termine di questa, potremmo sempre tornare indietro e selezionare una scelta differente, vanificando l’importanza di questa.

Questo tipo di struttura narrativa, se applicata all’ambito ludico, la possiamo rivedere anche in un argomento da noi non ancora trattato, quello dei *gamebook*.

2.4.1 I gamebook

I *gamebook*, o librigame, sono opere narrative che differiscono dai libri come comunemente concepiti per via della loro struttura. La lettura di tali volumi, infatti, non avviene linearmente dall’inizio alla fine, bensì, al termine di ogni capitolo e/o paragrafo, al lettore verrà proposta una scelta con accanto il numero della pagina che continuerà la trama seguendo quella decisione. Non sempre le scelte sono però attribuite in modo diretto al lettore. Possono essere infatti presenti, per creare un effetto aleatorio alla trama, delle scelte basate su un tiro di dado, così da aggiungere un elemento di casualità alla trama, rendendolo così più verosimile alla realtà. Qui, più che in altri casi, è evidente come lettori diversi potranno effettuare scelte differenti e arrivare a finali diversi.

2.5 Le trame a piena direzione del fruitore

Come ultimo paragrafo di questo capitolo mi sembra giusto analizzare anche l’estremo destro dello spettro da cui siamo partiti, terminando con le storie

interamente dirette dall'utente⁵². Analizzando le altre strutture presenti nello spettro, queste presentavano all'utente una quantità di potere sulla trama, partendo da un quantitativo irrisorio se non nullo, fino ad arrivare a una quantità più consistente, mantenendo però alla base una trama da seguire. Terminando invece con questa struttura, ci viene presentato uno scheletro dove la trama è praticamente inesistente, ma viene costruita man mano dall'utente in concomitanza alle sue scelte.

A dimostrazione di questa categoria, abbiamo principalmente due possibilità che possono pararcisi davanti. La prima è quella di una trama dove gli scrittori agiscono effettivamente poco o niente, e tutto il proseguito della trama è lasciato in mano al giocatore. Ne è un esempio la serie di giochi *The Sims*. La seconda invece, è una trama come quella che possiamo trovare nella serie di giochi di *Animal Crossing*, dove gli scrittori hanno il compito di creare il mondo, le regole generali e i personaggi, per poi lasciare libertà al giocatore di tessere la trama come più lo aggrada nel mondo che gli viene consegnato.

Ovviamente, non avendo una trama come fondamenta, il processo di creazione tende a differire dalle altre strutture da noi analizzate. Non ci si concentra su finali, scelte, o qualsiasi altra cosa a essi correlata, ma sull'ambientazione. Se normalmente però l'ambientazione viene sviluppata in parallelo alla trama del nostro protagonista, non essendoci una trama l'ambientazione che dobbiamo creare dev'essere un luogo che invogli il giocatore a esplorare, dove il giocatore voglia fondare qualcosa. Questo ovviamente non deve far dimenticare al creatore degli ambienti che un luogo in quanto tale non potrà mai provocare interesse se non gli si inseriscono dei personaggi con cui il giocatore possa far amicizia, interagire, lavorare o anche combattere. L'ambiente dovrà infatti avere differenti attività da svolgere, spesso collegate ai sopra citati tipi di NPC da inserire, così da intrattenere il giocatore. Queste possono essere qualsivoglia attività come pescare, combattere o anche solo socializzare.

È ovvio che bisogna tenere conto che, nonostante il livello altissimo di libertà che possiamo concedere al giocatore, questo non sarà mai al livello delle situazioni

⁵² Vedi Figura 3.

reali, perché ci saranno sempre posti in cui il giocatore non potrà andare, o cose che non potrà dire. Arriviamo così a definire questa come il limite di queste tipologie di giochi, e capiamo come creare un gioco con una trama dove diamo la totale libertà al giocatore non sarà mai oggettivamente possibile. Questo non significa che non ci si possa godere titoli che concedono al giocatore elevati livelli di libertà, ma ci fa capire che l'unica esperienza di gioco totalmente libera sarà ottenibile unicamente tramite la partecipazione di persone reali. Un esempio di ciò è la serie di titoli che appartengono al marchio di *Dungeons & Dragons*, che viene caratterizzato dal fatto che, per effettuare un qualsiasi tipo di campagna⁵³, narratore e giocatori devono essere persone reali riunite appositamente per giocare, mediante l'utilizzo di strumenti quali per esempio dei dadi a rappresentare il cosiddetto effetto RNG⁵⁴ (la riuscita o meno di ogni azione viene definita da un valore minimo che il giocatore dovrà ottenere col lancio del dado, pena il non riuscire nell'azione con conseguenze quindi negative).

2.5.1 *Dungeons & Dragons*

Dungeons & Dragons, abbreviato solitamente con D&D o DnD, si riferisce a un gioco di ruolo⁵⁵ *fantasy* creato nel 1974 da Gary Gygax e Dave Arneson e pubblicato dalla *Tactical Studies Rules*. Il titolo genera un filone editoriale legato ai giochi di ruolo, restando però il più diffuso, con stimati circa 20 milioni di giocatori, numerose traduzioni e più di un miliardo di dollari di venduti tra manuali del gioco e accessori^{56 57}.



Figura 6: Set di dadi di *Dungeons & Dragons*. Da sinistra i dadi presentano 4, 5, 8, 12, 20, 10 facce.

⁵³ Termine utilizzato per definire le partite di *Dungeons & Dragons*.

⁵⁴ Random Number Generator.

⁵⁵ In italiana abbreviato GdR, precedentemente nominato nel testo come RPG.

⁵⁶ Gdr-online.com, "I giochi di ruolo cartacei più venduti di sempre", cfr. <https://www.gdr-online.com/articoli-giochi-di-ruolo-cartacei-piu-venduti.asp>, consultato il 22 gennaio 2024.

⁵⁷ News.bbc.co.uk, "What happened to *Dungeons and Dragons*", cfr. http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm, consultato il 22 gennaio 2024.

Questo specifico genere non è esente da elementi fondamentali da associargli quali:

- ***Dungeon Master:*** la figura del Dungeon Master è responsabile di creare e narrare l'avventura. Dirige la trama, interpreta i personaggi non giocatori⁵⁸, crea ostacoli, sfide, e modella il mondo man mano che questo viene esplorato;
- ***Dadi poliedrici:*** D&D usa differenti tipi di dadi, i quali possono presentare da un minimo di 4 facce a un massimo di 20⁵⁹. Si utilizzano per determinare l'esito delle azioni, successo o fallimento delle prove che vengono poste davanti ai giocatori, e il danno nei combattimenti;
- ***Classi e Razze:*** i giocatori scelgono una classe (degli esempi sono guerrieri, maghi o ladri) e una razza (come può essere l'elfo, il nano o l'umano) a definizione del proprio personaggio. La combinazione di questi due elementi offre abilità uniche che influenzano le capacità e la trama del personaggio;
- ***Equipaggiamento e tesori:*** i giocatori nel corso della loro avventura possono ottenere e usare diversi equipaggiamenti quali armi, armature o oggetti magici;
- ***Creatività e libertà:*** l'elemento distintivo di D&D è proprio la libertà che esso offre, e la creatività con cui creiamo passo per passo la nostra trama. Si può infatti agire al di fuori degli scenari prestabiliti, rendendo imprevedibile la trama.
- ***Manuali di gioco:*** questi sono i tomi che forniscono regole, ambientazioni e le informazioni necessarie per giocare al gioco di ruolo. Sono solitamente molto vari per le diverse edizioni di D&D pubblicate negli anni, ma possiamo rivederne tre principali che sono:
 - ***Manuale del giocatore:*** questo fornisce le regole di base per creare e giocare un personaggio, e include i dettagli sulle razze, classi, abilità, incantesimi e regole generali del gioco;

⁵⁸ In italiano PNG, paragonabili a quelli in precedenza definiti come NPC

⁵⁹ Vedi Figura 6.

- ***Manuale dei mostri:*** presenta solitamente una vasta gamma di creature e avversari che i giocatori possono incontrare nel corso delle avventure. Ogni creatura è dotata di statistiche, abilità e dettagli sul loro contesto nel mondo di gioco;
- ***Manuale del Dungeon Master:*** come prima specificato quello del *Dungeon Master* è un ruolo estremamente importante in D&D, a tal punto da avere un suo manuale. Questo fornisce consigli sulla creazione delle avventure, sulla gestione degli incontri, come costruire i mondi di gioco, gli oggetti e altro.

2.6 In sintesi

In questo secondo capitolo, abbiamo avuto la possibilità di analizzare le differenti strutture che le storie possono presentare, sia dal punto di vista del fruitore, che da quello dello scrittore. Abbiamo così capito quali di queste siano maggiormente utilizzabili in determinati ambiti ludici, e quali non siano consone allo scopo che la trama ha per i videogiochi. Storie interattive, a finale multiplo, con trama ramificata e a direzione del giocatore sono quindi quelle che dall'inizio a oggi hanno concesso una maggiore possibilità di evoluzione per l'industria, ponendole alla base dei titoli odierni, a differenza delle storie tradizionali che, dati i limiti definiti in precedenza, ed escludendo comunque singoli casi specifici, non hanno avuto margine di evoluzione nel tempo. Tutto questo è correlato da esempi per ogni struttura così da aiutare il lettore nella comprensione.

Capitolo 3 – I personaggi nei videogiochi

3.1 Introduzione

Nel contesto della psicoanalisi, la teoria elaborata da Sigmund Freud ha fornito un fondamentale quadro concettuale per comprendere la struttura e il funzionamento della mente umana. Tra i pilastri fondamentali di questa teoria si collocano i concetti di Io, Super Io ed Es, elementi intrinsecamente connessi che delineano la complessa interazione dei processi mentali nella psiche umana⁶⁰. Questi concetti, centrali nell'opera di Freud, forniscono un approccio chiave per interpretare la dinamica psichica e le motivazioni sottostanti delle azioni umane.

- ***L'Es come principe del piacere:*** esso rappresenta la componente istintuale e primitiva della mente, guidata dalla ricerca del piacere e della gratificazione immediata. È sede degli impulsi primari, delle pulsioni sessuali e delle necessità biologiche, e agisce seguendo unicamente il principio del piacere, cercando soddisfazione istantanea senza considerare norme sociali o conseguenze;
- ***L'Io come mediatore relazione:*** contrapposto all'impulsività del "Es", l'Io emerge come mediatore razionale della mente. Esso cerca di bilanciare le richieste irrazionali del "Es" con le norme sociali e le realtà esterne, facendo da intermediario tra le necessità immediate del "Es" e la realtà del mondo esterno;
- ***Super Io come voce morale:*** infine, l'ultimo elemento della trinità di Freud incarna la dimensione morale e normativa della psiche, agendo da voce interiorizzata delle norme sociali, delle aspettative culturali e degli insegnamenti morali acquisiti. Il "Super Io" impone ideali elevati e standard etici, agendo da giudice interno che valuta e punisce comportamenti considerati immorali o inaccettabili.

⁶⁰ Psicoterapiapsicologia.it – "Es, Io e Super io: La psiche secondo Freud" – cfr. <https://www.psicoterapiapsicologia.it/articoli-psicologia-psicoterapia/es-io-e-super-io-la-psiche-secondo-freud> - consultato il 10 febbraio 2024.

È quindi necessario analizzare le dinamiche interattive tra “Es”, “Io” e “Super Io” per comprendere appieno questi concetti. Equilibri e tensioni che collochiamo tra queste componenti creano una struttura psichica estremamente complessa, che influenza comportamenti, scelte e percezioni di un individuo, e del suo avatar laddove parliamo di videogiochi.

3.2 Identità e avatar

“Nella vita quotidiana, che si sia uomini o donne, grandi o piccoli, è pratica comune immaginare di essere qualcun altro: i bambini nei loro giochi, gli attori su un palco o davanti all’obiettivo di una telecamera”⁶¹.

È con questa dichiarazione che si apre l’articolo “Psicologia e Videogame: Chi siamo quando giochiamo” dello psicologo Salvo Cammarata riguardante la nostra identità rapportata al medium videoludico, ed è sempre qui che vediamo trattati due concetti fondamentali: quella della sopra citata identità e quello dell’*avatar*.

Gli studi sull’Identità vengono solitamente correlati da quelli sul concetto di Sé, in quanto entrambi analizzano come una persona risponde alla domanda “chi sono io?”. Si può dire, cercando delle definizioni che riescano ad accomunare più studiosi contemporanei, che:

- Con **Identità**, in psicologia, identifichiamo quella complessa costruzione che riflette la percezione e la comprensione di sé stessi da parte di un individuo. Tale concetto incorpora vari aspetti, tra cui quelli unici della personalità, delle esperienze di vita, delle relazioni sociali o delle appartenenze culturali. L’analisi dell’identità spesso include esplorazioni della consapevolezza di sé, la coerenza tra pensieri e comportamenti, e le

⁶¹ Gamesource.it – “Psicologia e Videogame: Chi siamo quando giochiamo” – cfr. <https://www.gamesource.it/editoriali/psicologia-e-videogame-chi-siamo-quando-giochiamo/>, consultato il 3 febbraio 2024.

varie influenze culturali e sociali che hanno contribuito alla formazione dell'immagine di sé dell'individuo⁶²;

- Per comprendere invece il concetto di “Sé”, ci riferiamo all'immagine totale e percezione di sé stessi, incorporando elementi che vanno anche oltre la sfera psicoanalitica di Freud. Con “Sé” includiamo la consapevolezza di aspetti più estesi dell'identità, come la percezione sociale, il ruolo nella comunità e le relazioni interpersonali.⁶³

Si può quindi definire il concetto d'identità come la consapevolezza che nell'immagine di Sé esistano forti coerenze, e che tali servono negli anni a comporre un sistema coerente e integrato. Fu lo psicologo Erik Erikson (1902), per esempio, ad aver paragonato lo sviluppo del ciclo vitale per intero, dall'infanzia alla vecchiaia, a delle sfide il cui obiettivo finale consisteva nella comprensione e definizione di sé stessi⁶⁴. Questo a farci capire che l'identità che una persona ha non è innata, bensì si costruisce con esperienze quotidiane ed è sensibile a numerosi cambiamenti.

Come colleghiamo però questo al videogioco?

Una caratteristica dell'essere umano è quella di essere capace di assumere temporaneamente un'identità che non corrisponde alla propria, senza che questo fenomeno sia collegato a una dissociazione patologica: siamo infatti soliti, durante la nostra vita, “sperimentarci” tramite l'assunzione di modi di fare o essere al fine d'individuare quello che meglio ci rappresenta⁶⁵.

Nei videogiochi, i giocatori sono solitamente tenuti a muovere e interpretare un personaggio, capace di agire nel mondo di gioco, modificarlo, prendere decisioni

⁶² Studiotrepsicrema.it – “Come si forma la nostra identità. Ecco perché è importante sapere chi siamo” – cfr. <https://www.studiotrepsicrema.it/come-si-forma-la-nostra-identita/> - consultato il 10 febbraio 2024.

⁶³ Gamesource.it – “Psicologia e Videogame: Chi siamo quando giochiamo” – cfr. <https://www.gamesource.it/editoriali/psicologia-e-videogame-chi-siamo-quando-giochiamo/>, consultato il 3 febbraio 2024.

⁶⁴ Erik Erikson, “*Infanzia e società*”, Armando classici, Roma, 2008.

⁶⁵ Gamesource.it – “Psicologia e Videogame: Chi siamo quando giochiamo” – cfr. <https://www.gamesource.it/editoriali/psicologia-e-videogame-chi-siamo-quando-giochiamo/>, consultato il 3 febbraio 2024.

etiche e morali, o esprimere emozioni. All'atto di questo, identifichiamo tre diverse identità in rapporto al mondo virtuale⁶⁶:

- **Identità reale:** è quell'identità con cui s'identifica la persona seduta davanti al dispositivo;
- **Identità virtuale:** è l'insieme di caratteristiche del personaggio che si muove nel videogioco;
- **Identità proiettiva:** è l'insieme dei caratteri che dall'identità reale noi trasportiamo in quella virtuale fittizia.

L'identità proiettiva è quindi canale di trasmissione d'informazioni che permette un legame tra l'attività psichica dell'io e la sua manifestazione nel mondo virtuale tramite un personaggio in esso inserito. Si crea quindi un'area liminale a livello psichico tra reale e virtuale dove l'identità ottiene la capacità di concedere all'utente un vissuto in un ambiente differente da quello fisico, stabilendo così che l'utente, atto a giocare, rappresenta sia il giocatore che il personaggio in contemporanea⁶⁷. È qui che introduciamo il concetto di *avatar*. Infatti, quando ci si riferisce alla propria estensione nel mondo virtuale, che sia un personaggio di un videogioco o che sia la foto profilo di una chat online, utilizziamo il termine *avatar*. Nel medium videoludico la prima apparizione del concetto di *avatar* la vediamo in un titolo da noi già analizzato, "*Ultima IV: Quest of the Avatar*", dove lo vediamo strettamente connessa a una forma digitale di aspetto umanoide: qui il termine *avatar* venne usato a identificazione di un singolo personaggio, mantenendo l'accezione mitologico-spirituale della parola, la quale deriva dal sanscrito e si riferisce alla manifestazione di una divinità⁶⁸.

Se proviamo a scindere il concetto di *avatar*, questo vede tre funzioni principali a definirlo⁶⁹:

⁶⁶ James. P. Gee, "*What Videogames have to teach us about learning and literacy*", Palgrave Macmillan, New York, 2003, p. 54

⁶⁷ Zach Waggoner, "*My avatar, My self*", McFarland, London, 2009, p. 25.

⁶⁸ David Kinsley, "Avatara", in "*Encyclopedia of Religion*", volume 2, Macmillan Publishers, New York, 2005, p. 707.

⁶⁹ Lisa Nakamura, "*Cybertypes: Racen, Ethnicity, and Identity on the Internet*", Routledge, New York, 2002, pp. 31 - 60,

- **Avatar relazionale:** *avatar* avente unicamente l'obiettivo d'identificare l'autorità dei messaggi o delle attività di comunicazione dell'utente. Solitamente ci vediamo rientrare le immagini delle *chat* o dei *social network*;
- **Avatar agentivo:** *avatar* capaci di riprodurre delle azioni gestite dall'utente, con dei comandi, in un ambiente virtuale. È il tipo di *avatar* che solitamente ricollegiamo agli *avatar* dei videogiochi.
- **Avatar ibrido:** si tratta dell'*avatar* dei videogiochi online solitamente, che svolge sia funzione agentiva che relazionale.⁷⁰

Rispetto poi al tipo di gioco che stiamo analizzando possiamo anche individuare altre due categorie:

- **Avatar estensione:** personaggio più o meno libero da un'identità, all'interno del quale ci è permesso l'inserimento della nostra personalità;
- **Avatar Alter Ego:** personaggio che è diverso da noi stessi, i cui tratti identitari siamo costretti a prendere ed accettare così come sono, al fine di godere dell'ambiente virtuale. Possiamo decidere d'immedesimarci interamente nel personaggio o di guidare le sue azioni in assenza di una nostra identificazione, osservandolo come spettatori esterni.⁷¹

Un *avatar* estensione può essere definito tramite il personaggio principale del videogioco DOOM. *Reboot*⁷² del videogioco che ha consolidato il genere sparattutto negli anni '90, ci vede al comando di un personaggio nullo dal punto di vista psicologico non avendo nome, volto, voce o personalità, e tutte le sue azioni corrisponderanno alle scelte del giocatore.

Per definire invece un *avatar alter ego* possiamo prendere a esempio il personaggio di Sam Porter Bridges, protagonista del titolo *Death Stranding* di Hideo Kojima. Giocato in terza persona, il personaggio che controlliamo appare delineato e strutturato fin dai primi attimi di gioco nelle linee di dialogo ed espressioni facciali.

⁷⁰ Lisa Nakamura, *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, Routledge, New York, 2002, pp. 31 – 60.

⁷¹ Ibidem.

⁷² Totale ricostruzione di una saga o anche di un'unica opera pubblicata già in precedenza.

Da subito capiamo i traumi e il senso d'isolamento che si porta dietro, e di come, attraverso questi, vede il mondo. Sono spesso visualizzati anche i dilemmi interiori che attraversa in rapporto al suo ruolo nel mondo post-apocalittico in cui si trova.

È fondamentale però fare a questo punto una distinzione tra i concetti che sono quelli di avatar e personaggio. Spesso erroneamente sovrapposti, tali concetti vanno scissi e distinti. Se prendiamo come esempio lo scritto di Rune Klevjer, insegnante del dipartimento di *Information Science and Media Studies* dell'università di Bergen, vediamo l'avatar descritto come un "corpo attraverso il quale il giocatore può agire come agente nel mondo di finzione"⁷³, mentre il personaggio rappresenta un "soggetto indipendente, qualcuno che può agire, e a cui ci si può paragonare come un essere umano, o comunque un essere animato con obiettivi e intenzioni"⁷⁴. Tali definizioni e distinzioni non si fermano qui ma continuano negli anni, in quanto si specifica anche dopo che col termine "avatar" possiamo intendere qualsiasi elemento che l'utente sia capace di controllare⁷⁵.

Appurato ciò, ci rendiamo conto di come la psicologia intrinseca nei personaggi dei videogiochi sia un elemento che può essere presente come no, a discrezione ovviamente degli autori in rapporto al tipo di gioco che stiamo creando. Visti i due esempi sopra citati, si potrebbe erroneamente pensare che non esista una scala di grigi nella psicologia dei personaggi ludici, e che quindi questi possano o mancare totalmente di una propria caratterizzazione, o possano essere caratterizzati in modo così completo da poterli definire persone vere e proprie. La realtà è che i personaggi possono avere differenti livelli di caratterizzazione, e con essi possono raggiungere una minore o maggiore profondità psicologica. Ce ne porta esempio Francesco Alinovi, docente e giornalista, nel suo testo del 2011 intitolato "*Game Start – Strumenti per comprendere i videogiochi*" dove spiega la psicologia del personaggio con un modello quadripartito che suddivide i diversi tipi di personaggi in zero-dimensionale, mono-dimensionale, bi-dimensionale e tri-dimensionale.

⁷³ Rune Klevjer, "*What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-based singleplayer computer games*", Università di Bergen, 2006, p. 10

⁷⁴ Ivi, p. 116

⁷⁵ Jessica Aldred, "*Characters*" in "*The Routledge Companion to Video Game Studies*", di Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, Routledge Companions, New York, 2014, pp. 355 - 363

3.3 I personaggi zero-dimensionali

La prima caratterizzazione psicologica data da Alinovi è quella zero-dimensionale, all'interno della quale vediamo inseriti solitamente i nemici che incontriamo nelle nostre avventure ludiche. Essa identifica tutti quei personaggi la cui personalità è praticamente inesistente, e che vengono presentati con un unico stato emotivo. Lo vediamo solitamente utilizzato nei personaggi secondari o nemici dei giochi d'azione più frenetici, i quali non hanno altro che l'interesse per il protagonista⁷⁶. Un paragone cinematografico lo vediamo in comparse e nemici dei film di Indiana Jones, i quali appaiono unicamente per combattere e contrastare l'archeologo.

3.4 I personaggi mono-dimensionali

Seconda caratterizzazione è quella dei personaggi mono-dimensionali. Parliamo di quei personaggi che vengono identificati da un solo tratto caratteriale dominante su tutti gli altri, su cui basano l'intero loro comportamento. Questa caratterizzazione psicologica veniva solitamente usata per i protagonisti dei giochi intorno agli anni '80, quando non si necessitava di una profondità psicologica come quella che viene talvolta richiesta dal pubblico videoludico odierno.

3.4.1 Super Mario Bros

Videogioco “a piattaforme”⁷⁷ sviluppato e pubblicato da *Nintendo* per il *Nintendo Entertainment System*, il titolo ideato da Shigeru Miyamoto rappresenta, nel 1985, il primo titolo della serie di videogiochi “*Super Mario*” e ha portato grandi innovazioni per l'epoca. È stato infatti il primo ad avere uno sfondo colorato, a utilizzare la tecnologia di “*parallax scrolling*”⁷⁸, a permettere il salvataggio dei progressi o anche a consentire la modifica del personaggio tramite elementi esterni

⁷⁶ Alinovi Francesco, “*Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*”, Springer-Verlag Italia, Milano, 2011, p. 241.

⁷⁷ Comunemente chiamato tramite la sua traduzione inglese “*platform game*” è un sottogenere del videogioco d'azione dove la meccanica di gioco è quella di attraversare livelli costituiti da piattaforme, spesso disposte su più piani.

⁷⁸ Scorrimento con parallasse, è una tecnica di scorrimento dove le immagini di sfondo si muovono più lentamente delle immagini in primo piano. Il suo scopo principale è creare profondità

(un esempio lo vediamo col fungo magico che, se preso, garantiva un aumento delle dimensioni del protagonista)⁷⁹.

La trama dell'intera serie tende a rimanere pressochè la medesima in tutti i capitoli. Mario è un idraulico italoamericano che vive nel Regno dei Funghi, un mondo fantastico popolato da creature colorate e bizzarre in perfetta armonia. La pace viene però un giorno compromessa da Bowser, re malvagio della tribù dei Koopa Troopa, e dal suo esercito quando decidono di conquistare il territorio del Regno dei Funghi e rapirne la principessa, Peach Toadstool. Arrivata la notizia al nostro eroe e al fratello Luigi, questi si dirigono al castello per salvarla. Attraversati otto mondi e raggiunte le mura del castello, i due combattono e sconfiggono il malvagio Bowser, salvando così la principessa e il suo regno.

Il nostro protagonista appartiene alla categoria di personaggi mono-dimensionali. Come già descritto prima, si sta parlando di personaggi aventi sì, un ventaglio minimo di emozioni e tratti psicologici, ma sono contraddistinti da un unico tratto caratteriale dominante sugli altri. Nel caso di Mario, il tratto che possiamo riconoscere come distintivo è quello del coraggio. Il personaggio, che pur di salvare la principessa è pronto ad affrontare qualsiasi sfida, è possibile descriverlo come ottimista, altruista, ideale, coraggioso, con un carattere determinato e spirito d'avventura.

3.5 I personaggi bi-dimensionali

penultima categoria è quella dei personaggi bi-dimensionali. Questi, a differenza di quelli appartenenti alla caratterizzazione mono-dimensionale, sono definiti **da** un maggior numero di tratti caratteriali, a patto che questi non vadano in conflitto tra di loro. Nonostante ciò, tendono a rifarsi ad alcuni archetipi ormai consolidati, oscillanti tra due poli opposti. Questa era una categoria enormemente utilizzata nelle avventure scritte intorno agli anni '90, tra le quali possiamo infatti trovare il personaggio stesso di *Indiana Jones*. Conosciuto da tutti, l'archeologo e professore universitario è da noi ricordato con un carattere da *playboy* col cuore d'oro, come

⁷⁹ Quootip.it – “48 curiosità su Super Mario Bros: i segreti del videogioco che ha rivoluzionato il mondo” – cfr. <https://www.quootip.it/conoscere/storia/storia-super-mario-bros/> - consultato il 14 febbraio 2024.

possiamo notare dalle sue numerose relazioni interpersonali intrattenute nella serie di film. Estremamente speculare a lui nei videogiochi troviamo Lara Croft, la quale è al tempo stesso sofisticata ma sempre in mezzo a rovine e polvere, con uguale interesse nei confronti dei reperti archeologici.

3.5.1 *Tomb Raider*

I titoli della saga che vedono l'impavida Lara Croft come protagonista hanno genesi nel 1996, pubblicati da *Eidos Interactive* fino al 2009, per poi essere presi in carico da *Square Enix* fino al 2022, e successivamente da *Embracer Group*⁸⁰. Dal punto di vista invece dello sviluppo questi sono stati seguiti da *Core Design* fino al 2003, e da quel momento in poi sempre da *Crystal Dynamics*. La saga conta in tutto dodici titoli, divisi in una prima serie originale uscita tra il 1996 e il 2003 composta da sei titoli, una trilogia pubblicata tra il 2006 e il 2008, e l'ultima trilogia *reboot*⁸¹ uscita tra il 2013 e il 2018.

A differenza della saga di *Super Mario Bros*, citata poc'anzi, la serie di videogiochi che vedono l'archeologa inglese come protagonista non presenta la medesima trama per ogni titolo, ma possiamo comunque ritrovare dei singoli elementi ricorrenti, come possono essere:

- **L'ambientazione e obiettivi:** solitamente la maggior parte dei titoli tendono a essere ambientati in luoghi misteriosi ed esotici, come tombe antiche, città sottomarine, o giungle pericolose, con obiettivo quello di recuperare antichi artefatti o oggetti leggendari, caratterizzati da poteri o segreti misteriosi;
- **Antagonisti:** la serie presenta un insieme di antagonista che può spaziare da semplici nemici umani a ipotetiche creature sovranaturali, atti a crearle difficoltà nel recuperare il manufatto;
- **Puzzle:** il parco titoli di *Tomb Raider* è solito presentare un elevato numero di enigmi e puzzle che i giocatori sono tenuti a risolvere per progredire nella storia;

⁸⁰ *Tomb Raider*, in "Play Generation", n.68, Edizioni Master, luglio 2011, cfr.

<https://archive.org/details/PlayGeneration68/page/n11/mode/2up?view=theater> pp. 11-14

⁸¹ Un'opera che rappresenta un nuovo inizio per un universo immaginario. Essa scarta la narrazione originariamente creata riscrivendo personaggi, trame e contesto narrativo.

- **Rapporti interpersonali:** le relazioni di Lara giocano spesso un ruolo importante nelle varie trame. Queste possono concernere amici, famiglia o alleati.

Il personaggio di Lara è sempre stato, fin dalla sua uscita, un emblema nel mondo videoludico. Questo perché Lara Croft è stata il primo personaggio protagonista femminile che ha messo piede in un videogioco. Negli anni è stata ovviamente oggetto di analisi e critiche. Viene spesso presentata come la controparte femminile del famosissimo archeologo Indiana Jones, anche lei quindi forte, agile e indipendente. Nonostante ciò, nel suo periodo di debutto viene notata principalmente per il suo fisico più che per il ruolo che ricopre. È Anita Starkeesian, critica e attivista a capo dell'organizzazione "*Feminist Frequency*", che la definisce come un personaggio ipersessualizzato che promuove una profonda oggettificazione delle donne, dando la colpa all'opportunità degli autori di scegliere determinate caratteristiche fisiche che ad altri aspetti del gioco che ruotano attorno alla protagonista⁸². A tali affermazioni vedremo risposta data da Toby Gard, *designer* del progetto, che per difendere le sue scelte conferma che la base del personaggio era quella di avere "una protagonista femminile che fosse un'eroina: *cool*, calma e in totale controllo", e che l'obiettivo del gruppo di sviluppo non è mai stato quello di creare "una ragazza da copertina di un tabloid", perché allo stesso modo è "Possibile rappresentare un personaggio eroico esagerato, accentuandone le caratteristiche come una mascella sporgente, spalle larghe o vita sottile, e questo non è degradante per gli uomini"⁸³⁸⁴. Nonostante tali affermazioni, è apparso purtroppo fin da subito che la percezione più diffusa che avrebbe avuto la giovane avventuriera sarebbe stata quella di una donna ipersessualizzata. A dispetto di ciò, Lara resta ancora adesso l'emblema di una donna determinata, intelligente e capace di sfidare un mondo dominato dagli uomini e dal patriarcato.

⁸² IIPost.it, "*Le due eredità di Lara Croft*", cfr. <https://www.ilpost.it/2024/02/14/lara-croft-tomb-raider/>, consultato il 14 febbraio 2024

⁸³ Ibidem.

⁸⁴ GameDeveloper.com, "*Interview with Toby Gard*", cfr. <https://www.gamedeveloper.com/design/interview-with-toby-gard>, consultato il 14 febbraio 2024.

La sua caratterizzazione risiede nella categoria della bidimensionalità, cioè da una personalità caratterizzata da diverse pulsioni affettive ed emotive, purché queste non entrino in conflitto tra loro. Questi personaggi non presentano dubbi morali e sanno sempre cosa fare, riuscendo però a portare avanti solo una situazione per volta. Il caso di Lara, infatti, è quello di un'avventuriera sempre in mezzo a situazioni spinose e che allo stesso tempo può risultare estremamente sofisticata, molto interessata a reperti archeologici e alla conservazione della fauna selvatica, e con la capacità fisica e l'astuzia necessaria a difendersi da animali feroci e pericoli in caso di bisogno.

3.6 I personaggi tri-dimensionali

Ultima categoria, e più importante per i temi che stiamo trattando in questo scritto, è quella che vede i personaggi tri-dimensionali. Qui ritroviamo i personaggi con la caratterizzazione più complessa, con innumerevoli sfumature emotive e con personalità alquanto articolate. Come sottolineato prima sono i personaggi più importanti per il nostro scritto perché quelli più completi e con cui più possiamo immedesimarci. Non sono utilizzati in modo così comune data anche la difficoltà che s'incontra nel generarli propriamente, ma restano numerosi i titoli che li presentano.⁸⁵ Al di fuori di Francesco Alinovi, il suo modello quadripartito viene poi ripreso anche da Luca Papale nel suo testo del 2013 "*Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*". Sarà lui infatti a spiegare come, proprio grazie al carattere tri-dimensionale, ci è garantita l'alternanza di particolari stati d'animo nell'utente. Estremamente importante è però ricordare che, per quante sfaccettature e sfumature emotive e caratteriali possiamo costruire a un personaggio, questo resterà comunque una semplice protesi digitale lasciata al controllo del giocatore. Qualsiasi personaggio tri-dimensionale, infatti, nonostante la capacità propria di riflettere e concepire pensieri nella narrazione in cui viene inserito, non sarà mai capace di andare avanti nella sua storia senza degli input esterni. I giochi in cui li ritroviamo non sono molti ma restano emblematici nei loro generi.

⁸⁵ Alinovi Francesco, "*Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*", Springer-Verlag Italia, Milano, 2011, pp. 240-242.

3.6.1 *The Witcher 3: Wild Hunt*

Sviluppato e rilasciato da CD Projekt RED per Microsoft Windows, Playstation 4 e Xbox One nel 2015, l'azione RPG *The Witcher 3: Wild Hunt* serve a concludere la storia dello Strigo⁸⁶ creato dalla mente dell'autore polacco Andrzej Sapkowski per l'omonima saga di libri. Col termine “*witcher*” sono battezzate quelle creature dotate di poteri sovranaturali che hanno come scopo quello di sgominare mostri per i loro committenti⁸⁷. In questo capitolo della saga, tratto dall'omonima serie di libri che ha dato origine a un film, due serie televisive, e la trilogia che termina con questo titolo, ci troviamo in un mondo medievale-fantasy con ambientazioni tipicamente dell'Europa orientale, ricco di creature e razze fantastiche che spaziano dai semplici uomini, a nani, elfi, witcher, mezzuomini e vari mostri nati dalla “congiunzione delle sfere”, cataclisma magico che ebbe luogo circa 1500 anni prima degli eventi della saga di libri originale.

3.6.1.1 La trama

Ci troviamo nel mezzo della guerra tra Nilfgaard⁸⁸ e i Regni del Nord ormai allo stremo delle loro forze, subito dopo gli eventi di *The Witcher 2: Assassins of Kings*, e vestiamo i panni di Geralt di Rivia, witcher e cacciatore di mostri professionista, avente il compito di riuscire a ritrovare Ciri, sua figlia adottiva, e strega dotata di potenti poteri, che nel racconto viene inseguita dalla Caccia Selvaggia⁸⁹, desiderosa di catturarla per sfruttare la sua capacità di attraversare le dimensioni. Intrecciandosi col conflitto politico tra Nilfgaard e il Nord, Geralt si trova coinvolto in trame di potere, alleanze instabili e tensioni tra le razze principali: umani, elfi, nani, halfling e mostri. Durante queste vicende, saranno le sue relazioni romantiche

⁸⁶ Termine coniato dalla traduttrice della saga polacca, Raffaella Belletti, nel primo capitolo della serie. È un epiteto con cui le streghe medievali apostrofavano con disprezzo i loro omologhi maschi.

⁸⁷ Everyeye.it, “Cosa vuol dire in italiano the witcher? Ecco il vero significato.”, cfr. <https://www.everyeye.it/notizie/cosa-vuol-italiano-the-witcher-vero-significato-668030.html#:~:text=La%20traduzione%20italiana%20di%20Witcher,disprezzo%20i%20loro%20omologhi%20maschi.>, consultato il 9 febbraio 2024.

⁸⁸ Zona a sud del continente in cui ambientata la storia dell'universo di *The Witcher*

⁸⁹ Tema mitologico e folcloristico dell'Europa settentrionale, centrale e occidentale, descrive l'immagine di questo corteo notturno di esseri sovranaturali che attraversa cielo e terra, con l'intento di una battuta di caccia, a fianco di cavalli e segugi. Ha origine in Germania e Britannia, riuscendo poi a diffondersi in molte altre regioni europee. Nell'universo di *The Witcher* questa leggenda viene adattata a un gruppo di elfi antichi rinchiusi in un mondo parallelo che tramite Ciri vogliono tornare al mondo di Geralt.

e le interazioni con i numerosi personaggi chiave ad aggiungere complessità alla trama. Vengono inoltre trattati diversi temi importanti negli archi narrativi che attraversiamo, come quello dell'abuso domestico, perdono e redenzione nell'arco che concerne la ricerca della moglie e della figlia del Barone Sanguinario, un padrone locale che assolda Geralt per trovare la sua famiglia scomparsa in cambio di informazioni su Ciri. È poi con la città di Novigrad e l'Inquisizione guidata dal Gran Maestro che vediamo trattati i temi della discriminazione razziale e religiosa. Oltre a questo, a complicare la ricerca di Ciri durante l'esplorazione dell'arcipelago di Skellige si aggiungono le dinamiche politiche delle famiglie regnanti locali.

Come ogni gioco di ruolo, *The Witcher 3* non presenta un unico finale; nel gioco è infatti possibile accorpore i 36 differenti finali che si possono ottenere in 3 macro-possibilità, denominate dalla *community* di giocatori come finale buono, cattivo e migliore⁹⁰. Come lo stesso *modus operandi* dei titoli che abbiamo già trattato, i finali sono determinati da scelte che compie il giocatore durante l'avventura e dal rapporto che sviluppa con la figlia adottiva.

- **Finale cattivo:** tale appellativo viene dato dai giocatori per via della fine dei vari personaggi in questo finale. Qui, infatti, vediamo rappresentata la morte della figlia di Geralt che, andata ad affrontare il Bianco Gelo⁹¹ non fa ritorno. Per provare a cancellare tale lutto con la vendetta, Geralt si reca alla palude per uccidere l'ultima delle tre Megere⁹². Dopo tale battaglia, completamente svuotato, Geralt si lascia divorare dai mostri.
- **Finale buono:** qui vediamo Ciri riuscire a sopravvivere, diventando così imperatrice di Nilfgaard e del Nord, finendo per sostituire il padre Emhyr. Tale ruolo le impedisce di poter vivere con Geralt come avrebbe voluto, classificando questo come il "finale buono" e non il migliore.

⁹⁰ Everyeye.it, "Quanti finali ha The Witcher 3? Rispolveriamo la storia di Geralt", cfr. <https://www.everyeye.it/notizie/finali-the-witcher-3-rispolveriamo-storia-geralt-484351.html>, consultato il 9 febbraio 2024.

⁹¹ Uno dei segni profetizzati riguardo l'inizio della fine del mondo. Nell'universo di *The Witcher* vengono a esso attribuiti i cambiamenti climatici.

⁹² Tre streghe antiche e molto potenti che vivono in una capanna e rappresentano le Signore del Bosco, figlie della Signora del Bosco originale. I loro nomi sono Brewess, Weavess e Whispess.

- **Finale migliore:** tra i più apprezzati dai giocatori, perché più fedele ai romanzi, in questo finale vediamo Ciri sopravvivere e terminare il suo addestramento come *witcher*, percorrendo la via con Geralt.

3.6.1.2 Il personaggio di Geralt

Il protagonista, Geralt, è un personaggio che, dal punto di vista psicologico e morale è estremamente ben costruito, e per questo rientra nella categoria dei personaggi con una caratterizzazione tri-dimensionale.

Per scindere la sua caratterizzazione nei punti fondamentali possiamo dire che:

- **La sua moralità:** viene spesso ritratto come un individuo di moralità neutrale. Il suo lavoro di cacciatore di mostri richiede spesso decisioni difficili, e, nonostante il suo codice etico, è abile a navigare tra le sfumature morali delle sue azioni. Il suo approccio nei confronti del mondo che lo circonda risulta estremamente cinico, anche influenzato dall'esperienze come cacciatore di mostri. Nonostante ciò, il suo essere cinico è bilanciato da un'estrema saggezza che emerge dalle riflessioni che gli vediamo fare sulla vita, sull'amore e sulla guerra.
- **La solitudine:** è un personaggio che si può definire indipendente, cosa che lo porta spesso a voler lavorare da solo, non sempre per volere suo. Questo in generale perché, nonostante il personaggio di Geralt sia un individuo umano con emozioni proprie, la sua natura di *witcher* e le circostanze della vita che ha vissuto gli rendono difficile l'adempimento completo alle strutture sociali tradizionali. A causa, infatti, del suo stile di vita, riscontra difficoltà nello stabilire relazioni sociali e durature, come possono essere anche delle semplici amicizie, spesso soggette a sfide e interruzioni, contribuendo così alla sua percezione d'isolamento. A ciò è dovuta anche la sua estrema riservatezza. Non divulga informazioni sulla sua vita o le sue esperienze facilmente, incrementando così il distacco nei confronti degli altri personaggi.
- **La sua umanità:** nonostante la figura dello Strigo sia solitamente associata a quella di un "mostro", Geralt mostra spesso umanità e compassione nella sua avventura. Le sue azioni dimostrano la volontà di proteggere i più deboli e agire

in modo giusto, nonostante questo a volte possa significare sfidare convezioni sociali o rischiare la propria sicurezza. Esempio emblematico è la relazione tra lui e Ciri, centrale ai fini della storia, dove la sua profonda preoccupazione per la sicurezza e il benessere della figlia adottiva mostrano il lato più umano del cacciatore. La dedizione nel proteggerla va oltre il suo ruolo di *witcher* e riflette un legame emotivo genuino. Non è solo con lei che vediamo il suo lato umano e le intricate emozioni avere la meglio. Un ruolo importante lo ricopriranno anche il suo miglior amico Jaskier e la strega Yennefer, nonostante questa sia stata trattata marginalmente nella saga videoludica a confronto della sua elevata presenza nella serie di libri. Nei primi due capitoli del videogioco la “misteriosa maga” viene solo citata, mentre in *The Witcher 3: Wild Hunt* viene mostrata in tutta la sua importanza. A quel punto nei libri la loro relazione sarebbe già matura, infatti, lo strigo conosceva ormai la maga da tempo, cosa che crea un dubbio sulla nascita della loro relazione per chi ha giocato unicamente la serie di titoli di *CD Project RED*, senza aver letto i libri o visto la serie pubblicata dal colosso Netflix. Il cacciatore conosce la maga perché obbligato a chiedere il suo aiuto per poter curare il suo compagno Jaskier. Attaccati poi tutti e tre dalla stessa creatura che aveva attaccato il compagno, la vicenda prende una piega improvvisa, e porta Geralt e Yennefer a essere, da lì in poi, legati per sempre.

Spesso poi nella storia verrà chiesto al giocatore di fare scelte che potranno o meno andare contro la moralità del giocatore o del personaggio, generando dubbi nel giocatore sulla correttezza dell'azione. Ne è un esempio la missione di Hattori, che costringe il giocatore a riflettere molto sulle priorità e i valori del personaggio.

- **La missione di Hattori:** qui parliamo di una missione secondaria nella storia di “*The Witcher 3: Wild Hunt*”, dove ci troviamo a tu per tu con Hattori, un fabbro maestro che si trova nella città di Novigrad che vorrebbe ristabilire la propria fucina, dopo che la precedente gli è stata forzatamente chiusa a causa delle interferenze di un criminale locale che con il proprio potere economico e la violenza ha di fatto creato un monopolio e costretto tutte le altre fucine a chiudere, inclusa quella di Hattori. Geralt qui ha il compito di aiutare Hattori a riconquistare il suo negozio e ristabilirne l'attività. Il giocatore si sente quasi

costretto a compiere tale missione perché quella di Hattori è la migliore delle fucine e solo da lui sono ottenibili le armi più forti, ma terminarla rappresenta una sfida per vari motivi:

- Geralt si trova costretto a interagire e rimanere coinvolto con alcuni personaggi legati al sottobosco criminale del villaggio, rischiando di farlo entrare in contatto con attività illegali e poco etiche, caratteristica che non fa parte della caratterizzazione del personaggio;
- Lo Strigo cerca sempre di mantenere una neutralità politica e sociale nelle sue azioni, ma, finendo coinvolto qui in dispute commerciali, viene messa in discussione questa sua neutralità influenzando gli equilibri dei poteri locali;

Questa missione costringe quindi il giocatore a riflettere sulle priorità e sui valori del personaggio, nel frattempo che ne vengono decise le azioni.

Un'altra caratteristica peculiare di *The Witcher 3*, da noi già nominata nel capitolo precedente sul come gestire le saghe con titoli caratterizzati da finali multipli, si nota subito a inizio storia. Verrà infatti chiesto al giocatore, ad esempio, se nel capitolo precedente alla trilogia tra le scelte prese ci fosse stata quella di uccidere un personaggio di nome Leto, un altro *witcher* come il nostro protagonista. Nel caso in cui affermassimo di averlo ucciso, nell'intero *gameplay* non incontreremo mai il personaggio, ma, se affermiamo di averlo tenuto in vita, il gioco in specifici momenti lo farà apparire e ci fornirà intere missioni a lui dedicate. Se il giocatore si trovasse invece a giocare i capitoli uno in successione all'altro, il gioco importerebbe automaticamente i salvataggi e le scelte del titolo precedente senza porre domande all'utente.

3.6.2 Red Dead Redemption 2

Uscito per Xbox One, PlayStation 4, Microsoft Windows e Google Stadia⁹³, il titolo a tema *western* sviluppato e rilasciato da *Rockstar Games* arriva nelle console dei videogiocatori nell'ottobre del 2018, facendo molto parlare di sé per il lavoro che

⁹³ Servizio di gioco online sviluppato da Google, pubblicato ufficialmente nel novembre 2019 e chiuso permanentemente a gennaio 2023.

c'è dietro. Il gioco ottiene 175 premi nelle categorie dei diversi *Game Awards*⁹⁴ dal 2016 al 2020, otto candidature nei *Game Awards* dell'anno del suo rilascio, di cui quattro lo vedono vincitore: miglior narrativa, miglior colonna sonora, miglior design audio e miglior performance per l'attore Roger Clark, attore che interpreta il personaggio di Arthur Morgan tramite *motion capture*⁹⁵.

3.6.2.1 La trama

La narrazione di "*Red Dead Redemption 2*" si sviluppa nella frontiera americana durante gli ultimi anni del XIX secolo. La vicenda ruota attorno alla figura di Arthur Morgan, un membro di spicco della gang di Dutch van der Linde, la quale è stata costretta alla fuga dopo una fallimentare rapina a Blackwater. Intrappolati tra le montagne di Grizzlies, la gang lotta per sopravvivere in un mondo che sembra sempre più indifferente alla sua esistenza. I membri della gang si trovano a dover fare i conti con un'evoluzione sempre più rapida della società, con le forze dell'ordine sempre sulle loro tracce e le vecchie abitudini che diventano sempre più difficili da mantenere. Il nucleo della storia si concentra sulle dinamiche interne della gang, mettendo in luce le relazioni complesse e spesso tese tra i vari membri. Arthur, fedele a Dutch, inizia a mettere in discussione il percorso morale della gang, portando alla luce divergenze che metteranno alla prova la lealtà e la coesione del gruppo. Il contesto storico e geografico del prodotto diventa un elemento chiave per l'esperienza di gioco, offrendo una rappresentazione dettagliata e realistica della vita nella frontiera. La sopravvivenza diventa una costante lotta quotidiana, con la caccia e la pesca che diventano attività fondamentali per sfamare la squadra. Il destino di Arthur Morgan è segnato da molteplici sfaccettature etiche e morali, poiché il giocatore è chiamato a prendere decisioni cruciali che influenzeranno il

⁹⁴ Cerimonia che onora l'industria videoludica, tenuta annualmente dal 2014, dove viene eletto il miglior videogioco dell'anno, seguito da altre 31 nomine in differenti categorie per i videogiochi usciti dal novembre dell'anno precedente al novembre dell'anno della cerimonia.

⁹⁵ Un processo utilizzato per catturare e registrare i movimenti di persone o oggetti reali e trasferirli in modo realistico a personaggi digitali all'interno di un ambiente virtuale, tramite fotocamere e/o sensori che registrano i movimenti dei marcatori che l'attore indossa in tempo reale. / MetaCritic.com, "Best Playstation 4 Video Games of All Time", cfr. <https://www.metacritic.com/browse/game/ps4/>, consultato il 12 febbraio 2024. / MetaCritic.com, "Best Xbox One Video Games of All Time", cfr. <https://www.metacritic.com/browse/game/xbox-one/>, consultato il 12 febbraio 2024.

corso della storia. Le dinamiche tra i personaggi, le relazioni interpersonali e le scelte etiche contribuiscono a plasmare un racconto coinvolgente, che esplora temi come la redenzione, la lealtà e la ricerca di un nuovo inizio. La narrazione arriva al suo apice con un confronto epico tra Arthur e Dutch, evidenziando il conflitto morale che permea l'intera storia. A seconda delle scelte del giocatore, la trama giunge a conclusioni differenti, influenzando il destino di Arthur e il futuro della gang. È possibile trovare infatti due finali opposti in *Red Dead Redemption*:

- **Finale con Basso Onore:** nel percorso narrativo in cui vediamo l'onore di Arthur rimanere costantemente basso a causa di scelte eticamente discutibili, secondo ciò che è stato detto nel capitolo riguardante etica e morale nei videogiochi, e comportamenti moralmente ambigui, il finale svela una conclusione amara. La tubercolosi, tragica costante nella vita di Arthur, lo condurrà a una morte dolorosa e solitaria. Questa rappresentazione tragica pone in risalto il peso delle azioni passate di Arthur e la mancanza di riscatto, culminando in un atto finale che suggerisce un destino inevitabile per coloro che abbracciano l'oscurità.
- **Finale con Onore Alto:** nel percorso caratterizzato da un onore costantemente alto, in cui Arthur ha compiuto scelte etiche e ha cercato la redenzione, il finale assume una tonalità più luminosa e redentiva. Nonostante la tragica tubercolosi che affligge il protagonista, l'atto finale si trasforma in un gesto eroico e altruista. Arthur, conscio della sua fine imminente, decide di sacrificarsi per il bene degli altri membri della gang, in particolare John Marston e Abigail, in un atto finale che riflette la ricerca di redenzione e la volontà di compiere azioni altruistiche nonostante il destino inevitabile.

Qualunque sia l'epilogo che il nostro giocatore otterrà, il gioco ci offre una nuova prospettiva ludonarrativa, concentrandosi su John Marston mentre cerca di costruire una nuova vita per sé e la sua famiglia, permettendo all'utente di esplorare il destino del vecchio West in via di trasformazione.

In conclusione, l'analisi di Arthur Morgan rivela un personaggio permeo di sfumature, che sfida le aspettative e offre un'esperienza narrativa completa e coinvolgente. La sua evoluzione morale, le relazioni interpersonali, la

consapevolezza della propria mortalità e il contesto storico in cui si trova contribuiscono a plasmare un protagonista che va oltre le convenzioni del videogioco date fino a quel momento, offrendo un'esplorazione profonda della complessità umana nell'ambiente della frontiera americana.

3.6.2.2 Il personaggio di Arthur Morgan

Analizzando il protagonista di *Red Dead Redemption 2*, Arthur Morgan appare come un personaggio ricco e sfaccettato, il cui sviluppo psicologico e morale si intreccia con la trama e il mondo circostante. Arthur, come figura centrale di questa trama ambientata nella frontiera americana degli ultimi anni del XIX secolo, si rivela un arco narrativo complesso che offre una rappresentazione della natura umana. Nato e cresciuto nel contesto selvaggio e spietato dell'America post-guerra civile, Arthur Morgan incarna le contraddizioni e le sfide della vita nella frontiera. La sua appartenenza alla gang di Dutch van der Linde sottolinea la natura di Arthur come uomo di legge e fuorilegge allo stesso tempo, rendendolo un protagonista affascinante attraverso cui esplorare le dualità dell'esistenza nella frontiera. Le sue relazioni con altri membri della gang, come Dutch, John Marston e Sadie Adler, contribuiscono a plasmare la sua identità. L'amicizia, la lealtà e i conflitti interpersonali dipanano una trama interattiva che rivela la profondità delle connessioni umane in un mondo dominato dalla violenza e dalla legge del più forte. Queste relazioni rendono Arthur un personaggio tridimensionale, caratterizzato da un cuore "pieno d'umanità". Un altro concetto fondamentale lo ricopre la malattia nella sua vita. Infatti, la consapevolezza della sua mortalità diventa un *medium* per una riflessione più profonda sulla vita, la redenzione e l'eredità che lascia dietro di sé. La malattia viene usata come metafora della fragilità umana, accentuando la vulnerabilità di un eroe che, nonostante la sua forza, rimane soggetto alle leggi inesorabili della natura. Il suo personaggio resta ancora oggi una figura iconica nei videogiochi per via della sua accurata costruzione. Questo perché il suo arco narrativo è caratterizzato dalla sua ricerca di significato e redenzione. Questo elemento aggiunge profondità al personaggio, poiché affronta questioni esistenziali e morali, portando i giocatori a riflettere sulla natura umana e sul percorso individuale di crescita.

3.6.2.3 Il personaggio di John Marston

Il personaggio di John Marston, dopo aver ricoperto il ruolo di protagonista nel videogioco “*Red Dead Redemption*” torna come personaggio giocabile al termine del *prequel* “*Red Dead Redemption 2*”, al termine della linea narrativa che segue le vicende di Arthur Morgan, così da approfondire anche la figura di Marston prima degli eventi del titolo che lo vede protagonista. A differenza di com'è stato ritratto nel primo titolo del 2010, nel *prequel* del 2018 vediamo un John Marston più giovane e con un carattere più apatico e freddo nei confronti della propria famiglia. Evita le responsabilità che avrebbe in qualità di padre di Jack, e mostra spesso fastidio quando Abigail lo rimprovera per questo suo comportamento. Possiamo notare anche una totale mancanza di scrupoli nei confronti della famiglia quando spesso lo vediamo fare battute davanti a loro riguardo la quantità di persone che ha lui stesso ucciso. Spesso, posto in situazioni alquanto estreme da parte della gang di Dutch, si oppone ai piani di quest'ultima, nel frattempo che inizia a rendersi conto di quanto sia stato un pessimo padre e marito, viste le situazioni in cui la sua famiglia è finita nel tempo, finendo poi per abbandonarlo nel 1907.

Capiamo così, in sintesi, che i due protagonisti del titolo di casa *Rockstar Games* rappresentano il risultato di un estremo lavoro d'introspezione e analisi della psicologia che ci può essere dietro due personaggi fittizi, con risultati mai raggiunti prima dal punto di vista di caratterizzazione.

Conclusioni: il caso di Life is Strange

In questo capitolo arriviamo alle conclusioni di questo elaborato intitolato “Dal gameplay etico chiuso al gameplay etico aperto: il caso di *Life is Strange*”. All’interno di questa tesi mi sono chiesto come si sia evoluto il *gameplay* etico, da chiuso ad aperto, decidendo poi di analizzare quanto e come il giocatore riesca a legarsi a un videogioco, e come questo legame possa influenzare la storia o il prendere determinate scelte nel gioco. Ogni capitolo di questo elaborato si focalizza su un aspetto che ritengo fondamentale per arrivare a dare una risposta alla domanda di ricerca.

Nel primo capitolo ho deciso d’introdurre il lettore al mondo dei videogiochi spiegando la difficoltà che si è presentata fin dall’inizio nel dare una definizione vera e propria a questo *medium* che, nei vari anni dalla sua genesi a oggi, ha fatto molto parlare di sé per via delle grandi innovazioni che ha saputo portare. Partendo quindi dalle differenti definizioni date negli anni, dalle affermazioni di Rickards del 2020, e tornando indietro fino anche a Zimmermann nel 2004, si può quindi definire al meglio il videogioco come un termine-ombrello, secondo Matteo Bittanti, che include tutti quei dispositivi, spaziando da quelli che possiamo trovare nelle sale giochi a quelli che troviamo nelle console casalinghe, dotati di più o meno interattività, che possono intrattenere il videogiocatore. Seguendo poi una definizione di concetti chiave quali quelli di etica e morale, abbiamo potuto iniziare a parlare delle tipologie di *gameplay* che contraddistinguono il tema di questo scritto, differenziandole in *gameplay* etico chiuso e aperto, che in sintesi possiamo così definire:

- Per *gameplay* etico chiuso intendiamo quel tipo di *gameplay* che non è caratterizzato da una molteplicità di finali, ma dona al giocatore un’unica via da poter seguire per raggiungere il finale deciso, nonostante a volte sia fornito di scelte che fanno credere all’utente di avere potere sulla storia;
- Per *gameplay* etico aperto intendiamo quel *gameplay* che fornisce al giocatore un potere decisionale, anche se minimo, atto a modificare la trama che sta vivendo, la quale convergerà in uno dei differenti finali che gli scrittori hanno deciso.

Dati poi per appurati questi concetti, ci si è spostati su ciò che compone l'universo ludonarrativo in cui ci immergiamo ogni qualvolta prendiamo in mano un *controller*, cioè i differenti tipi di trame che ci si possono porre davanti. Partendo quindi dallo spettro che ci è stato presentato da *Josiah Lebowitz* e *Chris Klug* nel testo *Interactive Storytelling for Video Games*⁹⁶ abbiamo analizzato quelle che ritengo essere le tipologie di trama più importanti ai fini dello sviluppo di una storia che possa coinvolgere al meglio l'utente:

- Le trame interattive a stampo tradizionale;
- Le trame a finale multiple;
- Le trame ramificate;
- Le trame a piena direzione del fruitore.

Sempre nello stesso capitolo abbiamo anche analizzato la possibile presenza di finali multipli nei videogiochi e le difficoltà che si pongono davanti agli scrittori nel momento in cui devono scegliere il numero, l'obiettivo, il momento e la natura del finale in quanto possiamo distinguere tre macrocategorie di finali: i *good endings*, i *neutral endings* e i *bad endings*.

Analizzate quindi queste categorie di narrazione, ci spostiamo all'ultimo capitolo che si concentra sull'analisi psicologica dei personaggi, seguendo il modello quadripartito di Francesco Alinovi nel testo *Game Start – Strumenti per comprendere i videogiochi*, modello ripreso poi a posteriori da Luca Papale. Qui il giornalista e insegnante, Alinovi, decide di suddividere in quattro gruppi la psicologia dei personaggi seguendone la caratterizzazione, partendo da quella più basilare e terminando con quella meglio articolata, definendole come:

- Caratterizzazione zero-dimensionale;
- Caratterizzazione mono-dimensionale;
- Caratterizzazione bi-dimensionale;
- Caratterizzazione tri-dimensionale.

⁹⁶ Vedi Figura 3

È seguendo tale schema che ci è stato possibile analizzare gli *avatar* per poter assegnare a ogni categoria un personaggio di esempio conosciuto al pubblico, così che il lettore potesse il più possibile comprenderne la categorizzazione.

Per concludere, vorrei analizzare il videogioco *Life is strange* sotto la lente dei concetti imparati con questo elaborato.

Life is Strange

Rilasciato nel 2015, *Life is Strange*, sviluppato da *Dontnod Entertainment*, viene pubblicato da *Square Enix* per *Playstation 3*, *Playstation 4*, *Xbox 360*, *Xbox One* e *Microsoft Windows*, con successivo rilascio anche per *macOS*, *Linux*, *Nintendo Switch*, *iOS* e *Android* in successivi momenti tra il 2016 e il 2018.

➤ *Evoluzione storica*

Il titolo segna l'inizio dell'omonima serie, che conta un totale di cinque titoli a comporla fino a oggi:

- ***Life is Strange (2015)***: gioco originale che si compone di cinque episodi;
- ***Life is Strange: Before the Storm (2017)***: capitolo *prequel*⁹⁷ della serie principale che si compone di tre episodi, sviluppato da *Deck Nine*, la cui storia si concentra su Chloe Price⁹⁸ prima degli eventi che avvengono nel primo gioco;
- ***The Awesome adventures of Captain Spirit (2018)***: gioco gratuito, a differenza degli altri titoli della serie, avente il compito di collegare il titolo *prequel Before the Storm* con *Life is Strange 2*.
- ***Life is Strange 2 (2018)***: titolo composto da cinque episodi, al pari del gioco originale, e sviluppato da *Dontnod Entertainment*, che segue una storia con due nuovi protagonisti, Sean e Daniel Diaz, ed è cronologicamente ambientato dopo il gioco originale del 2015.;
- ***Life is Strange True Colors (2021)***: ultimo gioco della serie, sviluppato da *Deck Nine*. Al contrario degli altri titoli, questo viene rilasciato in un unico momento senza dividerlo in episodi, ed è ambientato dopo il gioco originale del 2015, in contemporanea a *Life is Strange 2 (2018)*.

⁹⁷ Termine utilizzato per quelle opere che trattano eventi precedenti a un prodotto già esistente.

⁹⁸ Migliore amica della protagonista nel gioco originale del 2015.

Lo sviluppo di *Life is Strange* (2015) inizia nel 2013, e vede gli sviluppatori condurre ricerche sull'ambientazione del gioco viaggiando spesso nel Pacifico nord-occidentale, così da riprodurlo nella maniera più realistica possibile⁹⁹. All'epoca non si era soliti rilasciare giochi in maniera episodica, difatti questa scelta nel caso di *Life is Strange* fu dovuta a ragioni creative, finanziarie e di *marketing*. La suddivisione e il conseguente rilascio episodico di un videogioco possono aiutare molto gli sviluppatori. Questo metodo consente agli sviluppatori e agli scrittori stessi della storia di studiare la reazione del pubblico episodio per episodio, e dà loro la possibilità di modificare il *gameplay* in corso d'opera, dove questo risultasse carente o debole sotto alcuni punti di vista, o, nel caso in cui il prodotto non fosse apprezzato dal pubblico e dalla critica, di terminarlo prima del previsto, così da tagliarne anche i costi. A livello finanziario e di *marketing*, invece, la scelta di un rilascio a episodi viene utilizzata perché, a differenza di un videogioco rilasciato in un unico momento, questo metodo concede una maggiore longevità al prodotto, che manterrà vivo l'interesse agli occhi del pubblico, episodio per episodio, solitamente sempre terminato con un *cliffhanger*¹⁰⁰, fino al rilascio dell'ultimo capitolo. Nel caso di *Life is Strange*, infatti, vediamo i cinque episodi rilasciati a distanza di circa 2 mesi l'uno dall'altro: il primo episodio chiamato "Crisalide" viene rilasciato il 30 gennaio 2015, l'ultimo, invece, chiamato "Polarizzata", viene rilasciato il 20 ottobre del medesimo anno. Si può così notare come la pubblicazione del gioco originale si sia prolungata per un totale di circa dieci mesi, atti a massimizzare gli introiti e mantenere alto l'interesse dei videogiocatori nei confronti del prodotto.

➤ Il *gameplay*

Ciò su cui si basa sia questo titolo che anche poi tutti gli altri che ne formano la serie, sono le scelte e le conseguenze che queste hanno sulla trama, come anche

⁹⁹ Gamespot.com, "*Life is Strange – Developer Diary: a new Beginning*", cfr. <https://www.gamespot.com/videos/life-is-strange-developer-diary-a-new-beginning/2300-6422919/> consultato il 18 febbraio 2024.

¹⁰⁰ Si usa per indicare quel momento conclusivo di una parte di storia che rimane aperta con un evento non completo o una situazione precaria per i personaggi.

detto dalla *Donnod Entertainment*¹⁰¹. Ciò ha comportato la decisione di utilizzare fin dall'inizio la maggior parte del *budget* disponibile per la scrittura dei copioni e per il doppiaggio, così da evidenziare la storia e lo sviluppo dei singoli personaggi anziché la solita meccanica di rompicapi “punta e clicca”¹⁰². Caratteristica peculiare della meccanica è che queste possono essere di due tipi. Ci possono venire presentate scelte con conseguenze a breve termine, le quali quindi si mostrano poco dopo la scelta che abbiamo selezionato, oppure scelte con conseguenze a lungo termine, le quali possono inizialmente non mostrare alcuna ripercussione su di noi o sui nostri rapporti, ma che, negli episodi successivi, possono apportare modifiche a dialoghi o interazioni con specifici personaggi, così da farci risultare ancora più evidente la struttura episodica del titolo.

Grande importanza l'ha avuta anche la colonna sonora, composta da Jonathan Morali, il quale si è voluto ispirare a un genere di musica moderna *indie folk*¹⁰³. Il co-direttore stesso di *Donnod Entertainment* Jean-Maxime Moris, ha esposto la loro intenzione di dare alla musica il compito di richiamare l'atmosfera dell'ambientazione “Pacifico nord-occidentale in autunno” così da far immergere il più possibile l'utente¹⁰⁴. Tra i numerosi premi che vengono vinti da *Life is Strange*, troviamo anche la categoria “Canzone, originale o adattata” ai NAVGTR 2016 per il brano “To All of You” dei Syd Matter, di cui Jonathan Morali ne è il *frontman*, canzone che sentiamo sin da subito nell'episodio 1 del gioco¹⁰⁵.

¹⁰¹ Polygon.com, “*Life is Strange, episodic adventure game, coming from Remember Me dev*”, cfr. <https://www.polygon.com/2014/8/11/5990851/life-is-strange-donnod-entertainment-ps4-ps3-xbox-one-360-pc>, consultato il 18 febbraio 2024.

¹⁰² Ibidem. / RedBull.com, “*Be kind, rewind: The making of Life is Strange*”, cfr. <https://www.redbull.com/int-en/life-is-strange-interview> consultato il 18 febbraio 2024.

¹⁰³ Vg247.com, “*Life is Strange launch trailer and final dev diary released*”, cfr. <https://www.vg247.com/life-is-strange-pc-ps4-xbox-one-video> consultato il 18 febbraio 2024.

¹⁰⁴ Eurogamer.net, “*Life is Strange: it takes time to be different*”, cfr. <https://www.eurogamer.net/life-is-strange-it-takes-time-to-be-different> consultato il 18 febbraio 2024.

¹⁰⁵ Navgtr.org, “*2015 Winners*”, cfr. <https://web.archive.org/web/20160409163835/http://navgtr.org/2015wire> consultato il 18 febbraio 2024.

➤ La trama

Il gioco rientra nella categoria di *gameplay* etico aperto data la possibilità che il giocatore ha nell'intervenire in modo attivo sulla trama di gioco con la propria morale soggettiva tramite le numerose scelte offerte al giocatore nel progresso narrativo. Le scelte che ci vengono fornite possono variare da due a quattro e sono posizionate in tutti quei momenti, più o meno importanti, che possono creare degli svincoli nella linea narrativa. È fornito di una trama definibile a finale multiplo per via del bivio che ci pone il gioco al termine del quinto episodio. Tale bivio non lo vediamo anche negli altri quattro episodi precedenti, forniti di un finale già prestabilito per fare in modo che possano essere collegati tra loro. È possibile percepire il collegamento tra i differenti episodi per via dell'abilità del gioco di plasmare le relazioni che la nostra protagonista ha con gli altri personaggi. Quelli che vediamo non sono episodi a sé stanti tra loro, ma continuativi del precedente, con mantenimento e continuo delle relazioni che con calma il giocatore sta tessendo. Nel caso in cui avessimo voluto sviluppare in un certo modo determinate relazioni con singoli personaggi, questi nel finale dell'ultimo episodio varierebbero le loro interazioni nei nostri confronti. In sostanza, gli sviluppatori e gli scrittori hanno scelto consapevolmente di creare episodi a finale singolo per garantire una continuità narrativa nella trama, ma, contemporaneamente, il giocatore ha la possibilità di influire su determinate dinamiche della trama tramite le scelte prese nei vari episodi. Questo dà al giocatore una certa discrezionalità ma senza la possibilità di stravolgere la trama, cosa che sarebbe stata possibile se gli sviluppatori e scrittori avessero deciso di creare singoli episodi con ognuno un finale multiplo.

➤ Episodio 1: Crisalide

Il primo episodio di *Life is Strange* (2015) si apre in *medias res*¹⁰⁶. Il giocatore si ritrova, infatti, in un'immagine onirica di un temporale imminente, con in lontananza la vista di un tornado che si sta avvicinando. Pochi minuti dopo, Max Caulfield, la nostra protagonista e personaggio che controlleremo nel gioco, si risveglia nel mezzo della lezione di fotografia presso la sua scuola, la *Blackwell*

¹⁰⁶ Nel vivo degli eventi, senza preamboli.

Academy, suscitando nel giocatore un sentimento di estrema incertezza data dalle immagini appena viste. Dopo aver risposto in modo errato ad alcune domande poste dall'insegnante, la lezione termine e vediamo Max camminare per il corridoio dirigendosi al bagno delle ragazze. In questa prima sequenza vediamo la protagonista indossare delle cuffiette, così da introdurre il giocatore anche alla componente musicale che fin dall'inizio è utilizzata per sottolineare i toni emotivi della narrazione. In bagno avviene il primo evento chiave del gioco: Max, nascosta nell'angolo del bagno mentre cerca di scattare una foto a una farfalla blu, assiste all'omicidio di una ragazza, che non ci viene presentata, da parte di un ragazzo che, ascoltando la discussione fra i due, scopriamo chiamarsi Nathan Prescott. Max, nel tentativo di fermarlo, scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo, risvegliandosi nuovamente in classe durante la lezione terminata poco prima. Dopo aver correttamente risposto alle domande di cui non era a conoscenza precedentemente, si reca velocemente in bagno e, dopo aver aspettato nuovamente gli attimi che precedevano lo sparo di Nathan, Max fa scattare l'allarme antincendio, così da salvare la ragazza dai capelli blu.

La prima metà del primo episodio prende luogo nella *Blackwell Academy*, ed è utile al giocatore per venire introdotto ai diversi personaggi chiave della storia, e agli avvenimenti che lo circondano. È in questa prima metà che veniamo a conoscenza della misteriosa scomparsa di una studentessa del campus, Rachel Amber. Tale evento ricoprirà un ruolo particolarmente importante ai fini della trama. Come detto poc'anzi, veniamo introdotti a diversi personaggi che ci accompagneranno per gran parte della nostra avventura e che, come descritto dal co-direttore del gioco Raoul Barbet, sono stati scritti fondandosi su differenti archetipi, per poi venire approfonditi nelle loro figure¹⁰⁷. È infatti stata posta molta attenzione anche sul responso dei giocatori, leggendone le opinioni su vari forum al rilascio di ogni episodio, così da comprendere al meglio a quali personaggi dare maggiore spazio

¹⁰⁷ Gamezone.com, "Life is Strange Interview: How Dontnod made the most with a small budget", cfr. <https://www.gamezone.com/originals/life-is-strange-interview-how-dontnod-made-the-most-with-a-small-budget-jwr3/> consultato il 19 febbraio 2024

episodio per episodio¹⁰⁸. È sempre durante la conoscenza dei personaggi secondari che abbiamo la possibilità di esplorare capacità e limiti del potere di Max, che è ormai diventato parte centrale dell'esperienza del titolo. Tra i personaggi che ci vengono introdotti troviamo la ragazza coi capelli blu che abbiamo salvato in precedenza, e che scopriamo chiamarsi Chloe Price ed essere una vecchia amica d'infanzia della nostra protagonista. Il ricongiungimento con la vecchia compagna, con cui scopriamo che i rapporti si erano persi da anni, rivela le difficoltà e le sfide che questa ha affrontato durante l'assenza di Max. Un altro elemento fondamentale della trama lo ricoprirà l'esplorazione delle dinamiche della loro amicizia, e di come entrambe le ragazze sono cambiate nel corso degli anni.

Alla fine del viaggio lungo questo viale dei ricordi, l'episodio ha termine su una collina, che riconosciamo in quanto luogo della prima visione di Max riguardante il tornado. Qui la ragazza ha una visione uguale alla precedente che concerneva il tornado, ma, in questo caso, la visione ha durata tale che le dà la possibilità di leggere una pagina di giornale che si trovava ai suoi piedi, avente data il venerdì di quella stessa settimana. Tornata quindi al presente, Max racconta l'avvenimento a Chloe, e le confessa che è stata lei a salvarla nel bagno grazie al suo potere di riavvolgere il tempo.

➤ Episodio 2: Fuori dal tempo

Questo secondo episodio si apre con Max che riflette sulle scelte prese nel primo episodio, e sulle conseguenze che stiamo vedendo. I temi che vedremo ricorrenti in questo episodio saranno la ricerca della verità dietro la scomparsa di Rachel Amber, introdotta nel precedente episodio, e situazioni di bullismo dove vediamo protagonista Kate Marsh, uno dei personaggi secondari introdotti nel primo episodio. Il giocatore è coinvolto in vari dialoghi significativi atti a rafforzare le relazioni coi numerosi personaggi e a raccogliere informazioni riguardo Rachel. Conosciamo la madre e il patrigno di Chloe, guardia scolastica, e veniamo a conoscenza della scomparsa prematura del suo padre biologico, avvenuta quando

¹⁰⁸ Ibidem. / TheGuardian.com, "*Life is Strange: episodic video games prove as addictive as episodic TV*", cfr. <https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/26/life-is-strange-episodic-video-game-dontnod> consultato il 19 febbraio 2024.

Max e Chloe erano amiche da piccole. Vediamo inoltre Max occupata a sperimentare sempre di più il suo potere, che consente al giocatore la capacità di plasmare la storia secondo le sue scelte preferite.

Dopo che la maggior parte dell'episodio è stata utilizzata per fornire all'utente informazioni riguardo i personaggi, la nostra protagonista viene catapultata in una situazione estremamente spinosa. Tornati a scuola troviamo Kate, la ragazza vittima di bullismo, in procinto di buttarsi giù dal tetto di uno degli edifici. Durante l'episodio, infatti, veniamo a conoscenza che la sera prima, a una festa del *Vortex Club*¹⁰⁹, Kate è stata ripresa mentre si baciava con un numero indefinito di ragazzi ma, a detta della ragazza, lei non aveva memoria di niente di tutto ciò, facendoci sospettare che fosse stata in qualche modo drogata. Arrivata stremata per via dei vari appellativi e delle cattiverie che le sono state dette, la ragazza prende la decisione di porre fine a tutto, e spetta a noi cercare di salvarla attraverso un insieme di scelte che ci vengono presentate parlandoci. È qui che per la prima volta ci si presenta un impedimento: esausti per via dell'esagerato utilizzo del nostro potere, siamo impossibilitati a riavvolgere il tempo durante il dialogo con Kate, facendoci capire l'importanza che avrà il ponderare le nostre scelte in quel momento. Saranno due le scelte nel dialogo a darci la possibilità di salvarla: la prima sarà usata in risposta al suo pensiero secondo il quale non interessa a nessuno che lei stia bene. Infatti, nel caso in cui avessimo esplorato in modo corretto la sua stanza, e avessimo effettuato tutti i dialoghi con lei, saremmo venuti a conoscenza del forte rapporto che ha con le sorelle e con il padre, e del brutto rapporto che ha invece con la madre. Menzionando quindi le prime due possibilità che concernono il rapporto con padre e sorelle, Kate acconsentirà a scendere dal tetto, mentre, citando le altre due possibilità date, concernente madre o fratelli che lei in realtà non ha, ci rimarrà un'unica possibilità per salvarla. Ci vengono presentate tre possibilità che sono legate alla forte credenza religiosa del personaggio di Kate: *“Il suicidio è un peccato”*, *“Matteo 11:28”*, *“Proverbi 21:15”*. Sempre esplorando correttamente la camera, si ha anche la possibilità di trovare la Bibbia di Kate, scoprendo così che è molto affezionata a quel passaggio del Vangelo secondo Matteo. Scegliendolo

¹⁰⁹ Uno dei più vecchi e influenti gruppi di studenti della *Blackwell Academy*

riusciremo a salvarla, sbloccando determinate scene nei successivi episodi, come per esempio quando nel quarto ci si sbloccherà la possibilità di andare a trovarla in ospedale.

Il secondo episodio si conclude con Max nell'ufficio del preside che incolpa Nathan di aver drogato Kate alla festa.

➤ Episodio 3: Teoria del Caos

Nel terzo episodio l'obiettivo di Max resta il medesimo, indagare sulla scomparsa di Rachel e trovare le prove che incolpino Nathan per il video di Kate. La prima metà dell'episodio sarà infatti interamente concentrata su questo. Dopo aver esplorato la scuola per raccogliere informazioni, e aver assistito a una lite tra Chloe, sua madre e il patrigno per via di alcuni atteggiamenti di quest'ultimo, arriviamo al vero momento culmine di questo terzo episodio, che agirà da *cliffhanger*, e cioè la scoperta di un nuovo potere per Max. Osservando infatti una foto di lei e Chloe da giovani, scattata qualche ora prima dell'incidente automobilistico che ha visto morire il padre della co-protagonista, scopriamo che Max ha il potere di tornare indietro nel tempo al momento dello scatto della fotografia, potere che rivedremo di vitale importanza nel finale del gioco. Dopo qualche secondo di utilizzo di questa meccanica da parte del giocatore, ci troviamo catapultati al fatidico momento, con un solo pensiero nella testa della nostra protagonista: nascondere le chiavi al padre dell'amica così che quest'ultimo sia costretto a prendere il bus, e che non possa così finire ucciso nell'incidente in macchina, senza però badare alle conseguenze di quest'azione.

Dopo aver nascosto correttamente le chiavi ed essersi assicurata che il padre dell'amica lasciasse la casa coi mezzi pubblici, veniamo catapultati nel presente e ci dirigiamo subito a casa dell'amica per assicurarci della riuscita del piano, ma la ripercussione di questa scelta nel presente non è esattamente ciò che ci aspettavamo. Ad aprirci la porta è effettivamente il padre di Chloe vivo e vegeto, ma al suo seguito vediamo Chloe in sedia a rotelle che ci invita a entrare.

➤ Episodio 4: Camera Oscura

Il quarto episodio si apre esattamente con la scena che chiude il precedente, Chloe in sedia a rotelle. Sarà infatti in questa prima parte di episodio che, parlando con l'amica, verremo a conoscenza dell'incidente che ha fatto e che l'ha paralizzato dal collo in giù. Si apre quindi un lungo momento di riflessione sulla reale importanza delle nostre scelte e su come queste possano riuscire a influenzare il presente immediato e il futuro. Dopo questa lunga riflessione, Chloe racconta a Max di aver sentito che per i suoi genitori è diventato sempre più complicato riuscire a pagarle le cure, e che questa situazione non fa altro che farla sentire un peso sempre maggiore per loro. Terminata questa riflessione, ci viene posta una domanda estremamente importante: Chloe chiede a Max di aumentarle la dose d'insulina inserita nella flebo, così che questo la faccia addormentare e non risvegliare più. Se per alcuni giocatori poteva risultare semplice pensare che, una volta presa una qualsiasi scelta in merito alla richiesta di Chloe il gioco ci avrebbe fatto tornare ancora una volta indietro nel tempo per ristabilire la linea temporale originale eliminando qualsiasi sia stata la scelta presa in quel momento, tale ipotesi non è stata comune nella totalità dei giocatori, rendendo quindi estremamente delicata questa scelta per paura che potessero poi ritrovarsi bloccati in questo universo alternativo, uccidendo definitivamente la propria amica.

Tornati quindi alla linea temporale originale, il giocatore continua la sua storia tornando al camper di Frank, personaggio introdotto nel secondo episodio e che scopriamo aver avuto una relazione con Rachel. Attraverso l'analisi dell'interno del mezzo, le due ragazze trovano coordinate e foto di un fienile lì vicino dove, dopo aver risolto alcuni rompicapi che ci presenta il gioco, troviamo un'entrata segreta per una stanza nascosta che scopriamo essere usata come camera oscura. Al suo interno troviamo allestito un set fotografico e un'enorme quantità di fascicoli di foto catalogati coi nomi delle ragazze ritratte all'interno. Tra questi riconosciamo tre nomi a noi familiari: Rachel, Kate, e Victoria, compagna del corso di fotografia di Max che presenta però un fascicolo vuoto, a intendere che sarebbe stata lei la prossima vittima. Nelle foto delle altre vittime si riconoscono le due in una situazione mentale non stabile ma sotto effetto di qualche sostanza che è stata loro somministrata, così da poterle fotografare e poi rilasciare senza che queste si

ricordassero di nulla. Sconvolte dalla scoperta fatta, e ancora convinte che l'artefice di tutto ciò fosse Nathan, le ragazze si dirigono alla discarica dov'era stata scattata l'ultima foto che ritraeva Rachel in uno stato non vigile. Dopo qualche minuto di scavo, le ragazze riescono a trovare un sacco che faceva percepire un tremendo odore. Aprendolo, trovano il corpo di Rachel senza vita, ormai abbandonato lì da settimane.

Distrutte emotivamente dall'episodio, le ragazze si recano alla festa studentesca dove si pensava che Nathan avrebbe dovuto drogare Victoria per riservarle lo stesso trattamento delle compagne. Trovata la ragazza abbiamo la possibilità, tramite scelte nel dialogo con lei, di convincerla a non andare con Nathan qualora lui l'avesse cercata. Convinta o meno Victoria, segue la scena in cui il professor Jefferson, l'insegnante di fotografia, la premia come vincitrice della competizione di fotografia. Successivamente, Max e Chloe ritornano alla discarica subito dopo aver ricevuto un messaggio da parte di Nathan in cui questo dichiarava a Chloe che non avrebbe più trovato nulla nell'area. Arrivate lì, però, le ragazze non trovano il giovane compagno di corso. Poco dopo il loro arrivo, Max verrà drogata con una siringa, impossibilitata così a usare il suo potere per salvarsi, mentre un colpo di pistola attraverserà la testa di Chloe, facendola cadere a terra. L'episodio termina con Max che si gira e nel buio vede la faccia del professor Jefferson.

➤ Capitolo 5: Polarizzata

Il quinto e ultimo capitolo inizia in un luogo a noi non estraneo, la camera oscura trovata al di sotto del fienile. Qui troviamo la nostra protagonista Max legata a una sedia, intanto che interagisce con il professore. Terminata la loro discussione, durante la quale il professore ci spiega che ha deciso di uccidere anche Nathan, che a sua volta aveva ucciso Rachel, vediamo Max iniziare ciò che darà poi inizio alla reazione a catena che contraddistinguerà tutto l'episodio. Utilizzando il selfie scattato a inizio gioco, che il professore le ha buttato davanti, Max ha la possibilità di tornare indietro nel tempo alla genesi di tutto, la lezione di fotografia iniziale. Qui sfrutteremo le nostre conoscenze per inviare un messaggio al patrigno di Chloe, dandogli la posizione della camera oscura, interagiremo con Kate, così da poter prevenire qualsiasi suo tentativo di suicidio dopo il nostro ritorno al tempo corrente,

e ci iscriveremo al concorso di fotografia per cui non avevamo in precedenza consegnato in tempo la foto.

Attraverso un carosello di foto che ci mostrano tornando al tempo corrente, atto a far capire all'utente come si sia modificata la linea temporale, veniamo a conoscenza che tutto sembra aver seguito l'andamento degli eventi che noi volevamo. Ci risvegliamo in viaggio per *San Francisco*, cosa che ci fa capire di essere i vincitori del concorso di fotografia. Arrivati alla mostra, la nostra protagonista tornerà a ricevere visione del tornado che si sta avvicinando alla loro città, e si renderà poi conto di avere numerose chiamate perse da Chloe, la quale l'avvisa che la sua visione si è avverata e che la città sta venendo distrutta. Presa dal panico e dai sensi di colpa di non essere presente al fianco dell'amica durante la vicenda, Max decide di usare nuovamente il potere per tornare al momento dello scatto della sua foto vincitrice. La sua intenzione è quella di mantenere l'arresto di Nathan e del professore, ma senza recarsi poi a San Francisco, così da rimanere ad Arcadia Bay ed essere presente durante il tornado, ma ciò che ci si presenta non sembra essere giusto. La realtà, infatti, intorno a noi sembra starsi disgregando, cosa che fa intuire al giocatore che il nostro personaggio sta abusando pericolosamente del proprio potere. Distrutta la foto, il nostro ritorno al presente però subisce una variazione inaspettata, riportandoci legati nella camera oscura del professore. Dopo un'altra discussione con lui a salvarci arriverà il patrigno di Chloe, nei confronti del quale ci verrà posta la scelta se comunicare o no l'uccisione della figliastra da parte del professore. Comunicare o no quest'informazione convergerà nella scelta o meno di David di sparare a sangue freddo all'insegnante, tramortito a terra, così da ucciderlo definitivamente.

Al termine di questa discussione, ci ritroviamo a guidare verso la tavola calda della madre di Chloe, dove sappiamo esserci Warren, un altro dei personaggi che conosciamo durante la nostra esperienza, che sappiamo avere un selfie con Max scattato poco prima che lei venisse tramortita e Chloe uccisa. Utilizzato quindi nuovamente il suo potere, Max torna indietro per salvare l'amica, raccontandole che non è Nathan il colpevole e che dietro a tutto c'è il professor Jefferson. Convinta l'amica, ci troviamo a tornare al presente per quella che pensiamo essere l'ultima volta, ritrovandoci insieme a Chloe esattamente nel mezzo della visione del



Figura 7: Opzioni alternative tra cui il giocatore deve scegliere quando interagisce col professore durante le sequenze finali

tornado, che è ormai diventata realtà, ma non per molto. Subito dopo la riunione delle due ragazze, Max perde nuovamente i sensi e si ritrova a vivere quello che potremmo definire un vero e proprio inferno. Ci troveremo obbligati a parlare con alcuni personaggi quali Jefferson e Kate, con possibilità di dialogo che mai il giocatore vorrebbe scegliere¹¹⁰. Dopo ciò ci troveremo a vivere quello che rappresenta un viale dei ricordi, in cui davanti a noi vengono viste, come osservate



Figura 8: una delle scene che vediamo dall'esterno nel finale, con l'occhio del giocatore interpretato da Max

¹¹⁰ Vedi figura 7.

dall'occhio del narratore esterno, tutte le scene più importanti che il giocatore ha vissuto in queste ore di gioco¹¹¹.

Terminato il corridoio dei ricordi, per l'ultima volta ci troviamo nel presente con Chloe, e finalmente comprendiamo che ciò che ha causato il tornado e la conseguente prossima distruzione della città, siamo stati noi col nostro potere, e che per salvare la città c'è solo una possibilità: utilizzare la foto scattata all'inizio del gioco nel bagno quando abbiamo scoperto per la prima volta il nostro potere e, riavvolgendo il tempo, lasciare che Nathan spari a Chloe. Questa è infatti la scelta più difficile e controversa del gioco che viene posta davanti al giocatore.



Figura 9: La scelta finale del gioco.

➤ I finali

Arriviamo quindi al bivio cardine di tutto il gioco, costruito seguendo il genere da noi analizzato delle trame a finale multiplo. Ci ritroviamo nella condizione di dover scegliere se salvare:

- un'intera città, all'interno della quale vediamo rimaste migliaia di persone, tra cui tutte quelle con cui abbiamo stretto dei rapporti durante la nostra esperienza: la madre di Chloe che ha lavorato duramente per essere una brava madre per lei e per alleggerire il più possibile il peso della morte del

¹¹¹ Vedi figura 8.

marito alla figlia, il suo patrigno che ci ha salvati nell'altra linea temporale, Kate, nel caso in cui fossimo riusciti a salvarla sul tetto, e un'altra innumerevole quantità di personaggi con cui abbiamo parlato nel gioco e con cui abbiamo fatto amicizia

- l'amica Chloe, una persona che ci ha accompagnato in tutte le nostre ultime avventure e che abbiamo salvato un gran numero di volte per via dell'affetto che il nostro personaggio presenta nei suoi confronti.

➤ Finale 1: Sacrifica Chloe

Nel caso in cui decidessimo di sacrificare Chloe, Max userebbe, per quella che si pensa essere l'ultima volta, il suo potere per tornare indietro allo scatto della foto, e, nascondendosi nel solito angolo del bagno per non farsi vedere o sentire, sarebbe costretta a udire inerme lo sparo al petto della sua migliore amica. Tornando nel presente la vediamo poi far arrestare Nathan e il professor Jefferson. La scena si conclude con il funerale dell'amica, sulla cui bara si poserà una farfalla blu, la stessa che avevamo fotografato a inizio gioco con cui siamo tornati indietro nel tempo precedentemente.

➤ Finale 2: Sacrifica Arcadia Bay

Scegliendo questo secondo finale, vedremo Max strappare la foto d'inizio avventura, rendendo impossibile anche in futuro il tornare indietro nel tempo a quel momento. A seguito di ciò, e dopo che il tornado ha distrutto completamente la città, vediamo le due ragazze a bordo del furgone di Chloe attraversare ciò che ne rimane, continuando una strada la cui meta non è a noi nota.

È importante specificare che, nel caso in cui un giocatore decida di giocare a *Life is Strange 2*, temporalmente collocato dopo il primo, gli verrà chiesto all'inizio della partita quale finale avesse scelto al termine del primo gioco, con conseguente variazione di un paio di dialoghi del personaggio di David che incontreremo nuovamente nel quinto episodio. Questa meccanica era già stata presentata nel paragrafo dedicato a *The Witcher 3*.

Termina così l'analisi della trama del titolo del 2015 *Life is Strange*, del quale voglio ora analizzare alcuni elementi fondamentali.

➤ Le scelte

Un ruolo fondamentale hanno ovviamente avuto le scelte all'interno del nostro *gameplay*. Quali con una ripercussione maggiore, quali con una minore, le scelte permettono a Max di tessere dei rapporti più o meno profondi coi personaggi, e costringono il giocatore a porsi delle domande importanti.

➤ Salvare Chloe dell'altra linea temporale

Un esempio emblematico lo rappresenta la scelta finale nella prima parte del quarto episodio quando la Chloe dell'altra linea temporale ci chiede di porre fine alla sua vita. Nonostante il giocatore sappia che quella che ha davanti non è la sua vera amica, e che dopo quella scelta sarebbe tornato nel proprio tempo, il tutto non alleggerisce il peso che viene percepito dal giocatore. Analizzando infatti le statistiche delle scelte prese dai giocatori, raccolte da *Windows, Playstation e Xbox*, la scelta che vedeva Max uccidere Chloe è stata presa dalla maggioranza dei giocatori per tutte e tre le *console*, ma con degli scarti davvero minimi. Nel caso delle due console di casa Sony e Microsoft, infatti, vediamo solo il 52% dei giocatori che ha scelto il sacrificare l'amica, mentre nel caso dei giocatori da computer si riconosce un leggero aumento al 56%¹¹². Questo a sottolineare come anche le scelte che sappiamo non avere un reale impatto nella storia a seguire, ma emotivamente più forti, possono far realmente riflettere il giocatore.

➤ Dire a David di Jefferson e Chloe

Un'altra scelta importante la si vede nel quinto episodio, dopo che David ci salva dal professor Jefferson. Qui al giocatore viene data la scelta se dire o no al patrigno che il professore ha ucciso la figliastra. Se decidiamo di avvisare David dell'omicidio della figliastra, questo, preso dalla collera, tirerà fuori la pistola e sparerà all'insegnante. Al giocatore viene qui fatto suscitare un doppio dubbio morale quando deve decidere se dire o no la verità: il primo dubbio si instaura decidendo se secondo il suo giudizio il professore meriti o meno di vivere, e il

¹¹² Life is Strange.fandom.com, "Game Statistics (life is strange)", cfr. "[https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Game_Statistics_\(Life_is_Strange\)#Episode_Five_-_\"Polarized\"](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Game_Statistics_(Life_is_Strange)#Episode_Five_-_\)" consultato il 22 febbraio.

secondo concerne invece il decidere se dire o no la verità al patrigno per risparmiargli tale dolore.

➤ Il rapporto con Warren e con Chloe

Ad avvalorare la struttura episodica del titolo, è la creazione dell'interesse amoroso di Max. Abbiamo infatti la possibilità di rafforzare in modo specifico il rapporto o con Warren o con Chloe. Nel caso in cui decidessimo, nel terzo episodio, di baciare Chloe quando ciò ci verrà proposto, scateneremo una serie di reazioni negli episodi successivi, come il desiderio di Max di baciarla nuovamente al ritorno dalla prima linea temporale alternativa. Tutto questo culminerà nel finale dove, decidendo di sacrificare Chloe per salvare Arcadia Bay, Max le dirà addio baciandola appassionatamente. Se invece decidessimo di aiutare Warren con il suo esperimento di scienze nel secondo episodio, la serie di eventi che andremo a creare culminerà nel quinto quando, arrivando alla tavola calda della madre di Chloe per riprendere la foto che l'amico aveva scattato, ci verrà proposta la possibilità di baciarlo prima di modificare la linea temporale.

➤ I personaggi

○ Max

Il personaggio di Max rappresenta quello che è un personaggio tridimensionale che durante la sua avventura riesce ad attraversare quella che personalmente definirei un'enorme evoluzione interiore, che la porta a fine gioco ad avere un carattere notevolmente diverso e più complesso da quello iniziale. Il carattere di Max che ci viene presentato all'inizio è quello di una ragazza estremamente timida e che ha paura di provare a buttarsi per il rischio di sbagliare. Attraversando però tutte le problematiche e gli eventi avvenuti nei cinque episodi che la vedono protagonista, il suo carattere cambia notevolmente, rendendola più sicura di sé e più indipendente.

- Chloe

Il personaggio di Chloe sembra partire come un personaggio bidimensionale, appartenente allo stereotipo che più facilmente si può voler attribuire al tipo di ragazza che viene fatta sembrare: piena di tatuaggi, brutto rapporto coi genitori, capelli tinti e fumatrice di marijuana. Nonostante questi stereotipi che vengono assegnati durante la scrittura, andando avanti con la storia capiamo che il suo personaggio ha una possibilità di crescita molto maggiore di quella che potremmo aspettarci. Nella scena finale, quando è lei stessa a proporci di tornare indietro e fare in modo che Nathan la uccida, vediamo da parte sua un discorso particolarmente profondo che “la Chloe” d’inizio gioco non sarebbe stata capace di fare. Per la prima volta infatti definirà David il suo “*step-father*” e non “*step-douche*”¹¹³, e riconoscerà effettivamente i sacrifici della madre affermando che questa non meriti assolutamente di morire a causa del tornado. Realizza anche quanto buono lei personalmente potrà fare nei confronti di chi ha, e non ha, conosciuto sacrificando sé stessa. Questo stesso discorso può servire a convincere il giocatore a scegliere di sacrificare Chloe, facendolo ragionare sulla scelta che gli viene data.

- Mark Jefferson

Principale antagonista del videogioco, il professore di fotografia insegue unicamente il suo personale concetto di arte, senza riuscire realmente a rendersi conto del mondo che lo circonda o del peso delle azioni che compie per ottenere le sue foto, categorizzandolo così come un personaggio monodimensionale.

¹¹³ Il singolo termine “*douche*” in *slang* americano è un dispregiativo che non ha reale traduzione italiana, si può usare per quelle persone che hanno comportamenti arroganti e/o sgradevoli

➤ I punti deboli del titolo

Il titolo di casa DONTNOD non è esente dalla presenza di problematiche che i giocatori hanno riscontrato. Tra questi, quello principale risulta:

○ Il potere collegato alle foto

Ci viene proposto praticamente da metà gioco il potere di tornare indietro nel tempo utilizzando le foto istantanee, ma non ci viene mai davvero data la possibilità di utilizzarlo a nostro piacimento. Vediamo sempre andare in giro il nostro personaggio con una macchina fotografica per foto istantanee durante tutta la nostra avventura, cosa che ci permetterebbe di creare dei possibili “punti di salvataggio”, ma la meccanica non viene sufficientemente sviluppata, rispetto al suo potenziale. Questo può essere stato dettato da semplici problemi di budget, il quale non sarebbe stato sufficiente a coprire una scrittura così approfondita.

➤ Il tema del destino

Una cosa che può risultare al giocatore, arrivando alla fine del titolo, è che tutte le nostre scelte sono analizzabili come quasi inutili in visione di ciò che è il finale del gioco. Al giocatore può quindi presentarsi l’idea che il finale del gioco sia stato prefissato fin dall’inizio, e che la trama sia stata scritta per fare in modo che convergesse in quella determinata scelta. Ciò che però bisogna tenere in considerazione è che il tema centrale per *Life is Strange* concerne l’inevitabilità del destino, e come questo ci renda d’obbligo il dover andare avanti accettando ciò che l’universo ha già deciso per noi, che tale disegno ci piaccia o no. Vivendo insieme a Max questa settimana della sua vita, e analizzandola in un secondo momento in modo più oggettivo ed esterno, ci risulta palese come, indipendentemente dalla destinazione a cui siamo destinati nel nostro percorso, le diverse strade che possiamo intraprendere, e le persone a cui decidiamo di legarci percorrendole, possano alterare la situazione emotiva e personale con cui arriviamo a destinazione. Personalmente parlando, al mio completamento dell’avventura di Max e Chloe in questo primo capitolo della serie, posto davanti alla scelta finale, non stento

a dire di averci messo oltre cinque minuti, se non dieci, per decidere quale effettivamente potesse essere la scelta migliore da prendere, spinto sia da come avevo deciso di costruire il mio personaggio e le sue amicizie, sia dal quasi definibile “fastidio” suscitato dal bivio davanti il quale ero stato posto. Analizzandolo però a posteriori, il “fastidio” che tale scelta mi aveva provocato era paragonabile alla sensazione di disarmo che chiunque può provare quando posto davanti alla realtà e all’inevitabilità da cui questa è contraddistinta, riuscendo quindi a capire l’obiettivo di casa *DONTNOD*.

Termina così la mia analisi del titolo di casa *DONTNOD*. L’elaborato però lascia aperte diverse possibilità d’analisi ulteriore. Come analizzato nei tre capitoli precedenti al caso studio conclusivo, la narrazione della storia e la scrittura dei personaggi restano interamente nelle mani degli scrittori: tutte le possibili interazioni che l’utente può avere con ogni NPC all’interno del gioco è d’obbligo che siano, in fase di sviluppo, inserite da parte dello sviluppatore nel file di gioco. Un argomento che però è oggi sempre più presente nelle nostre vite, è quello dell’intelligenza artificiale, e di come questa stia ogni giorno migliorando e ottenendo abilità e conoscenza. Appare quindi naturale chiedersi se sarà mai possibile attribuire in modo completo a un’IA¹¹⁴ la creazione di dialoghi e scelte in un videogioco, così che, inserendo da tastiera la nostra risposta dialogo per dialogo, il personaggio davanti a noi possa realmente variare la propria reazione in risposta a ciò. Questo concederebbe al giocatore un vero potere anche nelle trame a finale multiplo e non solo in quelle a piena direzione del fruitore.

¹¹⁴ Intelligenza Artificiale

Bibliografia

- Bittanti, M. (1999), (Jackson Libri). *L'innovazione tecnoludica: l'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*. Milano.
- Cooper, A. (2011). *The Inmates Are Running the Asylum*. Cambridge: MIT Press.
- Genovesi, M. (2020). *Serial Games: serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*. Roma: Idra Editing.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Burlington: Focal Press.
- Rickards, M. A. (2023). *Storia del videogioco: Dagli anni Cinquanta a oggi. Nuova Edizione*. Roma: Carocci Editore.
- Rouse, R. (2004). *Game Design: Theory and Practice*. Sudbury: Jones & bartlett Learning.
- Sicart, M. (2011). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.
- Sicart, M. (2013). *Beyond Choices*. Cambridge: MIT Press.
- Sicart, M. (2013). Moral Dilemmas in Computer Games. *Design Issues* 29, 28-37.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge Companions.
- Zimmerman, E. (2004, luglio 7). *Narrative, Interactivity, Play and Games*. Tratto da Electronicbookreview.com:
<https://electronicbookreview.com/essay/narrative-interactivity-play-and-games/>

Sitografia

- Navgtr.org, “2015 Winners”, cfr. <https://www.eurogamer.net/life-is-strange-it-takes-time-to-be-different>, consultato il 18 febbraio 2024.
- RedBull.com, “Be kind, rewind: The making of Life is Strange”, cfr. <https://www.redbull.com/int-en/life-is-strange-interview> consultato il 18 febbraio 2024.
- Gamespot.com, “Life is Strange – Developer Diary: a new Beginning”, cfr. <https://www.gamespot.com/videos/life-is-strange-developer-diary-a-new-beginning/2300-6422919/> consultato il 18 febbraio 2024
- Gamezone.com, “Life is Strange Interview: How Dontnod made the most with a small budget”, cfr. <https://www.gamezone.com/originals/life-is-strange-interview-how-dontnod-made-the-most-with-a-small-budget-jwr3/> consultato il 19 febbraio 2024
- Vg247.com, “Life is Strange launch trailer and final dev diary released”, cfr. <https://www.vg247.com/life-is-strange-pc-ps4-xbox-one-video> consultato il 18 febbraio 2024
- Polygon.com, “Life is Strange, episodic adventure game, coming from Remember Me dev”, cfr. <https://www.polygon.com/2014/8/11/5990851/life-is-strange-dontnod-entertainment-ps4-ps3-xbox-one-360-pc> , consultato il 18 febbraio 2024
- TheGuardian.com, “Life is Strange: episodic video games prove as addictive as episodic TV”, cfr. <https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/26/life-is-strange-episodic-video-game-dontnod> consultato il 19 febbraio 2024
- Eurogamer.net, “Life is Strange: it takes time to be different”, cfr. <https://www.eurogamer.net/life-is-strange-it-takes-time-to-be-different> consultato il 18 febbraio 2024.
- Eurogamer.it, “Sekiro: Shadows Die Twice - Come ottenere tutti i finali del gioco”, cfr. <https://www.eurogamer.it/sekiro-shadows-die-twice-guida-ai-finali-del-gioco>, consultato il 10 gennaio 2024
- Everyeye.it, “COSA VUOL DIRE SEKIRO? SIGNIFICATO DEL TITOLO DEL GIOCO FROMSOFTWARE”,

- cfr: <https://www.everyeye.it/notizie/cosa-vuol-sekiro-significato-gioco-fromsoftware-583080.html>, consultato il 10 gennaio 2024
- PopMatters.com – “September 12th, A Toy World”, consultato 4 gennaio 2024, <https://www.popmatters.com/september-12th-a-toy-world-2496228721.html>
 - Gdr-online.com, “I giochi di ruolo cartacei più venduti di sempre”, cfr. <https://www.gdr-online.com/articoli-giochi-di-ruolo-cartacei-piu-venduti.asp>, consultato il 22 gennaio 2024
 - Multiplayer.it, “Elden Ring: vendite per 20,5 milioni di copie”, cfr. <https://multiplayer.it/notizie/elden-ring-vendite-per-205-milioni-di-copie.html>, consultato il 12 gennaio 2024.
 - News.bbc.co.uk, “What happened to Dungeons and Dragons”, cfr. http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm, consultato il 22 gennaio 2024.
 - Life is Strange.fandom.com, “Game Statistics (life is strange)”, cfr. “[https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Game_Statistics_\(Life_is_Strange\)#Episode_Five_-_Polarized](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Game_Statistics_(Life_is_Strange)#Episode_Five_-_Polarized)” consultato il 22 febbraio 2024
 - PCGamesN.com, “Dark Souls 3 sales hits the ten million mark – and the series tops 27 million”, cfr. <https://www.pcgamesn.com/dark-souls-3/sales>, consultato il 10 gennaio 2024.