



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTO DEI BENI CULTURALI

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

Corso di laurea in Scienze dello Spettacolo e Produzione Multimediale

## **La figura dell'antieroe nei videogiochi**

Relatrice: Prof.ssa Farah Polato

Correlatore: Prof. Matteo Genovesi

Laureando: Alessandro Sini

Matricola: 2063859

Anno Accademico

2022/2023



# Indice

<b>Abstract</b> .....	5
<b>Introduzione</b> .....	6
<b>Capitolo 1: L’antieroe</b> .....	<b>9</b>
Parte 1.1: Difficoltà di definizione .....	2
Parte1.2: Perché ci piacciono gli antieroi? .....	3
<b>Capitolo 2: Il videogioco prima degli anni ‘90</b> .....	<b>24</b>
Parte 2.1: Il Videogioco. Un chiarimento .....	24
Parte 2.2: : La nascita del videogioco. I 4 “padri fondatori” .....	28
Parte 2.3: Le strade che portano all’antieroe: Arcade, avventure grafiche e violenza nei videogiochi .....	35
Parte 2.4: I protagonisti dei videogiochi classici: gli eroi.....	47
<b>Capitolo 3: Gli anni ‘90: una nuova era</b> .....	<b>53</b>
Parte3.1: Contesto storico.....	53
Parte 3.2: La svolta culturale.....	69
Parte3.3: I primi antieroi: Half-Life, Hitman e Thief.....	83
<b>Capitolo 4: Far riflettere il giocatore</b> .....	<b>98</b>
Parte 4.1: Indicazioni generali sull’etica nei videogiochi.....	98
Parte 4.2: Il design etico applicato ad un gioco con antieroe: il caso di Joel e The Last of us.....	110
<b>Conclusioni</b> .....	120
<b>Bibliografia</b> .....	122
<b>Ludografia</b> .....	125



## Abstract

Con questo lavoro ci si propone di analizzare la figura dell'antieroe nelle narrazioni videoludiche; mostrando come questa tipologia di personaggio inizi ad essere sempre più presente a partire dagli anni 90 in poi, diventando una componente fondamentale per i giochi che iniziano a sancire la maturazione definitiva del medium videoludico.

L'analisi partirà da una definizione generale di che cosa si intenda con il termine "antieroe", termine certamente molto vago e, talvolta, abusato, incentrandosi inizialmente sull'identificazione di varie tipologie di antieroe in modo da darne una definizione utile per il mondo videoludico. In seguito in breve, spiegherò anche le motivazioni che portano uno spettatore (un videogiocatore, in questo caso) ad apprezzare particolarmente un protagonista con queste caratteristiche.

In seconda istanza mi concentrerò a lungo sulla storia dei videogiochi, focalizzandomi in particolare sul periodo che va dalla loro nascita fino alla fine degli anni '90. Qui ripercorrerò l'evoluzione del medium guardandola attraverso una particolare lente di ingrandimento. Questo sia per mostrare brevemente la scarsità di tali figure nelle narrazioni interattive fino a quel momento, ma anche per evidenziare quegli elementi che si riuniranno solamente nella seconda metà del decennio in quella che sarà la svolta culturale del mezzo. In seguito, proseguirò mostrando come, in quegli anni, gli antieroi inizino a sbocciare come margherite nei prodotti videogiocabili, portando come esempio una breve analisi dei protagonisti di *Half-Life*, *Hitman: Codename 47* e *Thief: The Dark Project*.

Infine mi concentrerò sull'analisi del gameplay etico sia aperto che chiuso nei videogiochi, cercando di mostrare come tali elementi possano essere implementati alla perfezione in una produzione avente come protagonista un antieroe, ovvero Joel in *The Last of Us*.

## Introduzione

Accendo la mia Playstation. Accendo il pad. Si apre la classica schermata di sistema con sfondo blu e le varie applicazioni installate, tra cui i giochi. *Fifa*, *Call of Duty*, *Fortnite*, *God of War*, *Europa Universalis*. L'imbarazzo della scelta. Ma a cosa voglio giocare? Ho voglia di qualcosa che mi faccia solo divertire, che mi butti nella mischia con altri cento giocatori, oppure qualcosa di più ragionato e strategico?

Oppure ho voglia di gettarmi in un'avventura ambientata in una cornice norrena in cui devo sconfiggere mostri e divinità? Certo, anche qui ci sarebbe da menare le mani come negli altri, ma qui devo anche badare ad un ragazzino che sembrerebbe essere mio figlio. Devo proteggerlo, devo svelare il suo passato evitando di svelare il mio. Chissà cosa potrà accadere.

Ecco, questo è stato uno dei tanti pensieri che ho avuto quando avevo appena installato *God of War* (2018), che non avevo ancora avuto il tempo di iniziare. Sapevo che non sarebbe stato un gioco breve come una partita a *Fifa* e sapevo che, pur essendoci armi e violenza, non sarebbe stato uguale a giocare a *Call of Duty*. In cosa era diverso il nuovo gioco? Era un'avventura, con una storia lunga e dei personaggi carismatici al suo interno, personaggi che però non sembravano sempre contenti di avere quei poteri, che anzi, talvolta parevano un fardello. Perché Kratos sembrava essere perennemente in pensiero e titubante verso le sue capacità sovranaturali? Chi era quel bambino che continuamente gli gironzolava intorno?

Kratos non è certo un personaggio come gli altri, ha qualcosa che lo differenzia: è un antieroe.

Ma che cosa è un antieroe? Perché risulta così interessante? Quando inizia ad essere introdotto nelle produzioni videoludiche? Come si è passati dal coloratissimo Super Mario a uccidere zombie per salvare una ragazzina in *The last of Us*?

Queste sono le domande che mi sono poste e dalle quali è scaturito questo lavoro di tesi.

Il mio intento è quello di spiegare quando e perché gli antieroi inizino ad essere presenti nel mondo videoludico e qual è stato il loro impatto sulle narrazioni multimediali interattive.

Per fare ciò ho deciso, nel primo capitolo, di iniziare la mia analisi cercando di dare una spiegazione di che cosa si intenda per “antieroe” da un punto di vista generale piuttosto che solamente relativo alla sfera videoludica, anche perché il termine nasce, come vedremo, in ambito letterario e ha radici abbastanza antiche. Proverò a presentare una categorizzazione di che cosa sia tale figura, dando una panoramica delle diverse accezioni che il termine possiede. Nella seconda parte del capitolo, invece, approfondirò le motivazioni del perché tale figura sembri interessare e piacere al pubblico più di altre di stampo eroico o comunque meno complesse e profonde rispetto all’oggetto qui analizzato.

Nel secondo capitolo mi concentrerò invece sulla storia dei videogiochi. Dopo aver dato una panoramica di che cosa sia un videogioco, ripercorrerò lo sviluppo del mezzo a partire dai suoi quattro padri fondatori (Higinbotham, Russel, Baer e Bushnell) per mostrare sia quali siano le premesse e la filosofia che portano alla nascita del videogioco, filosofia che talvolta ritornerà anche anni dopo, come vedremo. In seguito, seguirò lo sviluppo dell’industria videoludica, la quale percorrerà prevalentemente il filone dei cabinati e dei giochi *arcade* con la Atari e le prime console war, ma mi focalizzerò anche sul mondo Pc, in particolare sulla nascita delle avventure grafiche, che, come vedremo, saranno fondamentali per la genesi e poi lo sviluppo di quella componente narrativa che sarà un elemento cardine delle produzioni videoludiche future. A conclusione del capitolo, presento tre giochi emblema dell’industria di quel periodo, che si differenziano dagli altri, oltre che per il grande successo, anche per alcune innovazioni di design: *Pac-man*, *Donkey Kong* e *Super Mario Bros*.

Il terzo capitolo sarà un po' più corposo. È diviso in tre parti: nella prima evidenzio quegli elementi cardine che rappresentano la base per il cambio di paradigma nelle produzioni videoludiche, trattando dello sviluppo tecnologico in primis e poi della nascita dei generi del *First Person Shooter* (fps) e dello sviluppo del picchiaduro. Nella seconda parte espongo la svolta culturale apportata dalla Sony con la Playstation, la quale introduce un nuovo modo di intendere il videogioco e il videogiocatore, attraverso titoli più maturi e attraverso una campagna pubblicitaria di fortissimo impatto. L’ultima parte del capitolo sarà relativa agli antieroi. Porterò tre esempi di videogiochi della fine degli anni '90 che hanno come protagonisti dei personaggi che sono ascrivibili alla categoria antieroaica: *Half-Life*, *Hitman: Codename 47* e *Theft: The Dark Project*; analizzando i protagonisti attraverso vari studi tra cui quelli di Alinovi (2011) e Fulco (2004).

L'ultimo capitolo sarà invece dedicato alla presentazione dei concetti presentati da Sicart di etica e morale nei videogiochi, realizzabili attraverso due tipi di design che lo studioso definisce “design etico aperto” e “design etico chiuso”. In una seconda parte del capitolo mostrerò come questi concetti possano essere applicati ad un videogioco con protagonista un antieroe e come questo tipo di personaggio risulti ottimale per l'implementazione di questi tipi di design etici: sto parlando di Joel, protagonista di *The last of Us*.

L'intento di questo lavoro non è quindi quello di presentare una ricerca approfondita né sui processi cognitivi alla base del nostro gradimento nei confronti degli antieroi (seppur vi ho dedicato una parte del primo capitolo), né di analizzare in profondità le produzioni videoludiche moderne, in cui gli antieroi fioccano. Il mio intento è qui quello di riunire gli elementi cruciali della storia del videogioco che hanno portato all'utilizzo di questo tipo di personaggi come protagonisti delle opere multimediali interattive, creare una sorta di “genesi” dell'antieroe dei videogiochi. Per fare ciò è stato necessario guardare a tutta la storia dei videogiochi, evidenziando quali siano state le innovazioni, le idee (talvolta anche molto controverse), ma anche le correnti di pensiero che hanno portato il videogioco ad evolversi e diventare un medium multimediale dello stesso livello di importanza e influenza della televisione e del cinema.

Questa tesi sarà quindi di una “*origin story*” dell'antieroe nel medium videoludico.



## Capitolo 1

### L'antieroe.

#### Parte 1.1 Le difficoltà di definizione.

Viviamo ormai in una società che ci bombarda continuamente di nuovi stimoli soprattutto da un punto di vista audiovisivo. Questo settore ha visto una progressiva crescita nel corso dell'ultimo secolo sviluppandosi su vari media, e forse è proprio per questo che continua ad essere così fruttuoso e longevo: non si fossilizza su un unico mezzo di comunicazione. Nel corso degli ultimi 120 anni (e qualcosina in più) il medium che per primo ha retto il peso dell'audiovisivo era prevalentemente quello del cinema. I film erano diventati un potente veicolo comunicativo e una maniera innovativa di raccontare una storia, sia originale, sia riadattata dalla letteratura e dal teatro.

Quest'ultima, soprattutto nei primi periodi di produzione cinematografica sistematizzata (anni '10 e '20 del '900) era una delle fonti principali di racconti, da fruire attraverso l'uso di immagini prima, e di immagini e sonoro poi (Calabretto, 2010). Il cinema divenne un'industria a partire dagli anni '20, soprattutto negli Stati Uniti e in particolare negli studi di Hollywood che crearono un vero e proprio modello di business attorno ad esso: la produzione iniziò ad aumentare e così la diffusione di film, spingendolo ancora di più verso la consacrazione a fenomeno culturale di massa (Innocenti & Pescatore, 2008).

Negli anni '50 il carico dell'audiovisivo iniziò a migrare anche su un altro mezzo: la televisione. Schermo più piccolo e la possibilità di andare in onda anche per lungo tempo con palinsesti di varie ore, costrinsero i lavoratori della nascente industria a creare nuovi modi per riempire il tempo di messa in onda: nacquero i primi *format* televisivi e si iniziarono a spacchettare e frammentare le narrazioni; stava nascendo la serialità televisiva. (Pescatore, 2008)

Proprio quest'ultima ha forse oggi addirittura raggiunto e ormai superato del tutto il cinema nel ruolo di medium audiovisivo per eccellenza, maturando moltissimo dagli anni '50 in poi ed esplodendo definitivamente negli anni '90 con la cosiddetta *Quality television* inaugurata dall'emittente americana HBO. In quegli anni, infatti, la serialità iniziò a

“rappresentare in modo complesso e ricco le grandi questioni della modernità, di coinvolgere a più livelli un pubblico vasto, popolare e mainstream e insieme l'élite più colta e raffinata, gli opinion leader” (Di Prazza, 2018<sup>1</sup>, p.153)

Temi come la depressione, la questione di genere, la violenza sessuale, le dipendenze da droghe entrarono di prepotenza nelle case delle persone, le quali non riuscirono a staccarsene; la sperimentazione di forme narrative e registiche sempre più spinte e distanti da quel linguaggio visivo canonico che si era instaurato nei primi anni della televisione (ad esempio l'uso del *flashback* in “Lost” o la spazializzazione temporale presente in “24”) (Innocenti & Pescatore, 2008) , resero ancora più attraenti e irresistibili i prodotti seriali dal 1998 in poi, il cui capostipite fu senza dubbio la serie “I Soprano” col suo protagonista, Tony, vero e proprio antieroe moderno.

Al giorno d'oggi la serialità è migrata su un altro supporto con schermo ancora più piccolo rispetto a quello della televisione: stiamo parlando dei PC o addirittura degli smartphone; infatti, lo sviluppo dei servizi di streaming, definiti in gergo OTT (Brembilla, 2018) ha reso possibile guardare film e serie tv in qualsiasi luogo, in qualsiasi momento in quanto fruibili attraverso applicazioni scaricabili su qualunque supporto avente una connessione internet. Questa nuova modalità ha aperto a modelli di business differenti da quelli precedenti che hanno influenzato anche la parte narrativa, con la diluizione in prodotti sia lunghissimi (con molte stagioni) sia super-concentrati in miniserie di poche puntate.

Tuttavia, molte hanno in comune l'antieroe come figura di riferimento.

Infine, il più giovane tra i media audiovisivi che riesce a guadagnarsi uno spazio tra “i grandi” del settore, è quello videoludico.

Nato inizialmente come divertimento nelle Università americane degli anni '60, il videogioco ha attraversato una crescita e maturazione che nel giro di poco più di 30 anni lo ha portato a diventare il centro di un'industria da svariati miliardi di dollari e, come vedremo approfonditamente anche in seguito, a trasformarsi in un fenomeno molto complesso che attraversa vari campi di studio, dalla sociologia alla psicologia, fino ad arrivare alla

---

<sup>1</sup> Cit. ripresa da Aldo Grasso e Cecilia Penati, *La Nuova Fabbrica dei Sogni. Miti e storie delle serie tv americane*, Milano, Il Saggiatore, 2016, ed. Kindle, pos. 71

filosofia. Nonostante il videogioco nasca quindi con presupposti molto differenti rispetto ai suoi due parenti multimediali, si impone come medium audiovisivo di estremo interesse ed efficacia nel veicolare quello che alla fine accomuna questi tre media, ovvero le storie. Le narrazioni.

### *Una definizione complessa*

L'intento di questa tesi non è analizzare le caratteristiche che accomunano le narrazioni in questi tre media; piuttosto, mi concentrerò su un aspetto molto più particolare, ovvero la presenza della figura dell'antieroe nei videogiochi.

Tuttavia, essendo essi venuti successivamente al cinema e alla serialità ed essendone stati fortemente influenzati, è doveroso prendere qualche spunto anche dalla storia e dallo sviluppo dei due "cugini" multimediali più anziani del medium videoludico. Essi come vedremo, presentano non poche similitudini con lo sviluppo delle narrazioni antieroeiche videogiocabili, soprattutto quelle del mondo della serialità (in particolare il periodo storico di maggiore presenza di queste figure nelle rispettive produzioni).

Per capire al meglio tutto ciò è fondamentale chiarire però che cosa si intenda per antieroe.

Tutti gli articoli, manuali e dissertazioni che trattano tale argomento iniziano in qualche modo alla stessa maniera: È difficile dare una definizione di antieroe, in quanto il termine si è evoluto continuamente e continua a farlo; questo lavoro di tesi non farà eccezione.

Secondo l'Enciclopedia Treccani l'antieroe è quel "Personaggio che, polemicamente o no, mostra qualità del tutto opposte a quelle considerate tipiche e tradizionali dell'eroe" (Treccani; data di consultazione 15/04/2023). Per Bernardelli (2016, p.2) l'antieroe si descrive come "il rovesciamento della figura dell'eroe: tutto ciò che di positivo possiede la figura eroica, nell'antieroe viene rovesciato, negato, irriso." Un approfondito lavoro filologico di Kadiroğlu (2012) ci mostra come il termine antieroe abbia molte sfaccettature, ad esempio citando il "*A Supplement to the Oxford English Dictionary I*" del 1972 l'antieroe è "one who is the opposite or reverse of a hero" (Kadiroğlu M. ; 2012; p.3) ma riporta anche che in *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory* di J. A. Cuddon l'antieroe viene ritratto come "the one who is given the ability of failure" e ancora "He is a "cowardly, weak, inept, or simply unlucky" citando Quinn (2006).

Solamente da questo brevissimo excursus possiamo notare come le definizioni della Trecani e di Bernardelli siano abbastanza generali, ma già con Kadiroğlu, il quale scava più in profondità nella storia del termine, iniziamo a notare una discrepanza nelle caratteristiche che vengono attribuite all'antieroe.

L'antieroe non è solo colui che non ha coraggio e una morale non completamente positiva, ma anche colui che possiede la propensione al fallimento, alla codardia, all'inefficienza (inteso con l'accezione dei romanzi primo novecenteschi) ma anche alla sfortuna: non tutto quello che gli succede è colpa sua, talvolta è solo la sorte che gli è avversa. Da qui sempre Kadiroğlu avvia una ricostruzione del termine a seconda dei suoi usi nella letteratura nel corso dei secoli: si parte dall'antica Grecia, passando per il padre del romanzo moderno, il "Don Chisciotte della Mancha" (1605) il cui personaggio principale ha la mente annebbiata dalle troppe storie romantico-medioevali e mal interpreta la realtà in cui vive, ciò lo porta ad agire secondo ideali cavallereschi in una società che ormai si è evoluta; continuando con il "Lazarillo de Tormes" (1554) dove il protagonista può essere definito uno dei primi antieroi, in quanto per sopravvivere ruba, inganna e non si fa troppi problemi nel ricorrere all'illegalità; si prosegue poi con i romanzi dell'800: in "Memorie dal sottosuolo" Dostoevskij è il primo scrittore che nomina propriamente la parola "antieroe" nella storia riferendosi proprio al suo protagonista, il quale non è capace di adattarsi alla società in cui vive e si rifugia, appunto, nel sottosuolo.

Dall'800 in poi la figura degli antieroi inizia ad essere sempre più presente in letteratura e quindi si amplia anche lo spettro di azione del personaggio: antieroe è Sherlock Holmes, che usa metodi non convenzionali per risolvere i crimini, ma lo è anche Zeno che non riesce a smettere di fumare l'ultima sigaretta, figurarsi risolvere i problemi della sua vita.

Dal '900 in poi, con lo sviluppo di cinema e televisione che, come accennato in precedenza, attingono molto al repertorio della letteratura; gli antieroi entrano anche nelle narrazioni multimediali, anzi, Di Prazza (2018, p.3) sottolinea come talvolta: "Nel cinema la presenza dell'antieroe sembra determinare la qualità del film e il suo spessore narrativo".

Da qui i primi antieroi più "buoni" come Charlot, sopraffatto dai ritmi industriali della modernità, a quelli più "tormentati" come Batman della serie di fumetti della DC,

arrivando poi ai vari protagonisti delle serie moderne come il già nominato Tony Soprano ma anche il medico anticonformista per eccellenza: Dr. House.

Tutti questi personaggi così diversi e talvolta distanti tra loro hanno una cosa in comune: il non essere eroi.

## *Gli eroi*

Torniamo indietro quindi alla definizione data da Bernardelli: antieroe è colui che non ha le caratteristiche dell'eroe. Per definire il primo bisogna quindi chiarire chi sia il secondo, ricostruendone la storia, e infine separando quegli elementi da cui nascono le figure degli antieroi.

La storia degli "eroi" è ovviamente molto più lunga e sempre Bernardelli (2016) ne analizza la nascita e lo sviluppo; tuttavia, lo fa secondo una prospettiva puramente legata alla tecnica di scrittura della creazione di un personaggio più che incentrarsi su esempi significativi come ha fatto invece Kadiroğlu.

Il primo passo, secondo Bernardelli, lo fece Aristotele con la sua "Poetica" nella quale va a descrivere come i personaggi siano creati in base ad una imitazione (mimesi) del reale, e in particolare sull'idea che i personaggi siano "uomini migliori di noi o peggiori di noi o come noi" ("Poetica" 2, 1-5). Un altro studio molto interessante che viene riportato è quello di György Lukács, critico letterario ungherese, che nel 1936 scrive "La fisionomia intellettuale dei personaggi artistici" (in "Il marxismo e la critica letteraria"; 1936), articolo nel quale va a sottolineare come, nel momento in cui si crea un personaggio, esso non debba essere astratto nella sua caratterizzazione ma debba sembrare vivo e immerso nei problemi della propria epoca, deve avere una sua individualità, strettamente connessa con il contesto socio-culturale in cui vive. Questa teoria è anche descritta come la teoria del *tipo*, ovvero: "le caratteristiche individuali del personaggio devono dare espressione a problemi collegati ad una più vasta concezione del mondo" (Bernardelli; 2016), e questo legame con il contesto e le problematiche della società permette un maggiore coinvolgimento empatico da parte del lettore.

Ovviamente questa concezione di creazione del personaggio non è l'unica. Umberto Eco (1964) infatti spiega come non tutti i personaggi debbano essere *tipi* ma che talvolta dei personaggi stereotipati, astratti, poco reali, siano fondamentali per far passare un

messaggio, per essere eletti a simbolo. Lui li definisce *topos*, personaggi facili da memorizzare e capire in quanto non caratterizzati profondamente, ma rispondenti a delle descrizioni morali stereotipate; viene fatto l'esempio di D'Artagnan dei "Tre Moschettieri", personaggio che non ha una profondità emotiva forte ma ha i classici caratteri dell'eroe; rappresenta qualcosa di già visto e sentito per il lettore, ma che lo rassicura e gli permette di capire la morale del personaggio immediatamente.

Rimanendo nel campo dei *topos*, vediamo invece chi rappresenta l'opposto dell'eroe. L'antagonista (il *villain*) della storia è una figura solitamente tanto stereotipata quanto l'eroe principale. Egli, infatti, è spesso descritto come il male assoluto, tutto d'un pezzo, senza nessuna sfumatura aggiuntiva. Ovviamente questo è dovuto al fatto che il fruitore della storia non debba empatizzare con lui, ma deve stare dalla parte dell'eroe buono.

In sostanza, "se in una narrazione abbiamo James Bond bisognerà che ci sia anche un Goldfinger" (Bernardelli; 2016, p.7).

Ma i personaggi possono essere molto più che solo figure stereotipate.

Forster nel 1927 espone la sua teoria sulla costruzione del personaggio, dividendo in personaggi *piatti* oppure *tondi*. I primi sono quei personaggi facili da ricordare, monodimensionali (i *topos* di Eco) mentre i secondi sono quei personaggi che mutano nel corso della narrazione, che presentano più sfaccettature caratteriali, ma soprattutto che hanno la "capacità di sorprenderci in maniera convincente. Se non ci sorprende mai, è piatto." (Forster; 1991; p.85).

Sono personaggi *piatti* tanto gli eroi stereotipati quanto i loro antagonisti, i *villain* senza sfumature. Quindi dove si collocano gli antieroi?

Riprendendo lo schema di Bernardelli, collochiamo i *topos* stereotipati agli estremi di un immaginario segmento, corrispondenti ai personaggi *piatti*; nello spazio che si apre tra tali estremi, il personaggio inizia a diventare sempre più sfaccettato, caratterizzato e complesso, di fatto *tondo* ed è qui che possiamo collocare la figura dell'antieroe.



Fig. 1 – Bernardelli, *op. cit.*, p. 9

## *Gli antieroi*

Ormai risulta chiaro che l'antieroe non è solo il rovesciamento delle caratteristiche dell'eroe ma è una figura più complessa, più profonda.

Ma, come già detto in precedenza, la parola "antieroe" indica figure talvolta molto diverse tra loro, dal già citato Sherlock Holmes al più innocuo Charlot di Chaplin.

Fortunatamente ci viene di nuovo in aiuto Bernardelli, che prova a dare una tassonomia dei tipi di antieroe.

Egli identifica 6 tipi di antieroe:

1. **L'antieroe per sovversione:** ovvero quel personaggio che rifiuta il pensiero dominante, rifiuta le caratteristiche dell'eroe, non gli interessa possederle e quindi risulta antieroeico. Bernardelli lo definisce un "personaggio che sembra dichiarare: "non voglio, quindi mi oppongo".
2. **L'eroe mancato:** quel personaggio che ha le caratteristiche dell'eroe ma che non può esercitarle per via del contesto in cui vive che gli è avverso. Bernardelli parla di "antieroe per frustrazione".
3. **L'inetto:** antieroe del romanzo primo-novecentesco per eccellenza; è quel personaggio che ha come esempio l'eroe ma non riesce a seguirne i principi o il modello in quanto è inferiore rispetto a qualche caratteristica fisica o mentale. L'esempio principale è Zeno di Italo Svevo.
4. **Il Villain convertito:** è solitamente il personaggio negativo che per via di qualche spinta morale, agisce come l'eroe per un buon fine. In questo caso non c'è il

rovesciamento della figura dell'eroe ma il suo contrario: sono i principi dell'antagonista che vengono ribaltati per ottenere un personaggio positivo.

5. **L'antieroe per caso:** è quel personaggio che si trova nel mezzo di una situazione che richiederebbe un eroe e decide, spesso perché costretto, di diventare lui stesso l'eroe. Di fatto non presenta nessuna caratteristica eroica né da un punto di vista fisico né da uno morale, è un uomo "normale" elevato ad eroe a causa del contesto. L'esempio più rappresentativo è forse Walter White di "Breaking Bad".
6. **L'antieroe neutro:** simile al precedente ma, in questo caso, il contesto non richiede figure eroiche. Il protagonista qui è un uomo di tutti i giorni che non pretende di essere eroe e la società non glielo chiede. È un "personaggio che è antieroe perché non serve un eroe".

Ovviamente Bernardelli non è l'unico che si è occupato di produrre una sorta di categorizzazione degli antieroi.

Un'analisi interessante e leggermente differente è quella portata avanti da Anne Wescott Eaton in "Rough Heroes of the new Hollywood" (Eaton, A. W. ;2010). Eaton, a differenza di Bernardelli, basa la propria distinzione legata agli antieroi sulla loro presenza nel mondo cinematografico, piuttosto che quello letterario; discutendo di come la sempre maggiore presenza di questi personaggi abbia portato a sdoganare il cosiddetto "Hays Code", una censura di atti osceni, nudità e violenza nelle produzioni cinematografiche.

In particolare, Eaton esplicita la differenza tra due tipi di personaggio: non solo l'"Antihero", ma anche il "Rough Hero".

Il primo è per lei un:

"Protagonista caratterizzato da una complessità morale che lo rende più "umano" rispetto all'eroe tradizionale. [...] Nonostante la mancanza di alcune qualità, come il coraggio, la prestanza fisica o l'intelligenza si rivela essere dignitoso, accettabile, anche se talvolta guidato male o non capito".

Di fatto l'"Antihero" è un personaggio che, nel profondo, è guidato da valori che riconosciamo come positivi e a cui possiamo perdonare delle scelte morali talvolta sbagliate, proprio perché sappiamo che in realtà è guidato da delle virtù accettabili. Secondo Eaton è questo che crea l'empatia con lo spettatore, arriviamo a giustificare il modo di fare



dell'antieroe perché sappiamo che alla fine farà la cosa giusta, ma il processo che porta a tale risoluzione è diverso da quello dell'eroe tradizionale.

Il secondo invece è una figura molto più complessa.

Eaton descrive il "Rough Hero" come:

“Un protagonista difettoso. Ma, mentre le imperfezioni dell'Antieroe sono più moderate e non per forza di natura morale, quelle del Rough Hero sono sempre morali, evidenti e gravi: molto spesso è un assassino, uno stupratore o un molestatore di bambini. Inoltre [...] le sue mancanze morali sono parte integrante della sua personalità”.

Quindi questo nuovo modello di antieroe si basa sulla moralità corrotta e non reversibile del personaggio, egli è conscio delle sue azioni e non se ne pente, anche quando sono estremamente scorrette da un punto di vista morale. Mentre l'Antihero poteva essere vittima della sfortuna, del contesto che lo circonda o di altri fattori che lo portavano ad agire in una certa maniera, il "Rough Hero" ha esplicitamente intenzione di agire in maniera scorretta, non provando alcun tipo di rimorso. Esempi di "Rough Hero" riportati da Eaton sono Hannibal Lecter nel "Silenzio degli innocenti", ma anche Tony Soprano, che abbiamo già nominato all'inizio di questo capitolo; insomma, tutti personaggi che presentano una moralità estremamente negativa, corrotta, subdola ma che piacciono allo spettatore.

## **Parte 1.2 Perché ci piacciono gli antieroi?**

Finora abbiamo visto varie definizioni di antieroe, partendo dalla letteratura, dove il personaggio nasce in primo luogo, spostandoci poi al cinema e alla serialità televisiva. Abbiamo sottolineato come, già in prima istanza, fosse stato difficile etichettare questo tipo di personaggio, in quanto la sua evoluzione attraverso la storia della letteratura ha prodotto una serie di ramificazioni del termine che talvolta differiscono molto l'una dall'altra (ripeto, antieroe è sia Zeno che Dr. House) ma che rimangono sotto il grande ombrello dell'antieroe. Partendo dalla definizione più generale possibile ("antieroe è colui che presenta qualità contrarie a quelle dell'eroe"), attraverso gli studi di Eco, Forster, Lukacs abbiamo visto come Bernardelli abbia fornito una categorizzazione dei vari tipi di antieroe a cui abbiamo aggiunto l'approfondimento di Eaton, la quale, concentrandosi sulle

caratteristiche morali del personaggio, ha prodotto un'ulteriore differenziazione tra “*Antihero*” e “*Rough Hero*”.

Quindi abbiamo dato una generale infarinatura teorica di che cosa rappresenti questo tipo di personaggio; tuttavia, prima di iniziare a trattare tale figura nel mondo videoludico, che sarà oggetto dei successivi capitoli, rimane ancora un quesito da risolvere, che rappresenta uno dei punti fondamentali di questo lavoro.

Perché ci piacciono gli antieroi? Perché un personaggio con una morale deviata e corrotta, un personaggio che esce così tanto dagli schemi mentali della società in cui viviamo ci attrae?

La stessa Eaton prova ad offrire un punto di vista.

Seguendo la teoria del “Principio simpatetico” di Carroll (Carroll; 2008.), Eaton ci dice che il metodo migliore per rendere apprezzabile un personaggio è che si crei un legame empatico con lo spettatore; quindi, bisogna fare in modo che se ne desideri il successo, che si gioisca per le sue vittorie e ci si dispiaccia per le sue sconfitte. Tuttavia, questo principio si attiva se la moralità del personaggio risulta positiva, ma quella del Rough/Anti-Hero da lei trattato è completamente l'opposto: è moralmente scorretta e violenta.

Ci sono quindi altre modalità per suscitare empatia e che permettono di affezionarci ad un personaggio. Uno di questi è l’*“emotive prefocussing”*, che Eaton e soprattutto García (García, A.N.;2016) riprendono sempre da Carrol. Proprio il professore spagnolo spiega come esso consista in varie strategie subliminali che permettono di indirizzare l'empatia dello spettatore verso l'antieroe anche se non se ne condividono le scelte.

Una di queste è mostrare il contesto familiare del personaggio; vedere il nostro antieroe prendersi cura della sua famiglia, dei suoi figli, esplicitando i suoi lati più romantici e altruisti, istintivamente porta lo spettatore a giustificare le sue azioni in quanto sono mosse da una motivazione legittima: aiutare i suoi cari. Un esempio emblematico è riportato proprio da García: egli, infatti, descrive come in una puntata di *Breaking Bad* in cui Walter White ha appena ucciso due teppisti, il nostro giudizio su di lui venga immediatamente mitigato dal fatto che venga mostrato mentre dà da mangiare al suo bambino, rappresentandolo come un padre di famiglia che è stato costretto dalle circostanze a fare ciò che ha fatto. Una visione molto simile è quella che viene data di Kratos in *God of War*

del 2018, in cui l'implacabile mastino del dio della guerra viene rappresentato come un padre che deve badare a un ragazzino, suo figlio, e quindi non è più il classico lupo solitario di cui abbiamo fatto esperienza fino a quel momento nei capitoli precedenti del franchise.

Un'altra di queste strategie consiste nel rappresentare il protagonista come il male minore rispetto al suo antagonista. Questo porta lo spettatore a rinforzare l'empatia nei suoi confronti in base al semplice ragionamento del "non è così negativo come quell'altro" e del "alla fine lo fa per il bene". Un esempio è quello di Deadpool, antieroe per eccellenza nella saga di fumetti della Marvel, il quale agisce spesso secondo metodi estremamente scorretti o poco ortodossi, ma lo fa per impedire al suo antagonista di turno di realizzare dei piani malvagi che porterebbero a conseguenze ben peggiori. Parafrasando la famosa citazione attribuita a Macchiavelli potremmo dire che "il fine giustifica i mezzi dell'antieroe". Questo meccanismo viene utilizzato, anche qui, per giustificare le azioni del protagonista, che in un contesto differente, sarebbero state percepite come spietate e immorali.

Le ultime due strategie utilizzate sono strettamente collegate e sono quella del pentimento e della vittimizzazione del personaggio. La prima è abbastanza semplice e diretta: consiste nel mostrare il senso di colpa provato dall'antieroe nel momento in cui fa una cattiva azione; Garcia fa l'esempio di una puntata dei Soprano, in cui Tony picchia uno dei suoi dipendenti per nessuna ragione apparente e immediatamente dopo fugge in un bagno per vomitare a causa del senso di colpa. Quindi di fatto la figura di un antieroe che si assume il peso della colpa delle sue azioni porta il pubblico a ripristinare l'empatia verso di lui.

Per quanto riguarda la vittimizzazione del protagonista questa è un'altra maniera di dare giustificazione alla moralità corrotta dell'antieroe. Vengono dipinti come vittime delle circostanze oppure sofferenti a causa di un trauma passato o per qualche decisione presa che ne ha condizionato lo sviluppo emotivo; questo porta lo spettatore a comprenderne le motivazioni dietro le azioni fino addirittura a perdonarle in certi casi.

Al di là di questi mezzi collaterali usati per suscitare empatia, ci sono alcuni meccanismi testuali e psicologici che portano uno spettatore a giudicare positivamente un antieroe.

Di Prazza (2018; p.6) li spiega chiaramente.

Il primo è quello legato alla familiarità che si crea col personaggio nel corso della narrazione; infatti

“lo spettatore, a causa della lunga frequentazione con il personaggio e il suo universo narrativo, non riesce a fare una valutazione imparziale e pertanto non è in grado di percepire la reale portata negativa delle sue azioni e interpreta quelle degli altri personaggi (antagonisti) come peggiori”.

Di fatto ci si affeziona al personaggio per via di tutto il tempo che si trascorre con esso, vedendolo pensare, agire e relazionarsi nel proprio contesto sociale. Ciò è, ovviamente, fortemente dovuto alla struttura di alcuni media più che di altri: una narrativa a lungo termine è certamente caratteristica della serialità televisiva (di cui si occupa Di Prazza, appunto), dei romanzi, ma anche della narrazione videoludica, con campagne che possono durare varie ore (talvolta più di 100) e che portano il giocatore a trascorrere moltissimo tempo in compagnia del nostro protagonista e antieroe, innescando questo procedimento di familiarizzazione descritto sopra.

Un fattore di cui sia García che Di Prazza parlano, ripreso da “Fictional Reliefs and reality Checks” di Vaage (2013) è il cosiddetto “*Fictional relief*”, ovvero quella rete di salvataggio che ci permette di differenziare le azioni del personaggio di finzione dalla realtà effettiva. Questo è uno dei motivi fondamentali per cui siamo portati ad accettare le azioni moralmente sbagliate dell’antieroe: sappiamo che non avvengono nella realtà e che le conseguenze non si ripercuoteranno nel “nostro” mondo e quindi le giudichiamo diversamente. Un ragionamento simile ma applicato ad un differente contesto è quello che fa Borchard in “Super Colimbine Massacre Rpg! E Grand Theft Autoetnografia” (in *Gameover*; Bittanti M.; 2021) in cui asserisce come egli si sentisse libero di uccidere qualcuno proprio perché in un videogioco e quindi cosciente che le sue azioni non avrebbero avuto conseguenze reali; questo lo portava a fare le azioni più efferate e immorali, anche con un certo piacere e divertimento a detta sua, proprio perché libero di agire senza nessuna ripercussione.

Si crea quindi una sorta di sospensione della moralità dello spettatore che può godersi senza ripercussioni le azioni dell’antieroe. Questo discorso verrà ripreso anche in seguito con gli studi sulla moralità in ambito videoludico.

Il meccanismo del *Fictional relief* viene controbilanciato da quello che Vaage definisce “*Reality check*”. Esso consiste nel riportare lo spettatore alla realtà, spingendolo a riflettere sulle conseguenze morali che le azioni dell’antieroe avrebbero nella realtà. Questi due meccanismi sono molto simili a quelli relativi al gameplay etico di cui parla Sicart e che vedremo in seguito; sembra quindi che quando si tratta di antieroi ci sia una sorta di paradigma che funziona per creare empatia verso il protagonista, paradigma che spazia attraverso più media, basato sia sul far riflettere il fruitore del prodotto (seriale o videoludico che sia) sulle conseguenze delle proprie azioni, sia a convincerlo che è libero di poterle fare, proprio perché ,in fin dei conti, non avvengono nella propria realtà.

Un altro fattore fondamentale è il fascino che esercitano questi personaggi, strettamente legato al potere che esercitano nelle narrazioni di cui sono protagonisti.

Il fatto che un antieroe abbia facoltà di non seguire gli schemi dettati dalla collettività in cui viviamo, porta lo spettatore ad apprezzare “particolarmente questa tipologia di narrazioni poiché consentono loro di godersi dei momenti di evasione dalle regole morali della società e indulgere in un breve, ma intenso, momento di immoralità” (Di Prazza; 2018; p.7)

Di fatto, quindi, seppur non in maniera diretta, le narrazioni antieroiiche permettono di fare esperienza di questa trasgressione in quanto il protagonista ha solitamente molta influenza nel contesto in cui è inserito, ed è proprio questo il fattore attrattivo per eccellenza, quello che ci fa provare ammirazione e fascinazione verso l’antieroe: è l’esperienza del potere che ci tiene attaccati allo schermo.

Di Prazza spiega come l’esperienza del potere (sia essa diretta o indiretta) causi una produzione di dopamina che porta ad una sensazione di benessere; ad essa è legata la sintesi nel cervello di serotonina, l’ormone del buonumore, che si produce nel momento in cui ci sentiamo rispettati all’interno del gruppo e anch’essa porta sensazioni di benessere. Di fatto, tali impulsi vengono prodotti in maniera inconscia e automatica dal nostro cervello in quanto legati agli istinti di sopravvivenza (banalmente, se hai potere hai più possibilità di riprodurti, sfamarti e quindi vivere) e legati alla dominanza sociale; quindi, il nostro cervello ci ricompenserà ogni volta che ne farà esperienza. In effetti quindi questa esperienza vicaria del potere “Ci consente un sollievo momentaneo dallo stress della quotidianità” (Di Prazza;2018; p.8)

Non avviene, ovviamente, tutto a livello inconscio. La presenza di un personaggio antierico ci spinge anche ad una riflessione morale, che ci fa ragionare su che cosa sia sbagliato e cosa sia giusto, ci fa questionare se le azioni fatte dal protagonista siano corrette oppure no. Lo spettatore esprime continuamente dei giudizi in tal senso e la bravura degli autori sta nel far sì che si che l'antieroe appaia sempre sotto una luce più positiva rispetto a qualcun altro e che susciti empatia nello spettatore.

Ma alla fine ciò che ci permette di apprezzare l'operato, seppur talvolta non condivisibile, dell'antieroe sono principalmente due fattori: il desiderio di intrattenimento e l'identificazione.

Non bisogna dimenticare che, in fin dei conti, si tratta di prodotti che una persona fruisce nei momenti di svago e di relax dalla vita di tutti i giorni, siano essi letterari, televisivi o videoludici; non devono risultare pesanti o noiosi, e un antieroe è un ottimo escamotage per rendere accattivante un prodotto del genere; quindi, siamo più propensi ad abbassare i criteri della nostra moralità e giustificare le azioni pur di essere intrattenuti e provare la sensazione di piacere che ne consegue.

Ancora di più dell'abbassamento del giudizio morale, ciò che provoca il nostro gradimento è l'identificazione.

Innanzitutto, un antieroe è percepito come più realistico rispetto all'eroe senza macchia, è più vicino ai problemi che tutti devono affrontare ogni giorno; quindi, risulta prossimo al contesto di vita dello spettatore. Questo lo aiuta ad identificarsi in esso.

Qui, tuttavia, arriva la parte complicata, in quanto operano due fattori che permettono di completare questo processo identificativo:

Secondo Di Prazza uno spiega come, attraverso tale processo, sostituiamo la nostra identità con quella del personaggio: noi siamo quel personaggio per poco tempo, ne assumiamo la personalità, il carattere e, paradossalmente, il modo di pensare.

Il secondo è un insieme di processi cognitivi che sono insiti nel nostro cervello (che prendono il nome di "disimpegno morale") che ci portano a scusare alcune nostre azioni scorrette in modo da non provare un senso di colpa eccessivo, che il nostro cervello non potrebbe sopportare.

Sommando questi due fattori otterremo uno spettatore che sarà più propenso a scusare le azioni dell'antieroe proprio perché inconsciamente le percepisce come le proprie, si identifica con il protagonista e non vuole provare la sensazione di colpevolezza che dovrebbero comportare, quindi non le condanna eccessivamente. Il processo è completo.

Ricapitolando, ci sono vari fattori che portano ad apprezzare una narrazione con protagonista un antieroe: siamo partiti dall'*emotive prefocussing*, abbiamo visto le strategie per stabilire un legame empatico descritte da García, poi attraverso Di Prazza abbiamo mostrato come si inneschino sia processi inconsci legati all'esperienza vicaria del potere, sia processi di identificazione e di sospensione della moralità, provocati dai procedimenti testuali del *Fictional relief* e del *Reality check* proposti da Vaage. Tutti questi fattori ci portano a preferire un protagonista imperfetto e dalla moralità zoppicante rispetto ad uno impeccabile ed infallibile.

Ora che ho delineato sia cosa si intenda per antieroe sia quali processi cognitivi si celino dietro al suo gradimento, è finalmente arrivato il momento di far convergere tale figura con il mondo videoludico oggetto di questo lavoro.

## Il videogioco prima degli anni '90

### **Parte 2.1 Il “Videogioco”. Un chiarimento.**

Prima di iniziare ad avventurarci nella sua storia ritengo fondamentale chiarire che cosa si intenda per “videogioco”. Questa precisazione è importante perché ci permette di inquadrare effettivamente in che momento storico nasca il medium e non confonderlo con altri prodotti che potevano essere simili all’idea di videogioco, ma che poi si sono evoluti in un’altra direzione o magari sono sempre rimaste solo idee in cantiere, un embrione che non si è sviluppato.

Non possono essere identificati come padri del videogioco Thomas T. Goldsmith Jr e Estle Ray Mann, nonostante il loro brevetto del 1948 di “uno strumento per controllare un raggio catodico allo scopo di abbattere bersagli mobili visualizzati su un oscilloscopio” (di Pellitteri e Salvador; 2014; pag 21); il fatto che nel brevetto sia esplicitato che volessero creare un dispositivo su cui si potesse effettivamente giocare migliorando le proprie abilità di volta in volta, sembra avvicinarsi molto a ciò che diventerà in futuro il videogioco, ma ancora non lo si può annoverare all’interno di tale categoria.

Neanche l’esperimento fatto dalla Ferranti International PLC, il Nimrod del 1951, (Accordi Rickards, 2020) può essere effettivamente contato come un videogioco vero e proprio in quanto non avente tanto finalità ludiche, quanto piuttosto di dimostrazione della potenza di calcolo dei nuovi computer.

Quindi che cosa è effettivamente un videogioco? Da dove possiamo far partire la sua storia?

La risposta alla prima domanda è veramente un argomento molto spinoso. Nel corso dell’ultimo secolo son state date tantissime definizioni dagli esperti del settore, ognuna delle quali aggiunge qualcosa a quelle precedenti: si è partiti dal definire che cosa fosse un “gioco” in prima istanza, con gli studi di Huizinga (2020) di Caillois (1958) e il simposio di Bateson (1958) tra gli altri, per poi spostarsi su cosa sia effettivamente un videogioco. Qui le difficoltà son venute a galla: il videogioco era un prodotto di elettronica o



solo un giocattolo per bambini? (Vedremo che è stato entrambi) e ancora, qual è la sua natura?

Ormai la definizione si è abbastanza stabilizzata sul definirli delle opere multimediali interattive (OMI).

Infatti sia Wolf (2001) che Accordi Rickards (2020) son concordi nel definirlo in tale maniera, anzi, Accordi Rickards sottolinea come esso sia anche “un prodotto culturale autoriale che si esprime attraverso una specifica forma interattiva utilizzando uno o più mezzi espressivi” (pag.13).

Una delle definizioni più quotate è quella data da Esposito (2005) che lo definisce:

*A videogame is a **game** which we **play** thanks to an **audiovisual apparatus** and which can be based on a **story**.* (pag.2)

In questa definizione sono presenti alcuni elementi chiave che identificano un videogioco:

Innanzitutto esso è un “gioco”. Secondo Esposito questa precisazione può sembrare semplicistica, ma è doveroso farla e ricordare che, prima di essere una forma narrativa, artistica, un oggetto culturale o uno strumento didattico, esso segue i principi teorici portati alla luce dai vari Huizinga e Caillois relative a cosa sia un gioco.

Precisazione non banale, questa, in quanto messa in discussione molto spesso: ad esempio Accordi Rickards (2020) spiega come “il videogioco non è necessariamente finalizzato al mero intrattenimento inteso come passatempo piacevole” (pag.14) e, avendo altre finalità, farebbe quindi decadere la definizione di “gioco”.

Come si nota per ogni teoria c'è n'è un'altra che la smentisce. Ecco perché ho utilizzato il termine “spinoso” in precedenza.

Torniamo su Esposito.

Egli pone il focus sulla parola *play* e usa una definizione di Zimmerman (2004) per definirlo:

*“Play is the free space of movement within a more rigid structure. Play exists both because of and also despite the more rigid structures of a system.”*(pag.159)

Poi si sposta sul termine *audiovisual apparatus* definendolo come un sistema elettronico che è capace di ricevere segnali di input (dati dalle varie periferiche di gioco, siano essi mouse e tastiera o pad) e produrre segnali di output (immagini, suoni). Questo dispositivo permette un rapporto diretto e sensoriale con l'essere umano che lo controlla e permette quindi l'interattività. Proprio questa è la componente fondamentale dei videogiochi, ciò che li distingue da altre forme di produzione audiovisiva: il poter agire verso il prodotto e il prodotto riporta una reazione, un feedback. L'interattività (trattata in maniera estremamente approfondita nel sesto capitolo di Zimmerman e Salen;2003) si realizza attraverso il *gameplay* che secondo Rouse (2004) è:

*“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.”* (Pag.661)

Questo è il motivo per cui nella definizione più accreditata, che abbiamo citato all'inizio (opera multimediale interattiva), viene dato spazio al fattore dell'interazione: esso è ciò che permette al videogame di essere ciò che è; se mancasse la parte attiva del giocatore agente all'interno del gioco causando delle risposte da parte della macchina, probabilmente staremmo parlando di un medium differente, magari il cinema o la televisione.

Infine, Esposito parla di *story* spiegando come un videogioco possa essere basato su una storia, così come possa non esserlo. Esistono videogiochi che sono basati su altri fattori, scegliendo di non introdurre tale aspetto; l'esempio che viene fatto è quello di *Tetris*, gioco del 1985 che non ha nessun bisogno di una storia per poter avere senso (Murray; 2017). Tuttavia, come vedremo, i videogiochi basati su storie e narrazioni saranno la base per lo sviluppo commerciale dell'industria nella fase dagli anni '80 in poi, e risulteranno fondamentali per la maturazione del medium dagli anni '90, quando compariranno i nostri anteroi. L'implementazione della narrazioni porterà anche alla nascita della disciplina dei *game studies*, in quanto si svilupperanno due scuole di pensiero che analizzano il mondo videoludico: narratologi, che si concentrano più sull'aspetto narrativo appunto, e ludologi, che pongono il loro focus sull'aspetto interattivo e ludico del medium.

Prima di parlare dei precursori del videogioco ritengo importante riportare anche le differenti accezioni che questo termine può avere, perché “videogioco” in quanto significativo, può rimandare a vari significati.

Bittanti (1999) spiega come esso sia un “termine-ombrello” (pag.46) che ingloba varie sfaccettature del medium: videogioco è sia il cosiddetto *arcade* ovvero quel videogioco collocato in un contesto pubblico, come una sala giochi; videogioco è quello che gira su console domestica ma anche su Pc; ma videogioco è anche quello fruibile attraverso le console *hand-held*, portatili. L’importanza dell’hardware risulta quindi essere centrale nella definizione di che tipo di videogioco si stia utilizzando e, come vedremo, sarà fondamentale affiancare lo sviluppo tecnologico dell’hardware con lo sviluppo ludico: i due elementi procederanno di pari passo.

**Le differenti accezioni del termine “videogioco”**

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

*Figura 2, Bittanti op. cit. pag.46*

Sempre relativamente alle varie accezioni che può avere il termine, un approccio diverso è quello presente in Karhulahti (2015) la quale spiega in un interessante articolo come in realtà non ci sia nessuna differenza tra le parole “*videogame*”, “*digital game*”, “*electronic game*” e “*computer game*” e come vengano utilizzati quasi sempre con lo stesso significato. Secondo la ricercatrice l’uso del termine “*videogame*” è un modo semplice e colloquiale per riferirsi a tutti i vari tipi di opere multimediali interattive esistenti, a prescindere dal supporto tecnologico, dal genere o dalle caratteristiche del prodotto:

*S: (...)If one means to talk about a “digital,” “electronic” or “computer” game that offers visual output, one should use the term “videogame,” which is thus only one brand of the three aforementioned class terms?*

*G: Roger.*

In un modo o nell'altro credo sia interessante evidenziare il parallelismo che si crea tra le due parole fondamentali di questo lavoro: videogioco e antieroe. Entrambi sono termini difficili da definire e sono oggetto di disputa per gli studiosi del rispettivo settore ed entrambi sono termini generali che contengono al proprio interno varie accezioni e significati.

Preferisco non addentrarmi ulteriormente nell'ambito delle definizioni, in quanto il rischio di rimanere impantanati è molto alto, inoltre questo lavoro ha come focus altri aspetti del mondo videoludico.

## **Parte 2.2 La nascita del videogioco. I 4 “padri fondatori”.**

Una delle particolarità del videogioco è che sembra dovesse nascere in quel periodo storico. A differenza del cinema, ad esempio, che è il risultato dell'illuminazione solo dei fratelli Lumière, il videogioco sembra essere stato un'idea che si instilla nelle menti di persone anche appartenenti a diversi ambiti lavorativi ma che comunque avevano una cosa in comune: esperienza nel campo informatico ed elettronico.

Il primissimo embrione di gioco elettronico è il *OXO* di Alexander S. Douglas, il quale nel 1952 crea una versione del tris giocabile attraverso un computer, ma esso era usato come dimostrazione all'interno della sua tesi sull'interazione tra uomo e computer, mentre i veri padri del videogioco sono altri.

Furono, infatti, quattro le sorgenti da cui nacque l'embrione del videogioco e che confluirono poi nel grande fiume dell'odierna industria videoludica: William Higinbotham, Steve Russel, Ralph Baer e Nolan Bushnell.

Iniziamo a distinguerli. I primi due vengono definiti da Bittanti (1999) inventori “puri”, disinteressati dai risvolti economici che potrebbero avere le loro invenzioni; lo dimostra anche il fatto che né il primo né il secondo brevettano la loro idea, Higinbotham perché non gli interessava essere ricordato per la creazione del suo gioco, Russel perché era solamente felice di aver avvicinato le persone a quelle tecnologie con cui lavorava nei laboratori universitari e all'informatica in generale (Pellitteri e Salvador; 2014). Baer e Bushnell sono invece coloro che capiscono le potenzialità economiche del divertimento

su schermo e saranno rispettivamente il “padre del videogioco” e “il padre dell’industria dei videogiochi” (Accordi Rickards, 2020).

Ma andiamo con ordine.

William Higinbotham, era un fisico molto promettente il cui background lavorativo si scosta di molto dal mondo dell’intrattenimento, egli lavorò nel 1945 al progetto Manhattan assieme a Oppenheimer e, in seguito, si impegnò per sensibilizzare il mondo e la comunità scientifica sull’importanza della de-nuclearizzazione assumendo la guida della *Federation of Atomic Scientists* proprio per tenere sotto controllo le ricerche relative agli sviluppi nucleari (Pellittieri e Salvador;2014). Gestì anche il Brookhaven National Laboratory di Upton a New York ed è qui che, per evitare che i visitatori in coda si annoiassero, ideò, insieme al collega Robert V. Dvorak, *Tennis for two*: un simulatore del gioco del tennis giocabile attraverso due controller analogici in alluminio e visualizzabile su un oscilloscopio. La mancanza di un sistema di gioco basato sul punteggio e su un regolamento chiaro portavano il gioco ad essere prevalentemente una simulazione più che un videogioco vero e proprio.

Perché lo annoveriamo tra i padri del videogioco allora?

Per via del suo successo. Infatti:

“Centinaia di visitatori, letteralmente stregati dalla bizzarra invenzione, si mettono in fila il 18 ottobre 1958, quando *Tennis for Two* fa il suo brillante debutto in società”(Accordi Rickards; 2014; pag 17)

Bittanti (pag. 50) rincara la dose, concludendo addirittura che:

“La *small machine* di Higinbotham aveva riscosso molto più successo delle *big machines* nucleari”

Inoltre Pellittieri e Salvador (2014) sottolineano come i visitatori fossero:

“Entusiasti di provare questo strumento interattivo e di poter modificare per la prima volta in tempo reale le immagini che avevano di fronte: pura fantascienza” (pag.23)

Tuttavia Higinbotham, per i motivi visti in precedenza, non brevetterà mai la sua invenzione, di fatto precludendo al governo degli Stati Uniti di avere i diritti esclusivi sulle

produzioni che avessero preso ispirazione dal simulatore tennistico (Bittanti 2001); in futuro vedremo che ne verranno ideate di molte ed esse porteranno allo sviluppo esponenziale dell'industria.

Per quanto riguarda Steve Russell il contesto è molto diverso. Ci troviamo nel 1962 al MIT di Boston, quindi in ambito universitario. Steve è uno studente di ingegneria informatica che ha accesso ad uno dei pochi calcolatori di grande potenza esistenti al mondo: il PDP-1, che può utilizzare solamente nei momenti in cui non viene adoperato per gli studi dei professori e dei ricercatori, il che vuol dire durante le ore notturne. Su questo computer, dopo 200 ore di programmazione circa (Accordi Rickards ;2020) Stephen ottiene il primo videogioco, inteso come opera multimediale interattiva, della storia: *Spacewar!*. Esso era un simulatore di combattimento spaziale tra due astronavi le quali hanno il compito di spararsi ed eliminare l'avversario per riuscire a vincere. L'ispirazione per l'ambientazione fantascientifica e spaziale (molto in voga in seguito come vedremo) viene dai fumetti di cui Russell è appassionato, ma il lavoro di programmazione non è solo farina del suo sacco, molti altri programmatori aggiungono elementi al codice sorgente del gioco in modo da renderlo ancora più accattivante e complesso.

Di fatto perché possiamo definire questo il primo videogioco a tutti gli effetti? Perché esso è :

“dotato di resa grafica, di un mondo simulato e di un sistema di elementi normativi che ne regolano il funzionamento orientando l'interazione dei fruitori verso un obiettivo.” (Accordi Rickards; 2014; pag. 19)

Neanche Russell però brevettò la sua invenzione, nonostante l'enorme gradimento degli studenti che potevano giocarci e nonostante il fatto che iniziò a circolare moltissimo tra le Università americane in possesso di un hardware abbastanza potente da farlo girare. La domanda è sempre quella: Perché?

Oltre ai motivi elencati prima ritengo necessario aggiungerne almeno un altro, che viene ben spiegato da Bittanti (1999). La convinzione di Russel che l'informatica fosse “l'unica via possibile per la liberazione dall'oppressione politica” (pag.51) lo portò a adottare una cultura della condivisione delle proprie creazioni molto più libera: di fatto egli preferiva condividere le proprie invenzioni piuttosto che confinarle in un brevetto che avrebbe portato alla stasi dell'idea, piuttosto che ad una sua evoluzione.

Da qui si esplicita la filosofia improntata sull'*open source* che sarà presente in tutta la storia dei videogiochi.

Arriviamo ora a Ralph Baer il “padre del videogioco moderno”. Con Baer usciamo dal contesto dei laboratori o delle Università per approdare in quello dello sviluppo commerciale del videogioco.

Abbiamo visto che Higinbotham e Russell ebbero due grandi intuizioni che si sono poi incarnate in due prodotti di successo; qual è stata, quindi, l'intuizione di Baer?

Tutto nasce da una domanda: che cosa altro si potrebbe fare con un televisore oltre che guardarlo passivamente? La risposta è: giocarci.

Il progetto originario di Baer prevedeva la:

“Creazione di un apparecchio elettronico in grado di utilizzare lo schermo televisivo per visualizzare delle immagini controllate direttamente dal fruitore” (Bittanti; 2001; pag.53)”

Dovrà aspettare il 1966 per vedere il suo progetto finanziato in maniera cospicua da un'azienda che credette nella sua idea; stiamo parlando della Sanders, azienda che lavorava anche per il governo relativamente ai sistemi di difesa antiaerei. La Sanders affiancò a Baer altri due ingegneri talentuosi, Bill Harrison e Bill Rusch, e i tre iniziano a mettersi al lavoro per la realizzazione del prototipo della nuova macchina da gioco. Nel 1967 la “*Brown box*” (nome dato al progetto) era pronta e fu presentata ai vertici della Sanders. Essa conteneva al suo interno una serie di giochi basati sulla simulazione di alcuni sport, partendo dall'hockey fino alla pallavolo (Bittanti;2001) ma soprattutto una versione del ping-pong con una visuale dall'alto. Pongo l'accento su questa particolare variante perché in seguito la paternità dell'idea di un gioco basato sul ping-pong sarà oggetto di dispute perfino legali.

Tuttavia, la resa grafica dei differenti sport è talmente simile che ciò costringe Baer a ideare delle componenti in plastica da attaccare allo schermo nel momento in cui si gioca, per contestualizzare meglio che tipo di simulazione si stia giocando. Insomma, l'idea c'era ma doveva essere messa a punto. Nonostante questi primi intoppi egli era convinto della sua invenzione e fece il passo che né Higinbotham né Russell realizzarono: nel 1969

brevettò la sua idea col nome di “*Television Gaming Apparatus and Method*” (Pellittieri e Salvador;2014).

Il passo successivo era trovare un produttore e distributore della macchina.

L’azienda che credette nel progetto fu la Magnavox, ma il rapporto tra l’inventore e la società non sarà tutto rose e fiori: l’azienda statunitense investì in una campagna pubblicitaria scadente che portò lo spettatore ad intendere che la macchina funzionasse solo su televisori Magnavox, invece che su tutti, limitando di molto la possibile utenza della nuova console (Accordi Rickards;2020).

Nonostante le 300.000 unità vendute sul mercato statunitense, la vendita degli hardware si rivelò un flop che la Magnavox non volle ripetere e interruppe la produzione; importante sottolineare come Baer avesse a più riprese provato a convincere l’azienda ad adottare una strategia di vendita particolare, detta “dei rasoi e delle lamette”, basata non tanto sulla vendita degli hardware quanto piuttosto sulla continua produzione di nuovi titoli fruibili sulla stessa console, in modo da allungarne a dismisura la longevità e guadagnare più dai singoli giochi che dalla vendita delle macchine (Pellittieri e Salvador; 2014). Questa idea fa intendere quanto avanti potesse essere Baer per il suo tempo: questa strategia è quella che verrà adottata in seguito da Bushnell per la sua console, ma soprattutto è l’idea alla base dell’odierno funzionamento dell’industria videoludica, basata più sulla vendita di nuovi titoli che di nuove console.

A seguito del fallimento della sua avventura nel videoludico, Baer tornò al suo ruolo alla Sanders, ma il mondo dell’intrattenimento elettronico non aveva ancora finito con lui, come vedremo anche in seguito. Di fatto, un po’ come Russel, anche Baer è “uno dei padri dimenticati dell’industria del videogioco” (Accordi Rickards; pag. 25) al quale è mancata solo quella vena imprenditoriale che avrà invece l’ultimo personaggio cardine per la nascita dell’industria dei videogiochi: Nolan Bushnell.

Ciò che caratterizza Bushnell rispetto agli altri personaggi visti finora è la sua esperienza di vita.

Il fatto di aver perso il padre da giovane porta Nolan a comprendere che “non è opportuno aspettare l’occasione, ma occorre crearsela” (Accordi Rickards; 2020), sfruttando al massimo la sua creatività ed estro. Un’altra esperienza sarà fondamentale per la formazione



di Bushnell: per pagarsi gli studi presso l'Università dello Utah, durante l'estate, lavorò come manager in un parco divertimenti di Salt Lake City dimostrando grande competenza nel mondo dell'intrattenimento. Questo portò Bushnell a "intuire che il videogioco poteva diventare una forma di divertimento pubblico"(Bittanti;2001), ma soprattutto capì che la vera sfida non era tanto divertire, quanto avvicinare i giocatori al gioco.

A questo particolare visione del mondo dell'intrattenimento bisogna affiancare l'avvicinamento di Bushnell al mondo dei videogiochi. Il primo contatto avvenne proprio nell'ambito universitario: l'Università dello Utah possedeva un calcolatore PDP-1 sul quale girava l'ormai conosciutissimo *Spacewar!* che folgorò Bushnell, il quale volle provare a commercializzare l'idea di Russel; tuttavia, la realizzazione del suo progetto dovrà aspettare qualche anno. Nel mentre ottiene la laurea nel 1968 e inizia a lavorare per la Ampex come ricercatore, ma la sua personalità eclettica lo portò ad abbandonare l'azienda per creare qualcosa di tutto suo, una realtà in cui egli potesse sviluppare le proprie idee senza costrizioni dall'alto. Assieme al collega e amico della Ampex, Ted Dabney, si gettò a capofitto nella creazione della sua versione di *Spacewar!* che egli chiamerà *Computer Space*. (Accordi Rickards;2020)

Il problema principale per la sua realizzazione non era tanto legato alle meccaniche e dinamiche di gioco, che anzi, riprese senza troppe remore dall'opera di Russel, quanto piuttosto all'hardware su cui far girare il gioco. I costi e le dimensioni delle macchine aventi tale potenza di calcolo erano enormi e non rendevano semplice una produzione in serie (Bittanti;2001), quindi bisognava trovare una nuova strada. La creatività di Bushnell però lavorò sodo e riuscì a trovare una soluzione: creare un piccolo computer ad hoc solo per giocare, collegato ad un televisore, usato come schermo; il tutto racchiuso in un unico involucro, un rudimentale cabinato.

Dabney e Bushnell, convinti della loro idea, presentarono il prototipo alla Nutting Associates, azienda specializzata in sale giochi, la quale acconsentì alla produzione di mille cinquecento esemplari della macchina. Ovviamente, il prototipo venne migliorato. Dal punto di vista estetico venne creato un cabinato in vetro resina dalla forma sinuosa ed accattivante e dai colori sgargianti, a sottolineare come la missione principale fosse, come abbiamo visto in precedenza, avvicinare i giocatori. Dal punto di vista del gioco vengono introdotte alcune importanti novità: viene inserita una durata prestabilita delle partite, il

che porta il giocatore che vuole continuare a giocare, a spendere ogni volta un quarto di dollaro per poter rianimare il cabinato (Pellittieri e Salvador 2014); in secondo luogo, viene ideata un'interfaccia di controllo costituita da quattro pulsanti che permettevano di comandare la navicella e i missili. Ulteriore strategia per avvicinare i giocatori era la cosiddetta “modalità d'attrazione” (Bittanti;2001) ; la quale consisteva nel visualizzare a schermo una pattuglia di dischi volanti in movimento quando il gioco non era in funzione, proprio per suscitare nella persona interesse che poteva tramutarsi nell'inserimento della moneta nel gioco.

Come andò questo primo esperimento?

Non bene. Le eccessive difficoltà delle istruzioni per il funzionamento della macchina e il lunghissimo manuale di istruzioni non aiutavano certo la giocabilità del prodotto; anche per questo la Nutting Associates non rinnoverà la collaborazione con i due ingegneri, ma questo non fermò la vena creativa di Bushnell che, riuscendo a trasformare il fallimento in insegnamento, si cimenterà in un nuovo progetto imprenditoriale: la Atari.

Preferisco concludere qui questo excursus sui padri fondatori del videogioco; ovviamente il successivo paragrafo continuerà con la storia della Atari e dello sviluppo dell'industria videoludica a partite dagli anni '70, e sarà da lì che inizieremo ad incentrarci più sulla presenza o non degli anteroi nelle produzioni video giocabili, piuttosto che raccontare la storia in sé del medium: ci accosteremo al grande mare della storia ma osservandone solo alcune onde increspate, che saranno utili al lavoro qui portato avanti.

Ritenevo però fondamentale inserire queste brevi pagine sulla nascita del medium proprio per esplicitare i vari contesti in cui nasce: siamo passati dai laboratori, alla sfera domestica dalle università, ai bar e sale giochi. Tutti ambiti diversi tra loro che hanno visto protagonisti diversi tipi di figure che portarono tutte la propria visione del mondo all'interno della loro creazione, aggiungendo tasselli che poi si rifletteranno nello sviluppo del grande mosaico del videogioco che si andrà a formare da lì a pochissimi anni. C'è chi ha visto il videogioco solo come leggero passatempo, chi gli ha dato la sua componente di *open source*, chi ha iniziato ad intuire lo sviluppo commerciale che l'intrattenimento videogiocabile poteva avere e, infine, chi ha avuto la determinazione e la scaltrezza per riuscire a realizzare un progetto imprenditoriale senza paragoni.

Il videogioco racchiude tutte e quattro queste prospettive.

### **Parte 2.3. Le strade che portano all'antieroe: Arcade, avventure grafiche e violenza nei videogiochi.**

#### *Il videogioco arcade*

Dei quattro embrioni del videogioco, come abbiamo anticipato, quello che darà il via all'industria vera e propria sarà quello di Bushnell. La sua esperienza nel mondo dell'intrattenimento e la sua creatività porteranno il videogioco prima nelle sale giochi e poi nelle case delle persone; la filosofia alla base della sua azienda sarà visionaria per certi versi, ma deleteria per altri, e ciò, insieme ad altri fattori che vedremo, porterà il settore videoludico alla sua prima grande crisi a livello mondiale.

Ma andiamo con ordine.

Nel 1972 Bushnell, Dabney e Larry Brian decisero di aprire la propria azienda produttrice di videogiochi. Brian uscì subito dalla compagnia, lasciando i primi due come unici soci fondatori di una realtà che, nel giro di dieci anni, diventerà l'azienda con la crescita più alta nella storia americana, con un valore di due miliardi di dollari (Accordi Rickards; 2020). Dopo un inizio come riparatori di flipper presso alcune sale giochi, i due guadagnarono abbastanza per potersi permettere un dipendente, il giovane Allan Alcorn.

Bushnell e Dabney per testare il giovane ingegnere, gli commissionarono la programmazione di un piccolo progetto e Alcorn ideò un gioco che avrebbe in seguito dato il via al successo della Atari e del videogioco a livello globale: *Pong*. In cosa consistette il successo del gioco? Nella sua semplicità, potremmo dire. Lo scopo del giocatore era infatti solamente quello di respingere la pallina dalla parte opposta del campo verso il campo dell'avversario; quindi, il primo che mancava la palla regalava il punto al suo sfidante. Tale scopo è racchiuso nell'unica istruzione che Bushnell decise di inserire come guida per il giocatore: "*Avoid missing ball for high score*", un netto miglioramento rispetto al complesso manuale che bisognava imparare per poter giocare a *Computer Space*. Inoltre il successo di *Pong* sarà dovuto anche alle peculiari scelte di gameplay adottate da Alcorn e migliorate da Bushnell: la racchetta era divisa in otto segmenti, ognuno dei quali dava una particolare angolazione alla pallina una volta colpita, ampliando le potenzialità strategiche per i giocatori (Accordi Rickards, 2020); inoltre, la pallina aumentava di velocità

dopo ogni colpo, rendendo le partite molto dinamiche e stimolanti per i giocatori, i quali, potevano cercare di vincere sfruttando anche un piccolo bug del programma, che Alcorn decise tuttavia di mantenere: la racchetta non arrivava all'estremità dello schermo, quindi se un giocatore avesse mandato la palla in quella zona di campo, l'avversario non sarebbe stato in grado di rispondere al colpo. Insomma, un bug che si rivela una peculiarità del gameplay.

Era arrivato il momento di far conoscere *Pong* al pubblico: il cabinato viene portato nella famigerata Andy Capp's Tavern di Sunnyvale. La leggenda vuole che dopo solo due giorni il proprietario del bar chiamò la Atari perché il macchinario aveva smesso di funzionare, ma una volta aperta, essa si rivelò piena di monete e quindi impossibilitata a far lavorare i circuiti per attivare una nuova partita. (Pellittieri e Salvador; 2014)

Al di là dell'alone quasi mitologico dietro tali racconti, è importante sottolineare tale passaggio, perché è da qui che Bushnell decide di trasformare la Atari da semplice software house a vera e propria produttrice dei cabinati. (Pellittieri e Salvador; 2014) Da qui inizia l'ascesa dell'industria videoludica.

*Pong* ottenne moltissimo successo, i cabinati prodotti da Bushnell aumentarono a dismisura passando dalle 2.500 macchine del 1972 alle più di 8.000 prodotte solamente l'anno successivo (Accordi Rickards;2020), con dei guadagni che si aggiravano a circa 200 dollari alla settimana per ogni macchina. Questa esponenziale crescita permise alla Atari di espandere i propri stabilimenti e di assumere sempre più personale per la produzione, ma anche qui, Bushnell non volle fare le cose in maniera solita, quindi assunse tutti i lavoratori scartati da altre aziende, quelli disposti ad accettare un salario veramente irrisorio, offrendogli benefit quali la birra il venerdì sera gratis oppure la possibilità di giocare gratuitamente (Accordi Rickards;2020). Questa filosofia di impresa basata sulla libertà piuttosto che su tempi "costrittivi e opprimenti" (Pellittieri e Salvador; 2014; pag. 31) permette all'azienda di crescere senza freni.

Ma iniziarono ad arrivare i primi problemi.

Uno su tutti fu quello di natura legale, collegato con la paternità dell'idea di *Pong*. Ralph Baer, infatti, notò il successo del gioco basato sul ping pong e non ci mise molto a sospettare ed accusare Bushnell di plagio. Effettivamente il gioco di Baer era una simulazione

di tennis, seppur molto rudimentale e molto meno divertente rispetto a quella della Atari, ma l'idea era un suo brevetto e quindi egli (sostenuto dalla Magnavox) reclamò i diritti d'autore sull'opera di Alcorn. Rientrò qui in gioco la grande scaltrezza di Bushnell, il quale, pur di non andare in tribunale, decise di patteggiare: comprerò i diritti intellettuali a Baer e stipulerò un contratto con la Magnavox, concedendogli tutti i proventi delle produzioni Atari per quell'anno (1973). Potrebbe sembrare un accordo svantaggioso per la Atari, un'azienda in così forte crescita, se non fosse che Bushnell non creò nuovi giochi per quell'anno e quindi il guadagno della Magnavox sulle produzioni Atari sarà pari a zero. (Accordi Rickards;2020)

Risolto il problema legale, bisognava affrontarne uno ancora più importante: il fenomeno dei cloni.

Quando un prodotto funziona sul mercato, se non è protetto in tempo dal diritto d'autore, iniziano a spuntare come funghi prodotti simili, basati sullo stesso concetto, di fatto sciacalli che cercano di sfruttare l'onda del momento.

È quello che successe a *Pong*. Alla fine del 1974 ogni bar o sala giochi americana aveva un cabinato su cui girava un gioco di ping-pong, ma solo un terzo di essi è di produzione Atari. (Pellittieri e Salvador;2014)

La strada che Bushnell decise di percorrere fu quella dell'innovazione: vennero prodotti molti nuovi titoli che si differenziavano rispetto alla moltitudine dei cloni di *Pong*; nacquero quindi giochi come *Gotcha* (1973), *Space race* (1973) ma soprattutto *Breakout!* (1976), opera di Steve Jobs e Steve Wozniak; insomma “per sconfiggere la concorrenza (...) Atari deve essere sempre un passo avanti agli altri” (Accordi Rickards; 2014; pag. 39).

Ormai saturato il mercato dei *coin-op*, Bushnell decise di entrare di prepotenza nel campo delle console casalinghe, ampliando il raggio di business dell'azienda ma anche quello del videogioco in generale, il quale era per lo più inteso come cabinato da sala giochi ma da ora inizierà ad essere inteso anche come intrattenimento domestico.

Da questo momento in poi inizieranno le prime console war, che videro scontrarsi la Atari e altre aziende che decisero di investire nella produzione di videogiochi quali la Coleco e Fairchild (produttrice di Channel F, prima console funzionante a cartucce

intercambiabili); da qui si imposero le convenzioni dell'industria videoludica moderna, basata sulla produzione di hardware estremamente potenti, con una resa grafica sempre migliore della concorrenza, venduto ad un prezzo relativamente contenuto; ma soprattutto basato sul guadagno portato dalla vendita delle cartucce contenenti i giochi piuttosto che sulla vendita dei singoli hardware. Da qui la nascita anche delle prime vere e proprie software house definite *third party*, ovvero terze parti, quindi produttori di soli giochi in grado di girare su console prodotte da altri.

La creatività di programmatori provenienti da tutta America, ma anche dal Giappone, iniziò a far crescere la qualità delle produzioni videoludiche, anche se, per il momento, non ci troviamo ancora di fronte a videogiochi basati su una narrazione vera e propria. Siamo ancora nel periodo dei videogiochi arcade, nell'età dell'oro dei cabinati, i quali basano l'interazione col giocatore su partite estremamente brevi e dinamiche, in cui lo scopo non è continuare una campagna iniziata precedentemente, quanto piuttosto battere il proprio avversario (nei casi dei 1vs1) oppure fare il maggior punteggio prima della fine del tempo. Questo modello di videogioco ancora non permette lo sviluppo delle figure prese in esame in questo lavoro, gli anteroi, proprio per via del fatto che, per costruire un gioco con tale figura come protagonista, sia necessaria una storia, una narrazione in cui egli possa agire. Non possiamo individuare un anteroe all'interno di *Pong*, in quanto esso è una simulazione sportiva, così come non possiamo dire che *Breakout!* faccia riflettere il giocatore sulle proprie azioni.

In questo momento il piano ludico, consistente in quelle parti legate con l'interattività, come il sistema di controllo, la struttura dei livelli, le azioni possibili, non si è ancora fuso con il piano narrativo (contenente gli elementi relativi alla narrazione) per costituire il cosiddetto piano ludonarrativo, dato appunto dall'intersezione tra i due piani precedenti e che ormai risulta una componente fondamentale per le produzioni moderne (Fulco; 2004<sup>2</sup>).

Nei videogiochi arcade il tipo di narrazione che è stato proposto è un tipo di narrazione "emergente" (Salen e Zimmerman; 2003), ovvero quel tipo di narrazione che enfatizza l'interattività del giocatore, il quale crea la sua storia nel corso del gioco. La narrazione

---

<sup>2</sup> In Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano 2004, pag. 57-97

emergente, a differenza della narrazione “incorporata”, non presenta una storia già scritta a priori dagli sviluppatori e lascia molto alla fantasia del giocatore, il quale può creare la propria esperienza, la propria visione del gioco senza costrizioni.

Riprendiamo uno dei videogiochi per eccellenza basati sulla narrazione emergente: *Space Invaders*. Il titolo prodotto nel 1978 dalla casa di produzione Taito divenne il primo vero e proprio fenomeno videoludico a risonanza mondiale, portando i suoi personaggi, gli alieni, ad essere delle vere e proprie icone culturali e generazionali (Accordi Rickards; 2020). Perché è un tipo di narrazione emergente? Perché non presenta nessun tipo di storia scritta a priori. Il giocatore, nel momento in cui si avvicina al cabinato per giocare, sa solo che giocherà ad un gioco ambientato nello spazio. Non vengono date informazioni su chi siano i personaggi, se abbiano una storia, una caratterizzazione; tali passaggi sono lasciati alla fantasia del fruitore del momento, il quale può creare la propria storia, partendo da un contesto specifico ma non approfondito. Il fatto che in quegli anni fosse uscito al cinema il primo *Star Wars* aiutò molto il gioco, che dava al giocatore l'impressione di essere all'interno di una diatriba spaziale in cui doveva difendere la propria navicella da dei mostri alieni.

Le narrazioni emergenti erano quindi quelle più presenti nel mondo dei cabinati e nelle frequentatissime sale giochi.

Per quanto riguarda le narrazioni di tipo “incorporato” esse erano di pertinenza di un altro tipo di prodotto e di supporto (il computer), lontano dalla fama che stava ottenendo l'industria dei videogiochi: parliamo delle avventure testuali.

### *Le avventure testuali e grafiche*

Le radici del videogioco moderno, basato su grandi storie da giocare nel corso di più ore, affondano nel mondo di questo tipo di intrattenimento testuale. Sarà nel momento in cui si fonderanno queste due anime del medium, quella arcade e quella narrativo-testuale, che si potrà avere un terreno fertile per gli antieroi.

Ma andiamo con ordine.

Abbiamo detto che esiste un altro tipo di narrazione videoludica, quella “incorporata”. Essa è basata su un contesto narrativo già scritto da parte del game designer in cui il

fruitore si muove e agisce, contesto che quindi pre-esiste al giocatore (Salen e Zimmerman (2003)

La narrazione incorporata è fondamentale nelle avventure testuali. Ma cosa è una avventura testuale?

Essa è, come dice la stessa parola, una storia basata su un testo. In che cosa si differenzia da altri prodotti del genere come un romanzo? Semplicemente perché c'è la possibilità di interagire con quello che succede nel mondo inventato, modificando lo sviluppo della storia.

Le avventure testuali presentano una interfaccia basata solamente sul testo, dove viene spiegato il contesto in cui il giocatore si trova e in cui può decidere come fronteggiare le sfide che l'avventura gli pone davanti. Come interagisce con il testo? Inserendo dei semplici comandi attraverso la tastiera, in una apposita zona dello schermo, in cui è presente un sistema di decodifica del comando (*parser*), attraverso la quale si possono far compiere delle azioni al personaggio (Accordi Rickards; 2020)

La prima avventura testuale di successo sarà *Colossal Cave Adventure* (1975) ideata da Will Crowther. L'ambientazione del gioco era, come si capisce dal titolo, una grande caverna, piena di creature fantastiche (ispirate alla mitologia tolkieniana), che il giocatore avrebbe dovuto esplorare, muovendosi e agendo attraverso l'inserimento di semplicissimi ma tuttavia molto precisi comandi (era necessario inserire esattamente la parola richiesta dal *parser*). L'unica cosa che il giocatore vedeva era il testo, non c'era ancora nessun tipo di output, utilizzando come unico motore grafico la fantasia del giocatore stesso, inoltre:

“La trama, raccontata esclusivamente attraverso il testo, prevede una mole di ambientazioni e situazioni impensabile per titoli che invece si esprimono attraverso la grafica” (Accordi Rickards, 2020; pag. 34)

Questo titolo, pur con i suoi difetti, è effettivamente ciò che dà il via al fenomeno delle avventure testuali, il cui sviluppo sarà tuttavia merito di una software house in particolare: la Infocom.



Così come per gli arcade, anche l'embrione della Infocom nasce nelle università, nuovamente al MIT di Boston. Qui un gruppo di ragazzi (Dave Lebling, Marc Blanc e Tim Anderson) decidono di sviluppare una avventura testuale e chiamarla *Zork*, ispirata proprio a *Colossal Cave Adventure* e a *Dungeons & Dragons*, la cui versione finale è pronta già nel 1977 (Accordi Rickards, 2020), ed iniziò ad avere un discreto successo grazie alla diffusione nelle varie università attraverso Arpanet.

Nel 1979 viene fondata ufficialmente la Infocom e visto il seguito che il gioco iniziava ad avere, si decise di provare a produrlo su vasta scala: viene prodotto da Personal Software Inc. una versione più "leggera" dell'avventura (altrimenti troppo pesante per i calcolatori del tempo), chiamata *Zork I*, che nel giro di pochi anni supera la quota di un milione di pezzi venduti, il che porta la Infocom a scegliere di non appoggiarsi più a produttori esterni ma a produrre i propri titoli da sé.

Con *Zork II* la software house inizia a fare le cose sul serio.

Vengono ideati dei *parser* più complessi, in grado di elaborare comandi più complicati ed estesi quali "Taglia la corda con il coltello arrugginito, apri la porta e vai a nord"; soluzione che porta i giocatori a ingegnarsi ancora di più per andare avanti nell'avventura, aumentandone l'*engagement*.

"La prosa affascinante, la trama brillante e l'umorismo sottile e pungente dei titoli(...) farà il resto"(Accordi Rickards; 2020;pag 36)

Iniziò quindi l'età dell'oro della Infocom che in pochi anni produsse una serie di successi di grande rilievo per il genere quali *Deadline* (1982), *Planetfall* (1983) e *A Mind Forever Voyaging* (1985), sempre contraddistinti dall'elemento cardine del coinvolgimento del giocatore.

Tuttavia, ciò che differenzia veramente le opere di Infocom è il fatto che nascono per far riflettere il giocatore, ed è qui che si iniziano a piantar i semi per le future produzioni con anteroi come protagonisti.

L'esempio che viene fatto da Accordi Rickards è quello di *A Mind Forever Voyaging*, avventura testuale interattiva che in maniera velata, ma non troppo, attacca e ironizza sulla presidenza di Ronald Reagan, affrontando temi quali la religione, il welfare e il militarismo. Questa è la prima volta che un'opera interattiva viene usata come strumento di

critica della società o per far riflettere su temi che toccano la vita dei giocatori da vicino: Infocom porta alla luce le vere potenzialità espressive del medium e la sua capacità di far riflettere il giocatore.

Purtroppo, nel corso di pochi anni l'azienda vedrà affrontare una crisi dovuta ad una serie di fattori, tra cui alcune scelte errate nella direzione dell'azienda stessa ma anche lo sviluppo sempre più importante della grafica su altri supporti tecnologici, che fecero apparire obsolete le avventure testuali, per quanto intelligenti e coinvolgenti, relegandole ad un mercato molto di nicchia.

Ad ogni modo questo non determinò la fine del genere delle avventure testuali, le quali iniziarono ad evolversi di pari passo con gli hardware, sempre più potenti.

Negli anni '80 infatti per la prima volta si decide di provare a fondere il testo delle avventure testuali con una parte grafica, che mostrasse a schermo non solo un output testuale ma una vera e propria immagine.

La prima ad avere questa idea fu Roberta Williams, appassionata di avventure testuali, la quale, facendosi aiutare dal marito per la parte di programmazione, scrive una sceneggiatura iniziale per quella che diventerà poi la prima avventura grafica della storia: *Mystery House* (1980) (Accordi Rickards; 2020). La storia è ambientata in una magione vittoriana in cui è presente un assassino misterioso che dovrà essere scoperto prima che uccida tutti i partecipanti; il giocatore si trova quindi a dover risolvere un enigma dopo l'altro per poter andare avanti in una storia "lunga e complessa" (Accordi Rickards; pag. 98) in cui per la prima volta appare anche a schermo una rappresentazione grafica, molto rudimentale, dell'ambiente nel quale ci si trovava. Questo aumentava a dismisura la partecipazione e l'interattività del giocatore e sarà la base da cui partire per anche per le future avventure grafiche.

Così come per i fondatori della Infocom, anche la Williams decide, dopo la distribuzione del suo primo titolo, di mettersi in proprio: la società fondata col marito prese il nome di Sierra Entertainment, che sarà un po' il corrispettivo della Atari per le avventure grafiche. Infatti, sarà proprio la Sierra a porre le basi per questa nuova diramazione del videogioco.

Il titolo che più di altri risulterà canonico per il genere sarà *King's Quest* pubblicato nel 1983. Questa avventura sarà fondamentale per due motivi: per la prima volta nel genere

lavorano ad un gioco ben 16 programmatori, per un costo di produzione totale di circa 700.000 dollari e 18 mesi di lavoro (Accordi Rickards; 2020); inoltre, vengono introdotte importanti novità, vere e proprie pietre miliari per il genere: è la prima volta che viene data la possibilità di muovere il proprio avatar nello scenario di gioco, aumentando l'interattività e le possibilità narrative; inoltre, il gioco era basato sul ritrovamento di oggetti da parte del giocatore e sulla risoluzione di enigmi, anche questa sarà una dinamica che verrà usata moltissimo in futuro. Il titolo sarà molto longevo e darà il via ad una saga di otto capitoli, l'ultimo prodotto nel 1998.

In seguito, entreranno nel mondo delle avventure grafiche molti altri competitor della Sierra, uno su tutti la LucasArts di George Lucas, il quale volle investire molto sull'aspetto interattivo delle narrazioni, provenendo egli dall'ambito cinematografico. Le opere di LucasArts saranno intelligenti e divertentissime da giocare e anch'esse introdurranno un serie di espedienti poi molto utilizzati. Il capolavoro di LucasArts è senza dubbio *Maniac Mansion* pubblicato nel 1987. Siamo già in una fase più evoluta del videogioco ma vale la pena citarlo in questo paragrafo al fine di non risultare troppo dispersivi in seguito.

L'ambientazione è quella classica dei film horror, in cui alcuni ragazzi si avventurano dentro un casale di uno scienziato pazzo che ha rapito la ragazza del protagonista, Dave Miller, il quale chiede a due suoi amici di aiutarlo a salvarla; attenzione però, questa macabra avventura viene trattata con un umorismo surreale ed estremamente divertente, che non porta il giocatore a provare terrore durante l'esperienza nella casa, ma anzi a rimanere incollato allo schermo per provare a portare al termine la narrazione.

Le novità più significative portate dal titolo sono fondamentalmente due. La prima è una scelta di design estremamente fortunata che consiste nel dare la possibilità al giocatore di scegliere i due aiutanti, che accompagneranno Dave nella casa, tra ben sei candidati. Ogni candidato ha una sua caratteristica che lo differenzia dagli altri ed avrà una propria influenza sulla trama e, di conseguenza, sul finale. Tale espediente comporta una longevità del gioco veramente molto alta, proprio perché il giocatore è portato a voler rigiocare più e più volte la storia, cambiando di volta in volta la combinazione di aiutanti e quindi, anche i percorsi narrativi e i finali.

La seconda novità fondamentale risiede nell'interfaccia creata dai programmatori di LucasArts: lo SCUMM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*). Tale interfaccia permetteva al giocatore di muoversi liberamente nello scenario grafico e di interagire con gli oggetti attorno semplicemente cliccandoci sopra: era nato il "punta e clicca".

Queste due novità saranno la base per le future produzioni dell'azienda, le quali otterranno grandissimo successo (una su tutte *The secret of Monkey island* del 1990).

La strada intrapresa dalle avventure grafiche è quella giusta, ma manca ancora un tassello prima di poter creare il puzzle del videogioco capace di ospitare narrazioni antieristiche, elemento che non può mancare nelle produzioni dagli anni 90 in poi, e di cui gli antieristi si alimentano continuamente: la violenza.

### *La violenza nei primi videogiochi*

Abbiamo finora visto come nasca l'industria vera e propria, sia attraverso i cabinati, sia attraverso le console (supporto centrale per i futuri videogiochi antieristici), quindi l'aspetto ludico; poi ci siamo soffermati sull'aspetto narrativo, vedendo come e dove nascono le prime avventure testuali, evolutesi poi nelle avventure grafiche.

Arriviamo ora all'ultimo aspetto fondamentale: la violenza; questa è sempre stata oggetto di studio nel mondo videoludico e non. Si sprecano infatti le ricerche, gli articoli e i volumi relativi a tale argomento, sia appartenenti alla ormai vetusta e bigotta tesi che "Sì, i videogiochi causano un aumento degli istinti violenti in chi gioca", sia a quella ormai più accreditata e scientificamente basata che "No, i videogiochi da soli non portano il giocatore ad essere più violento".

Tali studi saranno una parte che riguarderà gli ultimi capitoli di questo lavoro, non tanto per confutare una tesi piuttosto che l'altra, ma li useremo per mettere in relazione l'uso della violenza nei videogiochi unicamente come strumento volto all'attivazione della così detta frizione cognitiva.

Questo è un capitolo in cui a farla da padrone è la storia del medium e ad essa mi limiterò, per il momento.

La violenza non è stato un tema presente fin dall'inizio nei videogiochi, ci si è arrivati lentamente. Non possiamo certo definire *Pong* o *Breakout* un gioco violento, così come non lo può essere *Spacewar!*, per quanto ci si debba sparare all'interno di due navicelle.

La violenza nei videogiochi arriva nel momento in cui l'industria è già in forte crescita, la Atari la fa da padrone e il videogioco sta diventando sempre più un fenomeno culturale. Questo porta diverse software house a espandere i limiti del medium neonato, andando alla ricerca di qualcosa di diverso rispetto alle simulazioni sportive viste finora o le varie guerre spaziali impersonali.

È in questo contesto che nel 1976 la Exidy produce *Death Race*. Anzi, il contesto in realtà è molto più complesso. Il gioco è ispirato al film dell'anno precedente, *Death race 2000*, nel quale i partecipanti della “*Annual Transcontinental Road Race*” dovevano investire dei pedoni per ottenere più punti. In quegli anni venivano riscritti i regolamenti per la distribuzione di produzioni cinematografiche che portarono ad una maggiore libertà nel mostrare violenza e contenuti sessuali (Kocurek;2012) . Questa libertà nelle produzioni cinematografiche convince la Exidy della possibilità di portare tali contenuti anche nel mondo dei videogiochi. Viene creato quindi un gioco basato proprio sul così detto *Chase-and-crash*, ovvero inseguì e distruggi, in cui il personaggio controllato dal giocatore doveva investire più creature possibili per ottenere punti; sottolineo il termine “creature” perché, effettivamente, non si trattava di persone, ma di gremlins, i quali, una volta colpiti, si tramutavano in piccole croci, dando l'idea di aver creato un cimitero attorno a sé. Dove stava il problema allora? La grafica molto rudimentale del gioco non rendeva così esplicito il fatto che si trattasse di figure fantastiche, quindi i gremlins vennero scambiati per persone. Inoltre, il fatto che il cabinato del gioco fosse tappezzato di scheletri e che nel poster promozionale del gioco fosse presente la Morte incappucciata, sommato al fatto che il titolo di progettazione del prodotto fosse in origine *Pedestrian* (letteralmente, pedone), portarono un'attenzione senza precedenti verso il gioco, soprattutto indignazione e critiche (Accordi Rickards; 2020).

Questo, ricordiamo, non era l'unico videogioco classificabile come “violento” sul mercato, la stessa Atari aveva prodotto in quegli anni titoli come *Jet fighter* (1975) , in cui due jet dovevano spararsi a vicenda, oppure *Crash 'N' Score* un altro *chase-and-crash*; nessuno di essi fu però additato come tale. Perché? Secondo Kocurek ciò è dovuto

principalmente al fatto che la violenza qui mostrata era non solo gratuita, ma soprattutto non era quel genere di violenza che il governo aveva reso accettabile.

*Military games, in particular, would not have disrupted the accepted governmental monopoly on violence. War is commonly justified, or even glorified, as a defensive practice at the very least, as well as a means of preserving certain ideals or even proving national vigor. (Kocurek;2012)*

Ora che il videogioco usciva da questa comfort zone, iniziò ad essere additato come pericoloso. Ma questo ebbe dei risvolti inaspettati. Lo scalpore suscitato dal titolo, più che allontanare i curiosi, li attrasse come una calamita: tutti volevano provare con mano quella violenza bandita da giornali e, addirittura, telegiornali e programmi televisivi. Per la prima volta ci si iniziò a domandare se il videogioco fosse cognitivamente pericoloso per chi lo giocasse, soprattutto i giovani. Sempre secondo Kocurek, la discussione portata avanti dai mass media intorno a *Death Race* portò a legare indissolubilmente i videogame e la violenza nell'immaginario comune, influenzando anche alcune produzioni future, su tutte *Carmageddon* (1997) e *Grand Theft Auto* (1997)

Secondo Accordi Rickards (pag.47) la “caccia alle streghe” che iniziò da questo titolo in poi verso il videogioco è dovuta principalmente:

“A causa del suo nome (videogioco), il medium interattivo è infatti molto spesso considerato un prodotto per bambini *tout court* che, come tale, non può permettersi di affrontare temi adatti piuttosto a un adulto.”

Ultima cosa relativa a *Death Race* è capire se Exidy avesse volutamente spinto sulla componente scandalistica per aumentare le vendite del titolo. Questione abbastanza controversa; se da una parte è impossibile non affermare che i creatori del gioco avessero voluto insistere sulla vicinanza con il film dell'anno precedente, ma anche spingere su un marketing molto *border-line* e innovativo per il tempo; è anche fondamentale riportare come i creatori del gioco abbiano continuamente smentito tale vicinanza e strategia commerciale, indicando il gigantesco interesse mediatico (che portò alla fama il titolo e la casa produttrice alla fama mondiale) per la vicenda, come una fortunata coincidenza.( Kocurek;2012)

Ormai però il solco era tracciato e la lezione imparata: fare leva sull'effetto shock è una strategia commerciale che funziona.

In futuro ci saranno molte altre produzioni che faranno leva sull'elemento della violenza e questo continuerà ad essere un fattore di stigmatizzazione da parte dei media quasi fino ai giorni nostri, in cui solo recentemente questa idea è stata sdoganata.

#### **Parte 2.4 I protagonisti dei videogiochi classici: gli eroi.**

Nella parte appena conclusa abbiamo osservato come sia nata l'industria videoludica vera e propria a partire dai primi anni '70, soprattutto con i cabinati e in seguito anche con le console; tuttavia il mio focus si è incentrato prevalentemente sul mercato occidentale, quello americano su tutti, essendo gli Stati Uniti il nucleo di nascita del videogioco vero e proprio. Ma in quel decennio iniziò a svilupparsi anche un altro mercato, quello giapponese, dove l'immaginario arcade delle sale giochi avrà un fortissimo impatto, resistendo invariato fino ai giorni nostri. In questo contesto anche i programmatori giapponesi iniziarono a creare i propri videogiochi e ad alimentare la neonata industria. La casa di produzione principale in territorio nipponico era la Taito (controparte giapponese della Atari), la quale, grazie alla collaborazione con la statunitense Midway, già nel 1975 aveva portato sul mercato americano titoli di successo come *Gunfight*, ideato da Tomohiro Ni-shikado (Pellittieri e Salvador; 2014) ma soprattutto *Space Invaders* creato dallo stesso game designer. Abbiamo già visto come quest'ultimo abbia elevato il videogioco a fenomeno culturale globale, dando il via a quella che Pellittieri e Salvador definiscono "L'età dell'oro della sale arcade" (pag.34) dal 1978 al 1986.

Sarà proprio dal Giappone che arriveranno tre videogiochi che cambieranno la storia del medium. Tutti e tre porteranno delle novità nelle meccaniche di gioco finora esistenti, tutti e tre avranno un impatto culturale importante, tutti e tre propongono una visione inedita del videogioco. Ma soprattutto, tutti e tre hanno come protagonista un eroe.

#### *Pac-man*

Abbiamo visto come il mercato giapponese abbia iniziato a crescere di pari passo con quello statunitense e così la vena creativa dei game designer. Il primo grande successo fu *Space Invaders*, che secondo Accordi Rickards andò così bene anche perché:

“Riflette almeno in parte l’ansia che pervadeva il mondo per la Guerra Fredda fra Stati Uniti e Unione Sovietica, con gli alieni invasori a simboleggiare, agli occhi dei giocatori, la minaccia del blocco comunista.” (Pag. 55)

Questa rappresentazione della guerra, seppur con le dovute proporzioni, non piaceva ad un game designer in particolare, Toru Iwatani, il quale ha una visione del gioco più pacifista. Egli decise di scrivere un videogioco basato sul concetto giapponese di *taberu*, ovvero “mangiare”, in cui un piccolo personaggio geometrico di colore giallo avrebbe dovuto mangiare dei pallini per ottenere un maggiore punteggio, il tutto mentre si cerca di evitare dei fantasmi che rincorrono il protagonista. Era nato Pac-man.

Il gioco era stato pensato per attrarre anche un pubblico non abituato al mondo dei videogiochi, ovvero quello femminile, differenziandosi nettamente da qualsiasi produzione videoludica fino a quel momento.

Ciò che però rese *Pac-man* un fenomeno culturale, capace di superare nelle vendite anche *Space Invaders* (Pellittieri e Salvador;2014) saranno alcune scelte di design innovative, vere e proprie pietre miliari nella storia del medium.

Per la prima volta nella storia dei videogiochi si aveva un protagonista con “un nome, una missione e un volto” (Accordi Rickards;2020; pag.55) rendendo di fatto Pac-man il primo vero eroe della storia dei videogiochi. Nei titoli precedenti (sempre in ambito arcade, ricordiamolo) i personaggi controllati dal giocatore non erano dotati di una caratterizzazione vera e propria, non era presente una narrazione “incorporata” che invece inizia ad essere presente nel titolo di Iwatani (seppur non si sia ancora al livello delle avventure testuali e grafiche).

Non solo il protagonista viene caratterizzato, ma anche (e soprattutto) i suoi antagonisti. Anzi, probabilmente viene messo uno sforzo ulteriore per ideare gli avversari del semicerchio giallo. I “cattivi” di *Pac-man* sono i famosi fantasmini che lo ostacolano durante la sua raccolta delle palline per tutto il labirinto e ognuno ha la propria caratterizzazione legata al nome: Shadow è quello che insegue come un’ombra il nostro eroe, Speedy è quello che si muove più veloce degli altri e così via; tra l’altro, essi sono “intelligenti”, le loro mosse difficili da prevedere e danno l’illusione al giocatore di star sfidando degli avversari astuti, il che rende ancora più divertente avviare una nuova partita, che non sarebbe mai stata simile alla precedente. (Accordi Rickards;2020)



Interessante notare come sia stato messo un maggiore impegno per la caratterizzazione e la rappresentazione dei nemici piuttosto che del protagonista. Come accade nella letteratura, un buon cattivo è sinonimo di una buona storia: più il *villain* è interessante, più la storia risulterà accattivante per il fruitore. Questa idea risulterà vincente anche per gli anteroi.

Infine, mi sembra doveroso inserire un'altra grande innovazione portata dall'opera di Iwatanu: le cut-scenes.

Per la prima volta infatti in un videogioco compaiono delle scene preregistrate che raccontano una narrazione; in questo caso non si tratta di una vera e propria trama quanto piuttosto di scenette comiche tra il protagonista e i fantasmini; ma comunque *Pac-man* sarà il capostipite dell'avvicinamento tra il mondo degli arcade e quello delle avventure grafiche. Inserendo questi brevi intermezzi narrativi tra una sessione di gioco e l'altra, iniziava a portare nella parte solamente ludica anche un filo di quella narrativa.

L'impatto di *Pac-man* sull'industria non avrà eguali, e se *Space Invaders* aveva posato le fondamenta per lo sviluppo di una cultura popolare del videogioco, *Pac-man* da quell'impulso finale per consacrare definitivamente il medium a livello mondiale.

Vediamo ora un altro eroe all'interno di un'altra produzione videoludica che cambierà per sempre la storia del medium: *Donkey Kong*.

## *Donkey Kong*

Abbiamo finora visto come due aziende produttrici di videogiochi, la Taito e la Namco, abbiano legato il proprio sviluppo economico a due titoli centrali nel panorama arcade del tempo, rispettivamente *Space Invaders* e *Pac-man*. La terza grande casa produttrice nipponica che agirà alla stessa maniera sarà la Nintendo e il suo videogioco *Donkey Kong*.

Nato come primo e vero prodotto videoludico dell'azienda, esso scaturì dalla mente di quello che viene definito da Accordi Rickards il "più grande game designer di tutti i tempi", che non solo sancirà la nascita di nuovi generi nel medium ma sarà un innovatore sotto molti aspetti: Shigeru Miyamoto.

La prima grande novità sta proprio nella genesi del gioco: Miyamoto non parte dalle meccaniche o dalle regole per strutturare il suo gioco, ma da una storia. La narrazione è

abbastanza classica e vede protagonisti uno scimmione che rapisce una ragazza, portandola su di un grattacielo, sul quale dovrà arrampicarsi il protagonista del gioco: *Jumpman*, l'eroe, nonché prima bozza del futuro Mario.

Ritengo fondamentale sottolineare come per la prima volta un videogioco arcade venga pensato prima come narrazione che come l'insieme delle regole e meccaniche che lo costituiscono. Questo sarà infatti il capostipite di giochi che uniranno un arco narrativo alla pura parte ludica, inaugurando una tradizione che porterà allo sviluppo dell'industria in termini economici, ma anche a porre le basi per la futura maturazione del medium in generale.

Accordi Rickards spiega molto chiaramente come il fatto di basare il gioco su una premessa narrativa, abbia permesso di costituire un filo rosso che unisce i vari livelli, permettendo di trovare una caratterizzazione per ognuno di essi, rendendoli uno diverso dall'altro e aumentando la curiosità e il piacere da parte del giocatore nel giocare.

Quindi se con *Pac-man* avevamo visto il primo eroe della storia dei videogiochi, con *Donkey Kong* abbiamo il primo videogioco arcade in cui l'eroe deve seguire una traiettoria narrativa per arrivare al suo obiettivo.

Vediamo ora l'ultimo titolo che ho deciso di portare come esempio di questa fase di sviluppo del medium in cui a farla da padrone furono gli eroi.

### *Super Mario Bros.*

Super Mario Bros è senza dubbio uno dei titoli più importanti di tutti i tempi.

Nuovamente partorito dalla mente di Miyamoto, anche questo titolo, come il precedente Donkey Kong, si rivelerà essere una pietra miliare per la storia del videogioco in quanto il suo nome è strettamente collegato con la rinascita e definitiva espansione dell'industria videoludica moderna.

Andiamo con ordine.

Nel 1983 il mondo del videogioco vede attraversare il suo momento di crisi più profonda. Il videogioco *E.T.*(1982) della Atari è solamente la goccia che fa traboccare il vaso del malcontento dei giocatori che, vedendo ormai da troppi anni, calare la qualità dei titoli

sul mercato (soprattutto quelli della casa fondata dall'ormai ex capo, Bushnell), sia dal punto di vista visivo che di intrattenimento, decidono di abbandonare definitivamente il videogioco come piattaforma di intrattenimento. La reputazione del videogioco sembra ormai compromessa.

Questo però avveniva nel mercato americano, mentre quello giapponese su tutti era quello più fiorente e che continuava a produrre titoli di qualità.

È in questo momento (1983) che la Nintendo decide di entrare nel mondo delle console domestiche con il Famicom, dotato di un hardware molto performante per il tempo, la cui innovazione principale saranno l'invenzione dei joypad dotati della comoda e maneggevole croce direzionale e soprattutto un parco titoli di indubbia qualità (Pellittieri e Salvador; 2014).

Il Famicom vende abbastanza bene in Giappone, quindi si decide di tentare anche col mercato americano, cambiando il nome in NES (*Nintendo Entertainment System*). La situazione era molto complessa e di fatto:

“Quella del NES non si presenta solamente come un'operazione commerciale, ma come una missione diplomatica e culturale, che non lascia nulla al caso” (Accordi rickards; pag 77)

Il NES viene quindi presentato attraverso una imponente campagna pubblicitaria in cui si punta tutto sul mostrare la console non come un videogioco ma come un giocattolo per bambini ed un sistema di intrattenimento. Appena messo in commercio nel Natale del 1985 vende circa 50.000 unità il che viene visto come un inizio incoraggiante; serve quindi la *killer application*, quel videogioco capace di trainare le vendite di un hardware.

Quel videogioco sarà *Super Mario Bros*.

Il successo del gioco sarà epocale e permetterà alla Nintendo di vendere circa 62 milioni di console fino al 1995 (Pellittieri e Salvador;2014).

Perché tutto ciò è importante ai fini della nostra ricerca?

Al di là delle scelte azzeccatissime di *gameplay* e al miglioramento della fusione tra il piano ludico e quello narrativo a proposito del quale Pellittieri e Salvador diranno

“Lo spessore narrativo viene dunque ulteriormente aumentato e nel giocatore inizia a prevalere la curiosità per l’evolversi della trama e la “fine” del gioco, piuttosto che per il punteggio” (pag.49)

Ma ciò che risulta fondamentale è ciò che ha rappresentato Mario per il videogioco. Al giorno d’oggi l’idraulico italiano è una vera e propria icona culturale e portavoce di alcuni valori che hanno contribuito a creare la visione di cosa fosse un videogioco, almeno fino alla metà degli anni 90; valori, che sono quelli scelti dalla Nintendo nel momento della commercializzazione del NES.

Mi spiego: alla base della filosofia Nintendo ci saranno delle scelte abbastanza nette da parte del presidente Yamauchi. Su tutte, quella che ci interessa in questa sede è relativo al non introdurre nelle proprie produzioni nessun riferimento alla violenza, al sangue, al sesso o a messaggi politici; in virtù del tentativo di “pulizia” che si vuole fare dell’immagine dell’industria videoludica agli occhi del pubblico. Il videogioco nell’ottica del presidente della Nintendo deve apparire, come già detto, come qualcosa di innocuo, esplicitando il proprio target di utenza di riferimento: i bambini.

Mario, quindi è il rappresentante di questo tipo di mondo, quello in cui i personaggi muoiono ma in maniera non violenta, non ci sono spargimenti di sangue, la rappresentazione del mondo di gioco è cartoonosa e, soprattutto, non vi sono rimandi al mondo vero, esterno alla console. Mario, tra l’altro, è pensato come un personaggio monodimensionale (Alinovi; 2011), caratterizzato ma non sfaccettato in profondità, agendo sempre per un traguardo finale, che solitamente ha una accezione positiva.

Questa sarà l’immagine che il videogioco avrà per circa una decina di anni, fino alla metà degli anni ’90; anni in cui, con l’arrivo della Playstation, ci si inoltrerà in un campo diametralmente opposto e che porterà alla definitiva maturazione del medium.

Arrivano finalmente gli anteroi.

## Capitolo 3

### Gli anni '90: una nuova era.

#### Parte 3.1 Contesto storico

Siamo finalmente arrivati agli anni '90, periodo della definitiva maturazione del medium videoludico. In questo momento, infatti, una serie di innovazioni tecnologiche accompagneranno la definitiva fusione tra l'aspetto finemente ludico e quello narrativo, costituendo le basi per i videogiochi odierni. L'aspetto dell'innovazione tecnologica, come vedremo, sarà fondamentale proprio perché aprirà le porte alla maggiore creatività dei vari game designer e programmatori, che, grazie a tale libertà, avranno la possibilità di spaziare in qualsiasi ambito.

In questa parte ci sarebbe veramente troppo da dire, ma, come già fatto in precedenza, mi limiterò a evidenziare i passaggi principali di questa cruciale fase della storia del videogioco, portando alla luce soprattutto quegli elementi che portano alla nascita dei videogiochi con gli anteroi come protagonisti.

#### *L'innovazione tecnologica.*

Lo sviluppo tecnologico degli anni '90 è molto variegato e si svilupperà su vari fronti. Iniziamo da quello delle console.

Per quasi tutti gli anni '80 la padrona incontrastata dell'industria dal punto di vista console e hardware è stata la Nintendo, che col suo NES aveva sbaragliato qualsiasi tipo di concorrenza. Tuttavia, un nuovo contendente si inizia a fare avanti alla fine del decennio, un contendente che sarà l'apripista per la futura maturazione del medium: la SEGA. Già in precedenza la SEGA aveva tentato di contrastare il NES con il proprio hardware, senza fortuna; ma per la seguente generazione di console vuole fare sul serio.

Nel 1989 pubblica il Mega Drive (Genesis in Giappone), che monta un processore a 16 bit, nettamente superiore nella resa grafica e di processazione dei dati rispetto quello del NES. La strada che SEGA vuole intraprendere è quella di “crearsi una propria identità” (Accordi Rickards;2020) e lo fa in due modi:

Prima di tutto punta moltissimo sull'innovazione tecnologica ad ogni costo e la potenza di calcolo delle sue macchine, le quali mostrano tutte le loro potenzialità attraverso un parco titoli dal grande impatto visivo. Questa direzione dell'innovazione tecnologica a tutti i costi ha, secondo Pellittieri e Salvador una importante conseguenza: "Gli sviluppatori di terze parti (soprattutto quelli di Pc) iniziano a preferire la SEGA convinti dalla possibilità di sperimentare e di spingere la qualità dei propri titoli all'estremo" (pag. 56). I giochi di SEGA, sfruttando la potenza hardware, sono quindi caratterizzati da un ritmo molto più frenetico e improntato all'azione rispetto a quelli della controparte Nintendo, la quale, a fine anni '80, non ha ancora prodotto la sua console di ricambio per il NES.

I titoli SEGA, inoltre, devono essere diversi da quelli della rivale, che, lasciando aperto qualche spiraglio nel mercato, dà la possibilità alla casa giapponese di inserirsi nell'ambito dei videogiochi sportivi. Si iniziano ad affiancare alla casa nipponica nomi di importanti personalità dello sport americano e non solo in qualità di testimonial: si va da Joe Montana in *Joe Montana's Football* (1991) al mondo della musica con *Michael Jackson's Moonwalker* (1989). L'identità della concorrente di Nintendo si sta orientando verso un pubblico ben delineato: quello americano, ma soprattutto verso un'utenza non più frequentatrice delle sale giochi, ma verso un pubblico che è ormai maturato. Anche per questo l'eroe che viene creato da SEGA per fare da contraltare all'iconico e familiare Mario, è Sonic, un riccio che fa della velocità la sua caratteristica principale e della spregiudicatezza tipica degli adolescenti la sua caratterizzazione. Con Sonic ancora non possiamo parlare di antieroe vero e proprio, sia perché è comunque ancora un personaggio positivo, buono, che agisce per contrastare il perfido dott. Eggman, sia perché non usa modi scorretti per raggiungere il suo obiettivo; tuttavia, è sicuramente un eroe che inizia ad avere qualche sfaccettatura in più rispetto all'idraulico Mario: Sonic è sbruffone, un po' egoista e sicuro di sé al limite del saccente, ma ciò non è ancora abbastanza per poterlo etichettare a pieno in questa categoria.

SEGA e Nintendo sono quindi i baluardi di due differenti modi di intendere il gioco: Nintendo è ancora quella dei giochi senza violenza, più ragionati, con protagonisti simpatici e cartoonizzati; SEGA è l'opposto, crea videogiochi freschi, accattivanti per un pubblico non più di bambini, ma di ragazzi. L'idea di cosa sia un videogioco, sta iniziando a mutare.

Questa differenziazione tra le due case di produzione viene evidenziata anche dalla famigerata campagna pubblicitaria della SEGA, che chiama in causa direttamente la propria rivale, basandosi sullo slogan : “*Genesis does what Nintendon’t*”, proprio a sottolineare non solo una differenza di prestazioni hardware ma, se vogliamo ampliarne il campo, anche una a livello ideologico.

La casa di Yamauchi risponde con il *Super Nintendo Entertainment System*(SNES) solamente nel 1990, dopo due anni dall’uscita del Mega drive; ciò nonostante riesce a superare di gran lunga il rivale sia nell’ambito tecnologico, che in quello della line-up di giochi.

Il SNES, infatti, grazie al chip Mode 7 Graphics, riesce a “massimizzare la grafica e dare l’illusione della profondità” (Accordi Rickards;2020) creando giochi in simil-3D che lasciano a bocca aperta i giocatori. La strategia di marketing fa il resto: Il SNES viene venduto al lancio assieme al nuovo capitolo di Mario : *Super Mario World* (1990) che risulterà una vera e propria *killer application* per l’hardware insieme a *Donkey Kong Country* (1994).

Tuttavia, il problema di Nintendo sembra ormai essere venuto a galla e questo sarà anche ciò che gli farà perdere il primato nella successiva generazione di console. Yamauchi infatti è estremamente conservatore e pubblica per le sue console pochissimi titoli all’anno seppur di qualità veramente alta ( come *The legend of Zelda: A Link of the Past* del 1991); la SEGA punterà a colmare con la quantità questo vuoto lasciato dalla rivale, la quale sta per subire un altro colpo importante con l’arrivo di un nuovo competitor nell’ambito console: la Sony.

La grande innovazione tecnologica portata dalla Sony sarà l’implemento nella sua macchina di un lettore CD-ROM. In un periodo in cui i giochi delle rivali giravano ancora su cartucce, l’hardware prodotto dall’azienda giapponese poteva leggere giochi scritti su CD, in grado di contenere e gestire una quantità smisurata di dati, con titoli nettamente più pesanti e complessi rispetto quelli delle due rivali.

Tornerò in seguito sull’importanza della Playstation nella cultura videoludica; ora è arrivato il momento di presentare la maggiore novità tecnica degli anni ’90 nell’industria: la tridimensionalità.

È proprio grazie alla comparsa della nuova dimensione (la profondità) che si potranno sbloccare non solo nuovi espedienti ludici ma vere e proprie potenzialità espressive del medium (Arsenault, D., & Coté, P. M.;2013). Il 3D, infatti sarà utilizzatissimo nel corso degli anni '90, ma essendo molto “pesante” a livello di processazione, aveva bisogno di un differente supporto che non fossero le cartucce, ed ecco il perché dei CD-ROM, i quali, come abbiamo detto poc'anzi, saranno fondamentali per la produzione di videogiochi estremamente più complessi, in cui si fonderanno definitivamente il piano narrativo e ludico.

### *I First Person Shooter e il 3D*

Già prima degli anni '90 si erano tentati alcuni esperimenti di tridimensionalità, ma la mancanza di adeguati calcolatori hardware abbastanza potenti non permetteva di ottenere risultati ottimali (Genovesi; 2020). L'arrivo del 3D in ambito videoludico è strettamente legato alla nascita di un particolare genere di giochi: il *First Person Shooter* (Fps) o “sparatutto in prima persona” in italiano.

Il termine Fps si rifà in inglese prima di tutto alla particolare visuale adottata, quella in prima persona, in cui il giocatore dovrebbe vedere ciò che vedrebbe il personaggio giocato; in secondo luogo, si riferisce al fatto che l'attività principale di questo nuovo genere di giochi è quella di sparare a più obiettivi possibile, rendendoli estremamente frenetici. Il nuovo genere non nasce su console, ma su un supporto che fino ad 'ora era stato di pertinenza soprattutto delle avventure grafiche, ovvero il Pc. È nel 1991 infatti che nasce una software house che decide di sviluppare dei giochi di azione per il computer, la id Software.

Dopo alcuni esperimenti (*Commander Keen (1990)* e *Catacombs 3D (1992)*), la casa statunitense pubblica nel 1992 *Wolfstein 3D*, vero e proprio capostipite del genere degli Fps e primo gioco che sembra utilizzare una grafica a tre dimensioni. Dico “sembra” in quanto in realtà il suo ideatore e programmatore, John Carmack, usando un trucco di programmazione, creò solo l'illusione dello spazio tridimensionale, che tuttavia appariva estremamente realistico. Il giocatore ha l'impressione che davanti a sé si crei un mondo che si dipana non più con uno scorrimento laterale bensì attraverso la profondità, a detta



di Accordi Rickards : “*Wolfstein 3D* diventa il gioco con la grafica più impressionante mai vista” (pag. 105) e tutti iniziano a parlarne.

Oltre alla grafica estremamente innovativa, ciò che piace del titolo è la possibilità di poter sparare a qualsiasi cosa, anzi, è necessario farlo per poter sopravvivere e portare al termine la campagna principale. Come fa notare Genovesi in questo momento l’enfasi è “riposta sul versante ludico rispetto a quello narrativo” (pag.149), quindi la parte divertente del gioco non è tanto seguire la storia (comunque interessante, trattandosi di uno scenario in cui Hitler vinse la Guerra e l’unica persona in grado di sconfiggerlo sia il nostro personaggio, Blazkowicz), quanto rimanere sempre sull’attenti per via delle continue ondate di nemici che ci assalgono e ci costringono a rimanere sempre all’erta. A ciò si unisce una profondità di gameplay che obbliga il giocatore a studiare il proprio avversario e scegliere con quale arma affrontarlo, perché certe armi sono più efficaci di altre per alcuni nemici, i quali, tra l’altro, per la prima volta nei videogiochi, non svaniscono nel nulla una volta uccisi, ma rimangono per terra sanguinanti, aumentando il realismo dell’ambientazione.

Visto il grande successo di *Wolfstein 3D*, ottenuto anche grazie al tipo di distribuzione *shareware*<sup>3</sup>, la id Software produce un altro capolavoro e pietra miliare del genere: nel 1993 esce *Doom*.

Con *Doom* ci troviamo all’interno di un mondo fantascientifico in cui lo scopo del personaggio è quello di sopravvivere alle ondate di mostri che lo attaccheranno nel corso della sua avventura. Simile a *Wolfstein 3D* per quanto riguarda il concept, ma estremamente più impattante da un punto di vista visivo. Nel nuovo titolo di id Software, infatti, il livello di violenza cresce enormemente e così anche la rappresentazione a schermo delle morti dei demoni, i quali rimangono a terra sanguinanti come nel precedente titolo della casa produttrice. Secondo Accordi Rickards *Doom* “canonizza il genere degli Fps rendendolo il più popolare e *mainstream* tra tutti” (pag.105), primato che mantiene ancora oggi; tuttavia, le novità che il gioco porta rivoluzionano anche altri aspetti del videogioco in generale.

---

<sup>3</sup> La distribuzione *Shareware* consiste nel rilasciare una parte del gioco gratis e le seguenti scaricabili a pagamento nel corso del tempo, in modo da creare attesa verso il prodotto e portando il giocatore ad acquistare le successive uscite per completare la storia.

Il personaggio che controlliamo mentre giochiamo non ha una caratterizzazione precisa, non sappiamo chi sia né quale sia il suo passato, sappiamo solo dove si trova e quale sia il suo obiettivo. Questa scelta è pensata da John Romero (fondatore insieme a Carmack dell'azienda) per portare il giocatore ad una maggiore immedesimazione ed immersione nel mondo di gioco; di fatto è un esempio di quella che Frascini (in Bittanti;2004) identifica come “protesi maschera”, ovvero quel personaggio non particolarmente caratterizzato ma che permette al giocatore di credere di essere proprio lui l'artefice delle azioni che appaiono sullo schermo.

Altra novità fondamentale è il comparto multiplayer e la modalità death match, in cui vari giocatori potranno sfidarsi l'uno contro l'altro attraverso Internet fino a che non ne rimane solo uno; questo sarà la base per un filone di videogiochi di enorme successo: quello online.

Tuttavia, una delle trovate migliori di Carmack e soci sarà quella di rendere disponibile a tutti attraverso Internet il codice sorgente del gioco, dando la possibilità a chiunque volesse di poter creare una propria versione del titolo: nascono le *mod*. Questo fenomeno del modificare il gioco originale o anzi, crearne uno completamente nuovo partendo dalle basi del gioco esistente, sarà una vera e propria moda che partirà da *Doom* in poi e toccherà il suo apice, probabilmente, con le varie *mod* di *Half-Life* (1998) qualche anno dopo. Il vantaggio delle *mod* era quello di donare una grandissima longevità al gioco, il quale manteneva comunque il primato di vendite rispetto alle sue versioni successive, le quali, comunque, risultano estremamente divertenti da giocare, proprio per via della creatività riversata in tali progetti da sviluppatori casuali. Questa pratica di donare il codice sorgente è forse anche un po' figlia di quella filosofia ribelle e *open-source* che aveva voluto portare Steve Russel con il suo *Spacewar!* all'interno dei videogiochi, quindi una concezione di videogioco non come qualcosa di puramente volto al guadagno, come lo è stato molto spesso dall'intuizione di Bushnell in poi, ma anche al divertimento che si può trarre dal programmare il gioco e poi giocandolo in compagnia: una delle sorgenti che crearono il videogioco è ancora attiva.

Con *Doom* ritorna prepotentemente nel dibattito pubblico il discorso sulla rappresentazione della violenza nei videogiochi e come tale violenza possa influenzare negativamente i giocatori, tanto che alcuni accusano il gioco di aver ispirato la strage di

Columbine del 1999 (Accordi Rickards; 2020). Questo tipo di dibattito era iniziato, come abbiamo visto, già col caso di *Death Race* e nel corso degli anni si è evoluto toccando molti ambiti. Pellittieri e Salvador (2014) evidenziano perfettamente gli studi relativi sia agli aspetti positivi legati al medium sia a quelli negativi (pag.140-166); risulta tuttavia interessante notare come quelli che li valutano in maniera positiva siano per lo più basati su indagini sociali, prendendo un campione di videogiocatori per trarne un dato significativo (come Greenfield ,1985 tra i tanti), e che non solo vanno a ribadire come non ci siano prove concrete dell'influenza negativa dei videogiochi (Gibb;1983), ma come la violenza qui esplicitata non possa essere comparabile con quella che viene mostrata alla televisione (Herz; 1998). A rincarare la dose vengono citati anche gli studi di Asaro (1995) secondo cui la violenza sarebbe ineliminabile dai videogiochi in quanto essa è parte intrinseca della nostra civiltà e quello di Malone (1981) sul “valore catartico della violenza nelle rappresentazioni drammaturgiche o spettacolari in genere” (Pellittieri e Salvador; pag. 143). Gli studi contrari alla violenza videoludica, si basano, come già detto, prevalentemente sulla tesi che i videogiochi influenzino negativamente i giocatori. Dopo la strage di Columbine il governo statunitense chiese allo studioso Eugene Provenzo di stilare un rapporto sull'influenza che certe produzioni mediatiche avrebbero potuto avere sui ragazzi giovani e lui evidenzia come l'uso “romanticizzato” che ne viene fatto nei videogiochi porta i bambini a cambiare il proprio paradigma nei confronti di tale pratica, portandoli ad assumere una “posizione retorica in cui esiste un'equazione tra violenza, stile e rafforzamento delle posizioni personali” (Provenzo ;2000). Prima degli anni '90 gli studi in tal senso si sono concentrati sul comportamento anti-sociale che il videogioco avrebbe potuto causare, portando agli abusi di alcol e droghe (Klein;1984), studi che però, si dovranno scontrare con dati empirici che testimoniano come anzi, il videogioco potesse aiutare il ragazzo ad uscire da tali comportamenti (Ellis 1984; Kestebaum e Weinstein ;1985).

Insomma, con *Doom* si scatena un nuovo inferno mediatico che però non fa altro che aumentarne le vendite.

Un altro titolo sarà però tacciato di estrema violenza e additato come fuorviante per i giovani. Rinfoderiamo le armi e spostiamo la visuale, perché stiamo per addentrarci in un nuovo genere che si sviluppa in questi anni, anch'esso fondamentale per la crescita delle produzioni future: il picchiaduro e *Mortal Kombat*.

## *I Picchiaduro e Mortal Kombat.*

Il “picchiaduro” nasce come genere già dalle origini del videogioco; infatti, la grande attrattiva che esercitavano le arti marziali e Bruce Lee nell’ambito cinematografico non poteva non essere convertita in videogioco. Bisognerà aspettare il 1984 per poter giocare ad un picchiaduro degno di essere definito tale, sto parlando di *Yie Ar Kung Fu*, nel quale le movenze del protagonista si ispirano a quelle dell’attore esperto di arti marziali e i suoi avversari iniziano ad avere una caratterizzazione nelle mosse: ognuno aveva una propria *signature move*.

Sarà però con una serie in particolare che il genere otterrà un riconoscimento a livello più alto: quella di *Street Fighters*.

Il primo capitolo della saga viene pubblicato nel 1985, ma non avrà il successo che avranno i suoi sequel; tuttavia, si devono a questo gioco alcune trovate importanti per lo sviluppo del genere: l’inserimento di un comando volto alla parata ma, soprattutto, la presenza di mosse speciali per ogni personaggio, attivabili attraverso delle combinazioni (“combo”) che nel pensiero degli sviluppatori sarebbero dovute rimanere segrete, per essere scoperte dal giocatore attraverso la pratica<sup>4</sup>.

Il titolo, distribuito in cabinato, non ottenne comunque un successo clamoroso per via di alcune difficoltà legate al gameplay e alla poca fluidità dei personaggi; sarà con il successivo capitolo che si segnerà un decisivo salto in avanti nella qualità del genere.

Nel 1991 la Capcom realizza in esclusiva per la Nintendo *Street Fighter II: The World Warrior* il quale viene definito da Pellittieri e Salvador: “Il primo vero picchiaduro a sfide di grande successo” (pag.58). Le peculiarità del titolo stanno nella possibilità di scegliere fra vari personaggi i quali rappresentano delle versioni stereotipate e caricaturali di lottatori di varie nazioni, conditi da una grafica cartoonesca che non puntava evidentemente

---

<sup>4</sup> <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-storia-picchiaduro-nascita-boom-street-fighter-tekken-59659.html>. Ultima consultazione 30/7/2023

al realismo, ma all'impatto visivo; inoltre, vengono mantenute le mosse speciali segrete per ogni personaggio, attivabili attraverso delle combo non semplicissime da realizzare. In poco tempo il gioco ottiene un successo senza precedenti e i suoi personaggi diventeranno delle vere e proprie icone al pari degli eroi del passato come Pac-man e Super Mario.

Ma c'è un altro picchiaduro che sta per far fare un passo avanti al genere, soprattutto da un punto di vista della maturità e della violenza messa in scena: *Mortal Kombat*.

Il titolo viene pensato da Ed Boon e John Tobias della Williams Manufacturing come vero e proprio contraltare di *Street Fighter II*, in modo da sfruttare commercialmente il successo che il picchiaduro stava ottenendo. Ho utilizzato il termine "contraltare" perché i due designer decisero di puntare su scelte diametralmente opposte a quelle del concorrente: se *Street Fighter II* puntava sulla grafica cartoonosa, *Mortal Kombat* ricercava il realismo dei personaggi e nei movimenti, se il primo puntava sulla caratterizzazione nazionale dei personaggi, il secondo ambienta i propri combattimenti in un mondo fantasy in cui i personaggi sono creature fantastiche. Tuttavia, ciò in cui *Mortal Kombat* si distingue maggiormente è, come abbiamo detto prima, l'utilizzo della violenza come motore del gioco, che costituisce una forza attrattiva incredibile nei confronti del pubblico. Il gioco infatti dà la possibilità al giocatore di eseguire la famosissima *Fatality*, ovvero una mossa finale particolarmente cruenta in cui la violenza raggiunge il suo apice, mettendo fine all'incontro.

La possibilità di attingere a questo serbatoio di crudeltà visiva, risulta imperdibile per i giocatori, i quali passano molte ore a combattere l'uno contro l'altro, alla ricerca delle combo più distruttive e delle *Fatalities* di ogni personaggio, sia attraverso i cabinati (*Mortal Kombat* sarà l'ultimo cabinato di successo) ma anche attraverso le console. Il gioco infatti viene prodotto sia per il SEGA Mega Drive che per il Super Nintendo, ma, ovviamente, tale gioco non rientrava nella filosofia della casa di Yamahuchi, che decide quindi di censurarne le parti più violente, aprendo così il campo per il successo della console rivale. Torniamo quindi a vedere una scissione netta tra i due mondi del videogioco: quello Nintendo il cui picchiaduro è, pur essendo un gioco dove bisogna combattere, appetibile per le famiglie, senza spargimenti di sangue o spine dorsali spaccate a metà, e quello portato avanti dalla SEGA, volto a identificarsi con una fetta di mercato che non

ha più 10 anni, ma inizia a crescere, a diventare adolescente, e che prova piacere nel vedere e giocare un gioco in cui non ci siano troppe remore nel mostrare il sangue e la violenza, anche gratuita. Il paradigma del videogioco sta lentamente cambiando.

Ci si sta avvicinando a quella svolta che permetterà al mezzo di uscire dalla cappa costruita da Nintendo e che aveva permesso, ricordiamolo, di salvare l'industria intera a seguito della crisi del 1983. La visione lanciata dalla casa di Yamahuchi aveva portato a credere che il videogioco fosse un giocattolo, qualcosa di familiare e per bambini e ciò gli aveva permesso di mantenere il monopolio sull'industria e sui mercati mondiali per circa cinque anni. Ma, dalla fine degli anni '80 e dai primissimi anni '90, come stiamo vedendo, si iniziano a piantare tanti piccoli semi, idee e novità, che fioriranno e sbocceranno definitivamente alla metà dell'ultimo decennio del secolo, portando alla rivoluzione culturale portata dalla Playstation.

L'ultimo di questi semini che ritengo opportuno raccontare dopo la nascita dei *First person shooters*, dello sviluppo del genere dei picchiaduro (entrambi, in modi diversi, artefici dell'introduzione della violenza cruda nei videogiochi), è quello dell'età d'oro delle avventure grafiche, che abbiamo già visto nascere nel decennio precedente e che ora raggiungeranno livelli narrativi veramente alti, iniziando ad implementare meccaniche anche più ludiche, portando allo sviluppo del piano ludo-narrativo che sarà poi centrale da metà anni'90 in poi.

### *Le avventure grafiche negli anni '90.*

Nello scorso capitolo ho evidenziato come e quando nasca il filone delle avventure grafiche, partendo dalle avventure testuali ed aggiungendo a mano a mano nuovi elementi che ne hanno decretato il successo verso un pubblico di videogiocatori leggermente diverso da quello delle sale arcade.

Nel passaggio agli anni '90 anche questo tipo di videogioco non rimarrà indifferente dalle novità tecnologiche del decennio, su tutte la tridimensionalità e l'opportunità di programmare il gioco su CD-ROM, con la possibilità di creare giochi ancora più "pesanti" e complessi.

Gli anni '90 rappresentano quasi un momento di scambio di componenti tra il genere delle avventure grafiche e quello dei giochi arcade, che ormai si sono evoluti in veri generi.

Questo perché notiamo come, gradualmente, le prime inizieranno ad implementare sempre più componenti ludiche, volte ad aumentare l'interattività del giocatore, seppur mantenendo e sperimentando sempre più in quelle narrative; mentre i giochi arcade <sup>5</sup> iniziano ad inserire sempre più aspetti relativi al raccontare una storia all'interno della loro struttura, per condire e abbellire il gameplay. Sembra che entrambi stiano convergendo verso un'unica destinazione di cosa sia il videogioco: un'opera multimediale interattiva, in cui la parte narrativa è importante e permette al gioco di essere molto più interessante rispetto alla sola parte ludica, la quale, sottolineiamolo, rappresenta comunque il *core*, l'essenza stessa del medium di cui stiamo parlando.

Non voglio addentrarmi ora nel dibattito che ha spaccato in due fazioni gli studiosi videoludici, quella dei ludologi (come dice il nome, prediligono la parte ludica del mezzo) e dei narratologi (lo stesso ma con la parte narrativa), in quanto sarebbe troppo complesso e rischierebbe di portarci fuori strada; mi limiterò ad evidenziare come però sia in questo momento storico, gli anni '90, che il videogioco capirà l'importanza di queste due anime e come ognuna vada in cerca dell'altra per trovare un completamento all'interno di quello che diventerà poi il videogioco moderno degli anni '00.

Qualche produzione aveva già tentato di fondere queste due componenti: cito il famoso *System Shock* del 1994, Fps nato inizialmente sulla scia del successo di *Doom* che si distinguerà però proprio per l'introduzione di una narrazione incorporata abbastanza complessa (rispetto alle narrative semplici della Nintendo e dei vari capitoli di Super Mario), portata avanti attraverso l'utilizzo di poche *cut-scenes* per quanto riguarda la storia principale, ma soprattutto attraverso il ritrovamento di registrazioni e appunti che il giocatore può raccogliere e trovare attraverso l'esplorazione della mappa di gioco, i quali offriranno informazioni sul passato e su alcuni aspetti più oscuri della trama. È uno dei primi esempi di quello che Jenkins nel 2004 definirà *environmental storytelling* ovvero il racconto della storia attraverso "la disseminazione di alcuni tasselli narrativi importanti all'interno degli ambienti che l'utente è chiamato a esplorare per avere un più chiaro quadro degli eventi" (riportato in Genovesi;2020; pag.154).

---

<sup>5</sup> Utilizzo ancora il termine "arcade" per indicare quei videogiochi basati maggiormente su una componente ludica, piuttosto che quella narrativa. Pur essendo consapevole che il termine è molto riduttivo per descrivere il panorama del videogioco in questo periodo storico, lo uso per dare una soluzione di continuità con quanto detto nel precedente capitolo.

Per quanto riguarda le avventure grafiche e l'avvicinamento di questi due piani è opportuno presentare i due principali produttori del genere in questo periodo, che abbiamo già conosciuto nel capitolo precedente: la LucasArts e la Sierra.

Anche nel mondo delle avventure grafiche vediamo instaurarsi un duopolio di due attori, i quali creeranno prodotti per il genere, approcciandosi talvolta secondo modalità abbastanza differenti. Per una panoramica più vasta sulla filosofia alla base di entrambe e sulle rispettive scelte di design, rimando agli studi di Lessard (2014); basti qui sottolineare come la LucasArts basasse la propria produzione su un sistema quasi scientifico per la creazione delle proprie avventure, essendo essa una estensione di un'azienda che aveva interessi in vari campi del multimediale, le permette di prestare professionisti di vari ambiti per lo sviluppo dei suoi giochi, ad esempio quelli con conoscenze negli effetti speciali (Lessard;2014). Non solo, LucasArts tenderà sempre a migliorarsi di gioco in gioco, innovando anche le strategie di design attraverso un sistema di controllo della qualità; mentre la Sierra non utilizzò mai nessun tipo di dispositivo di controllo o di condivisione delle informazioni tra designers. Lessard riporta un estratto di un'intervista fatta a Al Lowe, uno dei designer di Sierra:

*“I believe we had one meeting where all of the designers got into one room and talked, but that was the end of the formal exchange of knowledge. And that was right towards the end – it was very, very late. So, no, it was all just individuals working on games. [...] We would show it to our buddies, the other designers and testers and so forth, and that's all the feedback we ever got. [...] There was very little feedback other than sales, and we knew that some sold better than others”* (Lessard; 2014; pag.196)

Due filosofie quindi un po' diverse ma che produrranno delle avventure grafiche di estremo rilievo. Nominerò qui quelle più innovative e che porteranno all'evoluzione del genere in quelle che saranno le avventure grafiche moderne.

Nel 1990 la LucasArts pubblica *The secret of Monkey Island*, vera e propria pietra miliare del genere. Il protagonista dell'avventura è un ragazzo (Guybrush Threepwood) che si ritrova su un'isola piena di pirati con l'idea di diventare egli stesso un pirata. La storia viene portata avanti attraverso una “spirale goliardica di eventi” (Genovesi; 2020) in cui il giocatore dovrà risolvere enigmi ambientali attraverso l'uso della propria ironia e



ingegno, azione che farà tra una risata e l'altra. Sì, perché uno dei segni caratterizzanti del gioco (ma dello stile delle avventure grafiche di LucasArts) è proprio la forte ironia e comicità di cui sono intrise le loro storie. Il connubio tra i due autori, Ron Gilbert e Tim Schafer, porta ad un gioco pieno di dialoghi estremamente divertenti, che spingono il giocatore a voler parlare un po' con chiunque gli capiti a tiro per scoprire che cosa abbia da dire quel particolare pirata o quel cane che morde l'osso e ci guarda storto (con il quale si può iniziare un dialogo in cui le opzioni di risposta per il giocatore sono rispettivamente: "Woof", "Arf", "Ruff", e "Grrr").

La comicità del titolo sarà proverbiale e secondo Accordi Rickards esso "mostra indubbiamente come il videogioco sia concepito per raccontare storie e realizzarle, stimolando la creatività dei fruitori" (pag. 103); inoltre essa è stata studiata da Bonello Rutter Giapone, K. (2015), la quale evidenzia come la comicità del titolo si basi soprattutto sulla "parodia" e quindi sul prendere in giro le aspettative del giocatore rispetto al genere di riferimento, in questo caso il mondo piratesco. È da questo che nasce il divertimento per il giocatore, dal vedere il proprio immaginario di un contesto, agire in una maniera differente, il tutto realizzato attraverso giochi di parole e un'ironia degna dei migliori comici. Saranno due però i giochi che portarono delle novità nel panorama LucasArts.

Il primo fu *Sam e Max Hit the Road* del 1993, nel quale viene leggermente modificata l'interfaccia SCUMM in modo da nascondere l'inventario che un tempo ricopriva una buona parte dello schermo; il secondo fu *Full Throttle* pubblicato nel 1995 nel quale l'azienda prova a dare una svolta alle sue produzioni. Per la prima volta viene presentata una trama più "adulta", che non presenta quello stile comico tipico delle avventure precedenti, simbolo che anche nelle avventure grafiche si sente l'esigenza di provare ad elevare ad una diversa maturità le proprie narrazioni, come stava già succedendo nel resto dell'industria, come abbiamo visto. L'altra grande novità riguarda l'inserimento di sequenza di azione nel gioco; infatti, l'arrivo della tridimensionalità ispira i designer ad inserire, in avventure che avevano fatto del loro nucleo centrale i dialoghi e l'esplorazione dell'ambiente, anche una parte più interattiva, che rimanda ad altri generi di giochi estranei a ciò che si era sempre visto nelle avventure grafiche.

Ci stiamo lentamente spostando verso quella fusione tra elementi narrativi e ludici, che abbiamo evidenziato all'inizio di questo paragrafo.

Se la LucasArts indirizza il futuro delle avventure grafiche verso il gioco d'azione e sulla forte ironia, la Sierra esplora un altro campo, quello del *full-motion video*.

Il *full-motion video* viene definito dal Cambridge Dictionary<sup>6</sup> come:

“*Moving video images used in a video game, which make the action look very clear and real*”

In effetti consiste nel porre in sequenza delle immagini con un *framerate* talmente esiguo da dare l'impressione che si stia guardando un'immagine fluida.

Nei videogiochi erano già stati fatti esperimenti relativi a questa particolare tecnica, sempre nel mondo delle avventure grafiche:

Nel 1983 viene pubblicato *Dragon's Lair* di Don Bluth, avventura grafica ormai di culto, che consisteva nella consecuzione di una serie di *cut-scenes* continue collegate attraverso dei *quick-time events* che il giocatore avrebbe dovuto cogliere, premendo il tasto giusto per fare andare avanti l'azione. La grafica era sbalorditiva per il tempo, in quanto si trattava di un vero e proprio cartone animato interattivo, tuttavia il tempo che veniva dato al giocatore per premere il pulsante corretto era veramente troppo breve; aggiungiamo il fatto che non fosse presente nessun tipo di indicazione per il giocatore su quale bottone dover premere e ciò non rende difficile capire come il gioco possa tranquillamente essere entrato nella categoria di quelli che oggi sono definiti *rage-game*, quei giochi dove è il principio di ripetizione e miglioramento delle capacità del giocatore viene portato all'estremo, conducendo molto spesso ad una frustrazione eccessiva e non sempre proficua per il divertimento dell'utente.

Esistevano quindi dei precedenti storici, ma le neonate tecnologie degli ormai citatissimi CD-ROM e della tridimensionalità riportano in auge la mai sopita idea e speranza di poter creare un film interattivo, in cui non si potesse distinguere il videogioco dal cinema.

Il titolo che inaugura questa scelta della Sierra fu il secondo capitolo della fortunatissima serie di *Gabriel's Knight*, personaggio al limite tra uno scrittore e un investigatore, le cui avventure diventeranno emblemi della narrazione videoludica. Proprio in *The Beast Within: A Gabriel's Knight Mystery* (1995) viene implementata la forma di narrazione

---

<sup>6</sup> consultato il 30/07/2023

cinematografica, che risulta tanto pesante da dover essere spezzata in ben sei CD. Nonostante la critica lo avesse considerato un vero e proprio miracolo tecnologico, il gioco non ebbe troppo successo, ma Roberta Williams, fondatrice e capo dell'azienda era convinta che questo tipo di avventura grafica rappresentasse il futuro (Genovesi;2020).

In questo binario dell'evoluzione delle avventure grafiche però viene dato forse troppo risalto alla componente narrativa e soprattutto a quella visiva, lasciando al giocatore una estremamente risicata possibilità di interagire con la storia e soprattutto annullandone la capacità di modificarla a seconda delle proprie scelte.

Come esplicita Genovesi infatti:

“Nelle produzioni interamente girate in FMV l'utente non ha la possibilità di intervenire sugli sviluppi narrativi, già incorporati e soprattutto imm modificabili, ma solo di selezionare con una limitata gamma di input a quali porzioni assistere. In uno scenario come quello degli anni Novanta, dominato da nuovi generi che sfruttano le nuove possibilità tecnologiche e propongono dei gameplay originali e dalle maggiori possibilità di movimento, oltre alla possibilità di influenzare determinati aspetti narrativi sulla base di alcune azioni eseguite, la tendenza dei videogiochi interamente girati in FMV si rivela un fuoco di paglia” (pag. 176)

Come vedremo anche in successive parti, l'idea della fusione tra videogioco e cinema non scomparirà, anzi, ma si svilupperà secondo modalità differenti rispetto quelle portate avanti dalla Sierra. Le avventure grafiche continueranno ad evolversi fino ad arrivare alle sperimentazioni della Quantic Dream e di David Cage, che sanciranno uno spostamento importante del genere più verso il far riflettere il giocatore sulle possibili conseguenze delle sue azioni, dandogli la possibilità di modificare il corso degli eventi a seconda di ciò che deciderà di fare nel corso dell'avventura, piuttosto che immergerlo in una azione continua ma molto poco interattiva.

Il filone intrapreso da Cage costituirà poi la base per il genere, che arriverà a produrre giochi con infinite possibilità di avanzamento della storia, che vanno ben oltre i pochi possibili finali e scenari proposti nel già citato *Maniac Mansion*, e che per forza di cose prolungheranno anche la longevità di ogni singolo titolo, dato che il giocatore è mosso a rigiocare la storia per sperimentare tutte le possibili diramazioni dell'avventura.

Ricapitolando, abbiamo brevemente portato alla luce quegli elementi che, da fine anni '80 a inizio anni '90, hanno costituito i vari addendi che poi sommeremo nella prossima parte e che creeranno il videogioco moderno. Siamo partiti dall'avvento di un nuovo modo di pensare il videogioco portato dalla SEGA, la quale, attraverso la competizione con Nintendo sugli hardware, introduce alcune novità importanti a livello tecnologico; tecnologia che vedrà la nascita dei CD-ROM come supporto imprescindibile per i nuovi giochi che saranno via via sempre più complessi. Poi ci siamo spostati sull'una novità tecnologica per eccellenza del momento, ovvero il 3D, veicolato inizialmente attraverso un genere videoludico in particolare che nasce in questo periodo: gli sparatutto in prima persona, i quali iniziano a far parlare di sé non solo per lo sviluppo grafico ma anche per la violenza contenuta in essi. Violenza che è presente anche nell'altro genere che vive la sua età dell'oro ad inizio decennio, ovvero il picchiaduro: da *Street Fighter II* a *Mortal Kombat*, il giocatore inizia ad entrare in un mondo in cui a farla da padrone sono personaggi che perpetrano una violenza senza precedenti (soprattutto il secondo), piuttosto che protagonisti che devono salvare principesse affrontando tartarughe sputafuoco. Infine ci siamo soffermati sulle avventure grafiche, le quali iniziano ad addentrarsi in diramazioni differenti, sfruttando le possibilità che la tecnologia gli pone di fronte: la LucasArts sviluppa giochi basati sulla comicità ed inizia ad implementare fasi più specificatamente ludiche e non solo narrative, attraverso la tridimensionalità; la Sierra sperimenta la possibilità di creare videogiochi cinematografici in FVM, puntando moltissimo sull'aspetto narrativo e poco su quello interattivo, evidenziando il fotorealismo degli attori che prestano il loro viso e la loro performance recitativa.

Questi sono stati passaggi fondamentali che ho deciso di evidenziare, in quanto costituiscono la base per la svolta culturale portata dalla Sony con la Playstation, console fondamentale per lo sviluppo di videogiochi con anteroi, ma, attenzione, non unica piattaforma per cui si sviluppano produzioni del genere, anche il videogioco su PC sarà fondamentale. Senza ulteriori indugi, vediamo in che modo la Playstation dà il via a quella maturazione definitiva del videogioco come medium, elevandolo allo status odierno e portandolo fuori dal pantano in cui si era arenato da troppo tempo, dopo la rivoluzione Nintendo nel 1985.

### **Parte 3.2 La svolta culturale.**

Tutti gli elementi che abbiamo visto nella parte precedente verranno riuniti da un unico attore dell'industria, che deciderà di entrare a gamba tesa nel mondo del videogioco, intuendone le incredibili potenzialità espressive, ma soprattutto commerciali: la Sony e la Playstation.

Come però un colosso come la Sony decise di entrare in questo ambiente?

Agli inizi degli anni '90 la Nintendo era conscia delle potenzialità che poteva avere il CD-ROM e decise di iniziare una partnership con l'azienda di Tokyo, esperta nel settore video, chiedendogli di produrre un supporto esterno che potesse leggere i Compact Disk da collegare direttamente al Super Nintendo. La collaborazione sembra essere fruttuosa per entrambe ma un dubbio assale i vertici di Nintendo, il timore che la Sony possa utilizzare il progetto e le specifiche del Super Nintendo con fini di spionaggio industriale li porta ad abortire il progetto e rivolgersi alla concorrente olandese Philips. Tuttavia, l'ingegnere a capo del progetto, Ken Kutaragi, ne fa una questione d'onore e decide di chiedere ai suoi capi di proseguire con la creazione di una propria console: ecco come nasce la Playstation, da un accordo sfumato e dalla voglia di rivalsa nei confronti della Nintendo.

Il progetto viene portato avanti con il nome in codice (ma neanche troppo, alla fine) di Playstation X, e occuperà il team di Kutaragi per circa due anni, prima della sua definitiva pubblicazione il 3 dicembre del 1994 su suolo nipponico e a settembre del 1995 in tutto il resto del mondo.

Similmente a come si era imposta la SEGA alcuni anni prima con il Mega Drive, anche la Sony decise di puntare moltissimo su una campagna pubblicitaria che mostrasse quali fossero le caratteristiche tecniche della nuova console, ma soprattutto quale fosse la filosofia alla base dell'hardware, strettamente collegato con il pubblico al quale si riferiva. La SEGA infatti, come abbiamo visto, basò, al tempo, la sua strategia sulla comparazione con le console di Nintendo, mettendone a confronto la potenza di calcolo e i titoli. La strategia di Sony è simile ma leggermente diversa: si prova ad esplicitare la potenza di calcolo della propria console, ma senza paragonarla direttamente agli altri, ma quasi dandola per scontato, come se i concorrenti non avessero nessuna possibilità di pareggiarla, e quindi non ne valesse neanche la pena di parlarne; inoltre Sony decide di rompere quel

muro culturale che era stato costruito da Nintendo e dal quale la SEGA aveva solamente tolto qualche mattone, rovinandolo, ma non avendo la forza di scalfirlo del tutto: l'obiettivo della Sony è quello di creare una nuova identità, non solo propria, ma del videogioco in generale e persino del videogiocatore stesso.

Ottaviani (2009) esplicita come nella propria campagna pubblicitaria: “Sony abbia cercato di creare e rafforzare un'identità la cui forza appare direttamente proporzionale alla potenza tecnologica su cui si basa ogni singola piattaforma di gioco.” (pag.199).

Mostrare la potenza tecnologica e affiancare una forte connotazione identitaria, ecco i due elementi su cui la Sony basa la svolta culturale. Sempre rimanendo nel campo della strategia commerciale, vediamo come, per mostrare la potenza della Playstation, unica macchina in grado di far girare giochi basati interamente su una grafica tridimensionale e con una resa grafica di altissima qualità, si decide di rilasciare insieme ad alcuni titoli anche dei CD contenenti le “tech-demo” ovvero delle dimostrazioni della grafica tridimensionale e della ricostruzione poligonali di certi oggetti o animali. Famosissima diventerà la tech-demo che rappresenta un T-rex che cammina in uno spazio non definito, il quale lo si può osservare da tutte le angolazioni e distanze possibili attraverso una telecamera mobile (una sorta di drone) che fluttua attorno al dinosauro che si muove; inutile dire che anche esse erano estremamente divertenti ed attraenti nei confronti di un pubblico che non aveva mai visto qualcosa del genere e che rimaneva a bocca aperta per il prodigio tecnologico che gli si parava davanti agli occhi.

Per quanto riguarda la creazione dell'identità, prendo in analisi brevemente lo spot televisivo cardine della campagna pubblicitaria della Playstation, in cui viene presentato lo slogan ormai iconico: “Non sottovalutate la potenza di Playstation”.

Come abbiamo già visto, siamo in un'epoca in cui il videogioco ha iniziato a cambiare, e la presenza di videogiochi come *Doom* e *Mortal Kombat* ha riacceso e infiammato ancora di più il dibattito relativo alla violenza nei videogiochi e alla loro possibile influenza negativa sull'utenza. Se, negli anni '80, la Nintendo aveva deciso di puntare su una filosofia (e quindi una campagna pubblicitaria) che allontanasse il proprio prodotto dalle polemiche derivanti dalla grande crisi del settore, la Sony utilizza l'indignazione del pubblico benpensante per spingere la propria console e il proprio modo di intendere il videogame.

Lo spot cardine della campagna di Sony si basa sulla presentazione da parte del rappresentante di una fantomatica “S.A.P.S” (*Society Against Playstation*) dei rischi che può comportare giocare con la loro console. Il rappresentante inizia il discorso mettendo in guardia i “cittadini europei” su un “grave problema che sta corrompendo le vite dei vostri cari”, mostrando sullo sfondo una famiglia ideale, che vive in una casa colorata, in cui i due figli stanno giocando tranquillamente e i genitori sono un classico stereotipo dell’immagine dell’uomo e della donna americani degli anni ’50, lui che legge il giornale comodamente seduto in poltrona e lei che pulisce casa (anche il look della moglie è tipicamente stereotipato alla decade sopra detta). La trovata geniale dello spot sta proprio nello spiegare quali siano le specifiche della console attraverso la loro denuncia; ad esempio: “Gli utenti perdono il senso della realtà ed entrano in un altro mondo”, tale frase viene detta mentre vengono mostrati dei brevi stralci di gameplay sulla console, che accendono senza dubbio la curiosità dello spettatore; inoltre, subito dopo viene mostrato come sia un giocatore dopo aver giocato da pochi minuti alla Playstation, un primate con una maglietta, confrontandolo con un “*healthy young man*”, un ragazzo biondo, vestito abbastanza elegante ma che soprattutto, non mostra alcuna gioia, rispetto invece alla scimmia che sorride mentre gioca. Anche questa estremizzazione dal carattere fortemente ironico, lascia intendere come la Sony non avesse timore di quelle critiche che stavano scuotendo la società e che additavano i videogiochi come deleteri per i giovani, ma anzi ci scherzasse sopra. Una piccola chicca, una sorta di “lucidata di mostrine” che viene fatta durante lo spot, la si ha quando il rappresentante, mostrando in primo piano la macchina, indica i loghi della Sony e della Playstation (l’iconico PS) dicendo: “Ha questi due marchi, che non hanno bisogno di presentazione” per sottolineare velatamente (ma neanche troppo) come il marchio dell’azienda fosse simbolo di qualità e quello di Playstation di divertimento assicurato, un connubio irresistibile per qualsiasi giocatore.

Un altro spot, sempre avente come protagonista il rappresentante della S.A.P.S, lo vede camminare in una sala arcade in cui tanti ragazzini sembrano assorbiti dai vari cabinati ai quali si stanno divertendo. Qui il nostro eroe, con voce preoccupata dice “Questo inferno può sembrare lontano dal vostro comodo e sicuro salotto, ma non è così! Perché ora, attraverso questi (mostra la console e un gioco su CD), il pericolo può facilmente entrare in tutte le vostre case.” Il tono con cui lo dice è estremamente preoccupato ed allarmante. Conclude anche questo spot come il precedente, recitando quasi come un monito lo slogan

“Ricordate, non sottovalutate la potenza di Playstation”. Gli spot con questo genere di pattern (il responsabile che mette in allerta i genitori sull’uso della console, concludendolo sempre con lo stesso slogan) sono innumerevoli e determinano una sorta di saga pubblicitaria mai vista fino a quel momento. Sono un chiaro segno della creazione di una propria identità ben definita.

Un altro segno distintivo della prima campagna Playstation, che poi diventerà preponderante nelle campagne delle successive generazioni della console, è “il forte carattere enigmatico che “aleggia” in molti dei testi osservabili (le pubblicità).” (Ottaviani; 2009; pag.201). In questo caso questa misteriosità è fortemente presente nel famoso spot intitolato “Ricchezza mentale” diretto dal regista Chris Cunningham, raffigurante una ragazza col viso leggermente deformato con le trecce, che parla alla videocamera del fatto di voler far parte delle future conquiste dell’uomo, del voler mettere il suo nome sul progresso, sull’esplorare e scoprire “nuove lune”. Le due cose che saltano all’occhio sono innanzitutto la completa mancanza di riferimenti alla console, la quale non viene nominata nemmeno una volta nel corso dello spot, se non alla fine, quando compare lo slogan-mantra “Non sottovalutate la potenza di Playstation”, apparentemente senza troppe motivazioni: questo avrebbe potuto benissimo essere uno spot di una qualsiasi altro prodotto, se non ci fosse stato il simbolo alla fine. L’altro elemento che suscita un grande interrogativo è il timer che viene posto in alto a destra. Questo, infatti, segna lo scorrere del tempo ma ad ogni frase che viene detta dalla ragazza, corrispondente ad un cambio di inquadratura, segna un minutaggio differente, che varia di molte ore tra una frase e l’altra, quasi a far intendere che il discorso della protagonista dello spot fosse in realtà una magia del montaggio piuttosto che una prosecuzione di una frase naturale. Sul finale poi, le cifre del timer si modificano e vediamo comparire i celebri tasti del pad, quindi un triangolo, una croce, un cerchio e un quadrato.

Il motivo di questo spot? Difficile a dirsi e impossibile a spiegarsi forse, fatto sta che lo spot fu di grande impatto in Europa e che viene tranquillamente inserito in varie classifiche relative agli spot più disturbanti (Claudio Camboni su *Multiplayer.it*; 29/05/2016).

Per una rassegna degli spot pubblicitari della console di Sony rimando al sito Playstation-generation.it<sup>7</sup>; qui è stato necessario prendere in esame i più iconici per rendere l’idea di

---

<sup>7</sup> <https://www.playstationgeneration.it/2010/08/la-pubblicita-di-playstation.html>



come da un punto di vista commerciale, la neoarrivata del mondo videoludico, avesse deciso di investire fortemente su una chiarificazione identitaria che porterà poi anche nella sua produzione di giochi.

Attraverso la campagna commerciale la Sony dà il via a quella svolta culturale di cui abbiamo tanto parlato in precedenza. L'obiettivo era non solo quello di stravolgere completamente la percezione che si aveva dell'industria fino a quel momento, ma proprio di dipingere un nuovo stile di vita, una nuova visione di cosa volesse dire videogiocare e dello status del giocatore stesso: con la Playstation colui che giocava era al centro del proprio gruppo sociale proprio perché possedeva la console. Come dice bene Accordi Rickards: "Sony decide consapevolmente di portare il videogiatore fuori dal ghetto in cui era storicamente recluso, per renderlo il centro di un nuovo modo di intendere il divertimento" (pag.111).

Questa svolta non avviene solo grazie all'immaginario creato dall'azienda, ma si realizza soprattutto grazie ai giochi che vengono prodotti, i quali danno effettiva sostanza alle campagne pubblicitarie, che sarebbero risultate tutto fumo e niente arrosto altrimenti.

### *I giochi alla base della svolta: Tomb Raider, Final Fantasy VII e Metal Gear Solid*

Il gioco fondamentale per l'inizio della svolta è il celeberrimo *Tomb Raider* (1996).

Prodotto da Core Design e ideato dal game designer Toby Gard. Il gioco mette al centro dell'avventura una delle poche figure femminili viste nel panorama videoludico finora, ma sicuramente quella più influente fino ai giorni nostri: Lara Croft.

L'archeologa britannica divenne una nuova icona del videogioco alla pari di Pac-man e Super Mario, sancendo la svolta culturale portata dalla Playstation. Il genere in cui si può ascrivere il gioco è quello degli action-adventure, uno dei primi, in cui lo scopo è quello di muovere la protagonista all'interno del mondo di gioco con il fine di ritrovare manufatti antichi, scovabili attraverso la risoluzione di enigmi e il superamento di nemici, come i profanatori di tombe. L'ispirazione alla famosa serie cinematografica di *Indiana Jones* è evidente e nemmeno troppo nascosta dagli autori.

La fortuna del titolo risiede in alcuni fattori.

Il primo è quello strettamente legato alla grafica e al design del gioco. Nonostante la tridimensionalità fosse già stata utilizzata in videogiochi anche di grande successo, come *Doom*, è tuttavia con *Tomb Raider* che viene portata all'attenzione del pubblico *mainstream*, il quale rimane stupefatto dalla possibilità di poter esplorare caverne, labirinti e ambienti che si costruiscono davanti ai propri occhi con una resa grafica estremamente efficace. Si iniziano qui a vedere le potenzialità effettive dei giochi e delle console utilizzando un CD-ROM come supporto, che grazie alla sua capacità di contenere molti più dati rispetto alle cartucce, permette di rendere al meglio poligoni complessi e ambienti molto vasti. Per quanto riguarda il gameplay vediamo come Lara sia libera di muoversi ed esplorare gli ambienti, sempre seguita dalla innovativa camera in semi-soggettiva che permette di spostare l'inquadratura per ottenere nuovi punti di vista, un'espedito poi ripreso da quasi tutti i giochi del genere e non solo; inoltre, da un punto di vista ludico, vediamo come il gioco si presenti talvolta come un vero e proprio *platform* in 3D in cui la nostra eroina deve saltare su rocce e aggrapparsi a sporgenze per raggiungere un determinato punto in cui è situata una leva che permette di aprire un portone che le sbarrava la strada. Per quanto riguarda la trama essa risulta essere abbastanza profonda e presenta colpi di scena, che aumentano il coinvolgimento del giocatore; la fusione tra l'aspetto narrativo e quello più ludico è pienamente realizzata in questo titolo, con la realizzazione di quel piano ludo-narrativo di cui parlava Fulco in "Lo zero ludico" (in Bittanti; 2004).

Quindi il gioco innova sia da un punto di vista di alcune scelte di gameplay sia da un punto di vista narrativo, con una storia vera e propria a condire questo titolo che può effettivamente rientrare nella definizione di "opera multimediale interattiva"; così come da un punto di vista grafico, con una estetica che inizia ad avere un sapore spiccatamente cinematografico.

L'altro fattore di estrema attrattiva è legato a doppio filo proprio alla protagonista stessa del gioco: Lara Croft.

Come ho già detto in precedenza l'archeologa è una delle prime eroine del mondo videoludico, sicuramente la più importante. Come mai viene scelta una donna come protagonista di un videogioco del genere? La risposta è legata a due fattori: uno di progetto e uno ideologico.

Per quanto riguarda il primo, Toby Gard, vuole realizzare un personaggio ispirato ad Indiana Jones ma deve differenziarlo in qualche maniera. Unito al fatto che decide di incentrare il cuore del gioco su enigmi da risolvere e sull'agilità del protagonista, si rende conto che un eroe maschio, forte e muscoloso non avrebbe potuto soddisfare a pieno le caratteristiche da lui volute per il gioco e quindi vira sulla scelta di un personaggio femminile. Tale personaggio, tuttavia, si differenzia enormemente dalle altre rappresentazioni femminili viste finora nei videogiochi, che solitamente corrispondevano alla damigella da salvare. Lara è giovane, atletica, energica, avventurosa e ritrae alla perfezione il nuovo modo di videogiocare "giovane, coraggioso e sfrontato" (Accordi Rickards; pag. 111) che la Playstation incarna. Soprattutto però, Lara è estremamente attraente e con un sex appeal che non lascia indifferenti i giocatori, i quali iniziano a giocare al titolo anche per curiosità nei confronti della rappresentazione poligonale dell'archeologa, la quale, per un errore di programmazione, presenta un seno più voluminoso di quanto non volessero gli sviluppatori, i quali poi decisero di mantenerlo comunque.

Così come per *Doom* e per *Mortal Kombat* anche un altro videogioco di successo inizia ad essere criticato fortemente dall'opinione pubblica, non tanto per la violenza come i due titoli precedenti, quanto piuttosto per accuse di sessismo nei confronti della rappresentazione eccessivamente provocante dell'archeologa, accentuata anche dalla costante inquadratura situata alle spalle della protagonista. Il dibattito se Lara fosse un'icona femminista, visto il suo carattere forte e la sua indole avventurosa, oppure l'ennesimo caso di sessualizzazione della figura femminile nei videogiochi rimane ancora aperto e lascia incerti gli esperti del settore (Pellittieri e Salvador;2014), dando il via al discorso relativo al gender anche nel mondo dei videogiochi. Ritengo interessante sottolineare come comunque il creatore di Lara, Toby Gard, decise di abbandonare lo studio di produzione Eidos mentre lavora al secondo capitolo della serie, in quanto l'intenzione dello studio era quella di puntare sulla sensualità dell'archeologa come leva per un altro successo, sfruttando lo stesso meccanismo utilizzato per i già nominati *Death Race* e *Carmageddon*, secondo cui lo scandalo che si crea attorno al gioco ne aumenta le vendite.

Comunque, ormai il videogioco è, in un modo o nell'altro, ormai entrato in profondità nella cultura dei giovani e della società in generale, ed è soprattutto con Lara Croft che arriva a toccare altri mass media sancendo "un suo progressivo riconoscimento nella cultura e nell'intrattenimento generalista" (Pellittieri e Salvador; pag.86). Alla fine degli anni

'90 vengono prodotti film ad Hollywood con protagonista la nostra eroina, la quale appare anche sulle copertine di giornali e riviste non videoludiche come il "Time" e "Newsweek", elevando Lara a vera e propria icona e simbolo del videogioco stesso.

La svolta culturale è ormai partita ed è impossibile arrestarla. Dopo aver fatto divertire i giocatori con l'azione adrenalinica e delle storie coinvolgenti, è arrivato il momento di innalzare ancora di più il medium: è l'ora di far commuovere i videogiocatori.

### *Final Fantasy VII (1997)*

La saga di *Final Fantasy* vede i suoi natali nel 1987, quando il neonato studio Square si affilia al colosso videoludico del tempo, la Nintendo per la produzione di un videogioco ispirato a *Dragon Quest* (1985). I primi sei capitoli della serie faranno la fortuna di Nintendo e consacreranno un nuovo genere, quello dei giochi di ruolo giapponesi (J-GDR), aventi delle caratteristiche ben definite e che si differenziano dai GDR occidentali.

Tuttavia, con l'avvento della tridimensionalità la reticenza della casa di Yamauchi all'uso dei CD e la scelta di voler rimanere con le cartucce come supporto, è una evidente costrizione per la Square e per il creatore della serie Sakaguchi, che si sentono imbrigliati e impossibilitati a liberare la potenza espressiva che covavano per il successivo titolo della saga. Quindi si rivolgono al concorrente per eccellenza della grande N e così *Final Fantasy VII* diviene una esclusiva Playstation. Al giorno d'oggi questo capitolo è il più venduto della serie con oltre 9.720.000 copie in tutto il mondo (Accordi Rickards;2020), ed esporterà il genere del J-GDR al di fuori dei confini nipponici.

Ma in cosa risiede l'enorme successo del titolo pubblicato nel 1997?

Ormai i videogiochi di questa epoca sono estremamente più complessi rispetto a prima e quindi, anche in questo caso, ci sono vari fattori.

Al di là dell'ambientazione tridimensionale, che permette di avere personaggi che si muovono in un mondo "vero" ed estremamente particolareggiato, vediamo come il gameplay basato su scontri a turni, non renda l'azione particolarmente frenetica, nonostante un timer entro il quale è necessario svolgere la propria scelta; questa è una delle classiche meccaniche di gioco del genere, che rimanda un po' agli scontri tra Pokemon, con la possibilità di scegliere con relativa calma la prossima mossa. Un fattore determinante è quello della

musica, vero e proprio elemento cult del titolo, la quale prende il giocatore e lo trasporta nel mondo di gioco, amplificando le sue emozioni relativamente a certe sequenze e sottolineando certi passaggi della trama attraverso motivi e temi scritti appositamente; siamo di fatto davanti ad un uso leitmotivico della musica, uso che è stato fatto in maniera importante soprattutto nel mondo cinematografico e la cui funzione inizia ad essere portata anche nell'industria videoludica, sancendo una pratica che viene ripresa ormai in quasi tutti i videogiochi odierni.

Tutti questi elementi però sono volti al servizio di quelle che è l'elemento fondante del gioco di Square, ovvero la trama e la narrazione.

Questa è una delle prime volte che si vede un gioco con una tale profondità narrativa e soprattutto in cui la caratterizzazione dei personaggi è curata nei minimi dettagli non solo da un punto di vista fisico ma anche psicologico, con il giocatore che è portato a legarsi profondamente ad ognuno di loro e seguirne l'evoluzione nel corso della storia. La narrazione è inoltre portata avanti nei suoi momenti cardine da numerosi filmati in computer grafica, delle *cut-scenes* che risultano non solo strabilianti nella resa visiva e musicale, ma soprattutto dotate di una direzione artistica degna dei migliori film ad alto budget. Tutto ciò, come abbiamo detto, accompagnato da una trama estremamente carica di pathos. In questo caso si realizza quello che Fulco aveva definito il "racconto ludico come sottinsieme del racconto" (in Bittanti; 2004; pag.57) ovvero, parafrasato, lo schema di avanzamento del gioco e dell'insieme delle sue meccaniche sono dipendenti dalla struttura stessa del racconto, che, quindi risulta più lineare e preponderante. Il titolo è uno dei primi giochi della tipologia che sopra ho definito *arcade* (quindi che storicamente hanno imperniato il proprio nucleo sulle componenti ludiche e interattive) che decide di basare tutto sulla storia, facendone il suo fulcro e il motivo del successo del titolo.

Ultimo fattore che grazie al quale il gioco si eleva rispetto a molti altri è la capacità di aver creato una scena indimenticabile per tutti coloro che hanno giocato il titolo.

Nel momento in cui il giocatore guida Cloud alla Città Dimenticata e trova Aeirith vediamo partire una *cut-scene* in cui l'antagonista del gioco Sephiroth piomba dal nulla con la spada sguainata e, non dando il tempo al giocatore di pensare o metabolizzare cosa stia per accadere, la trafigge, uccidendola. Questo colpo di scena, che elimina dal videogioco un personaggio che l'utente ha imparato ad amare ed apprezzare nel corso dell'avventura,

rappresenta un autentico colpo al cuore per chiunque e il turbamento che segue la scena rappresenta “forse il primo vero momento di commozione generato da un videogame” (Pellittieri e Salvador; pag.89).

Come mai però la morte di un personaggio causa tutta questa emozione se solitamente la morte nei videogiochi è abbastanza comune?

La risposta è perfettamente spiegata da Adams (2000) il quale, in una traduzione di Genovesi, spiega:

“Il personaggio principale [...] è una sorta di agnello sacrificale [...] Se muore prima della fine del gioco, è irritante, forse frustrante, ma noi sappiamo nel nostro cuore che probabilmente il suo destino non è quello, e possiamo resuscitare il personaggio senza nessun reale senso di perdita [...] nella vita reale amiamo gli altri diversamente da come amiamo noi stessi, perché gli altri non sono come noi stessi. Nei giochi piangiamo le morti degli altri diversamente da come piangiamo le nostre, proprio perché loro sono diversi da noi [...] per rendere la morte significativa in un videogioco, non è il protagonista controllato dal giocatore che deve morire, ma gli affetti a cui il protagonista è umanamente legato.”

Il trucco non è quindi far morire il personaggio principale, che abbiamo controllato lungo tutta la campagna, in quanto, come Adams sottolinea, la morte del protagonista equivale solo con la sconfitta del giocatore, che si vede costretto a riiniziare il livello oppure a perdere una vita. Se però a morire è un personaggio che non controlliamo ma che è vicino emotivamente al protagonista (e per osmosi anche al giocatore), allora scatta la commozione.

Ad aggiungersi a ciò, vediamo anche come il giocatore sia completamente estromesso dal processo decisionale relativo alla morte di Aerith, perché, come già detto, essa avviene attraverso una *cut-scene*, che non lascia nessuna possibilità di azione al giocatore se non quella di rimanere a guardare il realizzarsi dell'omicidio dell'eroina.

La commozione dell'utente risiede anche nella frustrazione del non aver potuto agire per salvarla, viene messo al bando il principio numero uno del videogiocare: l'interattività. Il giocatore non può modificare i fatti, non può interagire con l'azione, deve solo appoggiare il pad e assistere inerme. Ecco la grandezza di questa scena e del titolo in generale, ecco da dove scaturisce l'emozione.

Questo tipo di tecnica, se così vogliamo definirla è stata esplicitata da Jonathan Fröme (2016), il quale parla di come per scatenare la commozione nel videogioco sia necessario esaltare le fasi improduttive, dove il giocatore non ha la possibilità di interagire con il gioco e quindi ribellarsi a ciò che vede, non potendo cambiarne il corso degli eventi.

Ormai il videogioco come mezzo sta raggiungendo vette di maturità veramente elevate, e la sua ascesa verso gli altri grandi mezzi narrativi è ormai pressoché raggiunta.

È arrivato il momento di portare all'apice la fusione tra gameplay e scelte narrative, in un titolo che ha il fortissimo sapore di un'opera cinematografica.

### *Metal Gear Solid (1998)*

La saga di Metal Gear è strettamente connessa con il nome del suo creatore Hideo Kojima, assieme a Myamoto uno dei più influenti e geniali game designer della storia del videogioco. La serie vede il suo primissimo episodio nel 1987 con il nome di *Metal Gear* che sarà l'iniziatore di un nuovo genere di giochi che avrà moltissima fortuna nelle produzioni future, soprattutto dagli anni 2000 in poi; infatti in un universo videoludico in cui gli avversari vanno affrontati direttamente (sia attraverso un'arma da fuoco sia a mani nude), qui il protagonista può superare i propri nemici solamente cogliendoli di soppiatto e stordendoli o uccidendoli, senza farsi notare da questi e dagli altri avversari: è nato il genere *stealth*.

L'altra grande particolarità di Kojima è la sua passione per il cinema, che, grazie alla rivoluzione tecnologica degli anni '90 riesce a trasporre anche nelle sue opere. Già dal secondo titolo della serie, *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990) il designer inizia ad introdurre una caratterizzazione sempre più profonda dei personaggi e lunghi intermezzi narrativi, raccontati attraverso le ormai imprescindibili *cut-scenes*.

Già in passato quindi Kojima aveva implementato le caratteristiche basilari dei suoi videogiochi, che però raggiungono l'olimpico del videogioco con il titolo del 1998 *Metal Gear Solid*.

Grazie alla tridimensionalità, il designer è finalmente in grado di esprimere al massimo la propria creatività, sia nel gameplay, ma soprattutto nei temi trattati durante lo svolgimento della trama. Finalmente si sente libero di trattare temi adulti, complessi e anche

controversi, per certi versi come il terrore dell'olocausto nucleare (trasposto nell'oggetto della discordia della storia, il *Metal Gear* appunto), gli effetti e le conseguenze della guerra sulle persone, la libertà dell'uomo e perfino la bioetica (Accordi Rickards; 2020). Tali temi sono tutti filtrati attraverso il protagonista del gioco: stiamo parlando di Solid Snake, un soldato mercenario carismatico assoldato per la missione corrente, che però è lontano dal classico soldato americano, che farebbe di tutto per proteggere la patria, come quello (seppur stereotipato ironicamente) presente in *Duke Nukem 3D* (id Software; 1996); Snake invece si interroga sulle proprie azioni, e sulle conseguenze che avrebbe la guerra sul mondo, ne discute attraverso le iconiche conversazioni radio con gli altri personaggi, i quali lo stesso, portano alla luce i loro dubbi e pensieri profondi relativamente a qualcosa che sta succedendo nel gioco.

Emblematica la scena della morte di uno degli antagonisti che fronteggeremo durante il gioco: il cecchino Wolf. Nel momento in cui riusciamo finalmente ad ucciderla si avvia una *cut-scene* in cui la morente rivale, prima di esalare l'ultimo respiro, mette in scena un monologo di vari minuti, in cui è impossibile non commuoversi, durante il quale la soldatessa tira le somme della sua vita cercando di trovare un senso a tutte le sue uccisioni, le sue scelte, paragonandosi ad un cane che ha sempre seguito gli ordini senza riflettere; Snake allora la consola dandole fiducia in ciò che ha fatto prima di darle il fucile con cui ha eliminato tanti obiettivi nella sua carriera e ucciderla del tutto ("liberami" le ultime parole dell'assassina).

La trama è anche qui estremamente coinvolgente e, come in *Final Fantasy VII*, tutti gli elementi del gameplay sono indirizzati alla sua realizzazione. Come già evidenziato prima, Kojima è un fan accanito delle produzioni Hollywoodiane ed è per questo che dona grande spazio a lunghi filmati in computer grafica e *cut-scenes* per narrare le parti fondamentali della trama; l'esempio che salta immediatamente all'occhio è l'inizio del gioco, che si apre con un filmato con tanto di titoli di testa, e di presentazione dei personaggi e dei relativi doppiatori nelle varie lingue a seconda del Paese (ovviamente anche in italiano) e scene che sembrano tratte da un qualsiasi film di spionaggio e d'azione americano di quegli anni, il tutto supportato da un sound design veramente coinvolgente così come la musica.



Insomma, da un punto di vista visivo e registico il titolo non ha niente da invidiare alle produzioni cinematografiche.

Da un altro punto di vista, quello emotivo, vediamo come si insista particolarmente su una componente che le narrazioni di altri media non posseggono, ovvero l'interattività.

Se *Final Fantasy VII* aveva giocato sull'impossibilità di agire durante una fase cruciale come quella della morte di Aerith, Kojima decide di fare l'opposto: le scelte del giocatore influenzano profondamente la trama e la sorte di alcuni personaggi.

Durante l'avventura, infatti, ci sono dei casi in cui aver deciso una cosa piuttosto che un'altra porta a nefaste conseguenze. È il caso dell'episodio della morte di Meryl. In una sequenza di gioco Snake viene catturato dai suoi nemici e torturato all'interno di un macchinario che causa tremende scosse elettriche e, per resistere alla tortura, il giocatore deve premere ripetutamente il tasto cerchio per non far esaurire la barra della vita del nostro eroe. Tuttavia, dopo ogni scossa, la vita di Snake viene rigenerata sempre meno, costringendo l'utente a premere in maniera sempre più veloce il tasto che lo tiene attaccato alla vita; inoltre, ad acuire la preoccupazione del giocatore, il discorso iniziale del nostro torturatore che sottolinea come sia passato tanto tempo dall'ultima volta che abbiamo salvato la partita, e, in caso di morte a seguito delle scosse, dovremmo rigiocare tutta quella porzione di storia. La scelta di inserire una sequenza del genere è stata voluta dallo stesso Kojima per far provare del dolore fisico anche al giocatore e non solo all'eroe, durante la tortura.

Tuttavia, l'importanza di questa scena risiede anche nel fatto che, se il giocatore desiste o non riesce a sopravvivere, causerà anche la morte di Meryl, senza che egli ne sia pienamente cosciente: ci viene solo detto che il non sopportare il dolore potrebbe avere anche delle conseguenze future. Questa incertezza lascia al giocatore il beneficio del dubbio, portandolo a chiedersi se il suo avversario stia bluffando oppure no. Evidentemente no. Perché questa scena è di così grande impatto sui giocatori allora? Innanzitutto, per via dello stesso principio visto in *Final Fantasy VII* secondo cui causa più commozione la morte di un affetto del protagonista piuttosto che la morte del protagonista stesso; ma la trovata geniale del designer giapponese risiede nella scelta di post-porre di molto tempo la conseguenza della nostra azione. Infatti, solamente dopo svariate ore di gioco scopriamo ciò che è accaduto a Meryl e questo ci provoca un senso di colpa non indifferente

per le nostre scelte e soprattutto frustrazione perché ormai è passato troppo tempo per poter tornare indietro e rigiocare la scena incriminata. Ci stiamo avvicinando finalmente a quei principi del design etico proposti da Sicart e che spiegheremo meglio nel prossimo capitolo e che risulteranno fondamentali per i giochi futuri.

Può quindi Snake essere annoverato come vero e proprio antieroe? Forse non proprio. È senza dubbio un eroe atipico, che riflette sulle proprie scelte e su temi controversi; tuttavia, egli non ha ancora una moralità corrotta, una mentalità egoista che lo muove o una persona normale che si trova al centro di eventi strabilianti a cui dover far fronte; ciò che muove il nostro personaggio è comunque il senso del dovere verso la missione sapendo che da lui dipendono i destini di molte altre persone, è un eroe introspettivo diciamo.

Visto anche quest' ultimo videogioco, dovrebbe ormai risultare abbastanza chiara la portata della svolta culturale intrapresa dalla Sony attraverso la Playstation. Ormai non abbiamo più titoli colorati, familiari e superficiali, ma videogiochi incentrati sulla tridimensionalità che permette di utilizzare nuove strategie di gameplay ma soprattutto di narrare delle vere storie all'interno del gioco, storie che sono adatte più ad un'utenza che va dai 18 ai 35 anni piuttosto che dai 7 ai 15 come era un tempo; storie che, quindi, possono trattare temi più maturi e profondi.

Il videogioco è ormai cambiato ed è proprio con questo salto di qualità tecnologica e ludico-narrativa che iniziano ad apparire i primi protagonisti che piuttosto che salvare il mondo, preferiscono guadagnarci dalla sua distruzione, protagonisti che non aiutano i più sfortunati ma guardano solo al proprio tornaconto, ma anche personaggi che, non possedendo nessuna facoltà eroica si trovano nel bel mezzo di azioni che vanno al di là delle proprie competenze e cercano di barcamenarsi in un mondo che li costringe a fare certe azioni pur di sopravvivere: gli antieroi appunto.

Nella successiva parte presenterò tre videogiochi di fine anni '90 in cui il protagonista può essere iscritto in una delle categorizzazioni di antieroe che abbiamo visto nel capitolo uno. Ho scelto questi tre titoli sia per l'importanza che avranno sulla nascita e sviluppo di alcune meccaniche che poi diventeranno fondamentali, sia per l'influenza che questi videogiochi avranno sull'industria e infine per lo straordinario successo che riscuoteranno tra il pubblico.

### Parte 3.3 I primi antieroi: *Half-Life*, *Hitman* e *Thief*.

La presenza di videogiochi con tali protagonisti si attesta intorno alla fine del decennio, quando ormai la svolta culturale è in buona parte interiorizzata e gli sviluppatori sono nel pieno della sperimentazione ludica e narrativa. Non è quindi un caso che si decida di espandere il range dei personaggi anche a tali figure antieroi; ormai, infatti, la caratterizzazione dei personaggi inizia ad essere non più un optional raro, ma qualcosa di necessario per portare avanti una storia ben congeniata: uno sviluppatore che vuole ambire alla creazione di un gioco di livello deve necessariamente inserire questa caratteristica nella propria opera. La caratterizzazione investirà sia i personaggi secondari, di supporto, gli antagonisti, ma soprattutto i protagonisti dei titoli, le star, coloro che creano un legame empatico con il giocatore e che decretano la fortuna o meno del gioco presso un pubblico che ormai sta iniziando ad abituarsi a grandi storie e grandi personaggi.

Stiamo parlando di personaggi che, secondo la categorizzazione fatta da Alinovi (2011), devono quantomeno essere bidimensionali ovvero presentare

“diverse pulsioni emotive nel rispetto di altrettante variabili, purché queste non entrino in conflitto tra loro. Il nostro personaggio sa sempre cosa fare, non ha mai dubbi morali, ma è in grado di affrontare una sola situazione per volta” (pag.240)

Tuttavia, gli antieroi presentano spesso una personalità “tridimensionale” ovvero una caratterizzazione con varie sfumature di grigi, la cui moralità non è sempre lineare e le sue decisioni possono apparire talvolta contraddittorie e poco coerenti (Alinovi;2011); solitamente, quindi, di questi personaggi si conosce anche il passato, il background culturale, proprio per dare una spiegazione alla moralità del personaggio. I personaggi tridimensionali sono quelli che suscitano maggiore empatia nel giocatore, il quale li vede sotto una luce diversa: appaiono come dei propri conoscenti, se non addirittura dei propri cari.

Ecco, gli antieroi possono tranquillamente essere inseriti all'interno di queste due categorizzazioni. Solitamente un antieroe si pone come un personaggio molto complesso caratterialmente, con molte sfaccettature (Kratos di *God Of War* ne è un esempio calzante), ma può anche essere solamente mosso dal proprio egoismo senza che questo causi in lui alcun tipo di remora o di intralcio col proprio codice morale (Agente 47 di *Hitman*, che vedremo).

I videogiochi con anteroi come protagonisti appaiono quasi una necessità fisiologica che viene fuori spontaneamente visto l'estremo interesse che hanno sempre suscitato nelle narrazioni di altri media come la letteratura e il cinema, e che si apprestano ad entrare anche nella serialità televisiva a partire dal 1999 con i "Soprano".

Vediamo ora uno dei principali anteroi dei videogiochi di quel periodo, che forse non salta troppo all'occhio in quanto anteroe, ma spiegherò il perché possa essere tranquillamente inserito in tale categoria.

### *Half- Life (1998).*

Sul titolo prodotto da Valve nel 1998 per Pc è già stato detto veramente tanto, quasi tutto probabilmente; quindi, io non mi soffermerò a lungo sull'importanza del gioco per l'industria e sull'impatto culturale che ebbe una volta pubblicato; ormai stiamo trattando di anteroi quindi, dopo aver presentato brevemente il mondo di gioco e il contesto in cui è ambientato, cercherò di evidenziare i motivi per cui Gordon Freeman può essere definito un anteroe.

In questo rivoluzionario Fps il giocatore impersona Gordon Freeman, fisico, che è appena stato assunto nella struttura di Black Mesa dove si stanno compiendo esperimenti molto particolari. Proprio uno di questi esperimenti non va a buon fine, causando una frattura nello spazio-tempo che apre un portale dal quale iniziano a filtrare alieni mostruosi che minacciano di uccidere tutto e tutti. Scopo del gioco è portare in salvo il nostro personaggio senza farsi uccidere e richiudere la breccia.

Le innovazioni di *Half-Life* sono innumerevoli.

Innanzitutto, è una delle prime volte in cui un gioco di azione presenta una vera e propria sceneggiatura, opera di Mark Laidlaw, scrittore di fantascienza che cura sia la caratterizzazione dei personaggi sia la struttura dei livelli, i quali sono divisi in tante piccole sezioni proprio per minimizzare le interruzioni durante i vari caricamenti.

Al di là della trama ciò che colpisce del gioco è piuttosto il come essa venga raccontata. Nel corso di tutto il gioco, infatti, non sono presenti filmati preregistrati o *cut-scenes* che tolgono il controllo del personaggio al giocatore il quale è sempre attivamente all'interno del gioco e non ha troppi momenti per rilassarsi. Fondamentale è l'*incipit* del gioco, che

comincia presentandoci la struttura di Black Mesa attraverso un vagone monorotaia che ci porta in giro per tutta la struttura mentre una voce registrata racconta i vari ambienti e le varie procedure di sicurezza. Durante questo passaggio il giocatore è libero di muoversi per il vagone e scegliere il proprio punto di vista, esplorando a piacimento con lo sguardo ciò che gli si para davanti; è qui che si trova un'altra particolare novità: solitamente in un gioco soprattutto il giocatore viene catapultato nel bel mezzo dell'azione, con una veloce infarinatura del contesto in cui si trova e del compito che deve svolgere; qui, invece vediamo come il gioco introduca lentamente e gradualmente il contesto nel quale ci muoviamo proprio per permettere una maggiore immedesimazione per il giocatore. Insomma, l'interattività e la capacità espressiva del videogioco vengono portate qui ad un livello mai visto prima e che farà scuola per le produzioni future non solo del genere Fps.

Arriviamo ora al nostro personaggio: Gordon Freeman.

Secondo Alinovi (2011) il nome del personaggio è qualcosa di fondamentale, perché sarà quello che accompagnerà il giocatore nel corso dell'avventura e soprattutto è uno degli elementi che potrebbe decretarne il successo tra il grande pubblico; egli fa l'esempio di come il nome Lara Croft rimandi ad una condizione nobile ed aristocratica dell'archeologa, facendo passare anche un messaggio relativo al suo modo di essere e al suo passato. Lo stesso, potremmo dire, avviene con Gordon, il cui nome è ispirato al fisico Freeman Dyson, ma che include al suo interno anche lo scopo della sua missione ovvero fuggire dalla struttura per diventare un uomo libero.

La caratterizzazione del personaggio è un punto delicato perché una delle scelte fatte da Valve per il titolo è quella di non dare la facoltà di parola al suo protagonista, il quale non esprime quindi opinioni, sentimenti ed emozioni. L'intero gioco si sviluppa quindi attraverso una visuale in prima persona, dove vediamo solo l'arma impugnata da Gordon, il quale non ci viene mai mostrato. Un'espedito del genere, oltre a permettere una forte immedesimazione del giocatore nei panni del personaggio, rientra perfettamente nella categorizzazione fatta da Frascini (in Bittanti; 2004) relativa alle protesi digitali. In questo caso egli parla di "protesi digitale maschera", ovvero di quella protesi digitale poco caratterizzata, tipica degli Fps, in cui il giocatore veste i panni del personaggio, compiendo una sorta di "proiezione" nei suoi confronti, mettendosi la maschera del personaggio e riempiendolo con la propria mentalità e la propria morale. Secondo Frascini questo tipo

di protesi videoludica è quella che permette una maggiore immedesimazione e che innesci un processo di alterazione identitaria massima del giocatore, il quale si fonderà con il personaggio, non essendo più in grado di distinguere il sé dalla sua protesi durante il gioco. Fondamentale per Frascini in questo caso è una caratterizzazione superficiale del personaggio, infatti:

“Più il personaggio è dotato di caratteristiche specifiche e peculiari, più il giocatore lo percepisce come altro da sé. Detto altrimenti, più il simulacro acquista un’identità, più si allontana dal ruolo di maschera che il giocatore può indossare, finendo per diventare un individuo con cui l’utente coopera durante il gioco” (pag.103)

Quindi serve un personaggio che abbia giusto una o due caratteristiche psicologiche, ma non di più; inoltre è fondamentale anche la visuale in prima persona in quanto:

“Oltre ad aumentare la sensazione di essere fisicamente presenti nel mondo simulato, esclude alcune caratteristiche che potrebbero determinare ulteriormente il personaggio.” (pag.103)

Quindi è fondamentale non mostrare la protesi al giocatore, al fine di portarlo ancora più in profondità nella sua immedesimazione.

Gordon Freeman è tutto questo: oltre a non vederlo mai in volto, non vediamo neanche la sua fisionomia; inoltre, l’unica caratterizzazione che abbiamo è il fatto di sapere che egli è un fisico teorico. Questo elemento è fondamentale perché è quello che permette al giocatore di creare già nella propria testa un’immagine di un personaggio che non ha niente a che fare con il mondo della guerra o delle armi: è una persona che ne sa tanto quanto il giocatore di come si ricarichi una pistola o come usare una granata, viene messo quindi allo stesso livello di conoscenza dell’utente, avvicinandolo ancora di più a colui che lo controllerà.

Di fatto ciò che mi permette di inserirlo come esempio di antieroe sta tutto qui: egli non è un eroe senza macchia e senza paura, è quello che ho definito (riportando la classificazione di Bernardi) un “antieroe per caso”, ovvero quel personaggio che si trova nel mezzo di una situazione che richiederebbe un eroe e che lo costringe ad agire e adattarsi pur di salvare la pelle.

Perché è un antieroe e non un eroe per caso però?

È presto detto: Gordon (e noi) non possediamo nessuna caratteristica eroica che ci guidi nella nostra avventura, né da un punto di vista morale, né da un punto di vista fisico (dato che siamo impossibilitati a vedere il nostro corpo), siamo solo un uomo comune che vuole sopravvivere e lo fa ad ogni costo, in questo caso, imbracciando armi e colpendo con piedi di porco i nostri nemici. Non presentiamo nessuna caratteristica morale evidente che ci spinge a migliorare la situazione se non la pura spinta egoistica del salvarci da soli, con ogni mezzo possibile. A fare ciò aiuta proprio la mancanza di caratterizzazione tipica della protesi maschera: il fatto di sapere solo che siamo un uomo di scienza ma comunque estraneo ad un contesto bellico, permette al giocatore di agire secondo una morale non diversa da quella che avrebbe avuto se fosse stato lui stesso all'interno di una situazione in cui rischia la vita, ovvero tentare di salvare sé stesso senza preoccuparsi delle conseguenze.

Gordon Freeman non rientra nella definizione di Rough Hero data da Eaton né tantomeno nell'immagine stereotipata di un antieroe più "classico", che cerca di raggiungere il proprio obiettivo attraverso metodi poco convenzionali e moralmente scorretti, o sfruttando una certa capacità fisica che lo contraddistingue (vedi Sherlock Holmes che utilizza l'intelligenza o Tony Soprano con la violenza), ma comunque talvolta (non sempre, ricordiamolo) rivolti al bene. Questo tipo di antieroe richiederebbe una caratterizzazione necessariamente molto approfondita, sia della sua moralità e carattere ma anche del suo passato, che spieghi il motivo dietro al quale si celano tali caratteristiche psicologiche. In questo caso, mancano tutti questi fattori, la caratterizzazione e il contesto passato del personaggio, che portano Gordon ad essere quella persona comune in situazioni straordinarie, la persona sbagliata nel momento sbagliato, l'uomo normale che cerca solo di fare quello che può per sopravvivere.

Ecco spiegato il perché Gordon può a mio avviso essere annoverato tra la schiera degli antieroi piuttosto che in quella degli eroi. La differenza è sottile, ma risulta decisivo il fattore caratterizzazione limitata e la finalità per cui egli agisce.

Riguardo al primo sottolineato come, anche per la creazione di un eroe, ci debbano essere delle caratteristiche che lo elevino al di sopra dell'uomo comune, siano esse fisiche (superforza, saper volare, velocità nello sparare) che morali (agisce guidato da un ideale

positivo) che lo portano a differenziarsi dalla normalità. Ecco, Gordon è invece proprio quel *normal-man* che non si permette di elevarsi al di sopra della massa, che è mosso solo dal vecchio e sano istinto di sopravvivenza: in fin dei conti Gordon siamo noi giocatori.

### *Hitman: Codename 47(2000)*

Con questo titolo cambiamo decisamente registro e genere.

*Hitman: Codename 47* è il primo capitolo di una fortunatissima serie che ha visto il suo ultimo capitolo pubblicato due anni fa, nel 2021 e persino un film nel 2007.

Il gioco è imperniato sulle qualità di assassino del protagonista, l'agente 47, il quale deve affrontare varie missioni per riuscire ad arrivare alla fine di un'avventura in cui gli verrà svelato il suo passato e non solo; la trama infatti lo porterà ad uccidere ben quattro esponenti di spicco della malavita mondiale (un terrorista, il capo di un cartello della droga, un trafficante d'armi e il capo di una associazione criminale, la Triade del Drago Rosso) girando per il mondo al fine di eliminarli (rispettivamente si viaggerà a Vienna, in Colombia, a Rotterdam e ad Hong Kong).

Qual è la particolarità del titolo però?

La sua peculiarità risiede nel fatto che le suddette uccisioni dovranno essere svolte nel più completo riserbo e silenzio, in modo da non attirare l'attenzione di stormi di guardie armate contro cui non ci sarà nessuna possibilità di vittoria: *Hitman Codename 47* rientra nella categoria dei giochi *stealth*. Anzi, è uno dei migliori titoli del genere in assoluto fino a questo momento e, nel corso dei vari capitoli che usciranno negli anni successivi, si imporrà come il gioco *stealth* per eccellenza nel panorama videoludico.

Il giocatore, un po' come aveva già dovuto fare con Solid Snake nel 1998, deve quindi cercare di arrivare al proprio obiettivo stordendo e uccidendo i propri avversari senza però farsi notare e mantenendo un bassissimo profilo. È per questo che vengono introdotte per la prima volta alcune meccaniche estremamente interessanti, come la possibilità (che molto spesso si traduce in vera e propria necessità) di nascondere i cadaveri delle persone che abbiamo ucciso, trascinandoli dentro armadietti, tombini e così via; inoltre, per la prima volta è possibile togliere i vestiti delle nostre vittime per indossarli ed ottenere una ulteriore copertura spacciandosi per loro (anche questa, azione più che consigliata



all'interno del gioco). L'inserimento di questa meccanica amplia estremamente le possibilità del giocatore che ha un'arma in più per poter tracciare la propria strategia per arrivare al suo bersaglio. Ecco, effettivamente il gioco può essere contato come un vero e proprio gioco di strategia, in cui a farla da padrone non è tanto l'azione veloce o la fuga rocambolesca da un nemico, quanto piuttosto la pazienza e la precisione delle proprie azioni, le quali vengono programmate ancora prima dell'inizio della missione attraverso un lungo momento di briefing in cui ci viene spiegato dove si trovi l'obiettivo e le difficoltà che potremmo trovare per raggiungerlo.

Il resto sta all'intelligenza e all'arguzia del giocatore, il quale deve pensare veramente a tutto prima di attuare la prossima mossa, come ad esempio il fatto di non portare armi in mano nel momento in cui abbiamo appena rubato i vestiti ad una persona che non dovrebbe portarle, oppure al fatto che prima di strangolare da dietro una persona con la corda di pianoforte, sia necessario inchinarsi per non far sentire il suono alla nostra futura vittima.

Tornando brevemente al gioco e dando uno sguardo all'introduzione vediamo come in questo titolo il giocatore non abbia nessun tipo di spiegazione del perché ci si svegli nel bel mezzo di una cella, non ci viene detto chi siamo né il nostro nome; veniamo svegliati da una voce robotica con un forte accento che ci guida nel tutorial su come utilizzare il nostro corpo e le principali meccaniche sul come utilizzare le armi da fuoco e le armi bianche, infine ci fa evadere dalla sorta di prigionia nel quale ci trovavamo, osservandoci attraverso una telecamera. Siamo lontani rispetto all'incipit di *Half-Life*, in cui ci viene spiegato per filo e per segno dove ci troviamo e il contesto che ci circonda; qui nelle primissime fasi di gioco a farla da padrone è il mistero, verso chi siamo, chi sia la voce che ci sta addestrando con fare quasi paterno, dove ci troviamo e così via, ma già da qui il giocatore è portato a interfacciarsi con una caratteristica che lo accompagnerà nel resto dell'avventura: il non farsi troppe domande alle quali non verrà data una risposta, mantra, questo dell'intero gioco e del nostro personaggio.

Arriviamo finalmente al nostro antieroe: l'agente 47.

Anche in questo caso abbiamo un personaggio la cui caratterizzazione è poco approfondita. Essendoci un alone di mistero non indifferente sul passato del protagonista e visto anche il fatto che non parla particolarmente tanto nel corso del gioco, questo ci porta a

vederlo come una macchina, un automa dotato di poca umanità. Ed effettivamente questo è ciò che è il nostro personaggio: un sicario, figlio di un esperimento di laboratorio dotato di una grandissima capacità di uccidere e dalla voce profonda e, talvolta quasi robotica. La poca umanità dell'agente 47 viene fuori in una simpatica sequenza in cui ci troviamo a doverci alleare con una ragazza che ci permetterà di entrare in varie stanze senza che le guardie possano dirci nulla. Il tempo passato assieme porta la ragazza a fare un gesto naturale per un umano, per quanto particolare, ma completamente estraneo al nostro personaggio, il quale non ha mai avuto interazioni con una donna; così, dopo averla condotta oltre ad un cancello che ne decreta la libertà, lei lo bacia e poi fugge via. Qui, con una trovata degna di un film alla James Bond, in cui si intersecano azione e commedia, la telecamera passa attraverso uno dei buchi del cancello per fare un primo piano del nostro antieroe che rimanendo immobile per un attimo, si lascia andare ad una espressione in cui si fondono confusione, disgusto e incredulità. Una scena che suscita senza dubbio simpatia ma che fa anche capire la natura del personaggio che non è mai stato abituato al contatto fisico non mortale diciamo.

Quindi perché l'agente 47 può essere identificato come antieroe?

Siamo lontani dalla rappresentazione di *normal-man* di Gordon Freeman. Qui controlliamo un personaggio che ha capacità fuori dal comune da più punti di vista partendo dall'uso delle armi. Se controllando Gordon eravamo consci che la sua capacità di sparare agli alieni era direttamente collegata alla nostra nel saper maneggiare un'arma virtuale, in *Hitman* sappiamo benissimo che è il personaggio ad avere una abilità speciale, che lo differenzia dagli altri; quindi, di fatto, pur sapendo che alla fine siamo sempre noi che controlliamo il personaggio, sappiamo anche che riusciamo a fare certe azioni perché egli è in grado di svolgerle.

Questo concetto è simile a quello di *affordance* coniato nel 1979 da J.J Gibson (2014) relativo al potenziale uso che si può fare di un oggetto, sia esso legato al suo uso canonico sia deviato. Relativamente ai videogiochi l' *affordance* deve sempre essere presa in considerazione dal designer che può sfruttare gli usi ausiliari che può avere un certo oggetto; ad esempio in *The Last of Us* (Naughty Dog 2013) possiamo utilizzare un mattone o una bottiglia per provocare rumore e distrarre un nemico, anche se gli usi canonici per cui sono stati realizzati questi oggetti non sono certo questi. Ecco, nei videogiochi il concetto

di *affordance* è strettamente legato alle capacità psicofisiche della protesi digitale che controlliamo, quindi se stiamo controllando un assassino allenato a sparare con precisione millimetrica da un palazzo a cento metri dall'obiettivo, sappiamo che possiamo farlo grazie non solo alla nostra mira ma anche grazie alla sua abilità. Passiamo quindi da Gordon Freeman le cui capacità belliche sono inferiori rispetto quelle del classico personaggio dei videogiochi d'azione, all'agente 47 che rappresenta l'altra faccia della medaglia: controllando lui siamo sicuri che non sbaglieremo il colpo e se lo faremo, ci sentiremo quasi in colpa per la nostra inferiorità nei confronti della stessa protesi che controlliamo.

Arrivando all'aspetto caratteriale del nostro killer, questo è un'altra delle motivazioni per cui è possibile identificarlo come antieroe.

La moralità dell'agente è praticamente inesistente, non si pone domande sulle conseguenze delle sue azioni, tantomeno sul perché di quelle uccisioni per le quali è stato commissionato. Nonostante elimini bersagli pericolosi come terroristi e boss della droga, la motivazione che lo spinge a fare ciò non ha nessuna riflessione dietro: è solamente un compito che gli è stato assegnato e lui lo deve portare a termine nel migliore dei modi, addirittura con una ricompensa in denaro. Quindi andiamo ben oltre al puro egoismo che magari si pensi possa muoverlo, qui siamo davanti ad un totale menefreghismo del personaggio, al quale non importa niente di cosa stia andando a fare, sa solo che deve farlo e non si farà fermare da niente. Un killer senza scrupoli? Non proprio, perché se non si facesse scrupoli vorrebbe dire che avrebbe comunque sotto una morale (magari corrotta) che lo porta a identificare cosa sia giusto o sbagliato; qui l'agente 47 assomiglia piuttosto ad un impiegato di banca che svolge le proprie mansioni senza protestare o interrogarsi del perché.

Questo *modus operandi* ricorda molto da vicino la cosiddetta "banalità del male" che Sicart (2009) riprende dal famoso report di Hannah Arendt del 1969 (2006) relativo al processo di Otto Adolf Eichmann, uno dei maggiori architetti dietro la progettazione dell'Olocausto.

In questo report il funzionario tedesco veniva infatti rappresentato più come un burocrate che faceva il suo lavoro, seguendo la legge, piuttosto che come un vile assassino, perché questo era il modo con cui egli stesso si identificava:

*“He did his duty, as he told the police and the court over and over again; he not only obeyed orders, he also obeyed the law”* (Arendt; 2006; pag.135). Quindi una sorta di “lavaggio del cervello” ne aveva modificato gli schemi mentali per non farlo sentire in colpa ma non solo, anche per convincerlo che il suo operato era niente di più che una pratica burocratica, un ordine impartitogli dal governo.

Ora, con le dovute proporzioni, questo caso è applicabile anche al nostro agente. Egli agisce perché è stato addestrato a farlo, uccide perché è il suo lavoro, non ha bisogno di chiedersi il perché: ci sarà sicuramente, ma non è affar suo. È, forse, parzialmente disculpato dal fatto che non sia un vero e proprio essere umano quanto piuttosto un automa creato a posta per questo fine, eliminare il suo obiettivo senza lasciare tracce; ma comunque rimane il fatto che egli non mostri nessun rimorso né senso di colpa nel fare ciò che fa. Questo, ovviamente, si riflette anche sul giocatore il quale, svicolato e libero dai dilemmi morali e dal riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni (come avviene in un più melodrammatico Solid Snake), si concentra sul presente, sull’azione che deve svolgere e trae una forte sensazione di piacere e vertigine sia dal pianificare nei minimi dettagli ogni parte della missione, sia nell’atto di premere il grilletto per concludere la vita del suo bersaglio finale.

Controllare l’agente 47 scagiona il giocatore dalla sensazione di colpa nell’uccidere qualcuno, allineandosi sulla mentalità del personaggio stesso il quale, non viene visto né come una protesi maschera (sia perché lo vediamo in faccia, sia perché non ha una caratterizzazione così superficiale) ma neanche come personaggio a tutto tondo, proprio perché non presenta troppe sfaccettature che lo portano a essere visto come “altro” rispetto al giocatore stesso. Il nostro agente si colloca a metà tra queste due definizioni. Infatti, il giocatore non si immedesima nel personaggio come poteva fare con il fisico Gordon Freeman, ma comunque abbraccia la spinta omicida del protagonista rendendola la propria durante le fasi di gioco, portandolo ad un livello di immedesimazione tale da fondersi quasi col personaggio stesso da un punto di vista delle motivazioni che lo muovono ad agire in una determinata maniera.

Il protagonista di *Hitman: Codename 47* può essere quindi identificato come “antieroe per lavoro”, ovvero quel personaggio che agisce non per spinte egoistiche, non per una moralità corrotta, ma solamente perché è il suo lavoro fare ciò che fa.

## *Thief :The Dark Project (1998)*

Rimaniamo questa volta nel genere *stealth*, che, a quanto pare, si presta particolarmente a mostrare protagonisti con tratti antieroiici.

Nel 1998 i Looking Glass Studios, già produttori di *System Shock* nel 1994, creano *Thief: The Dark Project*, conosciuto in Italia col nome di *Dark Project: L'ombra del ladro*, primo capitolo di una serie che ha visto il suo ultimo capitolo pubblicato nel 2014 con il semplice nome di *Thief*.

L'ambientazione di gioco vede il protagonista, un ladro di nome Garret, muoversi in un mondo che è un misto tra un fantasy medievale a influenze steampunk, a cavallo tra la prima e la seconda rivoluzione industriale. La maggior parte degli eventi si svolgono per le strade e per i vicoli di una città senza nome (denominata solamente "La Città"), illuminata grazie all'energia elettrica e in cui la metallurgia e la tecnica industriale sono discipline chiave per la società, la quale intravede in esse quasi delle divinità. Nonostante questo progresso tecnologico, le armi da fuoco non sono quasi mai presenti e sembrano non esistere, visto che i soldati vestono cotte di maglia, elmo e brandiscono spade e asce; questo progresso tecnologico "mutilato" è evidente anche nello stile architettonico dei palazzi, i quali sono più di stile medievale che dell'epoca ottocentesca.

Il videogioco, a differenza di *Hitman*, inizia con una contestualizzazione del personaggio molto chiara. In un prologo ci vengono spiegati gli antefatti che porteranno Garret a diventare il ladro che è nel gioco. Egli era un ragazzino orfano che viveva nell'ombra e per tirare avanti rubava; un giorno però prova a derubare la persona sbagliata: vedendo un uomo incappucciato che "camminava senza che nessuno lo notasse, come se non fosse lì" con una grossa sacca tintinnante di monete, non resiste alla tentazione e prova a sottrarla al proprietario, il quale però, si accorge del furto e blocca la mano del ragazzo, colto in flagrante. A questo punto Garret è spaventato dall'uomo e prova a liberarsi dalla sua stretta, ma lo sconosciuto continua a tenerlo stretto e gli chiede quale fosse il suo nome affermando come il ragazzo avesse avuto talento non solo nell'avvicinarsi a lui ma proprio nel vederlo, in quanto : "Vedere un Guardiano non è una cosa facile, soprattutto uno che non vuole essere visto". Il Guardiano a questo punto, colpito dalle abilità del ragazzo

chiede a Garret di unirsi a lui, se vuole ottenere una vita diversa da quella che sta vivendo ora. Garret dopo un attimo di titubanza segue l'uomo ed è da questo momento in poi, che il giocatore inizia a controllare la sua protesi digitale, iniziando l'addestramento presso il castello dei Guardiani.

Inizia così un tutorial, abbastanza simile a quello di *Hitman*, in cui veniamo istruiti sulle principali meccaniche di gioco, ponendo l'accento sulla componente fondamentale, che è la prima che ci viene mostrata: lo *stealth*. Viene spiegato come utilizzare le zone di ombra per avvicinarsi agli obiettivi e per muoversi senza essere notati, evidenziando come il camminare su certe superfici velocemente possa fare troppo rumore e attirare l'attenzione dei nemici, insomma, bisogna fare attenzione a tutto. Ciò che stupisce è proprio questa qualità e profondità del gameplay che lascia molte possibilità di approccio al giocatore il quale, nel corso delle varie missioni, dovrà pianificare il proprio piano di attacco e di fuga. Dopo averci mostrato come utilizzare le armi a nostra disposizione (spada per il corpo a corpo e arco per la distanza), il tutorial termina con una fondamentale scena. La voce fuori campo, del nostro maestro istruttore Artemus, ci dice che abbiamo terminato l'addestramento e che possiamo fare ritorno nelle nostre stanze; superata la porta che separa il campo di allenamento dal corridoio che ci porterà nei nostri alloggi però, sentiamo in sottofondo la voce di Garret del futuro, il quale ci dà un importantissimo indizio su come si evolverà la sua vita da quel momento in poi. Infatti mentre percorre il corridoio la voce recita: "I Guardiani mi stavano addestrando per diventare uno di loro. Ma io avevo trovato... un altro utilizzo per quelle abilità". Questa frase termina con il nostro personaggio che si ferma davanti ad un tavolino su cui sono riposti una scodella e una coppa decorata di pietre preziose che egli ruba, e con questa azione termina il livello tutorial, che ci gratifica dell'azione con l'apparizione della scritta "*Mission Completed*".

Questa sequenza è fondamentale perché è qui che iniziamo a capire quale sia la moralità del personaggio che controlleremo per il resto del gioco: un ragazzo che non si fa troppi problemi nel rubare in casa di chi lo ha tolto dalla strada e lo sta addestrando per usare le sue capacità a fin di bene: è qui che capiamo che l'addestramento non è servito a togliere da Garret quell'indole criminale e picaresca che gli aveva permesso di sopravvivere fino a quel momento.

Ed ecco perché ho deciso di inserire Garret come esempio di antieroe: egli è la rappresentazione su schermo di quello che forse può essere identificato come uno dei veri primi antieroi della letteratura mondiale, ovvero quel *Lazarillo de Tormes* di cui ho discusso nel primo capitolo, un ragazzino che non si fa troppi scrupoli nel rubare e ingannare per riuscire a sopravvivere in un ambiente a lui ostile.

Il videogioco continua con la rapina da compiere presso la magione di tale Lord Bafford, il quale si trova fuori città e ha lasciato i propri averi parzialmente incustoditi nella propria abitazione. La particolarità di questo livello è il suo *incipit* in cui appaiono le scritte che spiegano cosa sia successo dopo l'addestramento. Esse spiegano come il "più promettente degli accoliti ci abbia lasciato" e come il "suo cuore fosse annebbiato e il suo equilibrio perso, ma le sue abilità fossero impareggiabili" e che nonostante questo i Guardiani avrebbero continuato ad osservarlo.

Ormai siamo indipendenti nel gioco e dobbiamo cavarcela da soli. Tra gli obiettivi della nostra missione ne compare uno particolarmente interessante e che ci aiuta a capire un po' di più la moralità del nostro personaggio. Infatti uno delle indicazioni che ci viene data è relativa all'imperativo di nonn uccidere nessuno durante la missione, ponendo particolare enfasi sul fatto che non si debbano uccidere "Servi, guardie, animali... Nessuno". Questa sottolineatura ci dà un'indicazione fondamentale: Garret non vuole uccidere nessuno, non rientra nel suo codice morale uccidere per arrivare all'obiettivo ad ogni costo, a lui interessano solamente i proventi della sua rapina, non ha intenzioni omicide. Questo lo differenzia enormemente dall'agente 47 il quale, come abbiamo visto, non si faceva problemi nell'uccidere i suoi obiettivi e chiunque fosse necessario eliminare per arrivare al termine della missione. Certo, stiamo parlando di due figure abbastanza diverse, da una parte un automa senza emozioni il cui compito è uccidere, dall'altra un ladro il cui unico scopo è rubare ai ricchi per donare a sé stesso e che non ha bisogno di fare vittime lungo la sua strada, al massimo le può tramortire. Ma comunque rimane la percezione di un codice di onore alla base della moralità del nostro personaggio, che ci appare sì non eroico, perché ruba, inganna e utilizza le proprie abilità unicamente per sé stesso, ma comunque non un personaggio spietato e privo di scrupoli.

Qui rientriamo senza dubbio nel tipo di protesi digitale "personaggio" (Fraschini; 2004), ovvero quella protesi dotata di una propria personalità ben definita, in cui il giocatore si

sente più di affiancare il protagonista piuttosto che di impersonarlo, come una maschera. Ad aiutare arriva senza dubbio la conoscenza del passato del protagonista e la presenza di certi elementi che ne caratterizzano fortemente il modo di pensare e l'indole. Ciò nonostante il giocatore si immedesima comunque nell'azione anche grazie alla particolare visuale adottata dal titolo, ovvero quella in prima persona, tipica degli sparatutto, che qui risulta ottimale per le fasi *stealth* in cui è necessario aspettare nascosti dietro un tavolo o sgattaiolare non visti nell'ombra.

Garret è quindi un antieroe canonico e classico, in cui sono presenti sia elementi negativi, come la sua spiccata professionalità per il sottrarre i beni delle persone, il fatto che lo faccia per una spinta egoistica e per accrescere il proprio ego; sia positivi, visto il codice morale che lo guida e che lo porta al non voler uccidere se non strettamente necessario, ma anche il suo saper talvolta superare il non interesse per le faccende che non lo riguardano ma che, nel corso del gioco, lo vedono protagonista forzato, costringendolo quasi a fare l'eroe della situazione. Ma non bisogna lasciarsi ingannare, anche se le sue azioni sono positive è ciò che le muove che conta, e se a muovere un personaggio è il suo egoismo o la sua moralità non propriamente volta all'aiuto degli altri, allora non lo si può definire un eroe.

Abbiamo quindi visto tre esempi di anteroi nelle produzioni degli anni '90, subito dopo la svolta culturale apportata dalla Playstation e la maturazione definitiva del medium videoludico a mezzo multimediale di massa, al pari della televisione o del cinema. Ormai fare videogiochi non vuol dire più solamente concentrarsi sulla parte ludica, ma è necessario inserire una parte narrativa forte e d'impatto, se si vuole trasmettere qualcosa attraverso un titolo; le tecnologie permettono di farlo e questo lascia sostanzialmente carta bianca agli sviluppatori dei giochi. Nel corso degli anni '00, i videogiochi con protagonista un personaggio moralmente corrotto o che non si identifica come il canonico eroe, inizieranno ad essere sempre più presenti nelle produzioni videoludiche proprio perché negli anni '90 era stata aperta la via dai giochi che abbiamo visto in precedenza e non solo, ma soprattutto perché un antieroe, come abbiamo già evidenziato, essendo un personaggio complesso, che ha bisogno di una forte caratterizzazione, permette agli sviluppatori di osare ancora di più nella parte narrativa e di costruzione dei personaggi, spalancando le porte per giochi dal fortissimo impatto emotivo nonché divertentissimi da



giocare. Alcuni esempi sono senza dubbio il già citato Kratos di *God of War*, Niko Bellic di *GTA 4* ma anche Joel di *The Last of Us* che vedremo nel prossimo capitolo.

Ora che abbiamo visto come si è arrivati a questo tipo di protagonisti nei videogiochi e che ne abbiamo presentato alcuni esempi degli esordi, è arrivato il momento di trattare un ultimo argomento che ritengo importante e che ritengo un elemento cardine che non può mancare nelle produzioni videoludiche che vogliono usare le potenzialità espressive dell'antieroe. Sto parlando dell'utilizzo di quel gameplay etico proposto da Sicart che è, al giorno d'oggi, imprescindibile in titoli con questi protagonisti e che, come vedremo si sposa al meglio per veicolare temi e messaggi anche molto profondi e complessi. Infine, porterò come esempio proprio il caso di *The Last of Us* come applicazione di tali teorie su di un videogioco avente un antieroe come protagonista.

È arrivato il momento di scoprire come un videogioco antieroeico possa far commuovere e riflettere il giocatore.

## Far riflettere il giocatore.

### **Parte 4.1 Indicazioni generali sull'etica nei videogiochi.**

Nei capitoli precedenti abbiamo fatto un lungo excursus nella storia del videogioco, evidenziando quei passaggi chiave che lo hanno portato dalla nascita fino ad una completa maturazione. Ovviamente sono stati portati alla luce quegli elementi che ho ritenuto funzionali alla ricerca, ovvero quei momenti della storia che hanno costituito tanti piccoli tasselli di un puzzle che vedeva come figura principale da costruire quella dell'antieroe, figura che si è infine realizzata nel corso degli anni '90, con gli esempi che abbiamo visto.

C'è tuttavia un aspetto che ancora non è stato trattato, uno dei più importanti e che funge da vera e propria chiave di volta nell'utilizzo di questa tipologia di personaggio: sto parlando dell'implementazione di un sistema etico all'interno di produzioni aventi come protagonista un antieroe.

Perché è importante aggiungere tale sistema?

Perché dagli anni 00 in poi quasi tutti i videogiochi di maggior successo, dopo aver perfettamente recepito e applicato la fusione tra il piano ludico e quello narrativo, vedono trattare temi sempre più profondi e complessi (ne abbiamo già elencato alcuni negli esempi fatti nel precedente capitolo), i quali hanno bisogno di uno spessore narrativo differente rispetto a prima. Questo spessore narrativo si deve fondere con la componente interattiva del medium: bisogna trovare un modo per far immergere l'utente in queste tematiche, per esplicitare al meglio le potenzialità espressive del videogioco.

Ecco a cosa serve aggiungere un sistema etico in una produzione: viene data la possibilità al giocatore di essere parte del mondo di gioco (*gameworld*), il quale dovrebbe possedere una propria etica e all'interno del quale si possa essere agenti morali, ovvero soggetti che agiscono in base alla propria moralità nel sistema di regole preparato dagli sviluppatori.

Ho utilizzato termini che richiedono un chiarimento, prima di procedere con la spiegazione di che cosa sia e di come si possa implementare un sistema di design etico all'interno di una produzione videoludica; quindi, per prima cosa chiarirò velocemente che cosa si intenda per i concetti di "etica", "morale" e "giocatore come agente morale".

## *I concetti di etica, morale e giocatore come agente morale.*

Trovare una definizione di etica e una di morale è un'impresa tanto grande quanto l'ammontare di studi che sono stati fatti relativamente a questi due concetti. Essi, infatti sono strettamente legati al comportamento di ognuno, ai valori e ai principi su cui si basa una società ma anche al fatto se un'azione compiuta sia giudicabile come corretta o scorretta proprio in base a tali valori.

Di etica si parlava già nel mondo greco con i primi filosofi (da qui l'etimologia della parola, proveniente dal greco antico *ethos*) fino a diventare una delle branche più importanti della filosofia. Essenzialmente ci sono moltissimi modi di intendere l'etica e Mark Hayse (2014) ne sintetizza molti nel suo contributo appunto chiamato *Ethics*. Proprio in questo saggio egli va a proporre la differenziazione tra il concetto di etica e quello di morale, esplicando come la prima sia un insieme di norme, di codici prestabiliti a monte in cui agiscono le persone; la morale è invece l'agire di tali persone all'interno del sistema etico stesso. I due termini sembrano simili nel significato, ed è per questo che spesso vengono sovrapposti e usati allo stesso modo ma non è così. Quando parliamo di etica ci riferiamo al contesto, alle norme generali che regolano una società e che si rifanno quindi alla collettività; mentre quando parliamo di morale ci riferiamo al particolare, al comportamento e alle scelte che compie il singolo all'interno del sistema etico in cui si trova, che può decidere di rispettare oppure no. Hayse stesso riassume il suo pensiero nella frase: "*Morality tends to address the concrete while ethics tends to explore the abstract*" (pag.1), che esplicita proprio il carattere pratico della scelta morale all'interno di un contesto etico fatto di norme decise a priori.

Una definizione molto simile di etica e morale viene data da uno studioso che negli ultimi 15 anni si è particolarmente incentrato su questi concetti nell'ambito videoludico: Miguel Sicart.

Egli da due definizioni differenti dei due termini in due pubblicazioni diverse. In *The Ethics Of computer Games* (2009) egli spiega in maniera relativamente veloce i due concetti:

*“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”*  
(Pag.4)

In questo caso la definizione di entrambi è molto simile a quella di Hayse, con il riferimento all’etica come un sistema di valori e la morale come l’applicazione di quei valori, messi in azione nel mondo dal soggetto.

In *Beyond choices: The design of ethical gameplay* (2013 a) egli sente il bisogno di esplicitare e chiarire in maniera ancora più approfondita cosa intenda per l’uno e per l’altro:

*“ I define morality as a system of rules for guiding human conduct and also principles for evaluating those rules”* (pag.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”* (pag.9)

In questo caso vediamo come ci siano delle leggere differenze rispetto alla più semplicistica definizione data nel precedente volume.

Qui, infatti, Sicart evidenzia come il sistema di regole per la condotta sia legato alla morale e non all’etica, la quale invece è lo studio e la valutazione “formale” di quei valori introdotti dalla moralità. In parole povere egli fa rientrare nel campo della morale anche quei valori che prima venivano definiti come “superiori”, ma che in realtà si rifanno sempre al campo dell’agire umano, della materialità.

Sicart quindi, nella seconda definizione, non fa altro che esplicitare il concetto di concretezza dei valori morali e la loro applicazione nella vita del singolo all’interno della società, rispetto ai principi dell’etica, i quali valutando quelli della condotta morale, si distaccano dalla concezione ancorata all’esperienza del singolo di tali valori e quindi si pongono su un piano più astratto. Ed ecco come torniamo alla definizione primordiale in cui la morale è legata alla concretezza dell’azione del singolo e l’etica più all’astrazione di valori generali.

Qui si crea un interessante parallelismo esplicitato in Genovesi (2022) relativo ai concetti di etica e morale applicati ad una componente fondamentale del videogioco, ovvero il gameplay.

Dividendo la parola nelle sue due componenti è possibile definire il “game” come il sistema di meccaniche di gioco, ideato a priori dagli sviluppatori e con cui il giocatore dovrà interfacciarsi, e il “play”, inteso come l’agire del giocatore all’interno di tale sistema. Il parallelismo è quindi relativamente immediato: il “game” può corrispondere all’etica, essendo entrambi dei sistemi creati a monte nei quali la persona, in questo caso il giocatore attraverso la propria protesi digitale, concretizza il “play”, che può rifarsi al concetto di morale, intesa come l’agire (e il prendere decisioni) del soggetto all’interno del contesto etico.

La proporzione è quindi “Game:Etica=Play:Morale” (pag. 62), spiegata così sempre da Genovesi:

“Ciò significa che quando un sistema, in quanto game, possiede determinati connotati capaci di farlo apparire come un insieme governato da un’etica interna, e quando l’atto dell’utente, in quanto play, chiama in causa la sua personale moralità contestualizzandola in contesto virtuale, un videogioco può essere fautore di una fruizione che va ben al di là del comune concetto di intrattenimento.” (Pag.63)

È questa l’essenza del gameplay etico proposto da Sicart che esporrò in seguito.

Per concludere il discorso relativo all’etica e alla morale legata al videogioco mi sento in dovere di fare un breve ed esplicativo esempio di come il game possa coincidere con un sistema etico e il play con l’azione morale del giocatore al suo interno.

Uno dei primi videogiochi che provano ad inserire tale sistema al suo interno è lo stesso videogioco che a suo tempo rivoluzionò l’industria videoludica: torniamo nuovamente su *Super Mario Bros* del 1985. In questo titolo, infatti, come abbiamo detto in precedenza, per creare il gioco, si parte dalla storia per poi implementare le meccaniche di gioco. Così facendo però Miyamoto ha per forza di cose dovuto creare un universo narrativo nel quale si muovono i personaggi e nel quale è presente una sfumatura molto interessante. Durante il gioco sono presenti moltissimi mattoncini sospesi in aria sui quali il nostro eroe baffuto dovrà saltare per arrivare ai proprio obiettivi, talvolta anche distruggendone qualcuno. Un’azione che abbiamo fatto tutti ad un primo approccio al gioco, senza interrogarci su qualsiasi possibile conseguenza del nostro operato, anche perché il gioco non dà nessuna informazione all’utente durante le fasi ludiche. Il problema sorge nel momento in cui il giocatore dovesse andare a leggere il libretto di istruzioni del gioco, nel quale viene

spiegato il contesto in cui è ambientata la storia, presentando anche una sorta di breve prologo, ed è qui che al giocatore nasce un sospetto accompagnato, probabilmente da un leggero senso di colpa. In questa sezione del libretto, infatti, viene spiegato come l'antagonista del gioco, il re dei koopa, abbia trasformato in piante, pietre e blocchi di mattoni la popolazione del regno dei funghi, i quali rimarranno vittima del suo incantesimo fino a che la principessa, figlia del re dei funghi e prigioniera del re dei koopa, non avesse annullato il maleficio. A questo punto, al giocatore viene detto chi controllerà, Mario, il quale viene definito "*the hero (maybe)*" proprio a insinuare la scelta che deve compiere il giocatore: non distruggere i blocchi-funghi, oppure farlo, causando una sorta di strage non voluta.

Questo esempio, al di là della maniera superficiale con cui viene proposto il dilemma morale, rappresenta comunque un titolo in cui il mondo di gioco presenta un sistema di regole alla base, all'interno del quale il giocatore può scegliere moralmente come procedere nell'avventura: stando attento e rispettando il valore etico del non uccidere degli innocenti, oppure ignorarlo, facendo una strage che non porterà a conseguenze ludiche (premi o penalità) ma solo ad un possibile senso di colpa del giocatore.

Sui concetti di etica e morale applicati ad una produzione videoludica torneremo in seguito, ora ritengo opportuno spiegare che cosa si intende quando si parla di "giocatore come agente morale".

Sicart dà una propria definizione in *The Ethics Of computer Games* (2009).

Secondo il filosofo un giocatore non perde la propria umanità nel momento in cui si interfaccia con il gioco, ma mantiene i propri valori, le proprie influenze culturali, è di fatto un soggetto vero e proprio che interagisce con il sistema del gioco.

Nell'interagire con tale sistema il giocatore deve, per forza di cose interfacciarsi con delle regole. Tali regole, fa notare Sicart, non sono solo presenti in un videogioco, ma in qualsiasi gioco oppure sport ed esse sono la struttura che costituisce il contesto in cui il giocatore poi agirà. Quindi il giocatore deve rispettare delle regole per poter giocare, ma è egli completamente sottomesso a tali restrizioni?

Secondo Sicart no, infatti ognuno può decidere di seguire i codici dettati a priori oppure no a seconda della propria intenzione di giocare secondo le regole oppure no. Tuttavia, a

nessuno piacciono i giocatori che trovano delle scappatoie al regolamento o che barano, in quanto viene visto in maniera negativa sia dai possibili altri partecipanti al gioco (che sia digitale o meno), sia, talvolta, dal gioco stesso. Viene fatto l'esempio di GTA IV, dove il gioco si rende conto che il giocatore sta usando dei "trucchi" per poter andare avanti in maniera più agevole nell'avventura, quindi avverte l'utente che, visto l'uso di queste modalità scorrette, i file di salvataggio potrebbero essere corrotti, perdendo tutti i dati.

Sicart quindi spiega quale sia il modo per "diventare un giocatore":

*"Becoming a player is the act of learning the practices that the historical community considers desirable and undesirable. Playing is learning to be a good player, to care about how to participate in the game."* (Pag. 91)

Per diventare un giocatore bisogna quindi imparare a rapportarsi col sistema di regole proposto dal gioco e imparare quali siano i comportamenti che gli altri giocatori ritengono positivi o meno. Come fare per imparare tali comportamenti? La risposta è: giocare.

Più un giocatore gioca ad un determinato genere videoludico più ne integra i codici alla base, i valori e le conoscenze utili per potersi rapportare al meglio con la maggior parte di produzioni che sfruttano quel tipo di meccaniche.

Giocando, secondo Sicart, si può diventare "*good players*". Si diventa buoni giocatori nel momento in cui si decide di seguire le regole imposte dal sistema ludico sia nei confronti di altri partecipanti (nei casi dei giochi online), sia nei casi dei giochi single-player, in cui non barando, si decide di mantenere una struttura del titolo bilanciata, così come era stata voluta dagli sviluppatori. Di fatto si compie una scelta.

Essere buoni giocatori significa anche essere dei "*virtuous players*" (pag.92)

*"A virtuous player is 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."* (pag. 92)

Ed ecco che si stanno fondendo gli elementi che costituiscono il giocatore come agente morale.

Qui, infatti, Sicart esplicita come il giocatore porti i propri valori, acquisiti nel corso della propria vita, grazie alle proprie esperienze extra-ludiche, all'interno del videogioco che gli pone davanti una scelta morale. Il giocatore, che si interfaccia con un dilemma del genere, non segue ciecamente quello che gli viene detto dal gioco ma utilizza la propria esperienza, una propria morale, che egli ha costruito nel sistema etico reale, applicandola al contesto etico del gioco. Usa i propri valori in un sistema etico diverso: quello virtuale.

Quindi Sicart conclude dando una definizione molto ampia di cosa sia un giocatore come agente morale che si può riassumere in questa frase:

*“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”* (pag.102)

È quindi dalla fusione tra i valori extra-ludici applicati dal giocatore all'interno di un sistema etico di un gioco che si ha un giocatore come agente morale.

Ora che abbiamo chiarito questi aspetti fondamentali, possiamo finalmente arrivare alla spiegazione di cosa sia un gameplay etico secondo Sicart.

### *Il gameplay etico.*

Sicart tratta di gameplay etico sempre nei due volumi che ho citato in precedenza (Sicart; 2009; 2013) evidenziando in entrambi che cosa sia un sistema etico e fornendo delle indicazioni, dei consigli (egli ci tiene a sottolineare che non si tratti di veri e propri strumenti per ottenere un prodotto sempre eticamente rilevante) su come implementare un certo tipo di design all'interno dei videogiochi che volessero risultare eticamente rilevanti.

Lo studioso apre il settimo capitolo di *The Ethics Of computer Games* (2009) con un esempio di due giochi (*Fable* (2004) e *Knights of the Old Republic* (2003)) che tentano di implementare un sistema etico al loro interno ma non ci riescono in quanto usano un sistema di progressione del personaggio a seconda delle scelte etichettate come “buone” o “cattive” dal gioco; ad ogni scelta verrà sbloccata un particolare premio o competenza del personaggio sul piano ludico e non. Secondo Sicart questi tipi di progressione, cercano di essere eticamente rilevanti ma non lo sono proprio per via del fatto che il giocatore non



si sente moralmente coinvolto nelle scelte che prende, in quanto sceglie l'una o l'altra alternativa solo in base al risvolto ludico che essa avrà. (Sicart;2009)

I due esempi portati da Sicart non mettono al centro la moralità del giocatore quanto piuttosto la sua voglia di potenziare il personaggio in una certa maniera, rispetto a quella opposta.

L'ipotesi portata avanti da Sicart in questo volume è quindi:

*“the ethical game is not that which evaluates the players' actions according to pre-determined moral systems embedded in the game, but that in which the ethics of the game experience and all its elements are reflected on and visible in the game design, in the game experience, and in the game community”* (pag.213)

Deve esserci quindi un sistema etico evidente che si rifletta nel design del gioco e soprattutto nel suo gameplay, che ricordiamolo è l'essenza di un videogioco, il modo attraverso il quale si esprime l'interattività, ovvero il modo in cui il giocatore può realizzare la propria *agency*, che secondo Genovesi (2022) non è relativo solo al mero controllo del personaggio nelle fasi ludiche, ma anche legato allo sviluppo narrativo del gioco, quindi l'interattività che modifica anche le fasi narrative.

Secondo Sicart, per ottenere un gameplay etico bisogna tenere in conto tre elementi: prima di tutti il design, quel momento in cui si ideano il mondo di gioco e quindi il sistema etico che lo governa; il giocatore in quanto agente morale, che abbiamo spiegato poc'anzi; infine l'esperienza stessa del giocatore che si rapporta con il sistema etico del gioco, all'interno del quale egli esplicita le proprie scelte attraverso l'uso della propria morale o assecondando quella del personaggio (solitamente tridimensionale) che controlla.

Il gameplay etico si basa di fatto sulla possibilità, da parte del giocatore, di poter esprimere o meno la propria moralità attraverso l'*agency*.

Quindi Sicart (2009), individua due possibili tipologie di design: quello etico aperto e quello etico chiuso.

Il design etico aperto è quello in cui:

*“The player will use her moral reasoning and her values, both as player but also potentially as a human being, in her relation with the game world, and the game world will be open to the results of that reflection.”* (pag.214)

Quindi, in questo tipo di design, non solo il giocatore può tranquillamente seguire la propria moralità nel momento in cui deve prendere una decisione, ma il mondo di gioco si modificherà a seconda della scelta effettuata. In questo caso, quindi l'interattività del giocatore, la sua *agency*, avrà conseguenze non solo ludiche ma anche narrative sulla storia, che darà l'impressione di modificarsi a seconda della scelta dell'utente. Tuttavia, qui inizia a sorgere un primo interrogativo, strettamente legato alla protesi digitale che si sta controllando. Infatti, in certi casi in cui il o la protagonista che controlliamo sia quello che Alinovi (2011) aveva definito un personaggio con una caratterizzazione “tri-dimensionale, dotato quindi di una propria linea di pensiero e, soprattutto, di una propria moralità determinata dal proprio vissuto, allora il giocatore potrebbe essere portato a ragionare in maniera differente. Nel momento in cui dovesse essere messo di fronte ad una scelta morale, il giocatore non sarebbe più propenso a chiedersi “che cosa farei io se mi trovassi in una situazione del genere?” ma piuttosto “che cosa farebbe il personaggio in una situazione del genere?”, portando ad un cambio di prospettiva non indifferente. In ogni caso ciò che è importante, al di là di quale moralità il giocatore decida di adottare, è che sia portato a chiedersi se ciò che sta per fare/ ha fatto possa essere la scelta migliore, la scelta che può portare a delle conseguenze felici, insomma, l'importante è innescare il processo mentale che porta l'utente a riflettere, esercitando la sua capacità di essere morale.

Come creare questo innesco? Attraverso i dilemmi che il giocatore si troverà a dover fronteggiare. Tali dilemmi vengono ampiamente discussi da Sicart in vari saggi (2013 b) e nel volume sopra citato (2013 a) e sono sempre basati sulla definizione del concetto di *wicked problems* nato dagli studi di Rittel e Webber (1973) anche se relativo ad un altro campo, quello dell'urbanistica.

Tale concetto è stato spesso applicato come strategia di design più in generale e Sicart lo utilizza per spiegare come questa tipologia di problemi possa essere fondamentale per creare dei sistemi eticamente rilevanti nel gameplay etico.

Innanzitutto cosa è un *wicked problem*. Esso non è altro che un dilemma morale il quale non presenta una soluzione chiara, precisa, nettamente distinta dalla sua alternativa, la cui risoluzione non è sempre completamente positiva: insomma non si sceglie una parte piuttosto che l'altra perché è la migliore ma perché è la meno peggio. È il classico quesito del treno su rotaie che sta sfrecciando velocemente verso un binario a cui è legato un nostro familiare e noi, liberi di scegliere, possiamo decidere se deviare il treno verso un altro binario in cui si è incagliato un pullman con dei bambini a bordo. La scelta è decidere se salvare il singolo a cui siamo legati emotivamente, oppure un gruppo di molte persone (bambini tra l'altro) ma che ci sono completamente sconosciute. Ecco l'essenza dei *wicked problems*: quesiti in cui non si vince né si perde, ma si può solo cercare di contenere i danni senza essere neanche troppo sicuri delle conseguenze.

Sicart (2013 a) spiega che caratteristiche dovrebbero avere questi problemi per innescare il processo morale nel giocatore:

- **Improvvisi**: non devono lasciare al giocatore il tempo di riflettere a lungo, né sul come si è finiti in quella situazione, né per valutare le conseguenze delle possibili scelte.
- **Unici**: nel senso che non devono sembrare simili ad altri dilemmi che si sono già incontrati nel corso della storia o che si potrebbero incontrare
- **Le conseguenze non devono essere immediate**: questo perché avranno un maggiore impatto sia sull'emotività del giocatore sia su possibili risvolti narrativi della storia; ne abbiamo visto un esempio con la morte di Meryl in *Metal Gear Solid* (1998).
- **Non devono dare possibilità di tornare indietro per rigiocare la scena**: nel saggio *Moral Dilemmas in Computer Games* (2013 b) Sicart insiste particolarmente su questo passaggio. Infatti dare la possibilità al giocatore di ricaricare un check-point situato poco prima del dilemma, ne va a diminuire drasticamente il potenziale e soprattutto la carica morale che il giocatore dà alla propria decisione. Questo principio, secondo Sicart, va in controtendenza con l'idea di ripetizione insita nei videogiochi (basati appunto sul fallimento e sul miglioramento nel momento in cui si rigioca la sequenza), ma egli la ritiene fondamentale nel momento in cui si vuole inserire un sistema eticamente rilevante.

- **Non devono avere soluzioni nettamente distinte:** nel senso che la soluzione al dilemma che ci viene posto davanti non deve essere chiaramente riconducibile ad un esito positivo mentre l'altra ad uno completamente negativo; piuttosto, deve rimanere in un ambito "grigio", incerto "chiaroscurale" (Genovesi; 2022; pag.66). L'esempio è nuovamente quello del treno su rotaie.

Ecco la base del sistema etico aperto e dell'introduzione di un possibile sistema etico all'interno di un videogioco.

Ma se il sistema etico aperto si basa sulla moralità del giocatore e sulle scelte che possono avere certe conseguenze, su cosa si basa quello chiuso?

Il sistema etico chiuso è quello tipicamente usato da videogiochi con una sceneggiatura preimpostata sulla linearità; quindi, che non ammettono (oppure ne ammettono molto poche) deviazioni portate dalle scelte dell'utente.

Il design etico chiuso quindi non lascia spazio alla moralità del giocatore, o meglio, non lascia che essa influenzi il mondo di gioco, il quale ha già la sua etica e i suoi valori, insomma : "*if they want to play the game, they will have to adapt to these values*" (Sicart; 2009; pag.215)

Quindi a che serve un sistema etico chiuso se non permette al giocatore di usare i propri valori?

In realtà i valori del giocatore non vengono intaccati, in quanto fanno parte del giocatore stesso, solo che egli non dovrà giocare in base ai propri, ma a quelli appartenenti al personaggio che sta controllando durante l'esperienza di gioco, così facendo scaturirà un continuo confronto tra la propria moralità e quella del protagonista che controlla e che agisce talvolta autonomamente. Da qui le domande che si pone l'utente passano da essere "avrò fatto la scelta migliore?" a "cosa avrei scelto se fossi stato al posto del personaggio?" e, come dice Genovesi (2022) "sono davvero pronto a fare una simile azione per proseguire?" (pag.65).

La riflessione etica in questo tipo di gameplay può essere implementata attraverso due modalità che Sicart (2009) chiama "*Subtracting ethics*" e "*Mirroring ethics*" (pag.215)

La prima, traducibile con “sottrazione etica”, consiste nel farci ragionare sulle azioni che abbiamo compiuto nel gioco, in modo da poterne rilevare i valori secondo i quali abbiamo fatto quelle determinate azioni volute dal gioco e porci delle domande su ciò che abbiamo fatto. Sicart fa l’esempio di *Shadow of The Colossus* (2005) in cui l’obiettivo del gioco è quello di uccidere i colossi, i quali, tuttavia, non attaccano se non attaccati e la loro uccisione non è seguita da un miglioramento delle condizioni dell’*agency* da parte del giocatore (quindi dandogli potenziamenti o premi) quanto da una *cut-scene* che dà l’idea di una sconfitta. Attraverso questa pausa tra un’uccisione e l’altra dei nostri antagonisti siamo quindi portati a riflettere se ciò che abbiamo fatto fosse sbagliato e quali fossero i valori che ci hanno guidato in questa azione.

La seconda modalità invece è leggermente diversa in quanto “forza il giocatore in una posizione etica che egli potrebbe trovare scomoda” (Sicart; 2009; pag.216;traduzione mia). Infatti questo tipo di design chiuso forza il giocatore a provare un’esperienza decisa a priori, che gli sviluppatori volevano fargli provare, senza dargli alcuna possibilità di poter influenzare il corso degli eventi o di far valere la propria moralità, può solo assistere a ciò che accade senza poter interagire attivamente.

Questo è riassumibile nel concetto di “frizione cognitiva”, che lo stesso Sicart nomina nel volume successivo (2013 a) citando gli studi di Cooper (2004) il quale va a dare una definizione del fenomeno: “*Cognitive friction is “the resistance encountered by a human intellect when it engages with a complex system of rules that change as the problem changes”*”( pag. 19).

Cooper, nel definire tale concetto, non si riferiva specificatamente al mondo videoludico, ma Sicart lo traspone in quest’ambito, sottolineando come un aumento della frizione cognitiva sia un elemento di design fondamentale per far provare emozioni al giocatore. Attraverso questo espediente quindi si può rendere eticamente rilevante tale un gameplay chiuso. Come ho detto in precedenza, in questo tipo di design il giocatore è portato a confrontare la propria moralità con quella del personaggio che controlla; deve, tuttavia, mettere da parte nel momento in cui gioca, il proprio codice morale, per seguire quello della protesi, la quale, può anche lanciarsi in azioni che vanno fortemente contro il pensiero dell’utente, causando una fortissima frizione cognitiva: egli è costretto ad agire in tale maniera per poter andare avanti nel gioco, seppure ciò che compie esca nettamente

dai propri schemi morali. È evidente come con la frizione cognitiva il giocatore sia portato ad una forte riflessione sulle correttezza delle proprie azioni soprattutto in quanto è stato costretto dal gioco stesso a compierle.

Un esempio emblematico della frizione cognitiva è la famosa scena dell'uccisione dell'elefante in *It Takes Two* (2021), gioco cooperativo in cui due genitori, trasformati in giocattoli hanno l'obiettivo di tornare umani. Uno degli step per finire il gioco è uccidere il gioco preferito della figlia, l'elefantino Cutie. I due personaggi provano a spiegare al povero giocattolo che non hanno scelta: se vogliono tornare umani devono per forza eliminarla, per far piangere la figlia. A questo punto inizia una sequenza in cui i due giocatori inseguono la loro preda, ma nel fare ciò essa viene ferita e finalmente catturata; la soluzione per risolvere definitivamente la situazione è buttare giù da un parapetto Cutie. I due personaggi, quindi, iniziano a trascinare l'elefantino fino al dirupo, ma nel tragitto, il giocattolo lotta con tutte le sue forze e continua a pregare i suoi aguzzini di lasciarla andare. Questa sequenza dura per vari minuti, partendo dall'abbraccio con l'elefantino ignaro di tutto, fino al raggiungimento del macabro obiettivo; essi risultano momenti veramente intensi e quasi strazianti per i giocatori, in cui la frizione cognitiva è altissima: nessuno vorrebbe porre fine all'esistenza di un giocattolo, ma si è costretti a farlo per progredire nel gioco.

Questo è uno dei tanti esempi che possono essere riportati in cui la frizione cognitiva è utilizzata come modalità per creare un tale sistema di design etico. Un altro esempio, come vedremo nella prossima parte saranno proprio le scelte di Joel in *The Last of Us*.

#### **Parte 4.2 Il design etico applicato ad un gioco con un antieroe: il caso di Joel e *The last of Us***

In questa ultima parte proveremo ad applicare i concetti di etica e morale e di design etico visti sopra al caso di un videogioco con un antieroe come protagonista: sto parlando di Joel in *The last of us*.

Il titolo viene pubblicato dalla casa di produzione Naughty Dog nel 2013, riscuotendo un successo larghissimo, sia tra il pubblico sia tra la critica specializzata.

Il mondo di *The last of us* è un mondo distopico, in cui una pandemia ha portato alla diffusione di un virus che trasforma le persone in mutanti (della sorta di zombie) il cui unico intento è quello di infettare le persone ancora sane, agendo come farebbe un vero e proprio virus. Nel corso dell'avventura il giocatore si troverà quindi a doversi districare all'interno di un contesto in cui tutto gli è ostile, dagli stessi infetti, che cercheranno di ucciderlo continuamente, alla polizia che non vede di buon occhio le persone che cercano di fuoriuscire dalle zone di quarantena, fino a gang di banditi-cannibali che infestano le città ormai abbandonate.

Il tema distopico è sempre stato presente tanto nella letteratura quanto nelle produzioni multimediali partendo dalla fine della Seconda Guerra Mondiale e dal conseguente terrore per una guerra nucleare, alimentandosi continuamente a seconda delle varie decadi, passando dalla paura verso il comunismo degli anni '60 fino ai più moderni timori portati dagli attacchi terroristici dell' 11 settembre, del cambiamento climatico e della crisi mondiale economica del 2008 (Perèz-Latorre; 2019). Quindi la fine del mondo e la creazione di un universo post-apocalittico sono ormai stabilmente entrati nell'immaginario della finzione moderna, ponendo un particolare accento sulla sua declinazione horror, che vede come protagonisti gli zombie. Uno dei prodotti multimediali (e transmediali) più di successo delle ultime decadi è stato *The Walking Dead* (prodotto dalla AMC), serie televisiva ispirata alla serie di fumetti di Robert Kirkman, andata in onda a partire dal 2010 e che ad oggi conta ben 11 stagioni, nonché innumerevoli altri prodotti transmediali, tra cui evidenzio la fortunata serie videoludica sviluppata da Telltale Games. Questo per far capire che l'immaginario distopico, con la sua accezione particolare legata ad un mondo straripante di creature non morte e assetate di sangue, non era qualcosa di nuovo o di innovativo per il 2013, anno di uscita del gioco; tuttavia, esso riesce perfettamente ad emergere tra la marea di produzioni multimediali basate su premesse simili, grazie alla sua qualità sia da un punto di vista narrativo che ludico.

Il genere del videogioco è quello del più classico action-adventure unito a forti componenti survival-horror, vista sia la natura degli antagonisti del gioco e viste anche alcune dinamiche che portano il giocatore ad agire in maniera *stealth*, senza farsi notare dai propri nemici. Le meccaniche fondamentali sono quindi quelle classiche del genere in cui i tasti per accovacciarsi e per attivare l'udito aumentato di Joel sono tanto utilizzati quanto i due grilletti adibiti all'uso delle armi per gli scontri a fuoco. Il gameplay riesce quindi

ad essere relativamente semplice e intuitivo anche per un non esperto del genere action, dato che i tasti preposti al movimento sono solo tre (la leva analogica, il tasto L1 per la corsa e il tasto x per superare gli ostacoli) e quello per interagire con gli oggetti circostanti solo uno (il triangolo). Questo permette al gioco di utilizzare sempre le stesse meccaniche che possono comunque evolversi in una profondità di gameplay discreta, visto l'inventario di armi che Joel è capace di portare ed utilizzare (dai fucili, pistole e bombe, ad arco e frecce). L'intuitività delle meccaniche ha anche un altro vantaggio: permette di incentrarsi maggiormente sull'aspetto narrativo e ambientale.

Infatti, proprio qui risiede la peculiarità del titolo di Naughty Dog: nella sua storia, nell'ambientazione e nei personaggi che in essa agiscono e dalla fusione tra le fasi ludiche e quelle narrative. Questi elementi riescono a fondersi alla perfezione all'interno del titolo.

Partiamo dall'ambientazione.

L'avventura si svolge in un classico mondo distopico in cui ormai l'umanità è costretta a vivere all'interno di zone di quarantena sorvegliate dall'esercito, all'interno delle quali procacciarsi le schede per ottenere cibo e le armi per difendersi diventano le attività principali. Tuttavia, il gioco non si apre lanciandoci direttamente nel mondo post disastro. Il prologo della storia, infatti, ci porta alla scoperta del mondo prima del disastro, anzi nel momento stesso in cui tutto sta iniziando. Una *cut-scene* iniziale ci presenta la piccola Sarah e suo padre Joel che vivono tranquillamente la loro vita in un universo di finzione che è molto vicino a quello del giocatore, quello di tutti noi. Questo passaggio è fondamentale per far capire al giocatore che il mondo non è sempre stato infestato dagli infetti, ma un tempo era come quello in cui l'utente stesso vive. Il momento di svolta, secondo Genovesi (2022), che cita Hariral (2018), lo si ha quando Joel per la prima volta uccide il suo vicino che si è ormai trasformato. Questo momento sancisce il passaggio dal mondo vicino all'utente, a quello di finzione del gioco, dominato dagli zombie; e sarà da qui in poi che il giocatore controllerà Joel, che dovrà muoversi in un ambiente ostile, in cui dietro ogni angolo si può celare una possibile occasione di morte.

La realizzazione di un mondo del genere crea nel giocatore un continuo stato di ansia e tensione che non si scioglierà quasi mai, dato che i momenti veri e propri di pausa si possono contare sulle dita di una mano.



Il lavoro compiuto nella creazione dell'ambientazione da Naughty Dog è strettamente legato al tema che vuole trattare e ad i personaggi che popolano tale immaginario. La casa produttrice non è nuova a questo genere di espedienti, che ritroviamo ad esempio in una saga memorabile per il panorama videoludico: *Uncharted*, vero è proprio esempio di videogioco di azione-avventura vecchio stile. In questo caso l'ambientazione (solitamente caraibica) è colorata, solare, estremamente naturalistica e il protagonista, Nathan Drake, rispecchia tale ambientazione. Egli è un personaggio allegro, positivo, che con la sua indole ladresca e il suo umorismo ironico, riesce a strappare un sorriso anche nelle situazioni più pericolose, avvicinandolo al tipico umorismo molto di moda nei supereroi del Marvel Cinematic Universe (forse non è un caso che ad interpretare Drake nel recente film *Uncharted* (2022) sia proprio Tom Holland, attore che interpreta anche lo Spiderman dell'universo Marvel su grande schermo). Insomma, Nathan Drake con il suo stile fresco e spregiudicato è il personaggio perfetto per muoversi in un setting come quello dei vari capitoli di *Uncharted*, vista anche la sua moralità pressoché positiva, seppur talvolta leggermente incline all'egoismo.

Per *The last of us* invece il protagonista deve riflettere un altro mondo. Un mondo in cui l'umanità rischia di essere spazzata via dal virus, in cui la sfiducia nel futuro è palpabile e in cui l'egoismo e il pensare a sé stessi sono attributi non particolari e appartenenti ad alcuni personaggi, ma fondamentali per la sopravvivenza di tutti.

Arriviamo quindi a Joel.

Joel è quello che nella categorizzazione del citato Bernardelli è definibile come l'antieroe per caso, che abbiamo già visto in Gordon Freeman, oppure quello che Eaton definiva semplicemente *anti-hero*, ovvero quel personaggio che è dotato di una certa complessità morale ma che manca di alcune caratteristiche dell'eroe, come coraggio o prestanza fisica o altre caratteristiche morali.

Ecco Joel non è un eroe perché manca di alcune di queste caratteristiche morali: egli non si fa troppi problemi nell'uccidere soldati, infetti, o qualsiasi persona attenti alla sua vita, è un personaggio che ha abbandonato quell'empatia e quella parte di umanità che lo porta a riflettere prima di sparare. Emblematico l'esempio dell'uccisione di Robert, all'inizio del gioco, dove Joel tortura un trafficante che ha sottratto a lui e la sua amica Tess delle armi. Ciò che colpisce è la totale assenza di senso di colpa o riflessione nelle azioni del

nostro protagonista, il quale, dopo che Tess spara a sangue freddo Robert, esclama: “Bene, e adesso?”, proprio ad evidenziare come qualsiasi senso di colpa relativo all’uccidere una persona a bruciapelo sia ormai un lontano ricordo.

Quando è, però, che Joel inizia a perdere parte della sua umanità? Quando avviene la sua trasformazione da padre di famiglia ad antieroe?

Esattamente quando smette di essere padre, potrei dire. La desolante fine del prologo si conclude con una *cut-scene* in cui un soldato uccide la figlia ferita di Joel, Sarah. Non è sbagliato pensare che sia proprio da qui in poi che inizierà la perdita di certi valori nel nostro personaggio, che sarà poi acuita dall’istinto di sopravvivenza in un mondo che non è più ospitale e non lascia troppo spazio all’empatia e alla gentilezza. Vedere la propria figlia uccisa da una persona che si supponesse dovesse aiutare i civili, e soprattutto agente sotto un ordine impartitogli dall’alto fa scattare qualcosa in Joel, una sfiducia nei confronti dell’umanità e di quelle persone che dovrebbero proteggere gli altri, e lo porta a vivere nella ribellione verso il potere e rinchiudersi sempre di più nel proprio istinto di sopravvivenza. Una “nascita dell’antieroe” simile la si aveva già vista con il più canonico degli antieroi: Batman. Anche lui vede un evento traumatico, l’uccisione dei genitori, sconvolgere la sua esistenza e dargli una motivazione per svoltare la propria moralità. Nei supereroi questo genere di traumi è frequentissimo e solitamente porta alla decisione, da parte del protagonista, di usare le proprie facoltà al fine del bene. Ma in un contesto in cui l’evento traumatico capita ad una persona normale, quindi, non avente particolari capacità super eroiche, in un contesto di cambiamento tale da portare tutti a regredire alla condizione di dover sopravvivere, piuttosto che vivere, allora non ci si può stupire troppo se il personaggio perda o metta da parte tali valori per poter andare avanti nella sua ormai compromessa normalità.

È proprio la normalità di Joel che lo rende antieroino, unita alla ricerca di una stabilità nella quotidianità che è tipica dell’essere umano.

L’istinto di sopravvivenza che Joel ha sviluppato lo porta inizialmente a voler rifiutare la missione di accompagnare Ellie attraverso la città, al di fuori dalla zona sicura della quarantena, ma, il suo viaggio con la ragazza risveglia in lui quella parte umana, paterna che lo porterà alla fine del gioco a compiere l’azione più sconsiderata possibile: non lasciare morire Ellie sotto i ferri dei medici che avrebbero dovuto estrarre da lei la cura per il

virus, ma decidere di salvare lei piuttosto che l'intera umanità. Infatti, è bene ricordare che l'odissea dei due protagonisti inizia proprio in quanto Ellie si dimostra immune alla mutazione e, quindi, potrebbe rappresentare la salvezza per miliardi di vite. È nientemeno che il dilemma del treno su rotaie esposto precedentemente, e in questo caso viene scelto il singolo a cui si è affezionati.

Questo recupero dell'umanità da parte di Joel a favore di valori come l'empatia e la disponibilità verso Ellie, avviene molto gradualmente nel corso del titolo e lo si nota dal momento in cui egli rimane da solo con la ragazza, a seguito della morte di Tess. Infatti i due inizieranno a scambiarsi opinioni, battute e considerazioni sia nelle varie *cut-scenes* sia nei dialoghi che avvengono durante le fasi ludiche, creando un rapporto che va evolvendosi lentamente. Joel, infatti, inizierà ad essere sempre meno duro e più protettivo nei confronti di Ellie, verso la quale sviluppa un affetto affine a quello che aveva nei confronti della figlia Sarah.

Possiamo parlare quindi di una involuzione del carattere antieroico di Joel?

Non è così semplice. Joel, nel momento in cui si inizia a controllarlo nel mondo pandemico, è già da almeno venti anni costretto a sopravvivere nel nuovo contesto e ha ormai interiorizzato la nuova etica alla base del nuovo scenario mondiale. Un'etica che come sottolinea Genovesi (2022) : “è profondamente intaccata dall'odio che gli esseri umani riversano su loro stessi nel tentativo di ridare un senso alle loro vite dopo lo scoppio della pandemia”. Questa etica corrotta porta Joel a sviluppare dei valori morali che potrebbero essere definiti tanto inumani quanto il mondo che lo circonda, e tali valori sono ormai permeati a fondo nella psiche del personaggio. Quindi, nonostante il rapporto con Ellie risvegli in lui valori paterni positivi, egli non cambia radicalmente, non si pente delle sue azioni passate e non si pentirà di quelle future; di fatto la ragazza riesce solo ad aprire un varco nel cuore del protagonista, influenzandone alcune scelte (come il finale di cui abbiamo parlato), ma non è ancora in grado di cambiare totalmente ciò che Joel è diventato in anni di contesto apocalittico. Egli continuerà ad uccidere quando necessario e, a seconda dell'approccio che il giocatore decide di usare in certe situazioni, anche quando non lo è; quindi, quando potrebbe solamente sgattaiolare in silenzio tra gli infetti o le guardie. L'esempio che vorrei fare si riferisce alla scena in cui, dopo aver recuperato un furgone per spostarsi in un'altra città, i due trovano un uomo che gli si para davanti,

bloccando la strada, chiedendo aiuto in quanto ferito. Qui si vedono a confronto la “purezza” d’animo di Ellie che chiede a Joel di aiutarlo, mentre lui, grazie alla sua esperienza e per via di quella sfiducia del genere umano che ho evidenziato poco fa, non crede all’uomo ferito e lo investe, rivelando che l’uomo era solamente un’esca per far cadere in un’imboscata i due protagonisti. Ecco, questo è un emblema della differenza tra Ellie che, pur essendo nata nel contesto post-pandemico, ancora non ha sviluppato a pieno quella predisposizione al non fidarsi degli altri e all’egoismo volto alla sopravvivenza che, invece, Joel ha dovuto imparare a adottare, spesso a sue spese, e che ormai è parte integrante della sua mentalità e moralità.

Quindi possiamo dire che Joel rimane antieroe ma non nello stesso modo dall’inizio alla fine del gioco, ma, alla fine dei conti, la sua evoluzione è una delle caratteristiche che ha reso apprezzabile questo gioco.

Vediamo ora in che modo il giocatore riesce ad immedesimarsi nel nostro protagonista antieroe.

La risposta è semplice: attraverso un processo di empatizzazione nei suoi confronti che scaturisce dal tipo di design etico alla base del titolo, ovvero il design etico chiuso.

Abbiamo visto come il design etico chiuso consista nel non permettere al giocatore di mettere in atto la propria moralità, bloccandone l’*agency* e costringendolo a subire ciò che gli sviluppatori hanno deciso che succeda. Il giocatore, quindi, è portato a riflettere sulle scelte che il personaggio ha fatto, oppure a provare una forte frizione cognitiva nel momento in cui la sua protesi agisce secondo principi morali nettamente distanti dai propri.

In *The Last Of Us* il design etico è praticamente unicamente chiuso (eccetto alcune eccezioni), con il giocatore che subisce lo scorrimento della storia, ne è trasportato e si ritrova a dover agire allineandosi con la morale espressa da Joel. Tuttavia, gli sviluppatori decidono di indirizzare inconsciamente l’utente a simpatizzare e rispecchiarsi con la mentalità del protagonista, piuttosto che a far valere la frizione cognitiva, portandolo gradualmente all’interno del modo di vivere e pensare dei personaggi nel mondo post-pandemico.

Il giocatore quindi, pur non avendo quasi mai facoltà di esprimere la propria *agency*, riesce a non sentirsi estraneo alle scelte di Joel in quanto capisce e approva il suo punto di

vista. Questo processo di immedesimazione nel protagonista avviene innanzitutto grazie all'espedito di mostrare vari momenti della vita di Joel, che avvicinano il giocatore alla propria protesi digitale. Su tutti, il prologo con la sua drammatica fine porta immediatamente l'utente ad empatizzare con lui, in quanto il fatto di perdere una figlia è da tutti considerato un momento di estremo dolore e, soprattutto è qualcosa che può capitare a chiunque, anche al giocatore stesso, quindi ciò inizia a far scattare l'empatia verso il personaggio. In seguito, ci viene mostrato un Joel che deve cavarsela da solo assieme a Tess nel mondo nuovo, evidenziando, attraverso dialoghi e *cut-scenes* la sua personalità comunque carismatica, la quale, come abbiamo visto nel capitolo 1, è un elemento di estrema fascinazione per chi guarda, che vorrebbe poter possedere quella particolare caratteristica.

L'avvicinamento da un punto di vista morale è leggermente più complesso: come si fa ad empatizzare con un personaggio che uccide a sangue freddo e le cui azioni sarebbero etichettate come amorali ed eticamente sbagliate?

La risposta la si può ottenere agendo sul significato che hanno le azioni di Joel, solitamente estremamente violente e letali. Se si riesce a cambiare la percezione di tali azioni, allora il giocatore sarà propenso a giustificarle.

Già in precedenza abbiamo visto come solitamente si tende a giustificare l'antieroe sia per il lungo tempo che si trascorre in sua compagnia, sia grazie alla conoscenza del suo passato e le motivazioni per cui egli agisce in tale maniera. In *The Last Of Us* sappiamo benissimo quale sia il trascorso di Joel e capiamo quale sia stato il percorso che lo ha portato a adottare tale moralità.

L'altro fattore determinante però viene presentato da Hartman (2017) che espone come la percezione della violenza possa essere modificata da alcuni fattori. Infatti, egli spiega come in caso la violenza dovesse essere brutale e gratuita il giocatore la vedrà come lontana dai propri orizzonti morali, ma nel momento in cui un personaggio dovesse agire violentemente per salvare la propria vita o, ancora meglio, per salvare uno dei suoi cari, allora egli giustificherà le azioni del personaggio. Inoltre, il gioco crea un legame di forte empatia tra il protagonista, altri personaggi e l'utente stesso il quale non solo sarà più clemente verso l'operato del personaggio, ma anzi lo reputerà necessario.

Nel momento in cui il giocatore entra in questo meccanismo psicologico lo manterrà per tutto il corso dell'avventura e non si sentirà privato dall'impossibilità di esercitare la propria morale, ma si allineerà a quella del personaggio che controlla.

Una volta ottenuto questo, il design etico chiuso fa il resto: Joel ha una moralità chiara e le sue azioni sono condivise dal giocatore nella maggior parte dei casi, proprio perché sa che sono le cose giuste da fare in situazioni del genere.

Talvolta però le decisioni e le nostre azioni hanno delle conseguenze che si ripercuotono sul nostro operato, facendoci questionare se ciò che abbiamo fatto sia stato necessario o no. Ad esempio, quando Ellie viene catturata dai cannibali, veniamo accusati di aver massacrato molte persone del loro gruppo a Pittsburgh. Ellie controbatte che era stato necessario per la propria sopravvivenza e l'uomo ribatte immediatamente che anche per loro ucciderci rappresentava un modo per sopravvivere. Viene messa in luce, quindi, sia l'etica ormai irrimediabilmente compromessa dell'universo post-pandemico ma si mette anche in discussione la nostra moralità, che fino a quel momento abbiamo pensato essere inoppugnabile.

Uno dei pochi momenti in cui la morale del giocatore potrebbe essere in contrasto con quella di Joel potrebbe essere forse proprio il finale, dove non ci viene lasciata scelta sulle sorti della storia e di Ellie: decide tutto il protagonista in autonomia. Questo potrebbe causare la frizione cognitiva. È importante sottolineare come, nella sequenza ludica che porta Joel a fermare il medico che sta per operare su Ellie, venga lasciato al giocatore un minimo di margine per far emergere la propria moralità. Infatti, nel momento in cui ci si trova nell'ospedale, bisognerà arrivare alla sala operatoria in cui Ellie sta per essere uccisa, ed è qui che il gioco non costringe in nessun modo il giocatore ad uccidere i nemici che bloccano il passaggio. L'utente è qui libero di pensare secondo i propri schemi morali e scegliere se uccidere le guardie che, non dimentichiamo, stanno proteggendo i medici che stanno cercando una cura per il virus, quindi stanno tentando di salvare miliardi di vite; oppure passare inosservato, aggirandole per arrivare all'obiettivo. Questo è uno dei pochi esempi in cui, come fa notare anche Genovesi (2022), il design etico sembra aprirsi per coinvolgere la moralità del giocatore, ma che alla fine non influirà sul cambiamento della narrazione e sugli eventi che capiteranno; per dirla in parole povere, non eliminare le guardie nell'ospedale non impedirà a Joel di uccidere il medico che stava per calare il

bisturi su Ellie, momento che darà il via alla premessa per il seguito del gioco in *The Last of Us parte II* (2020).

Al di là di ciò, è comunque un momento in cui il giocatore è portato a chiedersi la faticosa domanda: avrei fatto la stessa scelta, se avessi avuto facoltà di agire?

Alla fine, il nucleo del design etico chiuso su cui è imperniato il gioco sta tutto in questa domanda conclusiva, alla quale si avrebbe dato una risposta molto più netta e certa all'inizio dell'avventura, ma che, dopo ore e ore passate in compagnia dei personaggi con cui abbiamo stretto dei rapporti emotivamente molto stretti, non siamo più così tanto sicuri di saper rispondere con tanta sicurezza. Tale rapporto, credo ormai sia chiaro, è spinto ancora di più dal fatto che il protagonista che controlliamo non sia un eroe canonico, senza macchia, che non si pone domande circa la giustezza o no delle proprie azioni (soprattutto in una fase finale del titolo); ma un personaggio tormentato, con un passato torbido, costellato da lutti che lo ha portato ad essere l'essere umano che è al momento in cui lo controlliamo dopo il prologo. Una persona normale, che agisce come tutti noi agiremmo in una situazione del genere, con una morale deviata a causa del mondo che lo circonda ma che cambia anche idea: in parole povere un antieroe.

In questo capitolo abbiamo quindi cercato di chiarire i concetti di etica, morale e giocatore in quanto agente morale, che reputo propedeutici alla comprensione di quei principi che permettono di inserire un sistema etico rilevante all'interno di un videogioco, sia attraverso un design etico aperto sia attraverso un design etico chiuso. In questa seconda parte ci siamo concentrati sulla fusione di detti concetti generali con la figura attorno la quale ha ruotato l'intero lavoro ovvero la figura antieroina nei videogiochi. Il caso di *The Last of Us* si prestava particolarmente a questa riflessione, sia per il protagonista, un esempio perfetto di tale tipologia di personaggio, sia per l'uso del design etico chiuso come modalità di creazione della storia e del gioco più in generale.

Ci sarebbero stati molti altri esempi degni di essere analizzati; tuttavia, ho preferito concentrarmi su un caso veramente emblematico, dotato di un'ottima qualità nella scrittura dei personaggi e della sceneggiatura in generale, nonché un vero e proprio successo commerciale e mediatico, che ha portato ancora un po' il medium ad evolversi.

## Conclusioni

Il lavoro qui portato avanti ha rappresentato una abbastanza rudimentale ricostruzione di come, nel corso della storia del videogioco, si sia arrivati ad utilizzare sempre di più la particolare figura dell'antieroe nelle produzioni videoludiche. Ho cercato di ricostruire, partendo dalla nascita del videogioco, quella scia di elementi che costituiscono le narrazioni videoludiche basate sugli antieroi; tanti tasselli di un puzzle che si riuniscono alla fine degli anni '90 per ottenere giochi con protagonisti questi personaggi, protagonisti di questa tesi.

Ripercorrendo la storia del medium attraverso questa particolare lente di ingrandimento, ho constatato che gli antieroi iniziano ad essere presenti nel momento in cui il videogioco inizia a maturare come mezzo di espressione multimediale. Prima, sarebbe stato probabilmente molto difficile riuscire a sviluppare tali personaggi, proprio per via della percezione che si aveva del videogioco a partire dagli anni '70 e '80, ovvero un passatempo alla stregua dei flipper e poi un giocattolo adatto alle famiglie.

Finché non sono entrati a gamba tesa temi quali la violenza esplicita, la moralità e l'etica, non risultava possibile trattare temi più maturi e profondi. L'antieroe, per essere efficace ed apprezzato, deve avere costruita attorno a sé un contesto che presenti delle caratteristiche chiaroscurali e ambigue che il videogioco prima degli anni '90 difficilmente riusciva a fornire. Ecco perché, nel momento in cui avviene la svolta culturale di cui ho parlato nel capitolo tre, nel giro di qualche anno si iniziano a intravedere i primi antieroi nei videogiochi: complessi, spietati o semplicemente uomini normali in un contesto anormale. Il contesto in cui si muove il personaggio è stato reso possibile dall'altro fattore determinante per lo sviluppo del medium, ovvero la fusione della componente ludica con quella narrativa. L'antieroe necessita di storie tutt'altro che banali e semplici, che rispecchino la sua personalità, e tali scenari possono essere presentati solo nel momento in cui è presente una narrativa alla base di forte impatto e con una caratterizzazione degli ambienti e dei personaggi ben curata.

Come ho potuto notare, la storia del videogioco ha portato quindi gradualmente alla nascita di tali figure, le quali rappresentano pienamente la ormai assodata maturazione del medium, data soprattutto dal rifiuto nei confronti di quella visione del videogioco che lo identificava come un innocuo giocattolo. L'antieroe è l'ambasciatore dello sviluppo del



videogioco alla fine degli anni '90 e per tutti gli anni '00, come dimostrano le produzioni videoludiche a partire da questa decade fino ad oggi.

Ho deciso di non andare oltre con l'analisi dei videogiochi negli anni Duemila proprio per via della smisurata mole di giochi prodotti in questa decade ma che, tutto sommato, presentano le stesse caratteristiche di quei precursori che ho indicato come esempi nei precedenti capitoli.

Infine, ritengo significativo sottolineare come la figura dell'antieroe sia perfetta per quelle produzioni che intendono implementare al proprio interno un sistema etico in cui il giocatore possa esercitare la propria morale o quanto meno riflettere sui dilemmi che il gioco gli pone davanti. I due tipi di design presentati da Sicart (etico aperto ed etico chiuso) sono perfettamente applicabili ai videogiochi con antieroi e permettono al gioco di trattare temi più profondi anche grazie al protagonista della storia, il quale, presentando una personalità complessa e una moralità non sempre impeccabile, risulta coerente con i principi dei due tipi di design. Inoltre, è importante evidenziare come tali idee legate all'etica e alla morale nei videogiochi nascano proprio in virtù della maturazione del medium di fine anni '90 (così come la nascita dei *game studies* veri e propri) di cui gli antieroi, come ho già detto in precedenza, sono emblemi.

L'antieroe all'interno dei videogiochi ha rappresentato un primissimo prodotto a seguito della maturazione del medium: è stato il protagonista perfetto per i nuovi tipi di narrazione videoludica che nascono a seguito della svolta culturale e si è dimostrato lo strumento perfetto per implementare i concetti di etica e morale all'interno del mondo delle opere multimediali interattive.

Ecco cosa rappresenta la figura dell'antieroe nei videogiochi.

Un elemento ormai fondamentale non solo divertente da giocare e da muovere all'interno del mondo fittizio che gli viene creato attorno, ma anche il tramite ottimale per scatenare la riflessione del giocatore, facendo in modo che giocare non sia solo un'azione meccanica o volta al solo divertimento ma anche riflessiva, in cui la moralità del giocatore esercita una parte attiva.

## Bibliografia

- Adams, E. (2000). Death:(and Planescape: Torment). *Gamasutra. The Art & Business of Making Games*, 19.
- Accordi Rickards, M. (2020) *Storia del videogioco dagli anni Cinquanta ad Oggi* . Carocci Editore
- Alinovi, F. (2011). *Game Start!: Strumenti per comprendere i videogiochi*. Springer Science & Business Media.
- Arendt, H. (2006). Eichmann in Jerusalem. A report on the banality of evil. London: Penguin.
- Arsenault, D., & Coté, P. M. (2013). Reverse-engineering graphical innovation: An introduction to graphical regimes. *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, 1(2).
- Bateson, G., Zoletto, D., & Schaffner, B. (1996). *Questo è un gioco*. Raffaello Cortina.
- Bernardelli, A. (2016). L'antieroe dai mille volti. La migrazione di un dispositivo narrativo dalla letteratura alla serialità televisiva. *Between*, 6(12).
- Bittanti, M. (1999). *L'innovazione tecnoludica: l'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*. Bresso (MI).
- Bonello Rutter Giappone, K. (2015). Self-reflexivity and humor in adventure games.
- Brembilla, P. "Tecnologia, istituzioni, industria: l'ambiente economico e normative degli ecosistemi narrativi." *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*. Carocci, 2018. 93-107.
- Calabretto, R. (2010). *Lo schermo sonoro. La musica per film* (pp. 1-319). Marsilio.
- Di Prazza, B. (2018). Un tesoro di diavolo: perché gli antieroi seriali sono i nostri protagonisti preferiti. *Comparatismi*, (3), 152-163.
- Eaton, A. W. (2010). Rough Heroes of the New Hollywood. *Revue internationale de philosophie*, (4), 511-524.

- Eco, U. (1964). L'uso pratico del personaggio. *Apocalittici e integrati*, 187-218.
- Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Vancouver: University of Vancouver.
- Forster, Edward Morgan, *Aspetti del romanzo* (1927), Milano, Garzanti, 1991
- Fulco, I. (2004). Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica. *Per una cultura dei videogames*, 57-98.
- Frome J., “Video Game Sadness from *Planetfall* to *Passage*”, all'interno di Bernard Perron, Felix Schröter (a cura di), *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotions*, McFarlan, Jefferson 2016, pp. 158-172
- Frascini, B. (2004). Videogiochi & new media. *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, 99-135.
- García, A. N. (2016). Moral emotions, antiheroes and the limits of allegiance. *Emotions in contemporary TV series*, 52-70.
- Genovesi, M. (2020). *Serial games: serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*. Idra Editing.
- Genovesi, M. (2022). *Chiaroscuri morali: Mondo immaginario e mondi interiori nella saga di The Last of Us*. Ledizioni.
- Gibson, J. J. (2014). *The ecological approach to visual perception: classic edition*. Psychology press
- Huizinga, J. (2020). *Homo ludens*. Editora Perspectiva SA.
- Hayse, M. (2013), *Ethics from: The Routledge Companion to Video Game Studies Routledge* Accessed on: 10 Aug 2023
- Hartmann, T. (2017). The ‘moral disengagement in violent videogames’ model. *Game Studies*, 17(2), Retrieved-from
- Innocenti, V., & Pescatore, G. (2008). *Le nuove forme della serialità televisiva: storia, linguaggio e temi*. Archetipolibri.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *Computer*, 44(3), 118-130.

- Kadiroğlu, M. (2012). A genealogy of antihero. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 52(2), 1-18.
- Karhulahti, V. M. (2015). Defining the videogame. *Game studies*, 15(2).
- Kocurek, C. A. (2012). The agony and the Exidy: a history of video game violence and the legacy of Death Race. *Game Studies*, 12(1).
- Lessard, J. (2014). *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)*. Université de Montreal (Canada)
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT press.
- Ottaviani, L. (2009). Il fenomeno videoludico: analisi semiotica delle strategie pubblicitarie.
- Pellitteri, M., & Salvador, M. (2014). *Conoscere i videogiochi: introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*. Tunué.
- Pérez-Latorre, Ó. (2019). Post-apocalyptic games, heroism and the Great Recession. *Game Studies*, 19(3).
- Rittel, H. W., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy sciences*, 4(2), 155-169.
- Rouse, R. *Game Design*. Wordware Publishing, 2004
- Sicart, M. (2009 a). The banality of simulated evil: designing ethical gameplay. *Ethics and information technology*, 11, 191-202.
- Sicart, M. (2009 b) *The Ethics Of computer Games*. MIT Press
- Sicart, M. (2013 a). *Beyond choices: The design of ethical gameplay*. MIT Press.
- Sicart, M. (2013 b). Moral dilemmas in computer games. *Design Issues*, 29(3), 28-37.
- Suziedelyte, A. (2021). Is it only a game? Video games and violence. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 188, 105-125
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Therrien, C. (2015). Inspecting video game historiography through critical lens: Etymology of the first-person shooter genre. *Game Studies*, 15(2)

- Zimmerman, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games. In Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (eds), *First Person*, MIT Press, 2004.

#### Sitografia:

- <https://www.playstationgeneration.it/2010/08/la-pubblicita-di-playstation.html>
- <https://multiplayer.it/articoli/168628-resident-evil-4-biohazard-4-le-10-peggiori-pubblicita-di-videogiochi-mai-create.html>

#### Ludografia in ordine di apparizione nel testo:

- Santa Monica Studios (2004), *God of War*
- Atari (1972), *Pong*
- Atari (1976), *Breakout!*
- Atari (1973), *Gotcha*
- Taito (1978), *Space Invaders*
- Will Crowther (1975) , *Colossal Cave Adventure*
- Infocom (1980-2011), *Zork* (serie)
- Infocom (1982), *Deadline*
- Infocom (1983) ,*Planetfall*
- Infocom (1985) *A Mind Forever Voyaging*
- On- Line Sitems (1980), *Mistery Hoose*
- Sierra Entertainment (1983), *King's Quest*
- LucasArts (1987), *Maniac Mansion*
- LucasArts (1990), *The secret of Monkey Island*
- Exidy (1976), *Death Race*
- Atari (1975), *Jetfighter*
- Stainless Games (1997), *Carmageddon*
- Rockstar Games (1997-in Corso), *Grand Theft Auto* (serie)
- Taito (1975), *Gunfight*
- Namco (1980), *Pac-man*
- Nintendo (1981), *Donkey Kong*

- Atari (1982), *E.T*
- Nintendo (1985), *Super Mario Bros*
- Sega (1991), *Joe Montana's Football*
- Sega (1989), *Michael Jackson's Moonwalker*
- Nintendo (1990), *Super Mario World*
- Nintendo (1994), *Donkey Kong Country*
- Nintendo (1991), *The legend of Zelda: A Link of the Past*
- Id Software (1990), *Commander Keen*
- Id Software (1992), *Catacombs 3D*
- Id Software (1992), *Wolfstein 3D*
- Id Software (1993), *Doom*
- Valve (1998), *Half-Life*
- Konami (1984), *Yie Ar Kung Fu*
- Capcom (1985-in Corso), *Street Fighters*
- Williams Manufacturing (1992), *Mortal Kombat*
- Looking Glass Studios (1994), *System Shock*
- LucasArts (1993), *Sam e MaxHit the Road*
- LucasArts (1995) , *Full Throttle*
- Don Bluth (1983), *Dragon's Lair*
- Sierra Entertainment (1993-1999), *Gabriel's Knight* (serie)
- Core Design (1996), *Tomb Raider*
- Square (1997), *Final Fantasy VII*
- Armor Project (1985), *Dragon Quest*
- Konami (1998), *Metal Gear Solid*
- Konami (1990), *Metal Gear 2: Solid Snake*
- Id Software (1996), *Duke Nukem 3D*
- Eidos Interactive (2000), *Hitman: Codename 47*
- Naughty Dog (2013), *The Last of Us*
- Looking Glass Studios (1998), *Thief: The Dark Project*
- LionHead Studios (2004), *Fable*
- BioWare (2003), *Knights of the Old Republic*
- Naughty Dog (2020), *The Last of Us Parte II*