



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento dei beni culturali

Corso di laurea magistrale in Scienze dello spettacolo e produzione multimediale

**Do you feel like a hero yet?
Un'analisi dei videogiochi sparatutto
come strumento di critica alla guerra**

Do you feel like a hero yet?
An analysis of shooter video games as a tool for criticizing war

Relatore: Dott. Mattia Filigoi
Correlatore: Dott. Matteo Genovesi

Laureando: Ivan Tocchetto
Matricola: 2060934

Anno Accademico 2023/2024

Indice

Introduzione	2
Capitolo 1 - Analizzare lo sparatutto: strumenti e metodologie	5
1.1. Breve storia della guerra nel videogame	5
1.1.1. System Shock, Half-Life e le innovazioni nello storytelling	8
1.2. La violenza ed il conflitto negli sparatutto	12
1.3. L'interattività e l'immersione negli sparatutto.....	18
1.3.1. Il coinvolgimento del giocatore tra FPS e TPS.....	22
1.3.2. La sfida per l'attenzione	26
1.3.3. Il marketing: tra backstories e realismo	27
1.4. Approccio al videogame	30
1.4.1. Sicart ed il gameplay etico	32
1.4.1.1. Design etico aperto e design etico chiuso	48
1.4.2. Il moral disengagement model.....	52
Capitolo 2 - Il game design dello sparatutto	60
2.1. Mettere in discussione le regole del videogame	64
2.1.1. L'etica della violenza negli sparatutto.....	67
2.2. L'agency del giocatore.....	71
2.2.1. "The Embassy"	73
2.3. First-person cutscenes e authored sequences.....	79
2.3.1. Il ruolo del giocatore nelle authored sequences	89
2.4. Il realismo: tra intrattenimento e simulazione	94
2.4.1. Videogiochi politici.....	99
Capitolo 3 - La guerra giocatore-centrica	103
3.1. "Do you feel like a hero yet?" - La decostruzione dell'eroe in <i>Spec Ops: The Line</i>	112
3.2. "But this isn't real, so why should you care?". Spingere il giocatore oltre "La Linea"	133
Capitolo 4 - La giusta causa	138
4.1. <i>America's Army</i> : l'esempio non rappresentativo	141
4.2. L'esperimento "Niente Russo" ed i suoi errori.....	144
4.3. <i>Battlefield 1</i> : morte, sofferenza e nessun bene superiore.....	152
4.4. <i>This War of Mine</i> : un esempio proveniente da un genere differente	159
Conclusioni	164
Bibliografia	170
Sitografia	174
Ludografia	176

Introduzione

I videogiochi sparatutto, un genere iconico nel panorama videoludico, si sono affermati come una delle esperienze di gioco più popolari e coinvolgenti per milioni di giocatori in tutto il mondo. Lo sparatutto, con i suoi sottogeneri FPS (*First-Person Shooter*) o TPS (*Third-Person Shooter*), rappresenta un genere del medium videoludico caratterizzato dall'interazione del giocatore con l'ambiente di gioco attraverso l'impiego di armi da fuoco per abbattere avversari virtuali. Tale genere si colloca all'interno della categoria degli action games e si caratterizza per l'enfasi sull'azione e la competizione, nonché per l'adozione di una prospettiva visuale in prima o terza persona, determinata dalle specifiche meccaniche implementate dal titolo. L'evoluzione del genere sparatutto è strettamente legata agli avanzamenti tecnologici e ai progressi nella progettazione dei videogiochi nel corso del tempo. L'origine di questo genere risale ai primi anni della storia videoludica, con l'emergere di titoli pionieristici come *Maze War* (Steve Colley, Greg Thompson, Howar Palmer, 1973) e *Space Invaders* (Taito, 1978). Tuttavia, è con l'introduzione di *Wolfenstein 3D* (1992) e soprattutto con l'iconico *Doom* (1993), entrambi sviluppati dalla id Software, che il genere sparatutto ha trovato una notevole affermazione. *Quake* (id Software, 1996) ha ulteriormente contribuito allo sviluppo del genere, portando una maggiore profondità nelle meccaniche e una grafica tridimensionale più avanzata.

Da questo punto in poi, la prospettiva in prima persona si è consolidata come una caratteristica distintiva dei titoli sparatutto, offrendo al giocatore un coinvolgimento più immediato nell'azione virtuale. Parallelamente, alcuni giochi hanno abbracciato la prospettiva in terza persona, dando al giocatore una visuale più ampia dell'ambiente circostante e del proprio personaggio. *Tomb Raider* (Core Design, 1996) è uno dei primi esempi di successo di sparatutto in terza persona, combinando elementi di azione, esplorazione e puzzle-solving. Con l'avvento delle console di gioco più potenti e l'evoluzione della grafica 3D, il genere sparatutto ha raggiunto nuovi livelli di realismo e dettaglio. *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001) per Xbox e *Half-Life 2* (Valve, 2004)

per PC sono stati esempi significativi di come l'ambiente virtuale potesse essere presentato in modo più immersivo, con una trama più articolata e personaggi più complessi. Con il passare del tempo, il genere sparattutto si è arricchito di variazioni tematiche e sottogeneri, quali sparattutto tattici, *survival horror* e *open-world shooters*. Inoltre, alcune produzioni hanno abbracciato un approccio narrativo più maturo, trattando tematiche sociali e politiche, inclusa la critica alla guerra e alla violenza. L'azione frenetica, le dinamiche di combattimento coinvolgenti e la possibilità di indossare il ruolo di valorosi soldati hanno reso questi giochi una delle categorie più popolari nell'industria videoludica. Tuttavia, dietro l'apparente gioco di guerra, si nascondono potenziali opportunità per veicolare messaggi contro la guerra e promuovere un dibattito critico sull'argomento. Questa tesi si propone di analizzare come i videogiochi sparattutto, sviluppati in prima e terza persona, possano essere utilizzati come veicoli per lanciare messaggi anti-conflitto e diffondere un'analisi etica sulla violenza bellica. Inizialmente, l'introduzione si concentrerà sulla presentazione e l'analisi del genere sparattutto, al fine di esplorare come alcuni titoli, in particolare *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012) e diversi capitoli della saga di *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), siano riusciti a utilizzare saggiamente lo storytelling e particolari meccaniche per veicolare messaggi contrari alla guerra, nonostante la natura stessa del genere.

In primo luogo, ci concentreremo sulle teorie del design etico proposte da Miguel Sicart. Esamineremo come il design etico nei videogiochi abbia permesso di trasformare i titoli sparattutto in strumenti per promuovere la riflessione critica sulla violenza e la guerra. Analizzeremo come alcune meccaniche, pur mantenendo l'azione caratteristica del genere, siano state utilizzate per incoraggiare il giocatore a considerare le conseguenze delle proprie azioni virtuali e a sviluppare un senso di responsabilità morale all'interno del contesto videoludico. Successivamente, approfondiremo il concetto di *moral disengagement*, una teoria psicologica che spiega come alcune persone possano distanziarsi moralmente dalle azioni negative compiute in un ambiente virtuale. Esamineremo come i giochi sparattutto abbiano affrontato questa sfida, cercando di superare le barriere del *moral disengagement* e di suscitare una maggiore consapevolezza riguardo alle implicazioni etiche delle azioni belliche intraprese dai giocatori. Dal punto di vista dello *storytelling*, esploreremo come i titoli selezionati abbiano decostruito il mito della guerra giusta, rompendo gli schemi tradizionali della narrativa di guerra e

presentando trame complesse che sottolineano i dilemmi morali e le contraddizioni delle azioni militari. *Spec Ops: The Line* ed altri titoli si sono distinti per aver abbandonato la narrazione glorificante e stereotipata della guerra, offrendo invece una prospettiva più realistica e umanizzante sui personaggi e gli eventi. Attraverso un'analisi approfondita di questi elementi, la tesi mira a dimostrare come i videogiochi soprattutto possano andare oltre il mero intrattenimento e diventare veicoli per la diffusione di messaggi antibellici e critici sulla guerra. L'uso saggio dello *storytelling* e delle meccaniche, unito all'adozione di un design etico e alla sfida del *moral disengagement*, ha permesso a questi titoli di trasformarsi in un medium potente per la promozione della consapevolezza e della comprensione delle complessità della guerra, incoraggiando una riflessione profonda sulla natura dell'umanità e sulle implicazioni delle azioni collettive e individuali in situazioni di conflitto armato.

Capitolo 1

Analizzare lo sparatutto: strumenti e metodologie

1.1. Breve storia della guerra nel videogame

L'azione dello *shooting*, comunemente definita come il meccanismo di sparo e l'interazione con armi da fuoco virtuali all'interno dei videogiochi, ha svolto un ruolo fondamentale sin dagli albori del medium e ha continuato a essere un elemento centrale nei titoli sparatutto. L'azione dello *shooting* nei videogiochi si basa sul principio di simulazione, che permette ai giocatori di interagire con l'ambiente di gioco attraverso il controllo di un personaggio armato. Questa interazione consente ai giocatori di esercitare un senso di controllo e di potere all'interno del mondo di gioco, creando un coinvolgimento e una connessione emotiva con l'esperienza virtuale. Negli anni '70 e '80, i primi titoli come *Space Invaders* e *Asteroids* (Atari, 1979) hanno introdotto l'azione dello *shooting* in maniera rudimentale, presentando sfide di precisione e tempistiche. Questi giochi hanno permesso ai giocatori di affrontare ondate di nemici in aumento di difficoltà, creando una sensazione di gratificazione personale quando riuscivano a sopravvivere a lungo e ottenere punteggi elevati. Il grande salto evolutivo per il medium e per il genere sparatutto è avvenuto agli inizi degli anni Novanta grazie ad una serie di titoli sviluppati da un'azienda indipendente con sede in Texas, la id Software¹.

«Nel 1992, un piccolo studio texano guidato dagli sviluppatori indipendenti John Carmack e John Romero produce *Wolfenstein 3D*, il protagonista è un soldato americano di nome B.J. Blazkowicz, in fuga dall'omonima fortezza controllata dai nazisti. [...] L'enorme successo commerciale riscosso da *Wolfenstein 3D* convince i suoi creatori a dare vita a un nuovo progetto, implementando le convenzioni stilistiche appena introdotte,

¹ Jo Bryce, Jason Rutter, *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First Person Shooters*, in Geoff King, Tanya Krzywinska (a cura di), *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*, Wallflower Press, 2002, p. 5.

tra cui quella della visuale in soggettiva. Aniché introdurre un semplice seguito, i programmatori valutano inizialmente la possibilità di trasformare in videogame il celebre film di Cameron, *Aliens*. Dopo una lunga ponderazione, tuttavia, optano per qualcosa di nuovo, *Doom*»².

E fu proprio *Doom* ad introdurre il concetto di sparatutto in prima persona (FPS) a un pubblico più ampio, oltre a fornire un motore grafico all'avanguardia per l'epoca: il "Doom Engine", che ha reso possibile la rappresentazione tridimensionale di ambienti di gioco a quel tempo realistici e complessi, aprendo la strada a nuovi orizzonti per la progettazione degli scenari di gioco³. Un altro aspetto cruciale è l'impatto di *Doom* sul design dei giochi: il suo approccio con molteplici percorsi e segreti da scoprire, ha ridefinito il concetto di struttura di gioco. Ha introdotto nuovi elementi di gameplay, come le aree segrete e le chiavi di accesso per aprire determinate porte, incoraggiando l'esplorazione e la scoperta⁴. Un'altra delle novità principali introdotte da *Doom*, è stata il suo essere uno dei primi giochi ad offrire una modalità *multiplayer*, consentendo ai giocatori di sfidarsi tra loro in dei *deathmatch* tutti contro tutti oppure di collaborare in modalità cooperativa.

Inoltre, *Doom* ha avuto un ruolo fondamentale per il discorso che affronteremo nei paragrafi successivi, in quanto esso ha scaturito, assieme ad altri titoli usciti in quel periodo, diversi dibattiti sul ruolo della violenza nei videogiochi. La sua grafica esplicita e la natura cruenta del *gameplay* hanno portato a una discussione pubblica sulla presunta correlazione tra comportamenti violenti e il consumo di videogiochi violenti. Questo dibattito ha portato a una maggiore attenzione verso l'etica dei contenuti videoludici e alla necessità di valutare attentamente il target di riferimento per i giochi⁵. Come riassunto da Therrien,

«[...] enthusiasts, journalists and academics all seem to agree that Wolfenstein 3D and Doom mark a turning point. For better and for worse, FPS games quickly became the poster child of video game culture, and the genre has been increasingly present in the

² Matteo Bittanti, *Dal gunplay al gunporn. Breve storia tecno-visuale dello sparatutto in Soggettiva*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi Editore, Roma, 2008, p. 199.

³ Micheal Lewis, Jeffrey Jacobson, *Game engines*, in "Communications of the ACM", n.45(1), 2002 (<https://www.cse.unr.edu/~sushil/class/gas/papers/GameAIp27-lewis.pdf>). Ultimo accesso 28 maggio 2024.

⁴ Bryce J., Rutter J., *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First Person Shooters*, p. 5

⁵ Faltin Karlsen, *Analyzing game controversies: A historical approach to moral panics and digital games*, in *The Dark Side of Game Play*, Routledge, 2015, p. 23.

media landscape. The amount of products marketed with the generic label and the heavy serialisation of FPS franchises are but a few indicators of the genre's popularity within the community, and many elements have been put forward to explain this success story. The FPS genre embodies the dedication of computer engineers to develop and refine a lifelike simulation of visual perception. It is also a privileged outlet for consequence-free violent behavior and has been at the center of moral outcries for this celebration of destruction»⁶.

Nel 1996, l'azienda giunge ad un ulteriore traguardo con il rilascio di *Quake*, segnando ancora una volta un avanzamento nel progresso del motore grafico, il quale riesce a produrre un ambiente di gioco completamente renderizzato in tre dimensioni. L'aspetto grafico, la giocabilità e la possibilità di affrontare fino a 16 giocatori grazie al *multiplayer* online faranno presto diventare *Quake* il caposaldo per gli FPS dell'epoca⁷.

I titoli di id Software affrontati finora permettono di comprendere in che modo gli sparatutto abbiano trovato una propria forma e siano diventati un genere maturo, in particolare sotto determinati aspetti:

- Il *gameplay*: *Doom* ha introdotto un *gameplay* veloce e frenetico, caratterizzato da combattimenti intensi e una vasta gamma di armi, favorendo l'azione continua e coinvolgente. Ha offerto un'esperienza di gioco più fluida e dinamica rispetto ai titoli precedenti;
- Motore grafico: il "Doom Engine" ed il successivo "Quake Engine" hanno permesso di rappresentare ambienti tridimensionali e nemici poligonali, portando un livello di realismo mai visto prima in giochi di questo genere;
- *Level design*: i livelli di *Doom* erano progettati con maestria, offrendo una combinazione di azione, esplorazione e segreti da scoprire. Questi livelli lineari e non lineari hanno fornito un senso di scoperta e soddisfazione ai giocatori;
- Modalità *multiplayer*: *Doom* è stato uno dei primi FPS a introdurre la modalità *multiplayer*, aprendo la strada per le partite competitive e cooperative con altri giocatori da tutto il mondo.

⁶ Carl Therrien, *Inspecting video game historiography through critical lens: Etymology of the first-person shooter genre*, in "Game Studies", n.15(2), dicembre 2015 (<https://gamestudies.org/1502/articles/therrien>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

⁷ Bryce J., Rutter J., *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First Person Shooters*, cit., p. 70.

1.1.1. System Shock, Half-Life e le innovazioni nello storytelling

All'ombra del successo di *Doom*, nel 1994 un ulteriore titolo segna un punto di svolta rilevante nel panorama degli sparatutto: è il caso di *System Shock* (Looking Glass, 1994). La novità apportata da questo *videogame* risiede in una struttura narrativa complessa in cui l'interazione tra elementi ludici e narrativi si distingue da quanto visto finora:

«Nonostante il titolo mantenga su due piani separati l'orizzonte ludico da quello narrativo, grazie all'alternanza tra alcune *cut-scenes* e altre fasi esplicitamente interattive, una buona parte della trama può essere compresa soltanto ricercando vari appunti scritti e registrazioni audio sparse per l'ambiente, che si focalizzano in particolar modo sulla *backstory* del titolo»⁸.

Gran parte della trama in *System Shock* non è, dunque, immediatamente accessibile attraverso le *cutscenes* o le fasi interattive, ma richiede un approccio più attivo da parte del giocatore. La scoperta della storia avviene attraverso l'esplorazione e la ricerca dell'utente di elementi narrativi all'interno del mondo di gioco. Se in passato, per proseguire nella narrazione, i videogiochi richiedevano che l'azione di gioco si fermasse bruscamente per permettere la visualizzazione di *cutscenes* o dialoghi statici, *System Shock* introduce una svolta. Attraverso la presentazione di elementi narrativi sottoforma di *audio-log* ed e-mail, i giocatori potevano esplorare il mondo di gioco e impegnarsi in combattimenti senza dover interrompere completamente l'azione per fruire della trama. Ciò ha aperto la possibilità per un approccio non lineare che si distingue dalle forme più tradizionali, in quanto il grado di coinvolgimento del giocatore nella storia è stato messo nelle mani dei giocatori stessi. Gli utenti che preferivano concentrarsi sulle fasi di combattimento o accelerare il ritmo del gioco potevano ignorare completamente la ricerca di questi elementi narrativi sparsi nei diversi livelli. Al contrario, chi desiderava una comprensione più approfondita della storia poteva esplorare con attenzione ogni angolo della stazione spaziale alla ricerca di *audio-log* aggiuntivi che fornivano dettagli supplementari⁹.

⁸ Matteo Genovesi, *Serial Games: Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*. Idra Editing, Roma, 2020, p. 153.

⁹ Dylan Holmes, *A mind forever voyaging: A history of storytelling in video games*. Dylan Holmes, 2012, p. 58.

Attraverso questa strutturazione del racconto, *System Shock* può essere definito come uno dei primi esempi di quello che Henry Jenkins chiama *environmental storytelling*. Esso si configura come un approccio narrativo che si basa sulla creazione di una storia all'interno di un ambiente o spazio fisico anziché attraverso la tradizionale narrazione verbale o visiva. Sono gli elementi dell'ambiente stesso a comunicare la trama all'utente, in una narrazione che incoraggia l'interazione attiva e l'immersione nel mondo di gioco, rendendo l'esperienza più coinvolgente e partecipativa¹⁰. L'*environmental storytelling* permette di creare

«[...] the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives»¹¹.

Innanzitutto, l'ambientazione può evocare associazioni narrative preesistenti. Ciò implica che un luogo o un ambiente, attraverso la sua estetica o architettura, può richiamare alla mente del pubblico storie già conosciute. Questa evocazione innesca una predisposizione del pubblico a interpretare l'ambiente in modo narrativo. In secondo luogo, l'ambiente può diventare il palcoscenico in cui gli eventi narrativi prendono vita. È come se l'ambiente stesso fungesse da "terreno di gioco" per la narrazione. L'ambiente diventa parte integrante dell'esperienza, poiché le storie prendono forma proprio all'interno di esso. Terzo, l'ambiente può incorporare informazioni narrative nella sua stessa struttura, nota come *mise-en-scène*. Questo significa che ogni dettaglio nell'ambiente, sia esso visivo o fisico, può contenere informazioni narrative. Oggetti presenti nel mondo di gioco possono svelare indizi o suggerimenti sulla storia del luogo o dei personaggi. Questi dettagli sottili arricchiscono la trama senza la necessità di esplicite spiegazioni narrative. Infine, l'*environmental storytelling* offre risorse per la creazione di narrazioni emergenti. In altre parole, l'ambiente fornisce gli strumenti e gli stimoli per permettere al pubblico di costruire le proprie storie personali. In un mondo di gioco *sandbox*, ad esempio, i giocatori possono creare storie uniche basate sulle loro scelte e azioni nell'ambiente, consentendo una partecipazione attiva e la costruzione di narrazioni personali.

¹⁰ Henry Jenkins, *Game design as narrative architecture*, in "Computer", n.44(3), 2004, (https://www.madwomb.com/tutorials/gamedesign/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

¹¹ *Ibid.*

Questi quattro meccanismi dell'*environmental storytelling* dimostrano come l'ambiente possa essere molto più di uno sfondo passivo, diventando un elemento dinamico e interattivo che arricchisce profondamente l'esperienza del pubblico nella narrazione. Un'ulteriore innovazione apportata da *System Shock* riguarda il modo in cui il giocatore può controllare il proprio avatar. Holmes afferma che «Previous first-person games had basically treated the player character as a camera on treads; he could move around horizontally and maybe (in the case of *Ultima Underworld*) look up, but not much more. In *System Shock* he could lean around corners, peek over ledges, jump, crouch, even crawl around on his belly»¹².

Questo ampliamento delle capacità dell'avatar ha reso l'esperienza di gioco più realistica e coinvolgente, consentendo ai giocatori di interagire in modo più completo con l'ambiente virtuale e di sentirsi più immersi nella trama del gioco. Il controllo avanzato sull'avatar ha contribuito a rendere i giochi in prima persona più autentici e coinvolgenti. Altre grandi innovazioni nel campo dello storytelling all'interno del genere sparattutto verranno apportate da Valve con *Half-Life* (Valve, 1998). La sua uscita rappresentò un enorme salto di qualità narrativa negli sparattutto in prima persona, presentando al giocatore una trama complessa ed un'accresciuta profondità di scrittura dei personaggi: «Here the gamer does not just take part and develop the narrative by moving through walled mazes and shooting pretty much anything that moves: the main character has a history and personality which affect his progress and the final outcome»¹³.

Half-Life si presenta al pubblico come un gioco rivoluzionario, oltre che per le innovazioni nel *gameplay* e nella tecnologia utilizzata per il suo sviluppo, per la sua narrazione avvincente. Nello specifico, i tratti salienti di quanto apportato allo storytelling negli FPS da parte di Valve con *Half-Life* possono essere riassunti in quattro punti:

- La narrativa immersiva: *Half-Life* ha rivoluzionato lo *storytelling* nei giochi FPS introducendo una narrativa più coinvolgente e avvincente. Il titolo ha messo in

¹² Holmes D., *A mind forever voyaging: A history of storytelling in video games*, cit., p. 60.

¹³ Bryce J., Rutter J., *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First Person Shooters*, cit., p. 14

scena eventi e personaggi ben sviluppati, creando un'esperienza narrativa che si potrebbe definire cinematografica¹⁴;

- Il *silent protagonist*: *Half-Life* caratterizza il giocatore nel ruolo del protagonista silenzioso, il dottor Gordon Freeman. Questo ha permesso ai giocatori di immergersi maggiormente nella storia e di proiettarsi nel personaggio. Il silenzio del protagonista permette inoltre di porre in risalto la forte narrazione ambientale presente all'interno di questo titolo¹⁵;
- La narrazione in tempo reale: *Half-Life* ha utilizzato un'innovativa tecnica di *storytelling* in tempo reale, evitando l'uso di *cutscenes* pre-renderizzate per raccontare la storia. Invece, gli eventi narrativi sono sviluppati nel gioco stesso, consentendo una maggiore connessione emotiva e coinvolgimento del giocatore;
- Interazione con i personaggi non giocanti: i personaggi non giocanti (PNG o NPC in inglese) in *Half-Life* hanno comportamenti e dialoghi realistici, contribuendo a creare un mondo di gioco vivo e credibile.

Per giunta, se con il rilascio di *Doom* la questione dell'etica all'interno dei videogiochi era emersa per la presenza di contenuti macabri e violenti, con *Half-Life* essa si ripresenta sotto un'altra forma:

«As a 1998 video game, *Half-Life* had proven that video games could have much bigger narratives than “kill enemies and run towards the next level.” While you do kill enemies and run towards the next level in *Half-Life*, there's a complex and interesting story if you care to stop and listen. Not all characters are there to kill you, and even the ones that are there to kill you have their own reasons or orders from above»¹⁶.

Tutte queste innovazioni, dai motori grafici che hanno reso possibile il ricreare luoghi, armi e personaggi il più realistici possibili, fino alle tecniche di narrazione videoludica che hanno permesso un'identificazione maggiore con i protagonisti oltre che la creazione di personaggi dal sorprendente spessore emotivo, apportate al genere soprattutto hanno

¹⁴ Matt James, '*Half-Life*' Turns 20: The Enduring Legacy of Valve's Revolutionary First-Person Shooter, *theringer.com*, 29 novembre 2018 (<https://www.theringer.com/2018/11/29/18116704/half-life-20th-anniversary-valve-fps-black-mesa-xen>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

¹⁵ Chloe Prince, *The Beauty Of A Silent First-Person Protagonist*, *thegamer.com*, 13 giugno 2020 (<https://www.thegamer.com/silence-protagonists-first-person-games>). Ultimo accesso 3 agosto 2023.

¹⁶ B. Tekin, *HALF-LIFE: THE GAME THAT CHANGED THE GAME*, *stryda.gg*, 1 dicembre 2021 (<https://stryda.gg/news/half-life-the-game-that-changed-the-game>). Ultimo accesso 3 agosto 2023.

svolto un compito cruciale nel permettere lo sviluppo di un dibattito etico attorno a questa tipologia di videogiochi, per degli aspetti che riguardano la sua natura intrinseca.

1.2. La violenza ed il conflitto negli sparatutto

Bittanti definisce lo sparatutto come «un'applicazione digitale, originariamente creata per scopi ricreativi, risultante dall'interazione di quattro elementi chiave: informatica, televisione, cinema e ideologia militare»¹⁷. A questa definizione, aggiunge: «Ciò che accomuna questi differenti elementi è l'arma»¹⁸.

In primo luogo, si fa riferimento al concetto di “sparatutto” come un genere di videogiochi che si sviluppa nell'ambito delle applicazioni digitali. Questi giochi sono caratterizzati dall'uso di armi da fuoco virtuali all'interno di ambientazioni interattive. La terminologia stessa riflette la natura dell'azione che coinvolge lo sparo e l'obiettivo, implicando un coinvolgimento attivo del giocatore. L'approccio interdisciplinare dell'autore viene sottolineato attraverso l'identificazione di quattro elementi chiave che hanno concorso alla genesi dello sparatutto: informatica, televisione, cinema e ideologia militare. Questi elementi rappresentano sfere di conoscenza e influenze culturali che hanno contribuito in modo sinergico alla formazione e all'evoluzione del genere. L'informatica svolge un ruolo fondamentale poiché consente l'elaborazione e la rappresentazione digitale dei concetti di sparo, movimento e interazione all'interno del gioco. La televisione e il cinema, d'altra parte, hanno plasmato la visualizzazione e la narrazione dei conflitti armati, fornendo ispirazione e strumenti per la costruzione di scenari e trame all'interno degli sparatutto. La menzione dell'ideologia militare allude alle influenze concettuali e simboliche provenienti dal mondo militare. Concetti come strategia, tattica, armamenti e gerarchie possono essere riflessi nei giochi di sparatutto, contribuendo alla creazione di una rappresentazione realistica o stilizzata delle dinamiche belliche.

L'elemento unificante di questi diversi fattori è l'arma, che rappresenta un elemento centrale e costante nello sparatutto. L'uso di armi da fuoco è una caratteristica distintiva del genere, essendo il mezzo principale attraverso il quale il giocatore interagisce con

¹⁷ Bittanti M., *Dal gunplay al gunporn. Breve storia tecno-visuale dello sparatutto in soggettiva*, cit., p. 189.

¹⁸ *Ibid.*

l'ambiente virtuale e affronta sfide all'interno del gioco. L'arma rappresenta una connessione tangibile tra le sfere tecnologiche, culturali e ideologiche precedentemente menzionate. L'aspetto da tenere principalmente in considerazione, al fine di poter individuare le possibilità che questa tipologia di videogioco ha per costruire un messaggio antibellico, è proprio quello dell'ideologia militare. Nel suo *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, Miguel Sicart riporta le parole del *game designer* Paolo Pedercini riguardo la connessione profonda che lega i videogiochi al complesso industriale militare:

«Videogames have always been so closely intertwined with the military-industrial complex that it would be even too reductionist to say that they often represent war in a glamorous/problematic way. Videogames are bastard children of military apparatuses (quite literally: *SpaceWar!* was created at DoD-funded MIT and employed a WWII radar as a screen). Deep down in their DNA, they embody a certain cybernetic idea that fighting war is essentially collecting and analyzing data and optimizing the process of hitting things with other things»¹⁹.

Quest'affermazione richiama l'attenzione sulla profonda interconnessione tra tecnologia, esercito e industria. Questo legame può essere studiato attraverso l'analisi delle origini dei videogiochi, come nel caso di *SpaceWar!* (Steve Russel, 1962) sviluppato presso il MIT e finanziato dal Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti. Tale origine rivela come la ricerca e lo sviluppo di tecnologie militari abbiano contribuito alla genesi delle prime esperienze videoludiche, sottolineando come il medium stesso abbia radici all'interno del contesto militare. La nozione di rappresentazione della guerra «in modo glamour/problematico», invece, evidenzia come i videogiochi spesso presentino la guerra in una forma estetizzata o controversa, riflesso dell'attrazione e della complessità emotiva che la guerra può suscitare. La definizione dei videogiochi come «figli bastardi degli apparati militari» richiama l'attenzione sulla loro origine contestuale e il loro sviluppo all'interno di strutture istituzionali militari o correlate alla difesa. Questo concetto può essere indagato attraverso l'analisi delle reti di finanziamento, ricerca e sviluppo che hanno portato alla creazione dei primi giochi digitali, evidenziando come l'ideologia e le priorità militari abbiano influenzato l'evoluzione del medium.

La stretta cooperazione tra esercito e industria videoludica si fa ancora più forte durante gli anni Novanta e coincide con un forte cambiamento nel modo in cui gli eserciti

¹⁹ Miguel Sicart, *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, MIT Press, Cambridge, 2013, pp. 19-20.

occidentali muovono guerra: a partire dai missili intelligenti e dalle munizioni di precisione della Prima Guerra del Golfo, fino agli attacchi di droni, i ricercatori sono stati colpiti dalla somiglianza tra la guerra effettiva (o almeno dalla sua rappresentazione mediatica) e la sua simulazione nei giochi elettronici²⁰. I videogiochi ambientati in contesti bellici si fanno spesso forza di queste definizioni, come evidenziato da Hammond e Pötzsch:

«While war-themed games are often marketed on the basis of their ‘authentic’ resemblance to actual war, since the 1990s the latter has – as noted above – often been compared to a videogame. In this context, the relationship may help to sell games as authentic and realistic, but it simultaneously highlights the sense that contemporary warfare is in some sense inauthentic»²¹.

L’approccio di marketing che enfatizza la «somiglianza autentica» dei giochi a tema bellico con la guerra effettiva sottolinea il potere persuasivo della simulazione e dell’immersione, sui quali torneremo nel prossimo paragrafo. Questa strategia mira a creare un’esperienza coinvolgente per i giocatori, promettendo una rappresentazione fedele e realistica della guerra attraverso l’interattività digitale. Tale enfasi può essere esaminata attraverso l’analisi dei meccanismi di promozione e pubblicità che sfruttano il desiderio di autenticità e l’illusione di partecipazione diretta a conflitti armati. Tuttavia, Hammond sottolinea come, soprattutto in titoli usciti tra la fine degli anni Novanta e i primi anni Duemila, l’autenticità del conflitto ricercata dai titoli soprattutto venga smorzata da una specifica scelta del *setting* in cui porre il giocatore:

«Several critics have noted the striking extent to which commercially successful military games use a Second World War or Cold War setting – notably the *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive 1999), *Battlefield* (EA DICE 2002) and *Call of Duty* (Infinity Ward 2003) series. It is not difficult to see why that might be the case: playing it safe in this way avoids the risk of alienating potential customers with more controversial choices»²².

²⁰ Philip Hammond, Holger Pötzsch, *Introduction: Studying War and Games*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 3

²¹ *Ivi*, p. 5.

²² Philip Hammond, *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 24.

La menzione della preferenza per scenari della Seconda Guerra Mondiale o della Guerra Fredda all'interno dei giochi militari di successo richiama l'attenzione sulla rappresentazione storica e il potenziale richiamo di periodi conosciuti e iconici. Questa scelta può essere esaminata attraverso l'ottica degli studi culturali, evidenziando come i contesti storici familiari possano essere più attraenti per i giocatori, in quanto offrono un terreno condiviso di comprensione e riferimento. Il concetto di «giocare sul sicuro» attraverso l'adozione di ambientazioni storiche ben riconosciute, invece, può essere esaminato attraverso il prisma delle strategie di marketing e delle dinamiche dell'industria videoludica. Le aziende di sviluppo e distribuzione potrebbero preferire queste ambientazioni per massimizzare il potenziale di vendita, capitalizzando sull'interesse già consolidato verso certi periodi storici.

La citazione di Hammond apre la strada a un'analisi critica delle scelte di design, commerciali e culturali all'interno dei giochi militari di successo, in particolare ponendo l'attenzione sul *moral disengagement*: un concetto che si riferisce alla capacità di separare o disattivare temporaneamente i propri principi etici o morali durante l'interazione con contenuti videoludici che coinvolgono azioni o decisioni moralmente ambigue o negative. In altre parole, si tratta di un meccanismo attraverso il quale i giocatori possono giustificare o minimizzare l'importanza delle azioni immorali all'interno del contesto del gioco, separandole dalla propria morale personale. Hammond, continua sostenendo che «The Cold War or the Second World War are more likely to feel right because they present an uncontroversial, black-and-white morality»²³.

Collegando ciò al *moral disengagement*, possiamo riflettere sulla tendenza dei giocatori a sentirsi più a loro agio e giustificare le loro azioni quando il contesto etico e morale è chiaro e semplice²⁴. Nell'ambito dei giochi ambientati nella Guerra Fredda o nella Seconda Guerra Mondiale, dove spesso prevale una moralità binaria senza sfumature, i giocatori possono percepire un senso di giustizia più definito, rendendo più facile l'identificazione con gli obiettivi e le azioni dei personaggi.

Se la scelta di contesti storici ben noti può essere intesa come una strategia per ridurre l'ambiguità morale e facilitare l'immersione del giocatore, ciò significa anche far sì che i giocatori possano distanziarsi dalle azioni controverse o immorali all'interno di scenari

²³ *Ibid.*

²⁴ Tilo Hartmann, *The 'moral disengagement in violent videogames' model*, in "Game Studies", n.17(2), dicembre 2017 (<https://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

di gioco che presentano una moralità più chiara e concreta, portandoli a minimizzare le conseguenze o separando le azioni dalla propria identità personale. Tuttavia, come sostenuto da Juul, «games are the strongest art form for the exploration of responsibility. Games give us nowhere to hide»²⁵.

Attraverso l'ideologia militare, definita da Bittanti come chiave nella formula dello sparatutto, e la comprensione del suo sovvertimento nel videogioco grazie ai modelli di design etico e del *moral disengagement*, emerge la comprensione di come i titoli di questo genere possano sovvertire le convenzioni. Questo avviene mentre il giocatore si trova a interagire nel mondo di gioco tramite il suo avatar, trasmettendo un messaggio contro la stessa guerra in cui è coinvolto.

Ma prima di affrontare i temi della simulazione e dell'immersione, e successivamente i modelli sopracitati, è necessario elencare secondo quali modalità l'ideologia militare si manifesta nei titoli sparatutto:

- Rappresentazione del conflitto: I videogiochi sparatutto solitamente presentano ambientazioni di guerra e conflitti armati. Queste rappresentazioni possono essere fedeli alla realtà storica o immaginare scenari futuristici o alternativi. La narrazione e la rappresentazione visiva del conflitto possono influenzare la percezione del giocatore riguardo agli schieramenti coinvolti e alle giustificazioni del conflitto stesso. È possibile esplorare come i meccanismi di gioco, come il sistema di punteggio, il gameplay tattico e l'interazione con l'ambiente, riflettano e modellino gli aspetti strategici e tattici del conflitto. L'analisi dei titoli sparatutto può rivelare come il conflitto sia gamificato, trasformando l'azione bellica in regole di gioco e sfide ludiche. L'analisi etica della rappresentazione del conflitto nei titoli sparatutto è particolarmente rilevante, considerando che le azioni violente e belliche sono spesso centrali nel *gameplay*. Gli studi etici possono esaminare come i giochi affrontano le questioni di giustizia, responsabilità e conseguenze delle azioni in un contesto virtuale, e come il giocatore possa o meno impegnarsi moralmente con le azioni compiute nel gioco;

²⁵ Kevin McSorley, *Playing in the End Times: Wargames, Resilience and the Art of Failure*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 40.

- “Eroizzazione” del soldato: I protagonisti dei videogiochi sparattutto sono spesso soldati eroici e abili, che affrontano situazioni pericolose e ostacoli con determinazione e abilità. Questa “eroizzazione” dei soldati può alimentare una narrazione patriottica e glorificante dell’esperienza militare. I giochi sparattutto spesso propongono una narrativa centrata su un protagonista militare che svolge atti di straordinario coraggio e abilità, contribuendo così a costruire e promuovere ideali di virilità e valore. Questa rappresentazione può essere collegata all’analisi della cultura popolare e alla costruzione dell’immagine dell’eroe all’interno di un contesto contemporaneo;
- Rappresentazione del nemico: I videogiochi sparattutto tendono a identificare un nemico da combattere, che spesso è dipinto come una minaccia per la sicurezza e la libertà. La rappresentazione dei nemici può riflettere stereotipi culturali e politici, influenzando le percezioni riguardo ai conflitti internazionali e alle tensioni geopolitiche;
- Efficacia della violenza: Nei videogiochi sparattutto, la violenza è una componente centrale del gameplay e può essere rappresentata in modo realistico e cruento. L’efficacia della violenza nel raggiungere gli obiettivi del gioco può trasmettere un messaggio implicito riguardo all’efficacia dell’azione militare nel risolvere i conflitti.

Questi punti riguardanti l’ideologia militare negli sparattutto verranno approfonditi in un secondo momento, con particolare rilievo per i punti riguardanti la glorificazione o “eroizzazione” del soldato e l’efficacia della violenza. Per il primo, l’esempio cardine utilizzato nell’analisi sarà il videogame *Spec Ops: The Line*, mentre per il secondo verranno presi in esame diversi titoli, tra cui *Battlefield 1* (DICE, 2016). Verranno inoltre affrontati diversi titoli che, grazie alle scelte compiute dai *game designers*, permetteranno di comprendere in modo più chiaro come questi tratti ideologici vengano problematizzati grazie ad un cosciente utilizzo dei principi di design etico e del sistema di disimpegno morale.

1.3. L'interattività e l'immersione negli sparatutto

L'interattività è una componente specifica del medium videoludico, che lo differenzia da altre forme di contenuto quali il cinema. Questo termine implica l'abilità del giocatore di influenzare il mondo di gioco attraverso le proprie azioni, decisioni e input, creando un legame dinamico tra l'utente e l'ambiente virtuale. Tale dinamica permette l'emergere di esperienze ludiche personalizzate e uniche. Gli studi condotti nel campo dei videogiochi hanno ampiamente dimostrato come l'interattività sia un fattore cruciale nell'incitare l'immersione²⁶. La possibilità di prendere decisioni significative all'interno del gioco, di esplorare l'ambiente virtuale a proprio piacimento e di influenzare l'andamento della trama permette al giocatore di sentirsi parte integrante della narrazione, potenziando l'esperienza complessiva.

L'immersione rappresenta un concetto cardine nel contesto videoludico, caratterizzato dalla capacità del giocatore di sentirsi totalmente coinvolto e immerso nell'universo del gioco. Questo coinvolgimento profondo trascende la mera percezione sensoriale, coinvolgendo emozioni, motivazioni e cognizioni. Tutto questo è rafforzato dall'interazione continua tra giocatore e gioco attraverso *feedback* visivi, uditivi e tattili che vanno ad amplificare il senso di coinvolgimento. Il *feedback* immediato alle azioni del giocatore contribuisce all'illusione di agire su un mondo coerente e reattivo. Questa risposta rapida e realistica rafforza ulteriormente la sensazione di immersione, in quello che può essere definito come un *interactive feedback loop*²⁷. Uno degli elementi attraverso il quale il genere sparatutto in prima persona crea una condizione favorevole all'immersione del giocatore è senz'altro l'utilizzo della visuale in soggettiva. Nelle parole di Bittanti, «*Doom* si avvicinava maggiormente alle convenzioni cinematografiche, in quanto prendeva a prestito – reinventandoli – elementi linguistici come la visuale in soggettiva e il piano sequenza. *Doom* ha permesso ai giocatori di controllare direttamente la macchina da presa»²⁸.

²⁶ Yaeri Kim, "Beyond Their Actual Limits": Immersion, Interactivity, and the Virtual Sublime in *Burke and Video Games*, in "Games and Culture", n.18(1), gennaio 2023 (<https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/15554120221084454>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

²⁷ Evelyn Chew, Alex Mitchell, "As only a game can": Re-creating subjective lived experiences through interactivity in non-fictional video games, in Reinert, M. S. & Thon, J. (a cura di), *Subjectivity across Media*, Routledge, 2016, p. 215.

²⁸ Bittanti M., *Dal gunplay al gunporn. Breve storia tecno-visuale dello sparatutto in Soggettiva*, cit., p. 200.

Questa affermazione sottolinea il notevole impatto del videogioco *Doom* sulla convergenza tra le estetiche videoludiche e cinematografiche. Tale enunciato enfatizza come *Doom*, attraverso una rielaborazione creativa, adotti e adatti elementi narrativi e stilistici propri del linguaggio cinematografico, sintetizzando in modo innovativo le peculiarità visive e strutturali dei due medium. Nello specifico, Bittanti osserva come *Doom* faccia proprio il concetto di “visuale in soggettiva” tipica del cinema, una tecnica in cui la telecamera o l’occhio della cinepresa adottano il punto di vista di un personaggio o oggetto all’interno del mondo narrativo. In *Doom*, questa stessa prospettiva in soggettiva diviene l’esperienza primaria del giocatore, che, attraverso il controllo del personaggio, assume direttamente il ruolo del “regista”, determinando la direzione e il campo visivo dell’azione. L’ulteriore menzione del «piano sequenza» sottolinea l’adesione di *Doom* ai dispositivi formali cinematografici. Il piano sequenza, una ripresa istantanea senza tagli o interruzioni, è spesso utilizzato per creare un senso di continuità e coinvolgimento nell’esperienza visiva cinematografica. Nell’affermare che *Doom* «reinventa» questo elemento, Bittanti allude alla capacità del gioco di offrire un’esperienza senza soluzione di continuità attraverso ambienti dinamici e flussi di gioco ininterrotti, favorendo un coinvolgimento profondo e fluido del giocatore nella narrazione virtuale. Menzionando il controllo della macchina da presa, Bittanti fa riferimento al ruolo attivo del giocatore nel plasmare la prospettiva e la composizione visiva del gioco. La macchina da presa da lui menzionata è una metafora per descrivere il punto di vista attraverso il quale il giocatore sperimenta l’ambiente virtuale, dando luogo a un’autentica partecipazione all’interno del mondo di gioco, oltre che alla costruzione della sua estetica. Il giocatore, dunque, prende il ruolo sia di protagonista che di regista all’interno della simulazione virtuale. Bittanti continua sostenendo che «Gli sparattutto in soggettiva come *Wolfenstein 3D* e *Doom* ridefiniscono la relazione tra gli strumenti di distruzione (l’arma) e i dispositivi di rappresentazione (la macchina da presa)»²⁹.

Il riferimento agli «strumenti di distruzione» rimanda alle armi e agli oggetti utilizzati dal giocatore all’interno del gioco per influenzare l’ambiente e i nemici. Dall’altro lato, i «dispositivi di rappresentazione» delineano la prospettiva visiva attraverso cui il giocatore sperimenta il mondo di gioco. Nei giochi sparattutto in soggettiva, l’azione di sparare e distruggere è direttamente correlata alla prospettiva visiva del giocatore. Questo

²⁹ *Ivi*, p. 201.

connubio crea una sincronia immediata tra l'azione compiuta tramite le armi virtuali e la visualizzazione dei risultati di tale azione attraverso la macchina da presa virtuale. Inoltre, la visuale in soggettiva nei giochi di questo genere permette al giocatore di immedesimarsi profondamente nel ruolo del personaggio, dando luogo a una connessione empatica più intensa con le azioni e le conseguenze all'interno del mondo di gioco. Ciò implica che le azioni distruttive vengono vissute in prima persona, contribuendo a ridefinire la percezione del conflitto virtuale.

Infine, l'abilità di controllare direttamente le armi attraverso il punto di vista in soggettiva conferisce al giocatore un senso di potere e controllo, aumentando l'immersione e la percezione di *agency* nel mondo virtuale. Murray, nel suo *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, descrive l'*agency* come «the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices»³⁰.

Con il termine *agency* si intende un concetto centrale nell'ambito dell'interattività ludica, in quanto riflette la misura in cui l'individuo ha la capacità di prendere decisioni significative e influenzare attivamente lo sviluppo dell'esperienza di gioco. Questo termine sottolinea l'autonomia e il controllo esercitati dal giocatore nell'ambito del contesto videoludico, in cui le sue azioni, scelte e interazioni conducono a conseguenze tangibili e spesso determinano l'evoluzione della narrazione o delle dinamiche di gioco³¹. Successivamente verrà approfondito in che modo il *game design* possa influenzare l'esperienza dell'utente manipolandone l'*agency* nel mondo di gioco, in particolar modo per lo scopo di lanciare messaggi antibellici all'interno dei titoli sparattutto. Tornando all'immersione provata dagli utenti attraverso i titoli FPS, essi vengono spesso pubblicizzati proprio per questo loro aspetto, e nei forum online dei giocatori si trovano opinioni, discussioni e sondaggi che li dipingono come i giochi più immersivi da loro mai sperimentati³². Ciò non è causato unicamente dalla scelta del punto di vista in soggettiva:

«McMahan (2003) relates the degree of immersion to the degree of interactivity between player and gameworld while also including realism as one of the defining structures of immersion. For immersion to occur, players 'must have a non-trivial impact on the

³⁰ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT press, Cambridge, 2017, p. 143.

³¹ Alayna Cole, *Connecting player and character agency in videogames*, in "Text", n.22(Special 49), aprile 2018 (<https://textjournal.scholasticahq.com/article/25642>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

³² Mark Grimshaw, John P. Charlton, Richard Jagger, *First-person shooters: Immersion and attention*, in "Eludamos: Journal for Computer Game Culture", n.5(1), 11 luglio 2011 (<https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol5no1-3/pdf3>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

environment [...] immersion is not [...] wholly dependent on audio or photo realism' (p.68-69). For McMahan, such realism should be supplemented by a social realism, a plausibility of theme, for example, in addition to a more perceptual (rather than sensory) realism»³³.

Torna ancora una volta il concetto di *agency* del giocatore. McMahan³⁴ delinea una prospettiva accademica sull'immersione nei videogiochi, riconducendo il grado di immersione al grado di interattività tra il giocatore e il mondo di gioco, includendo contemporaneamente il realismo come una delle strutture definitorie dell'immersione. McMahan afferma che, affinché si verifichi l'immersione, i giocatori devono avere un impatto non banale sull'ambiente, in quanto l'immersione non è interamente dipendente dal realismo audio o fotografico. Per McMahan, tale realismo dovrebbe essere integrato da un realismo sociale, ovvero una plausibilità tematica, ad esempio, oltre a un realismo più percettuale oltre che sensoriale. Egli enfatizza l'importanza dell'interattività tra giocatore e mondo di gioco come elemento fondamentale per creare un'esperienza immersiva.

L'interattività implica l'abilità del giocatore di agire, reagire e avere un impatto significativo sull'ambiente virtuale, contribuendo così alla sensazione di coinvolgimento profondo. Inoltre, l'idea di realismo come struttura di immersione sottolinea come l'ambiente virtuale debba essere credibile e coerente, consentendo al giocatore di identificarsi con esso e percepirlo come reale. Questo concetto di realismo non si limita solo agli aspetti visivi o uditivi, ma incorpora anche elementi sociali e tematici, che possono contribuire a rendere l'esperienza di gioco più coinvolgente e verosimile. Dunque, unendo l'importanza dell'interazione con il mondo di gioco al fatto che nei titoli soprattutto in soggettiva «L'utente gestisce direttamente la macchina da presa virtuale, che opera, allo stesso tempo, come strumento di offesa»³⁵, è possibile problematizzare il tipo di interazione che il giocatore esercita all'interno di questo genere. Negli FPS, infatti «il personaggio principale è un'arma. Durante il gameplay, il fucile è collocato nella parte

³³ *Ibid.*

³⁴ Alison McMahan, Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games, in Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York, 2013, pp. 67-86.

³⁵ Bittanti M., *Dal gunplay al gunporn. Breve storia tecno-visuale dello sparattutto in Soggettiva*, cit., p. 201.

centrale dello schermo. [...] In uno sparatutto in soggettiva, l'atto del guardare e dello sparare tendono a coincidere»³⁶.

Tale affermazione di Bittanti evidenzia il ruolo centrale dell'arma nell'esperienza ludica e la fusione tra la visuale del giocatore e l'azione di sparare, contribuendo a definire il carattere distintivo di questa tipologia di giochi. Egli sottolinea l'importanza dell'oggetto-arma come un'estensione del personaggio giocante, evidenziando come l'identità del protagonista sia intrinsecamente legata alla sua capacità di utilizzare l'arma come strumento di azione e progressione nel gioco.

1.3.1. *Il coinvolgimento del giocatore tra FPS e TPS*

La fusione tra percezione visiva (l'atto del guardare) e azione motoria (l'atto dello sparare) incarna un elemento di intrinseco coinvolgimento e immediatezza, in cui la visuale del giocatore e l'azione di sparare si integrano in un'esperienza sinergica. Se il messaggio di uno sparatutto vuole essere critico nei confronti dell'azione bellica, sarà necessario prendere in causa la correlazione che vede l'avatar, il personaggio interpretato dal giocatore, strettamente legato all'azione dello sparo. Ancora una volta, tema centrale è l'agency del giocatore, che può essere ampliata o ristretta a seconda delle scelte del *game designer*. Determinare in quali situazioni il giocatore possa o meno interagire con il mondo virtuale attraverso le armi a lui in dotazione sarà un passaggio fondamentale nella creazione di un design etico, e verrà approfondito in particolar modo osservando quanto accade nelle *first-person cutscenes* che trovano ampio spazio negli sparatutto in soggettiva.

Ma in questo genere, come già affrontato, la soggettiva non è l'unica scelta stilistica di inquadratura disponibile: ad essa si aggiunge la prospettiva in terza persona. Ed è proprio la prospettiva del giocatore ad essere «one of the important design choices made when creating a digital game. Traditional camera options include audience, isometric, bird's eye, trailing camera, third person and first person POVs»³⁷.

³⁶ *Ibid.*

³⁷ Alena Denisova, Paul Cairns, *First person vs. third person perspective in digital games: do player preferences affect immersion?*, in "Proceedings of the 33rd annual ACM conference on human factors in computing systems", 18 aprile 2015 (<https://openaccess.city.ac.uk/id/eprint/21350>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

In uno studio del 2015, Denisova e Cairns si interrogano se la scelta della prospettiva in prima persona o in terza persona influenzi il grado di immersione, essendo la visuale in soggettiva ritenuta la migliore a questo scopo. Per la loro ricerca, dei giocatori interagiscono con il gioco di ruolo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011), che permette al giocatore di scegliere tra le due tipologie di *player perspective*: lo scopo è quello di comprendere se una delle due sia più immersiva rispetto all'altra, se la soggettiva risulti più efficace rispetto alla terza persona oppure se in questa equazione risultino più importanti le preferenze del giocatore. La loro osservazione iniziale, è che

«It could be suggested that the same game can create different experiences depending on the viewpoint through which the player sees the game world. First person POV allows the player to perceive the game through the eyes of the character, observing the world around them up close, giving a clear view of the scenery in front of them. This perspective is believed to provide the most immersive feel for the player [4, 16]. Alternatively, a third person POV allows the player to observe the main character in action, without giving the player the sense that they actually are the character»³⁸.

La discussione tratta in particolare dei punti di vista in prima persona (*First person POV*) e in terza persona (*Third person POV*), evidenziando le implicazioni sensoriali, cognitive ed immersive che ciascuno di essi può offrire. L'affermazione suggerisce che il punto di vista adottato nell'esperienza videoludica può modellare la percezione e l'interazione dell'utente con l'ambiente virtuale. Il punto di vista in prima persona consente al giocatore di percepire il gioco attraverso gli occhi del personaggio, con una prospettiva ravvicinata che offre una visione nitida del paesaggio circostante. Questa prospettiva è considerata quella che favorisce maggiormente l'immersione del giocatore, poiché permette un coinvolgimento più immediato e profondo. D'altra parte, il punto di vista in terza persona consente al giocatore di osservare il personaggio principale in azione senza la sensazione di essere direttamente il personaggio stesso. Questa prospettiva può fornire una maggiore comprensione delle dinamiche di gioco e dell'ambientazione, ma potrebbe essere percepita come meno coinvolgente dal punto di vista sensoriale ed emotivo rispetto alla prospettiva in prima persona. La citazione mette in luce il ruolo della prospettiva come mezzo attraverso il quale il giocatore si relaziona con l'ambiente di gioco e i personaggi. La prospettiva scelta può influenzare il senso di identificazione con il

³⁸ *Ibid.*

protagonista, la percezione dell'azione e la comprensione dell'ambiente di gioco. La scelta tra il punto di vista in prima persona e in terza persona contribuisce quindi a plasmare l'esperienza ludica e la relazione soggettiva tra giocatore e mondo virtuale.

Al termine dell'esperimento, verrà evidenziato come i giocatori presi in esame provino un senso di maggiore coinvolgimento ed immersione quando gli è permesso di vedere il mondo di gioco attraverso gli occhi del protagonista, ovvero durante le sessioni in cui il gioco è impostato sulla prospettiva in prima persona. Questo perché «the first person POV somewhat restricts the players' ability to see their situation within the game, and hence leads to the greater sense of challenge and requires to be more cognitively engaged to overcome the restriction»³⁹.

Sebbene poter osservare il personaggio che stiamo interpretando in terza persona sembri slegare il giocatore dalla possibilità di poter collimare le proprie emozioni con quelle dell'avatar che sta controllando per via di una minore immersione, da questo studio emerge che la visuale in soggettiva risulti più efficace per via della sua capacità di creare un maggiore livello di sfida. Ciò significa che, sicuramente, la visuale in soggettiva aiuta nel processo di immersione:

«In a FPS game, players can fully identify with game characters represented only by weapons or hands, shown as virtual prostheses that reach into the game environment (Grimshaw, 2008). This means that players virtually turn into game characters in a FPS game, since they feel like they are acting directly in the virtual game world»⁴⁰

Tuttavia, non ne costituisce un elemento fondamentale. Al contrario, i TPS dovrebbero incontrare meno difficoltà nello straniare il giocatore, in quanto non facendo collimare il proprio sguardo con quello del protagonista (o dell'arma), lo rendono più facilmente cosciente di ciò che sta compiendo all'interno del gioco.

Ciò che possiamo affermare, è che risulta necessario distinguere l'immersione descritta finora ed il coinvolgimento causato dalle sfide poste al giocatore. In questo, tornano utili gli studi di Csíkszentmihályi riguardo il modello di *flow*:

«The flow model was introduced by Csíkszentmihályi (1975) based upon his studies of the intrinsically motivated behavior of artists, chess players, musicians and sports players.

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ Lennart E. Nacke, Craig A. Lindley, *Affective ludology, flow and immersion in a first-person shooter: Measurement of player experience*, in "The Journal of the Canadian Game Studies Association", n.3(5), 1 aprile 2010 (<https://doi.org/10.48550/arXiv.1004.0248>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

This group was found to be rewarded by executing actions per se, experiencing high enjoyment and fulfillment in activity in itself (rather than goals of future achievement). Csíkszentmihályi describes flow as the “holistic sensation that people feel when they act with total involvement”. Logically, one could see immersion as a precondition for flow, since immersion involves a loss of a sense of context, while flow describes a level of complete involvement. Csíkszentmihályi specified flow as consisting of several characteristics: balance of challenge and skills, clear goals, explicit feedback, indistinct sense of time, loss of self-consciousness, feeling of enjoyment and control in an autotelic (i.e., self-sufficient) activity»⁴¹.

Il modello descrive lo stato psicologico del *flow* come un’esperienza di coinvolgimento totale in un’attività, in cui l’individuo percepisce un bilanciamento tra le sfide presenti e le proprie abilità, sperimenta obiettivi chiari e riceve un *feedback* esplicito.

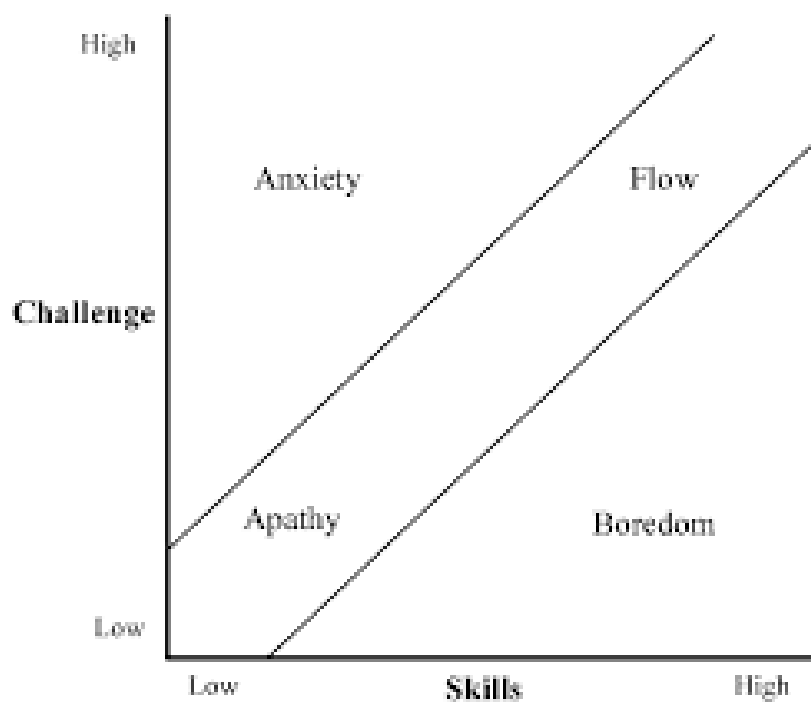


Figura 1. Il flow si verifica quando la sfida è stimolante ma raggiungibile in base alle capacità dell'individuo.
 Fonte: Roberta Maeran, Francesco Cangiano, *Flow experience and job characteristics: Analyzing the role of flow in job satisfaction*, in “TPM-Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology”, n.20(1), marzo 2013.

Inoltre, il *flow* è caratterizzato dalla perdita della consapevolezza di sé e dal senso del tempo, con l’individuo che si immerge completamente nell’attività senza alcuna preoccupazione per il giudizio o l’autoconsapevolezza. L’immersione nei videogiochi può essere vista come un prerequisito per l’esperienza di *flow*.

⁴¹ *Ibid.*

L'immersione, con la sua capacità di creare un'assorbente connessione tra il giocatore e il mondo virtuale, condivide elementi con il concetto di *flow*, come la perdita di senso di contesto e la completa partecipazione. Tuttavia, il *flow* va oltre l'immersione, incorporando l'aspetto dell'autotelico, cioè l'attività intrinsecamente gratificante per sé stessa, senza bisogno di ricompense esterne. Se l'immersione può fungere da base per l'insorgere del *flow*, bisogna considerare che quest'ultimo incorpora ulteriori aspetti, come quello autotelico, per descrivere una profonda esperienza di coinvolgimento.

1.3.2. La sfida per l'attenzione

Un ulteriore fattore di grande importanza nella creazione dell'immersione in un videogioco è il concetto di attenzione. Essa, nel contesto della progettazione videoludica, può essere definita come la capacità di catturare e mantenere il focus cognitivo del giocatore su specifici stimoli visivi, uditivi e narrativi all'interno del contesto ludico. Questo concetto, che trascende l'astrazione di una semplice interazione uomo-macchina, si traduce in un intricato intreccio di fattori sensoriali, psicologici e narrativi che concorrono a creare un'esperienza emozionalmente coinvolgente e profondamente avvincente. Al contrario di quanto accade nel caso della realtà virtuale, in cui il giocatore si trova catapultato all'interno del mondo di gioco grazie ad un visore che egli può indossare,

«In FPS games, as with most other computer games (certainly all consumer games), although the player's auditory attention can be monopolized by the game through the use of headphones, the game's visual sphere, presented on a flat monitor occupying a small percentage of the player's visual field, must compete with the real-world environment visible beyond the game hardware»⁴².

Ciò che si può notare, è che negli sparatutto in soggettiva, così come nei videogiochi in generale, l'attenzione uditiva del giocatore può essere monopolizzata dal gioco stesso mediante l'impiego di cuffie o auricolari. Tuttavia, la sfera visiva del gioco, presentata su un monitor piatto che occupa una piccola percentuale del campo visivo del giocatore, deve competere con l'ambiente reale visibile al di là dell'*hardware* del gioco. In tale contesto, il fenomeno in esame sottolinea una sfida intrinseca alla progettazione di

⁴² Grimshaw M., Charlton J., Jagger R. *First-person shooters: Immersion and attention*, cit.

esperienze videoludiche: la relazione di competizione tra il mondo virtuale del gioco e il mondo fisico reale, nella quale la dimensione visiva del gioco, limitata alla rappresentazione su un monitor, si trova a dover affrontare la presenza tangibile dell'ambiente esterno.

Questa competizione per l'attenzione visiva del giocatore suggerisce una tensione tra l'immersione fornita dal gioco stesso e la realtà circostante, la quale può influenzare l'esperienza di gioco e la percezione del mondo virtuale rappresentato. Catturare e mantenere l'attenzione visiva del giocatore all'interno di un'interfaccia bidimensionale nonostante la presenza visibile del mondo reale oltre il dispositivo di gioco si presenta come una vera e propria sfida per i *game designers*, oltre che per il *videogame* come medium. Al fine di facilitare l'immersione, quindi, «FPS games depend upon image and sound for the sensory experiences they provide but manufacturers and games companies are seeking new interfaces that will enable immersion through other senses»⁴³.

Ad emergere è l'importanza dell'esperienza multisensoriale nell'ambito dei giochi FPS, dove l'interazione con il mondo virtuale è prevalentemente mediata attraverso l'aspetto visivo e l'aspetto uditivo. Questi elementi sensoriali sono fondamentali per creare una sensazione di coinvolgimento e realismo nell'ambiente di gioco. Tuttavia, nell'ottica dell'innovazione tecnologica e della ricerca di nuove forme di coinvolgimento, le aziende coinvolte nello sviluppo di giochi FPS stanno esplorando modalità diverse di interazione sensoriale. L'enfasi posta sul ricercare nuove interfacce indica il desiderio di ampliare l'immersione dei giocatori oltre i confini tradizionali del solo aspetto visivo e uditivo. L'obiettivo potrebbe essere quello di coinvolgere ulteriormente il senso del tatto, l'olfatto o addirittura il gusto, al fine di arricchire l'esperienza di gioco e renderla ancora più coinvolgente e realistica.

1.3.3. *Il marketing: tra backstories e realismo*

Tuttavia, per il giocatore e per lo sviluppatore, ci sono molti processi che portano all'immersione negli FPS che prendono piede ben prima che il gioco sia anche solo installato: «Back stories, minimal though they are, and promotional material for FPS

⁴³ *Ibid.*

games typically address the potential player in the secondperson singular and situate her within the game-world»⁴⁴.

Grimshaw si riferisce qui alle costruzioni narrative di base e al materiale promozionale tipicamente associato ai videogiochi soprattutto in prima persona. Nonostante le trame retrostanti possano risultare minimali nella loro composizione, presentano invariabilmente un tratto distintivo: l'indirizzamento del potenziale giocatore con la seconda persona singolare e la collocazione di quest'ultimo all'interno dell'universo di gioco. L'uso della seconda persona singolare in tali trame narrative denota un'intenzionale strategia volta a instaurare un legame personalizzato tra il giocatore e il mondo virtuale delineato dal gioco FPS. Tale forma di rivoluzione non solo contribuisce a generare un senso di identificazione e agency individuale nel giocatore all'interno del contesto narrativo, ma mira altresì ad amplificare la qualità immersiva dell'esperienza ludica. Inoltre, l'atto di collocare il giocatore all'interno del mondo di gioco genera una fondamentale congiunzione tra coinvolgimento ludico e integrazione narrativa. Attraverso l'immersione del giocatore nell'ambiente virtuale, queste narrazioni coltivano un senso accresciuto di affinità e investimento, dissolvendo efficacemente il confine tra la realtà del giocatore e l'ambito immaginario del gioco.

Questo processo, rafforzato dai materiali promozionali che adottano questa strategia, stimola un'esperienza più potente e significativa per il giocatore, esaltando così il potenziale immersivo del genere FPS. Tutto ciò viene rafforzato dall'attenzione visiva posta sui dettagli militaristici presenti all'interno degli sparattutto, in prima e terza persona, a sfondo bellico:

«Realism FPS games scrupulously visually model their real world correlates: a World War II FPS game (early versions of the *Call of Duty* franchise, for example) are fetishistic in their attention to period detail in uniform, weapons, land and air vehicles among other visual artefacts. Realism goes only so far though: the violence, for example, is contained within the game hardware and players' characters, in an effort to balance realism with gameplay satisfaction, are typically more immune to gunshot wounds and explosions than humans would be»⁴⁵.

⁴⁴ Mark Grimshaw, *Sound and immersion in the first-person shooter*, in "Proceedings of CGAMES'2007", 2007 (<http://hdl.handle.net/2436/35995>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

⁴⁵ Grimshaw M., Charlton J., Jagger R. *First-person shooters: Immersion and attention*, cit.

I giochi FPS, ma non solo, che adottano una concezione di realismo meticoloso replicano con scrupolosità i corrispettivi del mondo reale in termini visivi: ad esempio, i primi titoli della serie *Call of Duty* ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale prestano una cura maniacale nei dettagli storici riguardanti uniformi, armi, veicoli terrestri e aerei, oltre ad altri artefatti visivi. Questa minuziosa ricreazione visuale spesso manifesta in termini di feticismo estetico, mira a immergere il giocatore nell'ambientazione storica e ad avvalorare l'autenticità dell'esperienza di gioco. Nonostante l'adesione al realismo visivo, è rilevante sottolineare che l'applicazione del concetto di realismo è necessariamente soggetta a limitazioni pragmatiche e ludiche. In questo contesto, il realismo si confronta con la necessità di garantire una soddisfazione ludica equilibrata. Ad esempio, sebbene l'ambientazione e le rappresentazioni visive possano riflettere fedelmente la realtà, la violenza all'interno del gioco è circoscritta all'ambito dell'*hardware* del gioco stesso e i personaggi dei giocatori sono solitamente dotati di una maggiore resistenza ai colpi di arma da fuoco e alle esplosioni rispetto a quanto sarebbe realistico per gli esseri umani. Sebbene questo compromesso, che sembra mettere in pericolo l'immersione del giocatore, sia necessario per creare delle esperienze di gioco gratificanti e stimolanti, esso merita di essere analizzato maggiormente, in particolar modo sotto l'ottica del design etico e dell'ideologia militare: il problema di porre il giocatore in un setting in cui tutto tende al realismo meno che la sua resistenza ai colpi da fuoco ci riporta ai temi di "eroizzazione del soldato" ed efficacia della violenza.

Nei paragrafi successivi affronteremo diverse tipologie di sparatutto anche sotto questo punto di vista, differenziando coloro che presentano al loro interno una struttura maggiormente *arcade*, talvolta soprannominati *hero shooters*, da quelli simulativi. In definitiva, l'immersione nei giochi sparatutto emerge come un complesso intreccio di elementi interconnessi che convergono per plasmare un'esperienza ludica coinvolgente e appagante. L'effettiva scelta tra visuale in soggettiva o terza persona rappresenta una decisione cruciale, con la visuale in soggettiva che si distingue per la sua intrinseca capacità di avvolgere il giocatore all'interno del contesto virtuale. L'elemento di sfida e il concetto di *flow*, unitamente alla gestione accurata dell'attenzione, fungono da catalizzatori per l'*engagement*, contribuendo a mantenere il giocatore immerso nel susseguirsi delle azioni ludiche. Parimenti, l'incorporazione di narrazioni intriganti attraverso *backstories* articolate arricchisce il tessuto narrativo e promuove una

connessione empatica con l'ambientazione e i personaggi. In parallelo, il realismo minuziosamente adottato negli aspetti militari, uniformi, armi e oggetti non solo accresce il senso di autenticità, ma amplifica anche l'immersività tangibile. In un panorama in cui la progettazione di giochi soprattutto si fonde con l'esigenza di bilanciare elementi visivi, narrativi e ludici, è nell'intreccio sinergico di tali variabili che risiede l'opportunità di creare esperienze di gioco intrinsecamente coinvolgenti e memorabili.

1.4. Approccio al videogame

In questo paragrafo introdurremo i due modelli che applicheremo all'analisi di determinati titoli soprattutto per comprendere in che modo essi operino sul livello dell'etica e della morale al fine di poter far arrivare al giocatore determinati sentimenti o valori, nel nostro caso quello antimilitarista contro quello bellicista. Prima di esporre il design etico ed il *moral disengagement model*, è necessario soffermarsi su due termini cardine del videogame: *gameplay* e *cutscene*. Il termine *gameplay* all'interno dei videogiochi si riferisce all'insieme delle interazioni e delle attività ludiche che un giocatore può svolgere all'interno di un contesto virtuale creato dal gioco stesso. Esso comprende l'ampia gamma di azioni, decisioni e strategie che un giocatore può intraprendere per progredire nel gioco, raggiungere obiettivi, superare sfide e sperimentare il mondo di gioco. Il *gameplay* costituisce l'aspetto centrale dell'esperienza videoludica, poiché rappresenta la modalità attraverso cui i giocatori interagiscono con il mondo virtuale, risolvono enigmi, affrontano avversari e contribuiscono allo sviluppo della trama. Esso è guidato da regole, sistemi di gioco e meccaniche che stabiliscono le condizioni per il progresso all'interno del gioco e creano un senso di sfida, gratificazione e coinvolgimento per il giocatore. L'analisi e la comprensione del *gameplay* coinvolgono l'esame delle dinamiche di gioco, delle strutture narrative, delle scelte disponibili, delle abilità richieste e delle interazioni tra giocatore e sistema di gioco. Inoltre, il *gameplay* può variare notevolmente da un videogioco all'altro, in base al genere, al design e agli obiettivi del gioco stesso, contribuendo così alla diversità e all'originalità delle esperienze videoludiche. Tutto ciò ricade in quello che è stato definito come piano ludico, che Fulco descrive come ciò che «[...] contiene tutti gli elementi del videogioco in relazione con

l'Interattività [sic], quali il sistema di controllo, le azioni eseguibili, gli oggetti o la struttura dei livelli»⁴⁶.

Le *cutscenes*, invece, sono intermezzi pre-renderizzati o in tempo reale che presentano narrazione visiva e sonora al fine di avanzare nella trama, fornire informazioni di contesto o offrire momenti di sviluppo dei personaggi. Queste sono disconnesse dal *gameplay* interattivo principale e fungono da intermezzi cinematografici all'interno dell'esperienza di gioco. Le *cutscenes* possono essere utilizzate per enfatizzare eventi cruciali della storia, offrire spiegazioni dettagliate o affettive e migliorare l'immersione dei giocatori nell'universo di gioco.

La loro inclusione mira a equilibrare l'aspetto narrativo dei videogiochi con l'interattività caratteristica di questo medium, contribuendo così alla creazione di un'esperienza di gioco più coinvolgente e articolata. Klevjer descrive le *cutscenes* come delle «sequenze cinematografiche non interattive che si rivolgono ad uno spettatore anziché a un giocatore. Durante le *cutscenes*, infatti, la possibilità dell'utente di intervenire sul testo ludico viene temporaneamente sospesa»⁴⁷.

Questi intermezzi rientrano, al contrario del *gameplay*, nel piano narrativo, il quale «[...] contiene invece tutti gli elementi in relazione alla Narrazione [sic], quali dialoghi, testi o personaggi»⁴⁸.

Fulco, tuttavia, descrive anche un terzo piano che rappresenta l'unione tra i due già citati: quello ludonarrativo. In questo piano,

«si collocano tutti gli elementi coinvolti al contempo nel processo di interattività e in quello di narrazione. Il piano ludonarrativo è da considerarsi il punto di incontro tra meccanica di gioco e racconto, il piano all'interno del quale si svolge l'evento-gioco, ovvero la realizzazione concreta dell'azione scaturita dal campo di possibilità descritto dalle meccaniche di gioco»⁴⁹.

Ne sono un esempio quelle che sono state definite come *cutscenes* interattive, in quanto non sospendono completamente l'interattività del giocatore, ma la richiamano attraverso

⁴⁶ Ivan Fulco, *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Edizioni Unicopli, Milano, 2002, p. 58.

⁴⁷ Rune Klevjer, *Per una difesa delle cut scenes*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi Editori, Roma, 2008, p. 54.

⁴⁸ Fulco I., *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*, cit., p. 58.

⁴⁹ *Ivi*, p. 65.

l'uso di *Quick Time Events* (QTE). L'acronimo QTE si riferisce all'apparizione sullo schermo dell'icona di un tasto (o più tasti) che l'utente deve premere in tempo per far sì che una determinata azione si svolga correttamente. Un caso degno di nota è rintracciabile nelle opere di David Cage. Specialmente in un titolo come *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), «il giocatore non è in alcuna sequenza un semplice spettatore, venendogli invece richiesto di usare il controller in ogni situazione inserita all'interno del gioco»⁵⁰.

Ci soffermeremo ulteriormente riguardo determinate capacità specifiche delle *cutscenes*, in particolare all'interno degli sparatutto in prima persona, in un paragrafo successivo.

1.4.1. *Sicart ed il gameplay etico*

Ora, soffermandoci sul *gameplay*, è interessante riportare come sia stato definito da Sicart in *Moral dilemmas in computer games*: «gameplay should be understood from the rules, but as a player experience—a creatively engaging activity. Gameplay, in short, is the designed element of the ludic experience, open toward player appropriation»⁵¹.

Piuttosto che considerare il *gameplay* esclusivamente in termini di regole e meccaniche di gioco, l'autore propone di comprenderlo come un'esperienza giocatore-centrica, ovvero come un'attività coinvolgente e creativamente stimolante. Il *gameplay*, in breve, rappresenta l'elemento di design all'interno dell'esperienza ludica, il quale è aperto all'appropriazione da parte del giocatore. Questa prospettiva mette in rilievo il fatto che il *gameplay* vada oltre la mera struttura delle regole e delle meccaniche, essendo intrinsecamente legato alla dimensione soggettiva e partecipativa del giocatore. L'autore suggerisce che il *gameplay* non dovrebbe essere concepito come un insieme statico di istruzioni, ma come un'opportunità per l'individuo di coinvolgersi attivamente nell'esperienza di gioco, adattandola e interpretandola in modi unici. Inoltre, l'idea di «player appropriation» sottolinea la capacità del giocatore di appropriarsi del *gameplay* in modo personale e creativo, apportando le proprie interpretazioni, emozioni e strategie. Questa prospettiva allarga il concetto di *gameplay* oltre la visione tradizionale di un semplice sistema di regole, spingendo a considerarlo come un terreno fertile per

⁵⁰ Marco Accordi Rickards, Micaela Romanini, Guglielmo De Gregori, *David Cage. Esperienze interattive oltre l'avventura*, Edizioni Unicopli, Milano, 2012, p. 100.

⁵¹ Miguel Sicart, *Moral dilemmas in computer games*, in "Design Issues", n.29(3), MIT Press, Cambridge, 2013, p. 30.

l'espressione individuale e l'interazione giocatore-gioco. In sintesi, Sicart invita a considerare il *gameplay* come un'esperienza dinamica, fluida e partecipativa che va oltre le limitazioni di regole statiche, abbracciando l'aspetto creativo e coinvolgente dell'attività ludica. Possiamo ora iniziare ad inoltrarci nel concetto di design etico, partendo dalla definizione che Sicart fornisce riguardo la *computer ethics*: «Computer ethics is the field studying the ethical implications that the use of Internet communication technologies and computational technologies create, determining if those ethical issues are new problems or just reiterations of old problems»⁵².

Questa affermazione riguarda il campo dell'etica informatica (*computer ethics*) e la sua relazione con Internet e le tecnologie computazionali. L'obiettivo di questo studio è determinare se le questioni etiche sollevate da tali tecnologie rappresentano problemi etici nuovi, distinti e unici, oppure se sono delle ripetizioni di problemi etici già noti e dibattuti in altri contesti. In altre parole, l'autore si interroga se le problematiche etiche emerse nell'ambito delle tecnologie di comunicazione Internet e computazionali rappresentino delle sfide morali completamente innovative oppure siano delle varianti o estensioni di dilemmi etici già conosciuti. Questo approccio riflette un interesse critico nei confronti delle implicazioni morali delle tecnologie emergenti, cercando di valutare se queste generino nuovi paradigmi etici o semplicemente riportino in auge questioni etiche che l'umanità ha già affrontato in passato. Tale analisi è essenziale per comprendere come affrontare e risolvere le questioni etiche legate all'uso sempre più diffuso di queste tecnologie nella società contemporanea.

È necessario, per prima cosa, riportare la distinzione che Sicart compie tra etica e morale: «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»⁵³.

L'etica, dunque, riguarda un quadro strutturato o una raccolta di principi morali, inclusivi delle metodologie impiegate per esaminarli e interpretarli. D'altro canto, la morale si caratterizza come un quadro valutativo attraverso il quale le azioni o le entità sono giudicate su uno spettro binario di conformità o deviazione rispetto alle norme stabilite di correttezza o trasgressione. Il *gameplay* etico può essere definito come

⁵² Miguel Sicart, *The ethics of computer games*, MIT press, Cambridge, 2011, p. 16.

⁵³ *Ivi*, p. 4.

«the ludic experience in which regulation, mediation, or goals require from the player moral reflection beyond the calculation of statistics and possibilities. This type of gameplay requires an understanding of games as objects with values embedded in their design. These objects establish a mode of relation with the player, using a designed purpose to limit their agency in the game world. Ethical gameplay requires an understanding of players as moral agents who are capable of reflecting ethically on choices that are given as part of the game experience. In summary, game design is ethically relevant, and play is a moral action»⁵⁴.

Perché si parli di *gameplay* etico, dunque, il gioco non deve limitarsi a delineare un contesto ludico, ma ha anche il compito di stabilire un quadro etico preciso con le proprie normative. L'atto di giocare, invece, deve coinvolgere il giocatore in una riflessione moralmente rilevante, al fine di trasformarlo in agente morale.

Un passaggio importante tratto dal suo *The Ethics of Computer Games* è quello in cui Sicart definisce i videogiochi come oggetti progettati (*designed objects*) in grado di creare pratiche non etiche:

«As designed objects, computer games create practices that could be considered unethical. Yet these practices are voluntarily undertaken by a moral agent who not only has the capacity, but also the duty to develop herself as an ethical being by means of practicing her own player-centric ethical thinking while preserving the pleasures and balances of the game experience. The player is a moral user capable of reflecting ethically about her presence in the game, and aware of how that experience configures her values both inside the game world and in relation to the world outside the game»⁵⁵.

Queste pratiche sono, tuttavia, intraprese volontariamente da un agente morale che non solo possiede la capacità, ma anche il dovere di svilupparsi come essere etico attraverso la pratica del proprio pensiero etico centrato sul giocatore, mantenendo allo stesso tempo il piacere e l'equilibrio dell'esperienza di gioco. Il giocatore è un utente morale in grado di riflettere eticamente sulla propria presenza nel gioco e consapevole di come quell'esperienza configura i suoi valori sia all'interno del mondo di gioco che in relazione al mondo esterno al gioco. L'autore riconosce che, sebbene i videogiochi possano dare luogo a comportamenti che sembrano non conformi a standard etici, questi comportamenti sono intrapresi da giocatori che agiscono come agenti morali. Gli individui che partecipano a esperienze videoludiche sono considerati capaci di riflessione

⁵⁴ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 24.

⁵⁵ Sicart M., *The ethics of computer games*, cit., p. 17.

etica e responsabilità morale. Questo implica che i giocatori non sono semplici spettatori passivi delle azioni all'interno del gioco, ma attori che prendono decisioni etiche e riflettono sulle conseguenze morali delle proprie scelte. L'idea chiave qui è che i giocatori non solo partecipano alle dinamiche di gioco, ma anche all'etica dell'esperienza. Essi devono trovare un equilibrio tra il coinvolgimento nell'attività ludica, che spesso include elementi controversi o sfide etiche, e la propria coscienza morale.

Sicart sottolinea che i giocatori sono in grado di sviluppare e applicare il proprio pensiero etico all'interno del contesto di gioco, considerando come le loro azioni influenzino sia il mondo di gioco che il mondo esterno, e come questo possa contribuire alla loro crescita come individui etici. In sintesi, la problematica affrontata in questo passaggio è il ruolo attivo e moralmente impegnato dei giocatori in un contesto etico all'interno di un *videogame*. In *The banality of simulated evil: designing ethical gameplay*, Sicart riflette su come il riscontro che il videogioco dà all'utente sia fondamentale al fine di creare un'esperienza eticamente rilevante:

«by selecting the type and amount of feedback that a specific agent receives, these systems detach that agent from the informational environment of the actions. In other words, the agents in these systems do not perceive their actions as anything other than what is needed to keep the system running efficiently, and the system only provides feedback about how well it is functioning»⁵⁶.

Sicart affronta qui il concetto di *feedback* all'interno di sistemi interattivi e ludici. Egli afferma che mediante la scelta del tipo e della quantità di *feedback* che un agente specifico riceve, questi sistemi separano quell'agente dall'ambiente informativo delle azioni. In altre parole, gli agenti all'interno di tali sistemi non percepiscono le proprie azioni come qualcosa di diverso da ciò che è necessario per mantenere l'efficienza del sistema, e il sistema fornisce *feedback* solo riguardo a quanto bene esso funziona. Viene dunque sollevata l'importante questione della relazione tra gli agenti (come giocatori o partecipanti) e il sistema interattivo (come un videogioco o un'applicazione). L'autore sottolinea come il *feedback*, ovvero le risposte fornite dal sistema in risposta alle azioni dell'agente, possa influenzare la percezione e l'esperienza dell'agente stesso. Il concetto

⁵⁶ Miguel Sicart, *The banality of simulated evil: designing ethical gameplay*, in "Ethics and information technology", n.11, 14 luglio 2009 (<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=52cf9dfe0ef7ec295989e5eca16ae66f1ae402fe>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

chiave qui è che la progettazione dei *feedback* può influire sulla percezione che gli agenti hanno delle proprie azioni e del contesto di gioco.

Se il sistema fornisce *feedback* limitato o focalizzato solo sull'efficienza del sistema stesso, gli agenti potrebbero perdere la consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni al di là della mera operatività del sistema. Ciò potrebbe portare a una sorta di distacco tra le azioni intraprese dagli agenti e il contesto più ampio in cui si svolgono. Questa riflessione ha implicazioni significative per la progettazione di giochi e sistemi interattivi, poiché evidenzia l'importanza di fornire un *feedback* bilanciato e significativo agli agenti, in modo che possano comprendere le conseguenze delle proprie azioni e sviluppare una visione più profonda del mondo virtuale o del sistema con cui interagiscono.

Sicart invita, dunque, a considerare il ruolo cruciale del *feedback* nella costruzione delle esperienze interattive e a valutare come questo possa influire sulla percezione e sulla partecipazione degli agenti nell'ambito di sistemi ludici. L'autore riporta alcuni esempi al fine di poter meglio comprendere questi concetti:

«there is no moral risk in *New Super Mario Bros* because the “violence” is cartoonish, like there are no explicit challenges to our ethics in playing a game of *Buzz! The Big Quiz* (Relentless 2006), *Dance Dance Revolution* (Konami 1998) or similar social games. But games like *Defcon*, or more popularly *Doom* (id Software 1993), *Counter-Strike* (Valve Software 2000) or any other First Person Shooter seem to create immediate ethical concern, traceable to the concept of the banality of evil»⁵⁷.

In giochi come *New Super Mario Bros* (Nintendo, 2006) non c'è un rischio morale siccome la violenza è rappresentata in modo “cartoonesco” e in quelli come *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998) non ci sono delle sfide etiche esplicite. Tuttavia, giochi come gli FPS sembrano generare preoccupazioni etiche immediate, collegabili, secondo Sicart, al concetto di banalità del male⁵⁸. Quello che mette in luce questa affermazione è il dibattito sull'etica dei videogiochi e come la rappresentazione della violenza in diversi giochi possa suscitare reazioni etiche diverse. L'autore suggerisce che la rappresentazione “cartoonesca” della violenza in alcuni giochi può contribuire a minimizzare il rischio

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ Il concetto di “banalità del male” di Hannah Arendt descrive come persone ordinarie, senza particolari tratti malvagi, possano compiere atti terribili semplicemente seguendo ordini e conformandosi alle regole senza riflettere criticamente. Hannah Arendt, *La banalità del male. Eichmann a Gerusalemme*, Feltrinelli Editore, Milano, 2001.

morale percepito, poiché tali rappresentazioni non sono avvertite come realistiche o seriamente coinvolgenti. D'altro canto, i giochi che presentano una rappresentazione più realistica della violenza, come gli sparattutto in prima persona menzionati, possono generare preoccupazioni etiche più forti. Il riferimento alla banalità del male richiama l'idea che l'assunzione di comportamenti negativi o eticamente discutibili può diventare normale o banale nel contesto di un ambiente simulato, come un videogioco. Questo può portare a una sorta di disconnessione tra le azioni intraprese nel gioco e la percezione delle loro implicazioni etiche nel mondo reale.

Sicart mette in evidenza come le rappresentazioni della violenza e, di conseguenza, le sfide etiche nei videogiochi possano variare in modo significativo, suscitando reazioni etiche diverse. L'autore richiama l'attenzione su come i diversi aspetti della presentazione dei giochi possano influenzare la percezione dei giocatori e le considerazioni etiche legate alle loro azioni virtuali. Successivamente, Sicart approfondisce in che modo il concetto di banalità del male venga richiamato all'interno della sfera etica nei videogiochi: «by alienating the player from reflecting about the ethics of their actions, and outsourcing moral evaluation to a closed, pre-designed system, the game effectively limits players' ethical agency. This limitation, by means of system design, recalls the concept of the banality of evil»⁵⁹.

Questa alienazione menzionata dall'autore, associata al fatto che l'elaborazione dell'etica è demandata a un sistema chiuso e predefinito, limita efficacemente l'*agency* etica dei giocatori. Sicart sottolinea che, quando i giochi privano i giocatori dalla riflessione etica riguardo alle loro azioni, permettendo invece al sistema di valutare in modo predefinito ciò che è eticamente accettabile o inaccettabile, si riduce l'opportunità per i giocatori di prendere decisioni etiche informate. Il concetto a cui viene dato un peso maggiore in questo passaggio è la limitazione dell'*ethical agency* dei giocatori: quando il gioco impone un quadro etico predeterminato o quando la riflessione etica viene ignorata o minimizzata, i giocatori potrebbero essere esposti a situazioni in cui non sono chiamati a valutare le implicazioni morali delle loro azioni. Questo processo può normalizzare comportamenti che potrebbero essere considerati eticamente problematici in contesti reali, parallelo alla nozione di banalità del male, secondo la quale atti moralmente riprovevoli possono diventare banali o normali se fanno parte di sistemi che li accettano.

⁵⁹ *Ibid.*

In definitiva, Sicart esplica come i giochi possano influenzare l'*ethical agency* dei giocatori attraverso il modo in cui incorporano o escludono la riflessione etica all'interno delle esperienze di gioco. Questa prospettiva critica richiama l'attenzione sul ruolo cruciale che la progettazione dei giochi ha nell'incentivare o limitare la considerazione etica da parte dei giocatori.

Avendo compreso come determinati titoli rispetto ad altri abbiano delle componenti che implicano una riflessione etica, è ora importante comprendere la natura ergodica del videogioco. Sicart sostiene che un videogioco può essere descritto

«from a formal, procedural perspective, but the complete understanding of games and their capabilities is only possible when described as experiences. Those experiences have a formal, material sense that conditions the possible ways the users perform those experiences. In game research terms, games have an ergodic nature»⁶⁰.

Secondo l'autore, sebbene sia possibile analizzare i giochi da un punto di vista formale e procedurale, una comprensione completa dei giochi e delle loro capacità emerge solamente quando vengono descritti come esperienze. Queste esperienze hanno una dimensione formale e materiale che condiziona le possibili modalità in cui gli utenti svolgono tali esperienze. Dal punto di vista della ricerca sui giochi, Sicart sottolinea che essi hanno una natura ergodica. «Formale» si riferisce agli aspetti strutturali dei giochi, come le regole e le meccaniche di gioco. «Procedurale» si riferisce alle sequenze di azioni e alle dinamiche che si verificano durante il gioco. Questi aspetti formali e procedurali possono essere analizzati attraverso l'analisi delle regole, delle interazioni e delle strategie coinvolte. D'altra parte, l'aspetto «esperienziale» si riferisce all'esperienza soggettiva dell'utente durante l'interazione con il gioco. Questa prospettiva considera le modalità attraverso cui il gioco suscita emozioni, coinvolgimento e significati personali per l'utente. Questa dimensione è spesso difficile da catturare attraverso l'analisi puramente formale e procedurale, poiché coinvolge elementi soggettivi e interazioni emotive.

L'elemento «ergodico» menzionato da Sicart fa riferimento alla natura dei giochi in cui gli utenti devono impegnarsi attivamente e investire sforzo per ottenere risultati o progressi. Questo concetto implica che i giocatori devono superare sfide, risolvere problemi o intraprendere azioni per avanzare nel gioco, contribuendo così alla loro

⁶⁰ Sicart M., *The ethics of computer games*, cit., p.30.

esperienza di gioco in modo attivo e partecipativo. L'ergodicità, dunque, può essere descritta come «the property of a system that evaluates the interaction according to some rules, most of them known by the user, and that determines a success state that the player strives to achieve»⁶¹.

L'ergodicità si riferisce, quindi, alla proprietà di un sistema in cui l'interazione avviene secondo determinate regole, la maggior parte delle quali è conosciuta dall'utente, e che stabilisce uno stato di successo che il giocatore si impegna a raggiungere. Nel contesto dei giochi, l'ergodicità si riferisce alla natura delle attività ludiche in cui l'utente partecipa attivamente e deve seguire regole specifiche per progredire all'interno del sistema di gioco. Le regole sono spesso strutturate in modo che il giocatore possa influenzare l'esito del gioco attraverso le sue azioni e le sue decisioni. La conoscenza delle regole da parte del giocatore è cruciale poiché gli consente di prendere decisioni informate durante l'interazione con il gioco. La «valutazione dell'interazione secondo alcune regole» si riferisce al fatto che il sistema di gioco stabilisce criteri e parametri secondo i quali le azioni del giocatore vengono valutate. Questi criteri possono includere il raggiungimento di obiettivi, il superamento di sfide, l'accumulo di punti o altre forme di progressione nel gioco.

Il giocatore è quindi incentivato a conformarsi a queste regole per cercare di raggiungere uno stato di successo o un risultato favorevole all'interno del gioco. L'obiettivo del giocatore di «raggiungere uno stato di successo» riflette il desiderio intrinseco di ottenere risultati positivi all'interno del gioco. Questo stato di successo può variare da gioco a gioco e può includere obiettivi come la vittoria in una partita, il completamento di una missione o la risoluzione di un enigma. In sintesi, Sicart definisce ergodico un gioco perché «it has built-in rewards and punishments for successfully experiencing it»⁶².

L'aspetto distintivo che Sicart evidenzia è che i giochi ergodici sono progettati con una struttura che incorpora premi e sanzioni intrinseci al fine di influenzare il comportamento dei giocatori. Queste ricompense e punizioni sono parte integrante delle dinamiche di gioco e fungono da incentivo per indirizzare le scelte e le azioni dei giocatori verso determinati obiettivi di gioco. Le ricompense possono includere acquisizione di punti, avanzamento di livelli, sblocco di contenuti aggiuntivi o altre forme di

⁶¹ *Ibid.*

⁶² *Ivi*, p. 66.

gratificazione. Al contrario, le sanzioni possono comportare penalità, perdita di punti o rallentamenti nel progresso del gioco.

L'ergodicità, quindi, si collega strettamente all'etica dei giochi poiché influisce sul modo in cui i giocatori si impegnano con il gioco e sperimentano il suo contenuto. La progettazione di ricompense e punizioni intrinseche può avere un impatto significativo sulla motivazione, l'immersione e l'esperienza emotiva dei giocatori. Pertanto, l'analisi dell'etica dei giochi coinvolge la considerazione di come queste dinamiche di premi e sanzioni possono influenzare il coinvolgimento dei giocatori, la loro percezione del gioco e il modo in cui reagiscono alle sfide presentate. Suddette regole ed il *feedback* dato in risposta al giocatore sono fondamentali per la creazione di un'etica all'interno del videogioco. Nelle parole di Sicart, «Games are objects designed to be interacted with by accepting some rules that can/will grant a ludic experience. This design needs to bring ethical values to that experience, values that will be accepted and analyzed by the players in order to successfully experience the game»⁶³.

Qui, Sicart si riferisce alla natura dei giochi come oggetti progettati per essere interagiti attraverso l'accettazione di regole, le quali consentono o garantiranno un'esperienza ludica. Questa affermazione riflette il concetto che i giochi sono costruiti con l'intento di offrire un'esperienza di gioco attraverso l'adesione a un insieme di regole e parametri definiti. Queste regole sono fondamentali per creare una struttura all'interno della quale i giocatori interagiscono, prendono decisioni e cercano di raggiungere determinati obiettivi o risultati nel contesto del gioco. Ciò che viene maggiormente sottolineato è che il processo di progettazione dei giochi dovrebbe incorporare valori etici all'interno dell'esperienza di gioco stessa. Questi valori etici fungono da orientamento morale o concettuale che influisce sulle dinamiche di gioco e sulle scelte dei giocatori. La progettazione etica dei giochi implica che i valori incorporati nel gioco siano accettabili e significativi per i giocatori, e che questi valori possano essere esplorati e analizzati all'interno del contesto del gioco. L'etica dei giochi comprende il modo in cui i valori, le norme e le questioni morali sono incorporati nel design di un gioco e influenzano il comportamento dei giocatori. I suddetti valori etici possono riguardare una vasta gamma di aspetti, come la rappresentazione di temi sensibili, la promozione di comportamenti positivi o la stimolazione della riflessione etica da parte dei giocatori. I giocatori possono

⁶³ *Ivi*, p. 35.

interagire con questi valori attraverso le loro scelte all'interno del gioco e le reazioni emotive che emergono durante l'esperienza di gioco.

Sicart, quindi, evidenzia l'importanza di progettare giochi con una base etica, in modo che i valori morali e concettuali siano parte integrante dell'esperienza di gioco. Questo richiede che i giocatori interagiscano con regole e valori che offrono non solo una sfida ludica, ma anche una riflessione sulla dimensione etica dell'esperienza stessa. Tenendo a mente questi concetti, possiamo ritornare ai giochi con al loro interno pratiche che potrebbero essere considerate non etiche, approfondendo in che modo queste si configurano e vengono presentate al giocatore. Sempre nelle parole di Sicart,

«If games are considered unethical, it is partially because they can be identified with these totalitarian political and social structures that made policies just a detached game of matching numbers. In this line of thought, a game has to be unethical because the agent is presented with rewards for actions of (simulated) evil, while feedback on the consequences is not provided (nevertheless, it is necessary to say that the consequences of actions in games do have a system for feedback, embedded in the rule system, and usually tied to the winning conditions). The act of “killing” an opponent in a computer game becomes, from this perspective, an action that has no other consequence than that quantized by the game rules, and therefore the player is alienated from thinking what the actual consequences of her actions are. This is the potential unethical outcome of the banality of simulated evil»⁶⁴.

Analizzando i giochi in termini di etica, l'autore implica che l'associazione dei giochi con strutture politiche e sociali totalitarie può contribuire alla percezione dell'eticità dei giochi stessi. Secondo questa prospettiva, i giochi possono essere considerati eticamente problematici in quanto possono essere assimilati a sistemi politici e sociali in cui le decisioni vengono ridotte a semplici operazioni numeriche distaccate dalla realtà.

In questa visione, si suggerisce che i giochi possano essere considerati eticamente problematici in quanto possono ricompensare il giocatore per azioni considerate malevole all'interno del contesto simulato, ma senza fornire un *feedback* esauriente sulle conseguenze reali di tali azioni. Questo è in parte dovuto al fatto che le conseguenze delle azioni all'interno dei giochi sono spesso limitate e vincolate alle regole del gioco stesso. Ad esempio, l'atto di “uccidere” un avversario in un gioco diventa un'azione priva di conseguenze reali al di là di quelle quantificate dalle regole del gioco. Da questa

⁶⁴ Sicart M., *The banality of simulated evil: designing ethical gameplay*, cit.

prospettiva, l'autore sostiene che l'attività di compiere azioni malevole all'interno dei giochi può portare a una sorta di distacco da considerazioni etiche più profonde, poiché il giocatore non è stimolato a riflettere sulle reali conseguenze delle sue azioni. Questo potrebbe generare una situazione eticamente problematica, in cui l'azione malvagia viene banalizzata e disconnessa dalle sue implicazioni etiche più ampie. Questo concetto è collegato alla già citata idea di banalità del male, dove azioni moralmente discutibili possono essere normalizzate e semplificate, perdendo così la loro portata etica completa. In breve, i giochi, in quanto contesti di simulazione che spesso permettono azioni malevole senza le reali conseguenze che si avrebbero nella vita reale, potrebbero portare a una disconnessione tra le azioni dei giocatori e le implicazioni etiche di suddette azioni, contribuendo alla percezione di un'eticità compromessa dei giochi stessi. È proprio su questo punto che gli sparatutto che andremo ad analizzare lavorano, così come anche altre tipologie di videogiochi, sovvertendo l'idea di questa parvente assenza di feedback etico riguardo le azioni compiute dal giocatore all'interno del mondo di gioco. Ma come si configura un'esperienza etica di gameplay? Come viene costruita?

«Ethical gameplay can be built by exploiting the ontological tension between the player as agent within the gameworld, and the player as input provider for a state machine. Players construct their ethics by combining the embedded ethics in the design with their own values, both in their history as players and as beings outside the game infosphere. This process creates an ontological tension that can be exploited creatively: the actions that the player has to take in order to play the game, and win it, can be ethically challenging, provoking a constant balance of the decision making process between the optimization of the resources and the values attached to them. Games like *September 12th* (Newsgaming.com 2003), *Deus Ex* (Ion Storm 2000), or *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2006) satisfy this principle: what the player has to do can be in collision with either her values external to the game (*September 12th* puts the ethical/political player in the dilemma of playing vs. not doing anything, and the consequences of the “war on terror”), her values within the game (some choices in *Deus Ex* force players to take temporary allies who may be opposite to the ethical approach to the gameworld enforced during gameplay), or her own actions as a player who wants to finish the game. Exploiting the difficult balance between what is good in a game, what players consider as good in that game, and what cultural beings consider as good in general is a question of careful balance but it is a relevant way of achieving interesting ethical gameplay»⁶⁵.

⁶⁵ *Ibid.*

In questo passaggio, Sicart sostiene che è possibile costruire un *gameplay* etico sfruttando la tensione ontologica tra il giocatore in quanto agente all'interno del mondo di gioco e il giocatore in quanto fornitore di input per una macchina a stati. I giocatori costruiscono la loro etica combinando l'etica incorporata nel design con i propri valori, sia nella loro storia come giocatori sia come individui al di fuori dell'infosfera del gioco.

Questo processo crea una tensione ontologica che può essere sfruttata in modo creativo: le azioni che il giocatore deve compiere per giocare e vincere il gioco possono essere eticamente impegnative, provocando un costante equilibrio nel processo decisionale tra l'ottimizzazione delle risorse e i valori ad esse associati. Giochi come *September 12th* (Gonzalo Frasca, 2012), *Deus Ex* (Ion Storm, 2003), o *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2006) rispettano questo principio: ciò che il giocatore deve fare può entrare in collisione sia con i suoi valori esterni al gioco (come nel caso di *September 12th*, in cui il giocatore si trova di fronte al dilemma di giocare o non fare nulla, e alle conseguenze della "guerra al terrorismo"), sia con i suoi valori all'interno del gioco (alcune scelte in *Deus Ex* costringono i giocatori a stabilire alleanze temporanee che potrebbero essere contrarie all'approccio etico al mondo di gioco imposto durante il *gameplay*), sia con le sue azioni come giocatore che desidera completare il gioco. Sfruttare il difficile equilibrio tra ciò che è considerato bene in un gioco, ciò che i giocatori considerano come bene in quel gioco e ciò che gli individui culturali considerano come bene in generale è una questione di attento bilanciamento, ma rappresenta un modo significativo per ottenere un *gameplay* eticamente interessante. In altre parole, la tensione tra le dimensioni etiche presenti in un gioco, le prospettive etiche dei giocatori e le prospettive etiche più ampie della cultura possono essere sfruttate per creare esperienze di gioco che presentano sfide etiche complesse e coinvolgenti.

Sempre nel suo testo *The banality of simulated evil: designing ethical gameplay*, Sicart sostiene, inoltre, che i giochi che esplorano un *gameplay* etico di questo tipo dovrebbero comunicare chiaramente ai giocatori che si tratta di un'esperienza ludica⁶⁶. Questi giochi dovrebbero agire quasi come esperienze brechtiane, richiedendo al giocatore una consapevolezza permanente dell'atto di giocare a un gioco e, di conseguenza, spezzando il coinvolgimento al fine di creare un *gameplay* basato sull'etica. Nell'ambito dell'analisi di Sicart, l'approccio brechtiano fa riferimento alle tecniche teatrali proposte dal

⁶⁶ *Ibid.*

drammaturgo tedesco Bertolt Brecht, le quali miravano a suscitare negli spettatori una coscienza critica e una distanza emotiva dalle rappresentazioni sceniche. In una simile ottica, l'autore sostiene che i giochi che intendono esplorare questioni etiche dovrebbero rendere chiara l'idea che il giocatore stia partecipando a un'attività ludica. Questo atteggiamento mette in discussione l'idea tradizionale di coinvolgimento totale o empatia nel gioco, poiché la consapevolezza costante di giocare a un gioco induce una sorta di distacco critico simile a quello proposto dalle tecniche di Brecht. In altre parole, l'autore suggerisce che i giochi etici dovrebbero evitare di creare un coinvolgimento totale e illusorio, in cui il giocatore si identifica completamente con il personaggio o con le azioni nel gioco. Al contrario, i giochi dovrebbero continuamente ricordare ai giocatori che si tratta di un'esperienza ludica, sfidando il giocatore a mantenere una consapevolezza critica dell'atto di giocare. Questo spezzerebbe l'idea che il coinvolgimento emotivo automatico sia una strada efficace per affrontare questioni etiche all'interno del gioco. Quanto viene enfatizzato da Sicart in questo testo, è l'importanza di costruire un'esperienza ludica etica che sfidi le aspettative di coinvolgimento emotivo e richieda una costante consapevolezza critica da parte dei giocatori riguardo all'atto di giocare, simile all'approccio brechtiano nel teatro.

Dunque, come possiamo definire un videogame rilevante dal punto di vista etico? In parole semplici, Sicart definisce «an ethically relevant game object as a game in which the rules force the player to face ethical dilemmas, or in which the rules themselves raise ethical issues»⁶⁷.

Sicart propone una caratterizzazione di un oggetto ludico eticamente rilevante quale un gioco in cui le regole impediscono al giocatore di evitare l'affronto di dilemmi etici, oppure nel quale le regole stesse pongono questioni etiche di rilievo. In altre parole, egli identifica un oggetto ludico come eticamente rilevante quando è strutturato in modo tale da costringere il giocatore ad affrontare situazioni complesse e moralmente ambigue, o quando la stessa struttura regolamentare del gioco solleva interrogativi e considerazioni di natura etica. Tale definizione mette in luce l'interconnessione tra l'esperienza di gioco e l'etica, indicando che un oggetto ludico può essere considerato eticamente significativo non solo per le tematiche esplicite trattate, ma anche per come le sue dinamiche interne e le regole di gioco influenzano l'atteggiamento morale e la riflessione del giocatore.

⁶⁷ Sicart M., *The ethics of computer games*, cit., p. 49

Andando più nello specifico, soffermandosi sulle pratiche e regole che un determinato videogioco propone, Sicart aggiunge:

«I argue that the games that can be considered moral objects are those in which ethical discourses and values can be found embedded in the practices suggested by the rules and that take place in the space of possibility. If the space of possibility of a computer game can be analyzed using the tools of ethics, and if that analysis is corroborated by actual gameplay, then we can say that a specific computer game is a moral object»⁶⁸.

L'autore, in questo passaggio, discute il fatto che i giochi che possono essere considerati oggetti morali sono quelli in cui discorsi e valori etici possono essere individuati immersi nelle pratiche suggerite dalle regole di gioco e che si manifestano nello spazio delle possibilità ludiche. Egli suggerisce che, se lo spazio delle possibilità di un gioco elettronico può essere esaminato utilizzando strumenti etici, e se tale analisi trova riscontro nell'effettiva esperienza di gioco, è quindi possibile affermare che un particolare gioco elettronico è un oggetto morale. Egli sottolinea che i giochi che meritano l'attributo di «oggetti morali» sono quelli in cui le dinamiche etiche e i valori si manifestano attraverso le azioni e le decisioni consentite dalle regole di gioco.

Questi elementi etici emergono nello «spazio delle possibilità», ovvero il contesto in cui i giocatori possono agire e prendere decisioni durante il gioco. Sicart suggerisce che l'analisi di questo «spazio delle possibilità» può essere effettuata attraverso un quadro etico, consentendo una valutazione dell'impatto delle scelte di gioco sulla dimensione morale. Tuttavia, per confermare l'etichetta di «oggetto morale», è necessario che questa analisi sia supportata da osservazioni concrete delle dinamiche di gioco effettive, dove le decisioni e le azioni dei giocatori riflettano effettivamente gli aspetti etici rilevati. I videogiochi, secondo l'autore, possono essere considerati oggetti morali perché

«they fulfill a number of material conditions that predispose their users to experience a certain ethical reflection or behavior, because of their system of designed and engineered rules that create a world in and with which agents interact; a system designed to create a certain kind of experience determined by how the interaction is presented to the player and how the system reacts to the user's input. Rules create affordances and constraints for interaction. The affordances of a designed object optimally show how the object should be used, and what its properties are. For instance, it is in the rules of *The Sims* and the therein-contained impossibility of playing a depressed character where we can find

⁶⁸ Ivi, p. 51.

ethical affordances that determine the game values from a moral perspective – where we will find a first clue to understanding how the game was intended to be experienced»⁶⁹.

Sicart si sofferma qui sulla natura intrinseca dei videogiochi come creatori di esperienze etiche. Egli evidenzia che le regole di gioco, che sono progettate in modo attivo, plasmano il mondo di interazione dei giocatori e influenzano la modalità con cui gli agenti si relazionano al gioco stesso. Questa interazione è determinante nell'indurre riflessioni morali o comportamenti specifici nei giocatori.

La menzione dell'esempio di *The Sims* (Maxis, 2000), con riferimento all'impossibilità di giocare con un personaggio sofferente di depressione, illustra come le regole del gioco possano trasmettere valori e atteggiamenti etici attraverso il mezzo dell'esperienza ludica. Egli enfatizza il ruolo cruciale delle regole di gioco nella creazione di opportunità e limiti per l'interazione degli utenti, suggerendo che i giochi informatici possano essere interpretati come oggetti morali in quanto la loro struttura regolamentare incide sulla predisposizione degli utenti a considerazioni etiche specifiche durante l'esperienza di gioco. Sicart, in sostanza, afferma che l'etica dei giochi informatici è intrinsecamente connessa all'etica del sistema stesso del gioco e alla modalità con cui i giocatori sperimentano tale sistema⁷⁰. Con «l'etica dei videogiochi», egli si riferisce ai principi e ai valori morali che emergono dall'interazione con il gioco. Questi principi e valori non sono estranei al sistema di gioco, ma si manifestano attraverso le sue dinamiche, le sue regole e le sue strutture. L'etica, quindi, è considerata come una parte integrante del gioco stesso, non solo come un tema trattato all'interno del gioco, ma anche come un aspetto insito nella sua progettazione e implementazione. Sicart sottolinea che l'etica del gioco informatico è strettamente legata a come i giocatori vivono l'esperienza di gioco. Ciò implica che le decisioni, le scelte e le azioni dei giocatori all'interno del gioco non solo riflettono, ma anche contribuiscono a definire l'etica del sistema di gioco. In altre parole, l'esperienza stessa di giocare a un videogame modella e riflette l'etica del gioco attraverso le interazioni dell'utente con il sistema.

L'etica dei videogiochi, quindi, va oltre il contenuto tematico, coinvolgendo il sistema stesso e l'esperienza dei giocatori. L'etica si manifesta attraverso le regole, le dinamiche e le interazioni del gioco, e la comprensione di tale etica richiede un'analisi della

⁶⁹ Ivi, p. 56.

⁷⁰ Ivi, p. 59.

progettazione del sistema di gioco e della sua influenza sulla percezione e l'atteggiamento dei giocatori. In definitiva, ciò che possiamo definire come *gameplay* etico secondo Sicart è che esso «happens as a pause in the fluidity of play—a caesura that forces players to evaluate their behaviors in light of ethical thinking, rather than ludic strategic thinking. Ethical gameplay happens when the game affords a different type of thinking and acting, so that the player as ethical agent is invoked»⁷¹.

Egli suggerisce che il *gameplay* etico rappresenta una sorta di interruzione temporanea all'interno del flusso continuo del gioco convenzionale. Questa interruzione funge da «cesura», ossia una pausa che obbliga i giocatori a valutare i loro comportamenti alla luce del pensiero etico, invece che basarsi esclusivamente su strategie ludiche o di gioco. Questo tipo di *gameplay*, come descritto, emerge quando la struttura del gioco spinge i giocatori a impegnarsi in un tipo di pensiero e comportamento diverso da quello abituale nelle strategie ludiche. Il design o le regole del gioco offrono una modalità unica di coinvolgimento cognitivo e comportamentale, spingendo i giocatori ad assumere il ruolo di agenti morali. Questo cambiamento prospettico incoraggia i giocatori a riflettere sulle implicazioni morali delle proprie scelte all'interno del contesto del gioco. In generale, il concetto di *ethical gameplay* viene descritto come un'interruzione deliberata e distintiva nel flusso di gioco usuale, che spinge i giocatori a impegnarsi in una riflessione e in delle decisioni morali. Inoltre, ciò che viene enfatizzato è il ruolo centrale del design del gioco e delle opportunità offerte nell'invocare questa dimensione etica dell'esperienza ludica. In conclusione, l'analisi del concetto di *gameplay* etico proposto da Sicart rivela una prospettiva innovativa nell'esplorazione delle dinamiche di gioco nei videogiochi. L'idea di un'interruzione momentanea nel flusso ludico che invita i giocatori a considerare i loro comportamenti sotto l'ottica del pensiero etico piuttosto che strategico, emerge come un'importante chiave di comprensione. Tale concetto sposta l'attenzione non solo dalle tematiche esplicite trattate nei giochi, ma anche alle strutture stesse delle interazioni, mettendo in evidenza come il design e le regole del gioco influenzino le riflessioni morali dell'utente. L'invocazione dell'agente morale all'interno dell'esperienza di gioco sottolinea la capacità del medium videoludico di sfidare il giocatore a un coinvolgimento più profondo e responsabile con le dinamiche del gioco stesso. Pertanto, l'approccio di

⁷¹ Sicart M., *Moral dilemmas in computer games*, cit., p. 31.

Sicart fornisce uno strumento concettuale prezioso per esaminare l'intersezione tra l'etica e il design dei videogiochi.

1.4.1.1. *Design etico aperto e design etico chiuso*

È necessario comprendere i due modi in cui il design etico si può configurare e dunque presentare all'utente: il design etico aperto ed il design etico chiuso. Sicart, in *The Ethics of Computer Games*, descrive il primo come

«a game in which the values of the player and the player community can be implemented in the game world or are reflected dynamically by it. [...] Open ethical games are those in which the players' values can be used in developing a relation with the game world, and in which the game world accepts and encourages this player-driven ethical affordance, and on occasion reacts accordingly. [...] 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»⁷².

L'autore sostiene che i giochi etici aperti siano quelli in cui i valori dei giocatori possano essere utilizzati per sviluppare una relazione con il mondo di gioco e in cui tale relazione sia incoraggiata dal gioco stesso. Questo processo coinvolge il ragionamento morale del giocatore e i suoi valori, sia come giocatore che potenzialmente come individuo, e l'interazione tra questi e il mondo di gioco, il quale risponde in modo coerente. Questo approccio di progettazione si riferisce a un tipo di design in cui i valori dei giocatori sono riconosciuti come parte integrante dell'esperienza e possono influenzare direttamente l'evoluzione della trama e le dinamiche del mondo di gioco. Ciò significa che i giocatori sono incoraggiati a esplorare, esprimere e utilizzare la propria morale all'interno del gioco stesso. Questo non solo rende l'esperienza di gioco più coinvolgente e personalizzata, ma consente anche agli utenti di esplorare dilemmi e sfide morali in modo più autentico. Il concetto di «player-driven ethical affordance» sottolinea che il gioco stesso offre opportunità e spazi per l'espressione e l'applicazione dei valori morali dei giocatori. Queste opportunità possono variare da scelte all'interno della trama a interazioni con personaggi e ambienti di gioco. L'autore sottolinea che il *gameworld* dovrebbe essere

⁷² Sicart M., *The ethics of computer games*, cit., pp. 213-214.

aperto e reattivo alle scelte moralmente rilevanti dei giocatori, consentendo ad essi di vedere le conseguenze delle proprie azioni in termini etici e narrativi. Questo avvicina il giocatore al processo decisionale morale e consente al gioco di rispondere in modo coerente alle scelte compiute dal giocatore.

Nella seconda tipologia di design etico, invece,

«the game creates an ethical experience in which the player cannot implement her values beyond the constraints of the game. The game is designed to create a set of possible actions with different moral weights, and the player will create her values as a player according to the game's values, without the possibility of contributing her values to the game itself. The game is designed with a moral agent in mind, trying to give her ethical choices that are ultimately limited and determined by the game design. [...] In closed ethical games, designing a ludic experience is the goal of the development process. From a distributed responsibility perspective, the developers are the most important elements in these kinds of games. [...] This creates an ethical experience of both disempowerment, since the player cannot exert direct moral action on the game world, and reflection, since players have to reflect on the values they are playing by»⁷³.

In un design etico chiuso, l'approccio degli sviluppatori è quello di progettare giochi in cui le opzioni etiche e le scelte del giocatore sono predefinite e vincolate dal design stesso del gioco. Questo significa che il giocatore ha un insieme limitato di scelte morali tra cui selezionare, e queste scelte sono solitamente fornite dal gioco stesso, senza consentire al giocatore di contribuire con i propri valori personali o modificare il sistema etico del gioco. L'utente è quindi vincolato a conformarsi ai valori e alle scelte definite dal titolo a cui sta giocando. Il «disempowerment» è dato dall'impossibilità del giocatore di influenzare il mondo di gioco con le proprie scelte morali e, allo stesso tempo, lo porta alla riflessione, in quanto egli si ritrova costretto a considerare e adottare i valori proposti dal design. Nel contesto dei titoli soprattutto che si concentrano sulle azioni belliche, dove, come discuteremo, seguire gli ordini viene spesso presentato come un modo per compiere azioni giuste, è il design etico chiuso a emergere come il modello più efficace per creare esperienze videoludiche in grado di sfidare e riconsiderare i valori militaristici intrinseci a questo genere di videogiochi.

Per spiegare meglio il funzionamento del design etico chiuso, Sicart utilizza come esempio *Shadow of the Colossus*. Il titolo segue il progresso del protagonista, Wander, il

⁷³ Ivi, p. 214.

quale stipula un patto con un essere misterioso noto come Dormin che lo porta alla ricerca di sedici creature giganti, chiamate colossi, sparse in una terra desolata in cambio della resurrezione della sua defunta amata Mono⁷⁴. Questo titolo risulta interessante perché,

«in more conventional games, effectively overcoming challenges yields better tools for agency: powers, leveling up, and such. But in this title, after each success, the player is absolutely deprived of agency and thrown into a cut scene that could be interpreted as defeat. The game is forcing the player to interpret her actions by means of manipulating the conventional rules and mechanics of games, in an example of good closed subtracting design»⁷⁵.

Sicart rileva che, a differenza dei giochi più convenzionali in cui il superamento delle sfide porta a ottenere nuovi strumenti per l'agency del giocatore, come dei poteri o una progressione di livello, in questo titolo, dopo ogni successo, il giocatore viene privato della sua agency e catapultato in una *cutscene* interpretabile come una sconfitta. *Shadow of the Colossus* obbliga il giocatore a interpretare le proprie azioni manipolando le regole e le meccaniche convenzionali dei giochi attraverso la creazione di un design etico chiuso. L'autore, inoltre, definisce questo titolo come un esempio di «closed subtracting design»: un design che non solo è chiuso, ma in aggiunta opera attraverso la sottrazione di elementi, cioè mediante l'eliminazione di aspetti convenzionali di gratificazione e ricompensa che solitamente caratterizzano i videogiochi. Questa scelta di design mira a spingere il giocatore a una riflessione più profonda sulle proprie azioni e sul significato delle dinamiche di gioco, creando un'esperienza di gioco unica e provocatoria. In altre parole, il gioco sfida le aspettative dell'utente, costringendolo a rivalutare il significato e le conseguenze delle sue azioni all'interno del contesto del gioco stesso. Come sostenuto da Cole in *The Tragedy of Betrayal: How the design of Ico and Shadow of the Colossus elicits emotion*,

«Player expectations are violated on a number of occasions. [...] This is particularly clear in SOTC from the death of the first colossi onwards, culminating in the tragic inevitability of Wander's demise. The ambiguous endings contradict psychological conditioning

⁷⁴ Tom Cole, *The Tragedy of Betrayal: How the design of Ico and Shadow of the Colossus elicits emotion*, in "Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities", Luneberg, Agosto 2015, p. 7.

⁷⁵ Sicart M., *The ethics of computer games*, cit., p. 216.

where the player has traditionally been rewarded by games for doing what is asked of them and these unexpected events have a deep emotional impact on the player»⁷⁶.

Questi esiti ambigui, dunque, contrastano con il condizionamento psicologico in cui solitamente gli utenti sono stati premiati dai giochi per aver eseguito ciò che viene loro richiesto. *Shadow of the Colossus* sfida intenzionalmente queste aspettative, creando momenti di sorpresa e di contrasto in grado di sconvolgere le percezioni del giocatore ed alterare la sua prospettiva riguardo le proprie azioni all'interno dell'universo di gioco. Il culmine di questa violazione si raggiunge con la morte inevitabile del protagonista, Wander. Questa rappresenta un'eccezione rispetto al tipico percorso dei videogiochi, dove il protagonista ha spesso successo e porta a termine gli incarichi a lui attribuiti. In poche parole, sono questi momenti a generare un impatto emotivo profondo sui giocatori, poiché sfidano le loro conoscenze pregresse, costringendoli a riflettere su nuove prospettive morali.

Un ulteriore esempio portato da Sicart è il gioco *September 12th*:

«When playing this game, we initially create a set of values based on what the design and other elements such as the instructions suggest to us. We are in control of a weapon, there are terrorists, and we act: we shoot, there are victims, innocents are mourned, and mourners turn into terrorists in an endless cycle. The game never evaluates the morals of our actions, but it appeals to our ethical values to understand that the only ethical gameplay is not playing, suspending our agency in the game world»⁷⁷.

In questo ciclo infinito di morte e distruzione, *September 12th* si appella ai valori del giocatore affinché egli comprenda che l'unico *gameplay* etico a sua disposizione è quello di smettere di giocare, ovvero sospendere la propria *agency*. Questo accade perché l'unica interazione disponibile in questo titolo coinvolge l'uccisione dei terroristi, e l'utilizzo della nostra *agency* andrà a creare sempre altri nemici. Una vera e propria “no-win situation”, in quanto è il gioco stesso a basarsi sull'assenza di una condizione di vincita per il giocatore: «when players win or lose, the game is over. But some games decouple winning from ending the game to suggest ethical and political interpretations. The

⁷⁶ Cole T., *The Tragedy of Betrayal: How the design of Ico and Shadow of the Colossus elicits emotion*, cit., p. 11.

⁷⁷ Sicart M., *The ethics of computer games*, cit., p. 216.

newsgame *September 12th* (Frasca 2003) bases its moral discourse on the absence of a winning condition»⁷⁸.

Il gioco non ha una situazione chiaramente definita in cui il giocatore possa vincere, ma enfatizza il messaggio etico e politico intrinseco alla sua struttura e al suo contenuto. In questo modo, il giocatore è chiamato a esplorare le dinamiche del gioco e a considerare le implicazioni morali e politiche senza l'influenza diretta di un obiettivo di vittoria tradizionale.

Dopo l'ennesimo *gameplay loop* senza nessuna risoluzione, il giocatore prova una sensazione di straniamento nei confronti di *September 12th*, il quale lo porta a riflettere con maggiore profondità su come egli stia per agire e su come egli si sia precedentemente comportato nei confronti del sistema di gioco. In questa situazione, ci si avvicina rapidamente alla consapevolezza che l'unico modo per vincere è abbandonare del tutto questo gioco.

1.4.2. *The moral disengagement model*

Il modello di disimpegno morale, nell'ambito degli studi psicologici e socio-cognitivi, si riferisce a un quadro teorico che descrive il processo attraverso il quale gli individui possono ridurre la dissonanza cognitiva associata a comportamenti moralmente inaccettabili o violenti. Con dissonanza cognitiva ci riferiamo a uno stato di tensione psicologica che si verifica quando un individuo percepisce una discrepanza tra le proprie cognizioni, vale a dire le credenze, le opinioni o gli atteggiamenti, e le azioni che intraprende all'interno dell'ambiente virtuale del gioco. Questa discrepanza può emergere quando le scelte o le azioni del giocatore all'interno del gioco entrano in conflitto con i valori personali o le convinzioni morali detenute al di fuori del contesto videoludico. In altri termini, la dissonanza cognitiva nei videogiochi si verifica quando l'esperienza virtuale del giocatore entra in contrasto con i suoi pensieri e sentimenti preesistenti. Questo concetto di dissonanza cognitiva nei videogiochi è profondamente radicato nella teoria dell'inconsistenza cognitiva sviluppata da Leon Festinger. Secondo Festinger, l'individuo è motivato a ridurre la dissonanza cognitiva al fine di raggiungere uno stato

⁷⁸ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 50.

di coerenza mentale⁷⁹. In altre parole, il disimpegno morale si verifica quando le persone adottano strategie psicologiche e cognitive per giustificare o minimizzare l'impatto delle proprie azioni negative sulla percezione della propria moralità. Affrontare il disimpegno morale è un passo cruciale per creare esperienze nei videogiochi soprattutto che incoraggino la riflessione critica sulle questioni antibelliche. Poiché i videogiochi soprattutto spesso coinvolgono scenari di conflitto armato e violenza, c'è il rischio che i giocatori possano sviluppare una sorta di indifferenza morale nei confronti della violenza rappresentata nel gioco.

Per introdurre il *moral disengagement model*, Tilo Hartmann nel suo *The 'Moral Disengagement in Violent Videogames' Model* utilizza due studi del 2010, in cui si evince che

«on average, users felt guiltier if playing a morally unjustified character than a morally justified character. Likewise, Hartmann and Vorderer (2010) observed that users fighting against opponents that were guilty of a minor transgression reported feeling more guilt, shame, nervousness, and irritability than players fighting against opponents that committed a condemnable act»⁸⁰.

Nello studio condotto da Lin nel 2010, è stato osservato che gli utenti tendono a provare un senso di colpa maggiore quando giocano nei panni di un personaggio con un comportamento moralmente ingiustificato, rispetto a quando interpretano un personaggio che agisce in modo moralmente giustificato. Questo implica che l'identificazione con un personaggio negativo può suscitare emozioni negative come il senso di colpa. D'altra parte, lo studio di Hartmann e Vorderer (2010) ha rilevato che i giocatori che combattono contro avversari colpevoli di una trasgressione di minore entità riportano emozioni come colpa, vergogna, nervosismo e irritabilità più intensamente rispetto a chi si scontra con avversari che hanno compiuto un atto maggiormente condannabile. Questo suggerisce che l'azione del gioco, specialmente quando coinvolge l'affrontare comportamenti negativi, può influenzare le emozioni dei giocatori, potenzialmente generando sensazioni di disagio e tensione emotiva. In entrambi gli studi si mette in evidenza come le scelte di gioco e le interazioni con i personaggi o gli avversari possano avere un impatto

⁷⁹ Jingmin Lin, Ru-De Liu, Yi Ding, Yi Yang, Shuyang Jiang, Zien Ding, *Counter-attitudinal intervention decreased positive attitudes and behavioral tendencies towards video games*, in "Computers & Education", n.201, agosto 2023.

⁸⁰ Hartmann T., *The 'moral disengagement in violent videogames' model*, cit.

significativo sulle emozioni e sul coinvolgimento emotivo dei giocatori, riflettendo la complessa interazione tra il mondo virtuale dei videogiochi e le risposte emotive umane. In un ulteriore studio riportato da Hartmann e Voroder (2010)⁸¹, i partecipanti sono stati coinvolti in un esperimento che richiedeva loro di giocare a una versione modificata di *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* (Bohemia Interactive, 2001), un videogioco soprattutto in prima persona. Tutti i partecipanti hanno assistito a una cinematografica introduttiva in cui veniva rappresentato un campo di tortura avvicinato da soldati delle Nazioni Unite (ONU) al fine di ripristinare la giustizia in nome dell'umanità. I partecipanti sono stati assegnati in modo casuale a due gruppi: il primo gruppo avrebbe interpretato il ruolo di un soldato paramilitare difendendo il campo di tortura (condizione ingiustificata), mentre il secondo gruppo avrebbe interpretato il ruolo di un soldato dell'ONU attaccando il campo in nome dell'umanità (condizione giustificata). Nell'ambito dello studio, i partecipanti che hanno interpretato il ruolo del soldato paramilitare e hanno sparato ai soldati dell'ONU hanno sperimentato un senso di colpa maggiore rispetto a coloro che hanno interpretato il ruolo del soldato dell'ONU e hanno sparato alle forze paramilitari. Questo studio permette di evidenziare come le scelte di gioco e le dinamiche di interazione all'interno del contesto del videogioco abbiano influenzato le emozioni dei partecipanti, inducendo sensazioni di colpa diverse a seconda del personaggio interpretato e delle azioni intraprese durante il gioco.

Oltre alle prove sperimentali ed empiriche presentate, anche le evidenze aneddotiche suggeriscono che gli utenti di videogiochi possano provare un senso di colpa quando si impegnano in violenza ingiustificata nei confronti di personaggi di gioco che appaiono vivi. Sempre nello stesso testo di Hartmann⁸², egli sottolinea come, in passato, anche i giocatori accaniti sembravano irritati, se non addirittura moralmente disgustati, dalle sequenze di videogiochi che li spingevano a compiere violenza virtuale ingiustificata nei confronti di personaggi che sembravano avere una dimensione sociale. Un esempio di ciò è rappresentato dalla sequenza interattiva di tortura, inclusa nella missione "By the Book", presente nel videogioco *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013). Una ricerca sulle opinioni dei giocatori su internet riguardo a questa sequenza rivela che molti utenti hanno espresso disagio in relazione ad essa e che più di qualche utente (sebbene non tutti)

⁸¹ *Ibid.*

⁸² *Ibid.*

ha avvertito intuitivamente un senso di colpa o disgusto morale. In sintesi, tali risultati forniscono prove a sostegno dell'idea che il trattamento inadeguato dei personaggi nei videogiochi possa violare le norme degli utenti e far loro provare un senso di colpa. Questo effetto dovrebbe manifestarsi in particolare quando personaggi innocenti vengono danneggiati senza giustificazione o razionalizzazione. Tuttavia, la maggior parte (sebbene ovviamente non tutti) dei videogiochi cerca di fornire intrattenimento. Di conseguenza, la quarta proposizione del *moral disengagement in violent videogames*, introdotto da Hartmann nel già citato saggio⁸³, suggerisce che questi videogiochi strutturino la violenza (contro personaggi apparentemente sociali) come azioni moralmente giustificate, e siano progettati in modo tale da rendere la violenza piacevole. I videogiochi violenti spesso incorporano segnali di disimpegno morale che effettivamente presentano la violenza come giustificabile. Di conseguenza, i giocatori tendono a godere della violenza nei videogiochi e delle situazioni di guerra correlate (anziché provare senso di colpa o disagio empatico) poiché si trovano in uno stato di disimpegno morale durante il gioco.

I punti introdotti da questo modello sono quattro, più nello specifico⁸⁴:

1. Nonostante sappiano che non sia così (ad esempio, se interrogati in interviste successive), i giocatori percepiscono automaticamente o intuitivamente i personaggi dei videogiochi come esseri sociali che hanno “una propria mente” durante il gioco;
2. In generale, la socializzazione morale degli individui implica l'idea che gli esseri sociali siano considerati degni di un adeguato trattamento morale. Di conseguenza, durante il gioco, gli utenti potrebbero tendere a percepire automaticamente i personaggi dei videogiochi come esseri degni di un adeguato trattamento morale;
3. Il trattamento inadeguato dei personaggi dei videogiochi può violare le norme del giocatore e innescare disagio empatico e sensazioni di colpa. La colpa riduce efficacemente il godimento;
4. I videogiochi sono prodotti di intrattenimento – e sono progettati in modo tale da rendere la violenza piacevole. I videogiochi violenti spesso incorporano segnali

⁸³ *Ibid.*

⁸⁴ *Ibid.*

di disimpegno morale che presentano efficacemente la violenza come giustificabile. Di conseguenza, i giocatori tendono a godere della violenza nei videogiochi e delle situazioni di guerra correlate (anziché provare senso di colpa o disagio empatico) perché si trovano in uno stato di disimpegno morale durante il gioco.

Nel modello di disimpegno morale descritto da Bandura⁸⁵, egli descrive otto fattori che possono fungere da ragione principale per cui gli attori in contesti reali, come scenari bellici, non provano senso di colpa per condotte violente che altrimenti condannerebbero se si verificassero in circostanze diverse⁸⁶:

1. La giustificazione morale, dove un atto violento viene interpretato come finalizzato ad uno scopo superiore;
2. L'etichettatura eufemistica, dove un atto viene descritto in modo tale da renderlo meno grave;
3. Il confronto vantaggioso, il quale fa sì che un atto violento sembri corretto grazie al confronto con un atto ancor più spregevole;
4. L'attribuzione di colpa, dove le vittime o le circostanze vengono incolpate per aver reso necessario l'atto;
5. Lo spostamento di responsabilità, ovvero l'attribuzione della responsabilità di un atto violento a qualcun altro, spesso una figura di autorità;
6. La diffusione di responsabilità, in cui la responsabilità di un atto violento viene attribuita a molte persone;
7. Il disprezzo o la distorsione delle conseguenze, che comporta il nascondere o presentare in modo distorto le conseguenze di un atto violento;
8. La disumanizzazione, la quale implica che le vittime umane vengano rappresentate come non umane.

In *How violent video games communicate violence: A literature review and content analysis of moral disengagement factors*, Hartmann e altri giungono alla conclusione che

⁸⁵ Albert Bandura, *Selective moral disengagement in the exercise of moral agency*, in "Journal of Moral Education", n.31(2), 2002.

⁸⁶ Hartmann T., *The 'moral disengagement in violent videogames' model*, cit.

«violence in videogames is often portrayed as justified because opponents are displayed as gruesome (advantageous comparison), players have to fight for a higher good (e.g., to save the world), violence is rewarded, and victims rarely include civilians, females, or children. Quite often, violence also seems to be embedded in humorous or euphemistic contexts. Furthermore, consequences are often portrayed in distorted ways in violent videogames, either because victims are barely visible (e.g., long-distance fights) or because realistic and upsetting forms of the suffering of victims are not displayed (e.g., ongoing physical and psychological pain)»⁸⁷.

Questa citazione fa riferimento alle scoperte emerse da ricerche precedenti che indicano come i videogiochi contenenti violenza presentino spesso elementi che cercano di giustificare o attenuare la percezione negativa della violenza stessa. Questi elementi includono rappresentazioni spaventose degli avversari per enfatizzare la adeguatezza delle azioni violente, la creazione di scenari in cui la violenza è vista come un mezzo per raggiungere un obiettivo superiore, e la ricompensa per atti violenti. Inoltre, le vittime delle azioni violente sono spesso rappresentate in modo da evitare la rappresentazione di categorie sensibili come civili, donne o bambini. La violenza può anche essere presentata in modo umoristico o eufemistico per renderla più accettabile. Inoltre, le conseguenze negative delle azioni violente potrebbero essere rappresentate in modo distorto o addirittura nascoste, per attenuarne l'impatto emotivo sul giocatore.

A supportare questa ipotesi vi è uno studio di Breuer, Festl e Quandt dove è stato analizzato il contenuto di molti FPS a sfondo bellico, ed è così riportato da Hartmann:

«a content-analysis of 189 popular military-themed FPS games [...] found that most games (64%) featured a WWII scenario — a war with “clear ‘moral frontlines’” (p. 228) that provides a clear moral justification for violence. Another group of analysed games (roughly 7%) featured the war on terror, and presented “military operations [...] such as acts of self-defence of the United States or the Western world” (p. 229), evoking advantageous comparisons and attributions of blame. Furthermore, the authors found that “enemies are typically Russian nationalists, terrorist groups from the Middle East, South American rebels or drug dealing organizations” (p. 229), while unpleasant details, “such as suffering or civilian casualties” were usually not portrayed (p. 230). The latter finding suggests

⁸⁷ *Ibid.*

that many of the analysed games portrayed the consequences of military warfare in a distorted way»⁸⁸.

Anche Hammond evidenzia come diversi critici abbiano osservato l'ampia portata con cui i videogiochi militari di successo commerciale adottino l'ambientazione della Seconda Guerra Mondiale o della Guerra Fredda: questa preferenza si fonda sulla tendenza a presentare una moralità inequivocabile e priva di controversie, che facilita un'esperienza di gioco che risulta intuitivamente appropriata e moralmente chiara⁸⁹.

Altre prove di questo comportamento vengono riportate da Hartmann, grazie ad uno studio focalizzato sui fattori di disimpegno morale incorporati nelle narrazioni e nella dinamica di gioco di 14 sparattutto in prima persona in vetta alle classifiche di vendita del 2014⁹⁰: lo studio suggerisce che questi fattori sono frequentemente integrati nelle narrazioni e nella dinamica di gioco degli FPS. Secondo quanto indicato dallo studio, la distorsione delle conseguenze, la disumanizzazione e la giustificazione morale sono i tre fattori di disimpegno morale più comunemente presenti in questi titoli⁹¹. Hartmann aggiunge, inoltre, che

«[...] this notion, together with the finding that moral disengagement factors are indeed frequently embedded in violent videogames, may suggest that these factors characterize how violent videogames typically communicate (or display) violence: namely, as a justified and clean action with negligible consequences against a largely anonymous enemy (whose atrocities seem ill-motivated). Interestingly, this framing of violence seems to be quite similar to the one identified in war movies»⁹².

Ciò che viene affermato in questo passaggio, è che il modo in cui i videogiochi violenti comunicano (o rappresentano) la violenza ha dei tratti tipici: essa viene rappresentata come un'azione giustificata e priva di conseguenze significative, rivolta contro un nemico per lo più anonimo (le cui atrocità sembrano prive di motivazione). È proprio tenendo a mente il modello di disimpegno morale e la consueta rappresentazione della violenza nei videogiochi bellici che diventa possibile ideare un titolo antibellico: attraverso una decostruzione critica di tali aspetti, è possibile sviluppare un approccio che promuova una

⁸⁸ *Ibid.*

⁸⁹ Hammond P., *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War*, cit., p. 24.

⁹⁰ Hartmann T., *The 'moral disengagement in violent videogames' model*, cit.

⁹¹ *Ibid.*

⁹² *Ibid.*

comprensione più profonda delle dinamiche della violenza e del suo impatto, facendo spazio a un'esperienza videoludica che contribuisca a un dibattito sensibilizzato e critico sul tema della guerra.

Capitolo 2

Il game design dello sparatutto

Nell'ambito degli studi critici sui videogiochi, le meccaniche di gioco dei titoli sparatutto rappresentano un'area di interesse cruciale per la comprensione dell'interazione tra *gameplay* e narrazione. In questo genere di prodotti videoludici, lo *shooting* rappresenta senza dubbio una delle *core mechanics*, ovvero delle «mechanics that are the most influential, affecting many aspects of a game and interacting with mechanics of lesser importance, such as those that control only a single game element»⁹³.

Queste meccaniche trovano il loro posto all'interno di un *loop* di gioco fondamentale, noto come *core gameplay loop* che, nel caso degli sparatutto, ruota attorno all'uccisione di nemici. Possiamo definire questo concetto come «the primary system or set of mechanics that someone is going to spend doing in your game. [...] this is the moment-to-moment gameplay that makes up the microlayer of a title»⁹⁴.

E nei titoli qui presi in causa, esso è dato principalmente dalla formula “individua i nemici, spara ai nemici, trova nuovi nemici”⁹⁵. Se da un lato, tale meccanica può garantire un'esperienza ludica coinvolgente e stimolante per i giocatori, dall'altro solleva interrogativi in relazione alla rappresentazione della violenza e alla possibilità di intraprendere discorsi antibellici all'interno di tale contesto.

L'uccisione di nemici è spesso al centro dell'esperienza di gioco nei titoli sparatutto, costituendo un elemento essenziale per la progressione del giocatore e la risoluzione di

⁹³ Ernest Adams, Joris Dormans, *Fundamentals of Shooter Game Design: Advanced Game Design*, New Riders Games, Berkeley, 2012, p. 4.

⁹⁴ Josh Bycer, *The Importance of a Well Defined Core Gameplay Loop*, gamedeveloper.com, 6 marzo 2020 (<https://www.gamedeveloper.com/design/the-importance-of-a-well-defined-core-gameplay-loop>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

⁹⁵ Bryan Wirtz, *Don't Get Stuck In A Game Loop: The Importance of A Well-Defined Core Gameplay Loop*, gamedesigning.org, 12 settembre 2023 (<https://www.gamedesigning.org/learn/game-loop/#:~:text=A%20core%20gameplay%20loop%20is.and%20seeking%20out%20new%20enemies>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

sfide all'interno del mondo virtuale. Questo ciclo di *gameplay*, in cui il giocatore deve eliminare costantemente avversari per avanzare, può generare un conflitto tra l'obiettivo ludico e la volontà di affrontare tematiche più complesse, come la critica alla guerra e alla violenza bellica. L'immersione nell'azione frenetica e l'ottenimento di gratificazioni immediate dall'eliminazione degli avversari potrebbero infatti rendere difficile veicolare in modo efficace messaggi o riflessioni sulla natura distruttiva dei conflitti armati. Affrontare determinati discorsi all'interno di giochi soprattutto presenta dunque una sfida di rielaborazione del modo in cui vediamo il *gameplay* all'interno di questo genere, al fine di promuovere una riflessione più articolata sulla violenza e le sue conseguenze.

Le regole di uno soprattutto sembrano dunque chiare: la *winning condition* è l'eliminazione di tutti i nemici. Questo appare particolarmente chiaro in determinate sezioni *singleplayer* di titoli come *Call of Duty* o *Battlefield 3* (DICE, 2011), dove il giocatore può avanzare nella mappa di gioco oppure proseguire nella storia grazie all'attivazione di uno *scripted event*, solo una volta che tutti i nemici saranno stati abbattuti. Sebbene questo innesco di eventi specifici grazie ad azioni compiute dai giocatori serva a mantenere e ad accentuare l'esperienza del *flow* come elemento rilevante all'interno del *gameplay*, esso ci ricorda anche che le «Computer game rules are insurmountable laws the player has to acknowledge and surrender to in order to enjoy the game»⁹⁶.

Al fine di semplificare questo concetto, si può sostenere che, quando un giocatore decide di partecipare a un videogioco, accetta consapevolmente di aderire alle regole e alle limitazioni imposte dal design. Questo impegno nei confronti delle regole stabilite costituisce una premessa essenziale per immergersi nell'esperienza ludica e trarne piacere. Nel contesto degli soprattutto, in cui il giocatore è spesso incaricato di eliminare avversari attraverso l'uso di armi e tattiche, questo concetto si espande ulteriormente. L'atto di abbattere i nemici diventa una manifestazione diretta di come il giocatore si adegua alle leggi del gioco. Anche se potrebbe sembrare una dinamica violenta, è fondamentale riconoscere che è l'accettazione delle regole a fornire il quadro entro cui l'azione si svolge.

Quindi, il giocatore deve accettare la premessa del conflitto come parte integrante delle dinamiche di gioco. Sicart espande quanto da lui affermato riguardo le regole nei

⁹⁶ Miguel Sicart, *The ethics of computer games*, MIT press, Cambridge, 2011, p. 27.

videogiochi affermando che esse presentano anche degli *operational values*, dato che «[...] they limit what players can do, and they also reward certain actions; they create the winning conditions and the limits and boundaries of the games. The rules of a game create the possibility of the game by being easily shareable statements that limit and reward players' actions»⁹⁷.

Queste regole hanno sia la funzione di limitare determinate azioni disponibili ai giocatori sia, allo stesso tempo, di premiarne altre. Inoltre, le regole definiscono le condizioni di vittoria e stabiliscono i confini e i limiti entro cui il gioco si sviluppa. Le regole costituiscono le linee guida attraverso cui i giocatori interagiscono con il gioco stesso: esse strutturano le azioni possibili, i vincoli e gli obiettivi all'interno dell'ambiente di gioco. Questa dinamica contribuisce a definire l'esperienza complessiva, in quanto le azioni che portano a ricompense positive spingono i giocatori a impegnarsi nel gioco e a cercare di raggiungere gli obiettivi stabiliti dalle regole. Questo principio è cruciale per mantenere coinvolto il giocatore e per creare un senso di soddisfazione nell'ottenere successi all'interno del gioco: ne sono un esempio gli *scripted events* prima descritti. Le condizioni di vittoria possono variare da un gioco all'altro e sono spesso specificate nel contesto delle regole. Esse stabiliscono quindi gli obiettivi che i giocatori devono perseguire per trionfare nel gioco. L'idea che le regole creino la «possibilità del gioco» si riferisce al fatto che, attraverso la loro definizione chiara e condivisibile, si crei un contesto in cui l'esperienza di gioco può avere luogo. Esse fungono da struttura che delinea le possibilità di interazione e di azione all'interno del *videogame* stesso. La loro natura condivisibile permette ai giocatori di comprendere e partecipare alle dinamiche di gioco.

In sintesi, parlando di regole e dei loro *operational values*, l'autore mette in risalto il ruolo fondamentale di questi elementi nella creazione dell'esperienza, sia nel definire i limiti e gli obiettivi che nell'incanalare le azioni dei giocatori. Questi concetti modellano l'esperienza dell'utente e ne guidano il coinvolgimento. A questo, si aggiunge il fatto che il giocatore deve potersi sentire libero di agire e non vincolato da queste regole al fine di poter trarre soddisfazione dall'atto ludico. Sicart sostiene che «We can, obviously, change our play styles, because players determine how games are played, but the game world and

⁹⁷ Ivi, p. 28.

its hardwired systems of rules are impossible to modify. Much like professional, refereed sports, computer games do not allow for players to change the rules while playing»⁹⁸.

Qui, l'autore esplora la relazione tra i giocatori e le regole che permeano i *videogame*, nonché delle differenze tra i giochi digitali e non digitali. Egli afferma che, mentre i giocatori possono modificare il loro stile di gioco, le regole e i sistemi predefiniti all'interno del mondo ludico sono immutabili. Questa dinamica è simile a quella dei giochi sportivi professionistici che sono regolamentati da arbitri. Nei giochi computerizzati, i giocatori non possono modificare le regole mentre è in corso una partita, a differenza dei giochi non digitali. Ciò che ritorna in questo passaggio è il concetto di *agency* dei giocatori all'interno di un contesto ludico e come questi si rapportino alle regole e alla struttura del gioco stesso. Mentre gli utenti possono adattare i loro stili di gioco e le loro strategie in base alle sfide e alle opportunità che gli si presentano, le regole e i sistemi predefiniti del gioco costituiscono un quadro fisso entro cui queste azioni si svolgono. Questa interazione tra l'adattamento del giocatore e le regole imposte dal sistema può portare a diverse esperienze e stili di gioco, ma il nucleo strutturale rimane costante.

L'obiettivo del design è dunque quello di far credere al giocatore di avere la massima libertà all'interno di un mondo codificato e realizzato tenendo in considerazione tutti gli eventuali scenari possibili che l'utente può andare a creare tramite la sua interazione con il videogioco⁹⁹. Come già sostenuto, però, «A game, we can agree, is not only its rules, its material aspect, but also its experience – the act of playing the game. A game is both its rules and the practical expression of those rules»¹⁰⁰.

Un gioco, secondo quanto riportato da Sicart, non è solo costituito dalle sue regole e dal suo aspetto materiale, ma anche dall'esperienza stessa di giocare. Esso è dunque una combinazione sia delle regole che guidano il suo svolgimento che dell'espressione pratica di tali regole durante il gioco. Da un lato, c'è la struttura formale delle regole che stabilisce le norme di interazione, le dinamiche e gli obiettivi all'interno del gioco; dall'altro lato, c'è l'esperienza soggettiva dei giocatori mentre partecipano attivamente ad esso. Questo duplice aspetto è essenziale per comprendere appieno la natura dei giochi e la loro

⁹⁸ Ivi, p. 15.

⁹⁹ Greg Costikyan, *Where stories end and games begin*, in "Game Developer", n.7(9), 25 marzo 2003 (<https://papers.cumincad.org/data/works/att/b8bc.content.pdf>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

¹⁰⁰ Sicart M, *The ethics of computer games*, cit., p. 54.

rilevanza sia dal punto di vista teorico che pratico. Le regole da sole non costituiscono un gioco completo. Anche se le regole ne definiscono i limiti e le possibilità, è l'atto di giocare, l'esperienza pratica, che conferisce vita e significato al gioco. Le interazioni dei giocatori con le regole, le scelte che fanno, le strategie che adottano e le emozioni che provano durante l'attività ludica sono componenti cruciali dell'esperienza complessiva. Quando l'autore menziona «l'espressione pratica di tali regole» fa riferimento al modo in cui i giocatori mettono in atto le regole attraverso le loro azioni e decisioni nel contesto del gioco. Le regole non sono solo astratte linee guida, ma diventano operative attraverso le azioni degli utenti, influenzando il modo in cui essi si impegnano nell'esperienza. Per sintetizzare, un gioco non può essere ridotto solo alle sue regole o al suo aspetto materiale, ma è anche un'esperienza vissuta attraverso l'atto di giocare. La combinazione di regole e interazioni giocatore-gioco crea una dinamica complessa che definisce l'essenza di ciò che è un *videogame*.

2.1. Mettere in discussione le regole del videogame

Tenendo a mente tutto ciò che abbiamo detto riguardo gli elementi che caratterizzano il *game design*, con le sue meccaniche e regole che vengono presentate all'utente nell'atto del videogiocare, è possibile ora far collimare questo discorso con quello riguardante gli sparatutto a sfondo militare. Nel suo *We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare*, Sicart utilizza queste parole per descrivere tale genere di *videogames*:

«[Military first person shooters] do not question the origins, context, or role of politics in wars, trivializing war by turning it into a visual rollercoaster wrapping basic cops and robbers gameplay. Videogames can be excellent instruments for propaganda because we can decouple the pleasures of the core loops (shoot-hide-reload-shoot) from the fictional context used to communicate these loops (war in the Middle East). The fictional element of the game attracts us, but the core loops engage us. Then, we stop seeing the fiction and its messages as rhetorical acts, but justifications for our actions»¹⁰¹.

¹⁰¹ Miguel Sicart, *We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare*, 2016 (<https://www.miguelsicart.net/publications/We%20The%20Soldiers.pdf>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

Gli soprattutto in prima persona di ambientazione militare, secondo l'autore, spesso non mettono in discussione le origini, il contesto o il ruolo della politica nelle guerre, trasformando la guerra in un'esperienza visiva simile a un parco giochi e semplificando il gameplay a uno schema elementare di «guardie e ladri». Egli, inoltre, evidenzia come i videogiochi possano essere efficaci strumenti di propaganda, poiché è possibile separare il piacere delle azioni di base nel gioco (sparare, nascondersi, ricaricare, sparare ancora) dal contesto fittizio utilizzato per comunicare queste azioni (guerra in Medio Oriente). L'elemento fittizio del gioco attira l'attenzione, ma le azioni di base coinvolgono il giocatore. Di conseguenza, si smette di percepire la finzione e i suoi messaggi come atti retorici, ma come giustificazioni delle nostre azioni.

L'idea che i videogiochi possano separare il piacere del *gameplay* dalle implicazioni politiche e morali del contesto fittizio sottolinea la distinzione tra l'aspetto ludico e la rappresentazione del mondo di gioco. Questo può portare a una disconnessione tra il piacere di giocare e la riflessione critica sulla narrazione politica sottostante, consentendo agli utenti di concentrarsi principalmente sulle dinamiche di gioco senza considerare appieno le questioni più ampie. Con l'affermazione che la finzione diventi una giustificazione per le azioni del giocatore si ritorna a parlare di disimpegno morale, il quale emerge da un'esperienza ludica in cui il giocatore si focalizza sull'obiettivo del *gameplay*, senza valutare completamente le implicazioni morali delle sue azioni virtuali. Questa citazione, quindi, mette in luce la complessità dell'interazione tra giochi soprattutto in prima persona, politica e rappresentazione della guerra, riflettendo sulla potenziale disconnessione tra l'esperienza ludica e le implicazioni più profonde delle narrazioni politiche presenti negli soprattutto. Questa disconnessione, ed il conseguente disimpegno morale, accadono proprio per la natura ludica dell'esperienza che porta il giocatore a dover sottostare a determinate regole di design. Ciò che emerge, è che «In many combat-based games, following the orders given to players means “doing the right thing”»¹⁰².

Questa affermazione si riferisce al ruolo delle istruzioni e degli obiettivi all'interno dei giochi basati sul conflitto armato. In molti titoli di questo genere, i giocatori sono posti in situazioni in cui devono prendere decisioni rapide e reagire a minacce o sfide. Spesso, le istruzioni fornite dal gioco o dai personaggi non giocanti suggeriscono un percorso o un'azione specifica da intraprendere: seguire queste istruzioni viene percepito all'interno

¹⁰² Sicart M, *The ethics of computer games*, cit., p. 2.

del gioco come la cosa giusta da fare, giustificando quindi eventuali azioni non etiche compiute dal giocatore.

Questo concetto può derivare dalla struttura del gioco stesso, dove il raggiungimento degli obiettivi previsti è spesso connesso al progresso o al successo del giocatore nel contesto del gioco. Di conseguenza, l'obbedienza alle direttive fornite può essere associata alla realizzazione delle intenzioni del gioco e alla vittoria. L'idea che seguire gli ordini (all'interno dell'esperienza ludica) equivalga a «fare la cosa giusta» porta dunque a porre degli interrogativi sulla rappresentazione dei valori e delle giustificazioni morali all'interno di questi titoli. In quale misura le istruzioni date all'interno del gioco riflettono le norme etiche della realtà? Come queste dinamiche influenzano la percezione del giocatore riguardo la moralità delle sue azioni virtuali?

Dopotutto, ci ricorda Sicart: «If I want to be a player, I have to understand the rules and play by them»¹⁰³.

Essere un giocatore implica una volontà consapevole di impegnarsi nel gioco seguendo le regole stabilite. Questo concetto può essere collegato alla nozione di “contratto ludico”¹⁰⁴ (“*ludic contract*”), dove i giocatori accettano di aderire alle regole come premessa per partecipare all'esperienza ludica. Se analizzata dal punto di vista dall'*agency* del giocatore, questa affermazione richiama la nozione secondo cui, attraverso la capacità di comprendere le regole e agire di conseguenza, l'utente compie un atto di controllo e di partecipazione attiva all'interno del mondo di gioco. Sebbene l'accettazione del contratto ludico porti ad un'esperienza coerente e gratificante talvolta, l'utente, quando non a partire da un meccanismo innescato dal gioco stesso, si ritrova a riflettere sull'atto di scelta personale che prevede il decidere di sottostare a tali regole durante l'attività ludica.

Ed è proprio su quest'ultimo punto, che si inserisce il discorso del *gameplay* etico: i videogiochi, se visti anche come esperienze, hanno la possibilità di far sì che l'utente rifletta sulle azioni che si ritrova costretto a compiere a causa delle regole di gioco. Se ci fermiamo a pensare all'importanza dello *shooting* in uno sparattutto, possiamo osservare come, «By forcing the player to commit these acts, the game designer forced players to

¹⁰³ *Ivi*, p. 65.

¹⁰⁴ Clint Hocking, *Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*, clicknothing.typepad.com, 7 ottobre 2007 (https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

reflect on the meaning of actions: as a player, you want to win, but as a human being, you have to think about what winning means, and what the actions that are being simulated meant»¹⁰⁵.

Sicart, in questo passaggio, esamina l'impatto di un *game designer* nel costringere i giocatori a compiere determinate azioni all'interno di un gioco. Questo processo induce i giocatori a riflettere sul significato di tali atti: da un lato, il loro obiettivo è spesso quello di vincere, ma dall'altro, questa esperienza li obbliga a ponderare il significato più profondo delle gesta compiute e del concetto stesso di vittoria. Questa affermazione può essere interpretata alla luce dell'effetto emotivo e cognitivo dei videogiochi sull'utente. I videogiochi, attraverso le loro dinamiche, hanno la capacità di fornire un contesto simulato in cui i giocatori sono coinvolti in situazioni che possono suscitare reazioni complesse e profonde. L'atto di «forzare» i giocatori a adoperare determinate meccaniche può essere inteso come un mezzo per coinvolgerli in esperienze che li spingano a esplorare questioni morali, etiche o sociali. Nonostante l'obiettivo primario sia quello di vincere, i giocatori possono essere indotti a riflettere sulle implicazioni delle proprie azioni all'interno del contesto virtuale. Questa riflessione può estendersi al mondo reale, in cui le azioni compiute all'interno di un gioco possono sollevare interrogativi più ampi sulle scelte e i valori personali. Tutto questo è alla base di quello che abbiamo definito come design etico chiuso.

2.1.1. *L'etica della violenza negli sparatutto*

Sicart sottolinea, inoltre, l'importanza di riconoscere la presenza di giocatori con capacità etiche e interessi, disposti a farsi coinvolgere da un'esperienza ludica che li spingerà a riflettere sulle azioni intraprese all'interno del gioco, al fine di sviluppare *videogames* con contenuti politici¹⁰⁶. In questo contesto, i giocatori non riceverebbero semplicemente informazioni, ma vivrebbero direttamente i dilemmi politici, poiché agiscono come agenti attivi impegnati nella produzione di significato all'interno del gioco. Così facendo, gli utenti possono sperimentare direttamente le conseguenze delle loro scelte e azioni all'interno dell'esperienza ludica, con effetti che vanno oltre l'ambito virtuale. Questo

¹⁰⁵ Sicart M., *The ethics of computer games*, cit., p. 101.

¹⁰⁶ *Ivi*, p. 124.

tipo di coinvolgimento può contribuire a una maggiore empatia, comprensione e sensibilità verso questioni politiche o etiche, favorendo così la trasmissione di messaggi significativi attraverso l'atto di gioco. Questa affermazione va in contrasto con la concezione comune riguardo a uno sparatutto, dove sembra che l'unico obiettivo dell'esperienza sia sparare ai nemici, anziché stimolare la riflessione dell'utente sulle proprie azioni: «In classic shooters of this structure, player agency was rather limited in terms of thinking about the meaning of the actions that were taken. It is a genre convention not to think about the world around the player and to just focus on moving from one series of challenges to another, much like in the classic *Half-Life*»¹⁰⁷.

È una convenzione del genere quella di non riflettere sul mondo circostante del giocatore e focalizzarsi solo sul superamento di una serie di sfide, limitando l'*agency* del giocatore soprattutto per quanto riguarda il poter considerare il significato delle azioni da lui compiute. È quindi tenendo conto di come da uno sparatutto ci si aspetti molta enfasi sull'azione diretta piuttosto che sulla riflessione del giocatore riguardo le sue azioni e le conseguenze che queste comportano, che diventa comprensibile come tali stilemi vadano ad influenzare l'esperienza di gioco e l'*agency* del giocatore.

Con la manipolazione di quest'ultima, da parte del design, diventa possibile permettere all'utente di considerare aspetti morali o etici all'interno del videogame. Allargando il discorso a tutti i videogiochi, si può notare come «Most computer games do not challenge those values: the player is the hero, the actions are consequent, and there are no moral dilemmas, no need for a deep reflection on means and purposes»¹⁰⁸.

Nella maggior parte dei giochi, infatti, il giocatore assume il ruolo di eroe, le azioni compiute hanno conseguenze dirette e non emergono dilemmi morali che richiederebbero una riflessione profonda sul fine e sui mezzi. Descrivendo le azioni del giocatore come «conseguenti», Sicart sta sottolineando come le scelte del giocatore abbiano effetti prevedibili e diretti sulla trama e sul mondo di gioco, riducendone la complessità e la profondità, escludendo spesso una vera riflessione sulle sfumature etiche che queste possono avere.

Inoltre, mancano i dilemmi morali, ovvero delle sfide che mettano in discussione i giocatori in situazioni complesse dove le scelte si basano su opzioni con valori

¹⁰⁷ *Ivi*, p. 156.

¹⁰⁸ *Ibid.*

conflittuali. Spesso, insomma, si propone una narrazione semplice e lineare, in cui il giocatore interpreta un protagonista virtuoso che affronta situazioni senza un'analisi profonda delle implicazioni morali. Questa struttura narrativa può riflettere un modello di narrazione convenzionale nei giochi, in cui il giocatore è spesso coinvolto in trame "eroiche" che non mettono in discussione in modo significativo i valori e le azioni intraprese. Se questo concetto viene applicato ad uno sparatutto a sfondo militare, il risultato che si ottiene è una netta distinzione tra "bene" e "male", oltre che il creare un protagonista che, nonostante le sue azioni, rimarrà ad ogni modo un eroe agli occhi dell'utente e del mondo di gioco.

Sebbene il discorso sul protagonista come "eroe" verrà ripreso nei paragrafi successivi, è ora utile concludere con una considerazione riguardo la violenza presente in questi titoli. Se da una parte ritroviamo la violenza in veste di meccanica principale di questo genere e dall'altra abbiamo la volontà di creare delle esperienze che siano eticamente rilevanti, è proprio su questa violenza che è necessario porre particolare attenzione. In un saggio del 2010, Ferguson scinde i comportamenti violenti da quelli aggressivi, al fine di poter classificare la violenza all'interno dei videogiochi: «Violent behaviors inherently are aggressive, yet many aggressive behaviors that do not cause physical harm are not violent. Video game violence itself generally has been characterized by researchers as intentional acts within game play directed to cause physical harm to an animated character within the game»¹⁰⁹.

Intrinsecamente, dunque, i comportamenti violenti sono caratterizzati da un elemento di aggressività. Tuttavia, è importante notare che molti comportamenti aggressivi, pur essendo espressioni di intenzioni ostili o di attacco, non necessariamente causano danni fisici diretti. Questa distinzione tra violenza e aggressione è rilevante nell'ambito dei videogiochi, in cui l'analisi delle rappresentazioni della violenza assume un ruolo centrale. In questo contesto, essa è comunemente definita come un'azione deliberatamente intrapresa durante il *gameplay* al fine di arrecare danno fisico a un personaggio animato all'interno del gioco.

Se la violenza cessa di essere un atto volontario per diventare una costrizione data dal design, il videogame porta l'utente a riflettere su questo tipo di azioni: è per questo,

¹⁰⁹ Christopher J. Ferguson, *Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good?*, in "Review of general psychology", n.14(2), 2010, p. 68.

quindi, che la violenza all'interno dell'esperienza ludica dev'essere significativa al fine di poter avviare un discorso di natura etica. Nelle parole di Sicart,

«Violence, or any other unethical content, has to be included in the game not as a glorification of technology or because of the fascination for guns and fast action that the main segment of computer game consumers feel. Unethical content has to be meaningful – it has to play a role in the process of experiencing the game, and that role has to take into consideration the fact that playing a game is also interpreting a game experience from an ethical perspective»¹¹⁰.

L'autore mette in luce che la presenza di violenza o di contenuti eticamente discutibili all'interno dei videogiochi non dovrebbe essere finalizzata alla glorificazione della tecnologia o alla soddisfazione di un'attrazione che l'utente prova verso le armi e le sequenze di azione. Invece, tali contenuti devono essere integrati nei giochi con un fine significativo, che contribuisca al processo di esperienza ludica. Questo fine deve tener conto del fatto che giocare a un videogioco comporta anche un'interpretazione dell'esperienza di gioco da una prospettiva etica. Ciò che questo passaggio suggerisce, è che la presenza di elementi eticamente controversi all'interno dei videogiochi deve essere giustificata da una profonda considerazione del loro ruolo all'interno del contesto ludico. Tali elementi non devono essere inseriti superficialmente o in modo sensazionalistico, ma devono svolgere una funzione significativa nel processo di coinvolgimento del giocatore. Questo coinvolgimento deve essere visto non solo attraverso un'ottica di intrattenimento, ma anche attraverso una lettura etica, in cui il giocatore si trova a riflettere sulle implicazioni e le conseguenze morali delle sue azioni virtuali.

In conclusione, l'analisi condotta nel presente paragrafo ha delineato come la violenza costituisca un elemento intrinseco nella struttura dei videogiochi sparattutto, assumendo una posizione centrale in quanto *core mechanic*. Tuttavia, si è sottolineato l'importante discernimento tra una rappresentazione della violenza volta a soddisfare la propensione dell'utente verso l'azione frenetica e una modalità di implementazione della stessa che stimoli riflessioni etiche e interrogativi sulla morale del giocatore. Attraverso un accurato *game design*, che costringa il giocatore ad intraprendere azioni eticamente ambigue, è possibile indurre nel fruitore una serie di considerazioni più profonde. Pertanto, nell'ambito della creazione di sparattutto a sfondo militare intenzionati a porre in

¹¹⁰ Sicart M., *The ethics of computer games*, cit., p. 198.

discussione la propria tematica, emerge come imprescindibile conferire alla violenza rappresentata un significato intrinseco di rilevanza emotiva e concettuale. Il successivo paragrafo si addentrerà nell'analisi di come un titolo animato da queste finalità possa conseguire tale intento mediante l'articolata manipolazione della *player agency*.

2.2. L'agency del giocatore

Al fine di comprendere in che modo l'*agency* del giocatore all'interno di un'esperienza videoludica possa dare vita a dei contesti eticamente rilevanti, è necessario prima ritornare sulla sua definizione: «Player agency is about giving players the interactivity to affect and change the game world. Though agency, players have power to influence and change what is happening in the game. It provides them control (or at least of sense of it) of what will happen next»¹¹¹.

Il concetto di *player agency* racchiuso nell'affermazione sottolinea la capacità dei giocatori di esercitare la loro interattività al fine di influenzare e modificare il mondo di gioco. Ciò denota la presenza di un meccanismo attraverso il quale i giocatori hanno il potere di plasmare e alterare attivamente gli eventi e le condizioni che si verificano all'interno dell'universo ludico. Questo fenomeno è enfatizzato dall'asserzione che la *player agency* conferisca ai giocatori la capacità di apportare modifiche alla traiettoria del *gameplay*, consentendo loro di ottenere un senso di controllo, se non una padronanza effettiva, sulle imminenti evoluzioni. In sostanza, la *player agency* crea una relazione simbiotica tra il sistema ludico e il partecipante, conferendo a quest'ultimo la possibilità di innescare cambiamenti che rispecchiano le proprie scelte strategiche, preferenze e inclinazioni, contribuendo così a una sensazione di coinvolgimento e immersione più profonda nell'ambiente virtuale.

Sicart, inoltre, ricorda che «Agency is designed, too: designers think about ways for players to experience the game»¹¹².

Ciò che viene affermato qui, è che questa capacità dei giocatori di agire e influenzare il gioco, è anch'essa oggetto di progettazione. I *game designers* concepiscono strategie mirate al fine di plasmare le modalità attraverso le quali i giocatori interagiscono con il

¹¹¹ Dave Eng, *What is Player Agency?*, universityxp.com, 20 agosto 2020 (<http://www.universityxp.com/blog/2020/8/20/what-is-player-agency>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

¹¹² Miguel Sicart, *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, MIT Press, Cambridge, 2013, p. 50.

gioco stesso. Tale concetto richiama l'attenzione sul fatto che l'esperienza di gioco non sia semplicemente il risultato delle azioni del giocatore, ma anche il prodotto di decisioni di progettazione intenzionali che definiscono le opzioni e i margini di influenza dei giocatori all'interno del contesto ludico. Di conseguenza, l'*agency* è congegnata attraverso una serie di dispositivi progettuali che determinano i confini e le possibilità della partecipazione attiva del giocatore nell'universo di gioco. In questa prospettiva, l'*agency* è quindi influenzata da un design, in cui gli sviluppatori considerano in modo attento come i giocatori vivranno e percepiranno l'esperienza di gioco nel quadro delle opzioni che sono loro messe a disposizione.

Se le regole di gioco impongono dei limiti, l'*agency* permette al giocatore di sperimentare una sorta di controllo, o la sua illusione, all'interno del *gameworld*. Dopotutto, «where games impose structure and limits, gaming subjects are apt to try to break them, not sitting back and revelling in a satisfying experience of empowerment but actively testing how far they are able to exercise choice and agency against the constraints of the game»¹¹³.

I soggetti ludici, quando sottoposti alle strutture e ai limiti dei videogiochi, tendono a cercare di superarli. Al posto di limitarsi a godere passivamente di un'esperienza appagante di potenziamento personale, tali soggetti si impegnano attivamente nel testare fino a che punto possono fare scelte e influenzare gli eventi del gioco, sfidando i suoi limiti. Un aspetto fondamentale dell'interazione tra giocatori e gioco è l'atteggiamento di sfida e l'impulso di esplorare i confini posti dal design. Piuttosto che accettare passivamente le regole stabilite, i giocatori spesso si sentono motivati a esplorare le potenzialità della propria *agency* all'interno dei confini del gioco. Questo comportamento riflette una tendenza intrinseca all'indagine delle possibilità di autodeterminazione e scelta nell'ambiente ludico, non solo come strumento di gratificazione, ma come sfida e superamento delle limitazioni imposte dal sistema.

In questo modo, l'esperienza non è solo un esercizio di partecipazione e coinvolgimento, ma anche una forma di negoziazione attiva tra le intenzioni del giocatore e i vincoli imposti dal contesto di gioco. La scelta del *game designer* però, risulta fondamentale nella creazione di un'esperienza eticamente rilevante: è il caso di giochi in cui, in determinati momenti, l'*agency* del giocatore viene ridotta al minimo. Ad esempio, in uno sparattutto,

¹¹³ Philip Hammond, *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 23.

come già menzionato, il giocatore potrebbe essere costretto a compiere una serie di azioni eticamente ambigue e successivamente confrontarsi con le conseguenze di tali gesta. In questo caso, l'utente potrebbe inizialmente percepire di avere il controllo della situazione, ad esempio nella scelta della tattica da adoperare o dei bersagli da colpire, per poi scoprire che la sua influenza sulla narrazione è limitata e che le sue azioni non hanno portato a risultati significativamente diversi.

2.2.1. "The Embassy"

Un esempio interessante di come sia possibile togliere l'agency al giocatore ci viene presentato in *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2019), reboot dell'omonimo gioco del 2007. In un'intervista rilasciata per Gamespot, il *narrative director* Taylor Kurosaki discute riguardo diverse scelte compiute durante lo sviluppo del gioco. Una domanda in particolare riguarda la sequenza ambientata in un'ambasciata americana di una nazione fittizia, l'Urzikstan, dove un personaggio soprannominato "il macellaio" si trova di fronte a noi ma protetto da una porta con vetro antiproiettile. Egli uccide di fronte ai nostri occhi un padre, mentre il figlio riesce a fuggire nascosto dal fumo: egli procede poi a sparare in direzione del bambino, lasciando intendere che anch'esso sia stato assassinato. Al giocatore viene presentata l'opzione di poter aprire questa porta in qualsiasi momento, risultando però nella morte del personaggio da noi controllato per mano dell'antagonista, conducendo così al game over.

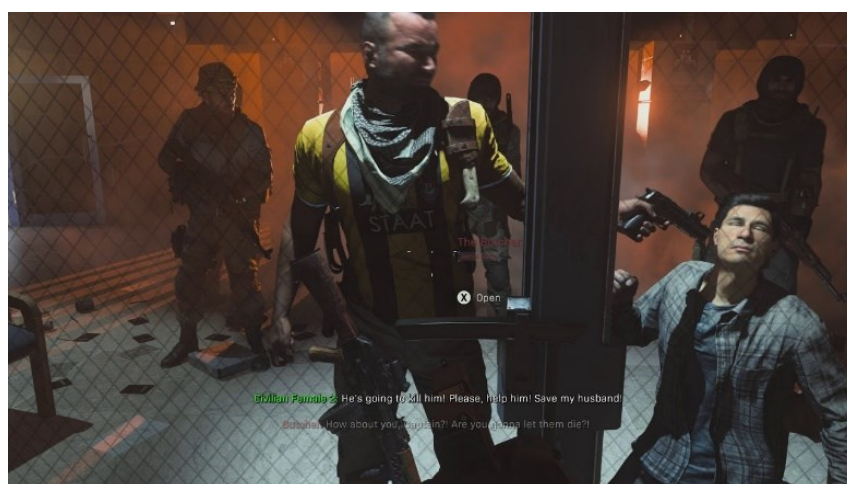


Figura 2. Fotogramma tratto dalla missione "The Embassy", presente in *Call Of Duty: Modern Warfare* (2019).
Fonte: Jason's Video Games Source [nickname], *Call of Duty Modern Warfare - The Embassy: Head To Echo Team, Jamal Rahar "Butcher" Sequence* (2019), Jason's Video Games Source, YouTube, 26 ottobre 2019, min. 01:32
(https://www.youtube.com/watch?v=siJT7Ej1CCI&ab_channel=Jason%27sVideoGamesSource).

La domanda riguarda momenti simili presenti all'interno del titolo, in particolare se questi risultino necessari per i sentimenti che gli sviluppatori di *Modern Warfare* volessero far provare al giocatore. La risposta di Kurosaki è la seguente:

«When we first started talking, we talked about the philosophy of making games; design, mechanics, and narrative being inextricably linked. You can't make a story about something or say it's about something and not have the player experience be about that thing. So, if we're saying that the burden of a modern combat operator is that there are not always good choices, or there isn't always a clear cut way forward, that they're put in these no-win situations and they do their best, you can't just have a veneer of a narrative wrapper on top of the game and not have the player experience that. Otherwise, those [design, mechanics, narrative] are sort of disconnected, and then you might as well just be making a movie and a little minigame. If the game is going to be about that thing, we walk the walk and we talk the talk»¹¹⁴.

Questa affermazione sottolinea un principio centrale nella progettazione dei videogiochi: la stretta interconnessione tra design, meccaniche e narrazione. Questa interdipendenza implica che un gioco non possa semplicemente enunciare un tema senza integrarlo profondamente nell'esperienza di gioco.

L'intervistato sottolinea che, se si intende trasmettere, ad esempio, l'idea che gli operatori contemporanei si trovino spesso di fronte a scelte difficili e non siano sempre in grado di individuare una via chiara, l'esperienza di gioco debba riflettere questa realtà. Evidenzia, inoltre, come l'interazione tra design, meccaniche e narrazione necessiti di essere così intrecciata che il giocatore possa effettivamente vivere quelle stesse sfide e incertezze.

Un concetto chiave evidenziato dall'intervistato è la creazione di «no-win situations», o situazioni senza condizioni di vittoria. Questo elemento è strettamente correlato al concetto di *agency* del giocatore: l'introduzione di situazioni senza via d'uscita implica che il giocatore si trovi di fronte a scelte difficili in cui non esiste una soluzione chiaramente favorevole. La mancanza di soluzioni semplici richiede una riflessione critica e una comprensione delle conseguenze delle proprie azioni. Ciò può stimolare una riflessione morale e suscitare un senso di empatia nei confronti dei personaggi e delle loro sfide.

¹¹⁴ Tamoor Hussain, Michael Highman, *Call Of Duty Dev Addresses Highway Of Death, Waterboarding, And The Intent Of Its Story*, gamespot.com, 1 novembre 2019 (<https://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-dev-addresses-highway-of-death-waterb/1100-6471037>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

Questo è ciò che accade quando un giocatore è esposto a quelli che Sicart definisce come problemi malvagi: «Wicked problems have unclear boundaries and no clear solutions. They require the designer to work with the certainty that there is no optimal solution, just good-enough solutions»¹¹⁵.

Questi problemi sono caratterizzati da una serie di tratti distintivi, tra cui l'assenza di un confine definito che separi il problema da altri elementi contestuali. Ciò rende difficile stabilire i limiti precisi del problema e identificare le cause e le conseguenze in modo netto. Inoltre, questi non possono essere risolti in modo lineare o sequenziale, poiché le loro molteplici variabili interagiscono in modi complessi e imprevedibili. Per la loro natura insidiosa, il *designer* deve adottare un approccio realistico. Poiché non esiste una soluzione perfetta o ottimale che risolva completamente il problema, il *designer* è spinto a cercare soluzioni che siano accettabili e funzionali, anche se non perfette. Questo implica un orientamento verso soluzioni pragmatiche e realistiche che tengano conto delle molteplici sfaccettature e delle limitazioni intrinseche dei problemi malvagi. Nel caso descritto però, al giocatore non è concesso di intervenire in nessun modo: non ha la possibilità di cercare una soluzione, buona o cattiva che sia, ma può solo osservare ciò che accade di fronte a lui.

Se volessimo richiamare il concetto di design etico, la sequenza tratta da *Modern Warfare* precedentemente descritta evidenzia un'insufficienza nel suo voler essere moralmente rilevante al giocatore. L'errore consiste nel fatto che tale sezione si limita ad esporci una scena in cui un antagonista compie un'azione eticamente riprovevole. Al fine di conferire una dimensione morale adeguata, sarebbe stato sufficiente inserire una semplice accortezza: la situazione che ci si presenta di fronte è conseguenza di un'azione intrapresa da noi stessi in quanto giocatori.

A titolo di esempio, possiamo immaginarne una sua rivisitazione in cui il personaggio denominato "il macellaio" si trova in quella posizione perché precedentemente il giocatore ha attaccato i suoi sottoposti. In quest'ottica, la rilevanza morale della sequenza in questione sarebbe stata arricchita dalla consapevolezza delle nostre azioni come causa scatenante degli eventi. La nostra diretta responsabilità nell'instaurazione di quella situazione avrebbe conferito profondità alla riflessione morale, offrendo un'analisi più sofisticata della nostra partecipazione nel determinare le conseguenze nell'ambito

¹¹⁵ Sicart M, *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 100.

dell'esperienza ludica. Così facendo, «The change from actor to spectator, from agent to passive being, marks what should be read as a designed ethical experience: we are powerless, contemplating a horrendous act of which we are mere witnesses, yet that we have caused by our previous actions»¹¹⁶.

Sicart sta qui esaminando una dinamica specifica all'interno di un'opera videoludica, nella quale l'utente, originariamente coinvolto come agente attivo nelle vicende del gioco, subisce una mutazione di ruolo, passando da un giocatore investito dalla propria *agency* a uno spettatore passivo che non può fare altro se non osservare le azioni che gli si propongono dinanzi a esso. Questo cambio di prospettiva è interpretato come una concezione intenzionale di esperienza etica, ovvero un'esperienza progettata per suscitare riflessioni di carattere etico.

L'elemento centrale della citazione risiede nella presentazione di un'esperienza di impotenza da parte del giocatore. Quest'ultimo si trova a contemplare un atto orribile come semplice testimone, senza avere la capacità di intervenire attivamente. Tuttavia, l'interessante ambiguità dell'esperienza emerge dal riconoscimento che l'atto stesso, nonostante il ruolo passivo del giocatore in quel momento, è in realtà il risultato delle azioni compiute in precedenza dallo stesso giocatore.

In questo senso, l'autore sostiene che l'esperienza è intenzionalmente progettata per suscitare una profonda riflessione morale. La sensazione di impotenza, unita alla consapevolezza che l'evento orribile che si sta osservando è stato in qualche modo causato dalle proprie azioni passate all'interno del contesto ludico, amplifica il coinvolgimento morale del giocatore. Questa dinamica solleva questioni sulle responsabilità morali, sull'eticità delle azioni intraprese e sulla natura dell'osservazione passiva in un contesto di conseguenze create dal precedente agire del giocatore. Sicart mette in evidenza la capacità dei giochi di creare esperienze volontariamente progettate per generare complessi dilemmi morali attraverso la trasformazione del giocatore da agente attivo a spettatore passivo, ed in particolare la stretta connessione tra le azioni compiute e le conseguenze in un'opera ludica.

Dunque, perché definire tale sezione come errore? Se l'obiettivo fosse quello di creare un'esperienza morale in grado di portare il giocatore ad un sentimento antibellico, la sequenza originariamente descritta ci porrebbe di fronte ad un esempio riguardante il

¹¹⁶ Sicart M., *The ethics of computer games*, cit., p. 157.

modello di disimpegno morale. Nella sezione di gioco originale, lo scopo di rappresentare un antagonista mentre compie delle gesta così violente sembra essere unicamente quello di disumanizzare completamente i nemici che andremo ad affrontare successivamente, al fine di giustificare il *gameplay loop* che ci verrà presentato dinanzi ancora una volta: individuare il nemico, abbatterlo e trovare il successivo. Per richiamare i termini utilizzati da Kurosaki, per creare una «no-win situation» non è sufficiente porre il giocatore dinanzi ad un muro tra lui e l'avversario, come accade in *Modern Warfare*: i giocatori dovrebbero percepire la sensazione di non essere degli «[...] empowered beings, but mere agents in a larger system in which the extent of our agency will be questioned»¹¹⁷.

Il giocatore dev'essere portato ad interrogarsi sul grado di controllo effettivo che può esercitare all'interno di un sistema complesso. Ed è proprio attraverso la creazione di situazioni, regole, sfide e vincoli che limitano o guidano le scelte del giocatore che il design influenza e guida l'*agency* effettiva del giocatore, dando al videogioco la sua natura etica. In tutto ciò, le conseguenze delle azioni compiute proprio grazie all'*agency* fornita all'utente giocano un ruolo fondamentale.

In generale, possiamo sostenere che il punto centrale di molti videogiochi contro la guerra riguarda proprio l'*agency* del giocatore ed il ruolo che questa presenta all'interno della struttura di gioco. Hammond sostiene che «Several anti-war games place the player in scenarios that are designed to problematize or question agency in various ways. Action produces no result or is counter-productive, [...] Or the game constructs a scenario in which action is obviously futile from the beginning»¹¹⁸.

In diversi titoli che hanno come obiettivo il problematizzare la guerra, il giocatore viene posto in scenari progettati per problematizzare o mettere in discussione l'*agency* in modi diversi. In questi contesti, l'azione intrapresa dal giocatore non produce alcun risultato oppure è addirittura controproducente. Alternativamente, il gioco crea uno scenario in cui l'azione è chiaramente inutile fin dall'inizio. Questi giochi mettono il giocatore in situazioni che sfidano le aspettative convenzionali della *player agency*, cercando di illustrare il complesso e spesso ambiguo ruolo dell'individuo nelle situazioni di guerra e conflitto. Ciò significa che non importa quanto sforzo metta il giocatore nelle sue azioni, i risultati non saranno positivi o non porteranno a un cambiamento significativo nella

¹¹⁷ Ivi, p. 157.

¹¹⁸ Hammond P., *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War*, cit., p. 22.

trama o nelle dinamiche di gioco. L'obiettivo è riflettere sul concetto che alcune situazioni di guerra possano essere così complesse e intrinsecamente contraddittorie che le azioni intraprese rischiano di non portare a una risoluzione significativa o vantaggiosa.

Un altro approccio consiste nel creare scenari in cui l'azione è evidentemente inutile fin dall'inizio, ad esempio come abbiamo visto in *September 12th*. Questo può significare porre il giocatore in situazioni in cui l'esito è preordinato e la sua *agency* è limitata a scelte insignificanti. L'obiettivo è far emergere l'incapacità dell'individuo di fronte a determinati eventi o circostanze in contesti di guerra.

A questo discorso si aggiunge quanto teorizzato da Juul con il suo *paradox of failure*:

«Juul terms this the paradox of failure – that in playing videogames, players are deliberately seeking something out that they fully expect is going to be partially experienced as unpleasant and possibly deeply frustrating, and furthermore that such inevitable failures can only really be understood and attributed as their own personal failings rather than being the result of something entirely beyond their control»¹¹⁹.

Juul identifica una sorta di paradossale dinamica psicologica: sebbene i giocatori intraprendano l'attività ludica con il traguardo di divertirsi e raggiungere obiettivi all'interno dei giochi, è altrettanto evidente che la natura di sfida insita nei videogiochi spesso comporti momenti di frustrazione, delusione e insuccesso. Ciò contrasta con l'aspirazione generale al divertimento e al successo nell'esperienza ludica. Inoltre, si sottolinea che i fallimenti all'interno dei videogiochi siano spesso intrinsecamente correlati all'abilità e alle decisioni dell'individuo giocante. Questo si traduce nell'attribuzione dei fallimenti come una sorta di «fallimento personale», il che implica che il giocatore è responsabile delle proprie azioni e delle relative conseguenze, piuttosto che imputarli a fattori esterni fuori dal loro controllo.

Proprio in luce di ciò, è possibile comprendere la forza comunicativa di un *game design* che non solo, attraverso la manipolazione dell'*agency*, costringe il giocatore a compiere delle azioni connotate da una componente morale ambigua, ma in aggiunta lo pone di fronte al risultato cruento delle proprie gesta colpevolizzandone la complicità.

¹¹⁹ Kevin McSorley, *Playing in the End Times: Wargames, Resilience and the Art of Failure*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 39.

2.3. *First-person cutscenes e authored sequences*

La restrizione dell'*agency* ludica all'interno del contesto di uno sparatutto in prima persona si discosta intrinsecamente dalla nozione di *first-person cutscenes* o sequenze cinematografiche in prima persona. Benché, sotto una prospettiva teorica, possano sembrare simili alle normali cinematografiche, tali sequenze si caratterizzano per alcuni tratti distintivi:

1. Mantenimento del punto di vista in prima persona del *gameplay*: l'obiettivo primario delle *first-person cutscenes* consiste nel preservare il punto di vista in prima persona tipico del *gameplay*, al fine di garantire una continuità percettiva al giocatore. Questo evita che il giocatore percepisca interruzioni nette nell'esperienza di gioco, favorendo l'immersione all'interno del mondo virtuale;
2. Funzione di pausa tra sezioni di *gameplay*: le *first-person cutscenes* fungono da pause tra diverse sezioni di gioco. Questo ruolo di transizione permette al giocatore di ricomporsi, assimilare gli eventi precedenti e prepararsi mentalmente per le sfide successive;
3. Elevata spettacolarità: le sequenze in questione spesso si caratterizzano per un'accentuata spettacolarizzazione, beneficiando dell'approccio cinematografico reso possibile dal controllo dei movimenti e dello sguardo del giocatore all'interno dell'ambiente di gioco. In queste fasi, si possono riscontrare elementi di grande impatto visivo, come esplosioni imponenti o la morte di personaggi di rilievo, contribuendo ad accrescere l'emozionalità dell'esperienza.

L'analisi delle *first-person cutscenes* nei contesti dei videogiochi sparatutto in prima persona evidenzia la loro distinzione dalle tradizionali cinematografiche. Tali sequenze conservano il punto di vista in prima persona per mantenere un continuum di gioco, servono da interludio tra diverse fasi di *gameplay* e presentano una spettacolarizzazione accentuata attraverso il controllo cinematografico dei movimenti e dello sguardo del giocatore. La distinzione tra le *first-person cutscenes* e la manipolazione dell'*agency* del giocatore risiede nella natura della partecipazione attiva e nella percezione dell'azione da parte del giocatore. In particolare, questo concetto si lega alla completa assenza di interattività all'interno delle prime, che influenza la percezione dell'azione stessa. Nei casi di manipolazione dell'*agency*, il giocatore viene costretto a compiere azioni contro la sua volontà o a partecipare a eventi che potrebbero andare contro il suo desiderio o senso di

moralità. Questo può generare una frizione tra il giocatore e il personaggio che controlla, creando disagio o frustrazione nell'utente utile ad avviare delle considerazioni di natura etica.

D'altro canto, nelle *first-person cutscenes*, l'assenza di interattività elimina la possibilità per il giocatore di esercitare *agency* o controllo sulle azioni del personaggio durante tali sequenze. Questo può portare il giocatore a percepire le azioni eseguite dal personaggio come parte integrante della narrazione piuttosto che come espressione della propria volontà ludica. La sensazione di non avere controllo durante queste sequenze viene dunque interpretata dal giocatore semplicemente come necessaria allo svolgersi della narrazione, e non come una dinamica che chiama in causa la sua moralità. Va sottolineato che, sebbene nelle *first-person cutscenes* il giocatore non possa influenzare direttamente l'azione, alcune di queste sequenze potrebbero essere innescate da *quick-time events* (QTE), che richiedono al giocatore di premere determinati pulsanti o compiere azioni specifiche in momenti prefissati. Anche se i QTE introducono un grado limitato di interattività, in genere si riferiscono a eventi specifici che sono già in corso di svolgimento, piuttosto che a scelte significative che influenzano il corso della storia. Nelle *first-person cutscenes*, dunque, il giocatore è portato a percepire le azioni intraprese in questi frangenti come parte del contesto narrativo e non necessariamente come espressione della propria intenzionalità.

Come esempio per poter chiarire ulteriormente le differenze tra la limitazione della *player agency* descritta nel paragrafo precedente e la tipologia di *cutscenes* appena esposta, torna utile ancora una volta la sequenza del "macellaio" di *Call of Duty: Modern Warfare*. È possibile senza troppo sforzo immaginarla come una *first-person cutscene*, sebbene nella sua versione originale l'utente abbia il controllo dell'avatar. Stiamo controllando il nostro protagonista mentre si muove tra le vie di una città, ci facciamo strada attraverso il perimetro dell'ambasciata scortando delle persone che vanno portate in salvo, troviamo un ingresso secondario all'edificio e qui il gioco ci richiede la pressione di uno specifico tasto per poter aprire un passaggio: da qui in poi, senza che a noi giocatori venga lasciato il tempo per rendercene conto, i movimenti della telecamera (pur sempre in prima persona) e quelli del personaggio non saranno più gestiti attraverso i nostri comandi, ma attraverso animazioni ed una regia decisa dal gioco stesso. Possiamo vedere le mani del protagonista che impugnano un'arma, per poi farsi da parte e lasciar entrare altri soldati

e le persone che stiamo scortando. Lo sguardo del protagonista, e quello dei presenti, si ritroverà successivamente incentrato su ciò che avviene oltre il vetro antiproiettile che protegge il corridoio in cui ci troviamo dal resto dell'ambasciata. Mentre il macellaio compie le sue orribili gesta, il controllo del nostro personaggio rimane al gioco stesso. L'emotività della sequenza qui può essere lasciata alla regia ludica, facendo sì che il protagonista si fiondi sulla maniglia della porta per tentare di intervenire sebbene gli fosse stato impartito di non muoversi. Oppure, potrebbe essere enfatizzata la calma glaciale di un operatore di forze speciali rendendolo praticamente immobile. Torniamo ora alla sequenza originale: in essa, l'interattività data al giocatore non viene mai completamente azzerata. Quando messi di fronte al macellaio, il giocatore è in pieno controllo: può muoversi, direzionare lo sguardo altrove, colpire il vetro antiproiettile o tentare di aprire la porta. Qualsiasi azione sarà inutile, ed il risultato della sequenza coinvolgerà sempre la morte del padre e del bambino: ciò non toglie però che l'utente possa ingegnarsi per una possibile soluzione, seppur senza risultati.

2.2.1 “Aftermath”

Questa differenza ci rende possibile introdurre quelle che Sicart chiama *authored sequences*, delle sezioni che sembrano trovare un bilanciamento tra le *first-person cutscenes* e la limitazione della *player agency*, riuscendo dunque a far sentire comunque il giocatore in pieno controllo delle sue capacità, pur non lasciandogli la speranza di stravolgere gli eventi della narrazione. L'autore inizia il suo discorso riguardo questo tipo di sequenze introducendo lo sparatutto in prima persona *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007), dove i giocatori «[...] are often in control of a soldier in the battlefield and are shooting their way through different environments to achieve a number of goals that move the story forward. Modern Warfare is a thrilling roller coaster of action sequences and visceral tension»¹²⁰.

In questo titolo, dunque, i giocatori assumono il ruolo di soldati impegnati in intense missioni di combattimento all'interno di ambientazioni variegata. L'obiettivo è quello di compiere una serie di compiti assegnati, contribuendo così a far progredire la narrazione

¹²⁰ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., pp. 53-54.

del gioco. Si tratta di un tipico sparatutto nel suo genere, ma ci sono delle sequenze in cui questo «roller coaster di sequenze d'azione» si arresta improvvisamente.

Sicart descrive diverse sequenze interessanti tratte da questo videogioco, soffermandosi in particolar modo sulla missione "Aftermath". Descrivendo la sua esperienza con questa sezione del gioco, l'autore scrive:

«In the eleventh mission of the game, "Aftermath," players, who are controlling US Marine sergeant Paul Jackson, are commissioned to retrieve a nuclear device from a Middle Eastern city. Despite the players' efforts, the situation escalates, forcing the soldiers to retreat and be extracted from the area. While they are escaping, a nuclear device detonates, and the blast catches the fleeing helicopters. At this point when I was playing the game, I saw the helicopter go down and the screen fade to black. I waited for an explanatory cinematic sequence (a cutscene) that honored the dead heroes. Then a miracle happened. The game returned me to my first-person perspective. I was able to move. I was in the wreck of the helicopter, surrounded by the dead bodies of my comrades. I crawled outside, looked around, saw the remains of a schoolyard and broken toys, and heard the faint voices of children. I could not walk properly, but I was alive. Soon, I thought, I will be rescued. There will be time for vengeance. Then I stumble. The world fades to white, and I die. The gameplay plot device in the "Aftermath" sequence is simple: players are given agency, but it is limited by a narrative purpose»¹²¹.

La tecnica di design qui introdotta da Sicart è l'*authored agency*: essa si riferisce alla capacità dell'autore di un videogioco di guidare le azioni e le scelte dei giocatori attraverso il design del gioco stesso, in modo da garantire una determinata esperienza o narrazione. Nel caso specifico della citazione riguardante questa missione di *Call of Duty 4: Modern Warfare*, è presente un'ottima esemplificazione di questo concetto.

Nei panni del sergente Paul Jackson, i giocatori vengono incaricati di recuperare un dispositivo nucleare da una città del Medio Oriente. Tuttavia, nonostante gli sforzi dei giocatori, la situazione si aggrava e i soldati vengono costretti a ritirarsi. Durante la fuga, avviene la detonazione di tale ordigno che colpisce gli elicotteri in fuga. Dopo l'esplosione, il giocatore si trova nella prospettiva in prima persona del personaggio ed è testimone dello spettrale scenario causato da essa. Questa situazione è progettata per creare un senso di debolezza e vulnerabilità nei giocatori, poiché sono circondati dai corpi dei commilitoni e dalle rovine. Nonostante la possibilità data ai giocatori di muoversi in

¹²¹ Ivi, p. 87.

questo ambiente, l'autore ha previsto un esito inevitabile: il protagonista riesce a strisciare per qualche metro, prima di morire.

L'*authored agency* si manifesta in questo caso attraverso la creazione di un'esperienza guidata dall'autore, in cui i giocatori hanno un certo grado di controllo sulle azioni del personaggio, ma le possibilità di cambiare l'esito sono limitate dalla trama. Questa combinazione di *player agency* e narrazione intenzionale è ciò che caratterizza l'*authored agency* e consente agli autori di guidare l'esperienza del giocatore per raggiungere specifici obiettivi narrativi o emotivi. Nello specifico, ciò che questa *affordance* autoriale va a creare è un'esperienza di inadeguatezza che contraddice le metafore convenzionali che vedono il giocatore come l'eroe della storia¹²².

Quindi, ciò rappresenta uno dei primi passi verso la creazione di uno *military shooter* che non idealizzi il protagonista e le sue azioni come eroiche ma, al contrario, ne evidenzia la sua vulnerabilità come essere umano, facendo sperimentare al giocatore la sensazione di essere indifeso di fronte a eventi molto più grandi di lui, come il contesto bellico. Nelle parole di Jørgensen,

«A challenge of war-themed commercial videogames, or 'militainment' (Payne 2014), is that they are often the product of a close relationship between the entertainment industry and militaristic interests (Keogh 2013, Nieborg 2006). This has contributed to war-themed games often featuring romantic stories of the good war hero who fights against evil forces. These kinds of games have also been criticized for presenting war in a sanitized way (Pötzsch 2017) that does not problematize the darker sides of war. For example, military shooters tend to avoid showing dead civilians or slaughtered US soldiers because of possible negative reactions (Payne 2014: 279, Pötzsch 2017: 160)»¹²³.

In questo passaggio, Jørgensen affronta diverse questioni riguardanti i videogames a tema bellico, definiti come *militainment* (*portmanteau* delle parole *military* ed *entertainment*). Ad essere problematizzato, è lo stretto legame tra l'industria dell'intrattenimento e gli interessi militaristici all'interno di determinati giochi, il che ha portato alla rappresentazione di storie molto romanzate in cui dei soldati vengono dipinti come eroi bellici che combattono contro forze malvage.

¹²² Ivi, pp. 87-88.

¹²³ Kristine Jørgensen, *Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 78.

In particolare, ad essere problematizzata è la visione idealizzata dei protagonisti, spesso semplificata e romanticizzata, che va ad amplificare l'idea che esso sia un eroe al servizio di una "guerra giusta", tralasciando gli aspetti più complessi e controversi delle guerre reali. Inoltre, Jorgensen solleva il problema della rappresentazione «sanitizzata» della guerra in questi giochi. Il termine si riferisce alla tendenza dei giochi bellici a evitare la rappresentazione degli elementi cruenti o controversi della guerra, come la morte di civili o di soldati statunitensi. Questa scelta può derivare dalla preoccupazione che tali rappresentazioni potrebbero suscitare reazioni negative da parte del pubblico, specialmente considerando il coinvolgimento di forze militari reali e questioni politicamente sensibili.

Proprio in virtù di ciò, uno sparatutto che, come obiettivo, ha quello di essere critico nei confronti dell'azione bellica non può non tenere conto di come si rapporta nei confronti della glorificazione del soldato e della presentazione della guerra come "giusta": entrambi i punti devono essere posti sotto un punto di vista critico dal gioco stesso.

Nella missione "Aftermath", *Call of Duty 4: Modern Warfare* riesce, attraverso l'utilizzo dell'*authored agency*, a far sperimentare al giocatore l'incapacità di poter agire significativamente sulla sua sorte o quella dei suoi commilitoni, creando così un'esperienza di moralità che va a decostruire l'idea che il protagonista, in quanto tale, sia l'eroe all'interno del teatro di guerra in cui l'azione si svolge. Un ulteriore effetto causato da questa soluzione è quella di applicare questa dimensione di umanizzazione anche agli altri personaggi che controlleremo all'interno della campagna per giocatore singolo: anche il protagonista da noi controllato può morire, come qualunque altro personaggio non giocante alleato o nemico, ed il gioco ci offrirà subito il controllo di un'altra pedina sacrificabile nella "guerriglia moderna" che si propone di rappresentare. Una dinamica simile viene utilizzata nel prologo di *Battlefield 1*, che analizzeremo nei paragrafi successivi.

Sempre in merito a *Call of Duty 4: Modern Warfare*, Sicart lo descrive come un gioco che «creates a tension between agency and meaning, behavior and content. That tension is at the heart of ethical gameplay design»¹²⁴.

Gli elementi chiave al centro della tensione che permette di creare un *gameplay* dal design eticamente rilevante sono l'*agency*, il significato, il comportamento ed il contenuto. Se

¹²⁴ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 88.

con agency ci riferiamo alla capacità del giocatore di agire ed influenzare il mondo virtuale di gioco ed il corso degli eventi, vanno tenuti a mente anche i fattori narrativi, morali ed emotivi presenti all'interno del *videogame*, inclusi i temi trattati, le azioni dei personaggi e le implicazioni etiche delle scelte di design.

Dunque, se da un lato i giocatori vogliono sentirsi coinvolti e responsabili delle proprie azioni nel gioco, sperimentando il senso di controllo sull'esperienza ludica, d'altro canto il gioco può veicolare contenuti e significati che possono sollevare questioni etiche complesse, come il caso della rappresentazione della guerra e della violenza. È in questa tensione che trova terreno fertile il *gameplay* etico: i *designers* devono affrontare la sfida di bilanciare la *player agency* con le implicazioni morali e narrative delle scelte all'interno del gioco. Ciò è particolarmente importante nei giochi a tema bellico, come il caso di *Call of Duty 4: Modern Warfare*, in cui le azioni dei giocatori possono (o meno) avere delle conseguenze drammatiche all'interno del mondo di gioco e, indirettamente, possono anche influenzare la comprensione e la riflessione del giocatore riguardo suddetti temi.

Tornando alla missione "Aftermath", Sicart scrive: «the player is the victim of a nuclear blast and lives long enough to see the consequences of the explosion. This moment is ethically and emotionally powerful because it deals with mortality and the consequences of atomic warfare and also because players are encouraged to experience it in a moral way»¹²⁵.

Far sì che il giocatore possa assistere alla detonazione di un ordigno nucleare ed alle sue conseguenze, permette ai giocatori di poter riflettere riguardo una circostanza simile, grazie soprattutto all'impatto emotivo che questa scatena. L'emotività si collega all'impatto psicologico di essere coinvolto in un evento così catastrofico: questa esperienza può suscitare emozioni intense nel giocatore, come paura, ansia e persino empatia per le vittime delle guerre reali. La rappresentazione accurata di questa situazione può far emergere una reazione emotiva autentica. L'aspetto morale menzionato si riferisce alla prospettiva dell'esperienza dei giocatori: essi vengono incoraggiati a considerare le implicazioni etiche e morali dell'evento e delle azioni nel contesto del gioco.

Un ulteriore fattore utile a creare questo tipo di esperienze è, come già sottolineato per il caso di *Shadow of the Colossus*, la sovversione di determinate convenzioni che vanno a

¹²⁵ Ivi, p. 90.

rompere le aspettative del giocatore. Sempre riguardo la sua esperienza con la missione “Aftermath”, Sicart scrive:

«When the helicopter crashed, I expected my character to be dead, so I waited for a computer-generated cinematic sequence to appear. Then agency was restored to my character. This surprised me, challenged my expectations, and required me to readjust. Because I was suddenly alive and could control my avatar, I expected a rescue party to arrive so that I could play again. But this limited agency was a trick played on my expectations. When I have control over my avatar in any game, I can interact with the world in meaningful ways. In this case, the game did not lie to me but toyed with the usual game conventions (that agency leads to manipulation of the environment, which leads to gameplay). I regained agency only to die, and no heroic narrative sequence followed. I died an anonymous, nonheroic death in a desolate war zone. [...] This is a designed ethical experience that manipulates the communication of the procedural level by means of gameplay conventions. Players expect the game to be over because they think that their character is dead, and then when the character suddenly comes alive again, they expect the game to continue. These mismatches between information and agency provide space for an ethical experience to occur»¹²⁶.

L'autore sta qui descrivendo un momento in cui l'utente si aspetta che il personaggio da lui controllato sia morto a causa dell'incidente in elicottero precedentemente menzionato. Questa aspettativa viene rafforzata grazie alle convenzioni utilizzate in videogiochi che l'utente ha già giocato, in cui la morte di un personaggio solitamente porta ad una cinematica oppure ad un evento narrativo significativo.

In questo caso, invece, l'*agency* del giocatore viene ripristinata inaspettatamente, sorprendendolo e costringendolo a rivedere le proprie aspettative: a questo punto, il giocatore si aspetta una *cutscene* oppure un possibile soccorso all'interno del gioco, ma ciò che avviene è un vero e proprio inganno. Il giocatore ritrova la propria *agency* solo per vedere il proprio personaggio morire poco dopo, senza nessun tipo di sequenza narrativa atta a glorificare il suo sacrificio. Questa morte anonima e non eroica nel contesto di una zona di guerra desolata rappresenta, secondo Sicart, un'esperienza eticamente progettata. L'idea chiave è che l'esperienza di gioco sia manipolata attraverso la creazione di una discrepanza tra le informazioni percepite dal giocatore (la morte del personaggio) e l'*agency* effettiva concessa ad esso (il controllo improvviso del

¹²⁶ *Ivi*, pp. 90-91.

personaggio). Questo crea uno spazio in cui entra in gioco la morale, poiché il giocatore è costretto a riflettere sulle proprie aspettative, emozioni e reazioni di fronte a questa dissonanza tra informazioni e controllo a lui concesso.

La rilevanza etica, in questo caso, è basata sulla manipolazione delle convenzioni di gioco tradizionali per creare una situazione in cui il giocatore deve affrontare nuove prospettive e considerazioni, generando una riflessione sulla sua relazione con il gioco, il personaggio e le proprie aspettative. Nelle parole di Hammond e Pötzsch, l'obiettivo di un videogioco contro la guerra è anche quello di «purposely disempower the player in various ways, in deliberate contrast to the satisfying fantasy of power and control that war-themed games are thought to offer»¹²⁷.

Un ulteriore sovvertimento delle aspettative, dunque, è quello di privare intenzionalmente il giocatore del suo potere in quanto protagonista in svariati modi, in contrasto con la fantasia di controllo che ci si aspetta essere offerta da questo genere di videogiochi. Questi titoli adottano una prospettiva critica nei confronti della narrazione e dell'esperienza di guerra offerta dai giochi tradizionali, dove i giocatori assumono spesso il ruolo di soldati potenti e affrontano situazioni belliche in modo eroico e vincente.

Attraverso il «disempowerment» intenzionale del giocatore, questi giochi tentano di creare una frattura con la narrazione dominante. Invece di offrire la gratificazione del controllo e del successo in situazioni di guerra, essi inducono nel giocatore una sensazione di vulnerabilità e disorientamento. Sfidando le aspettative dei giocatori, nel contesto dei videogame a sfondo bellico, essi sono portati a riflettere in modo più profondo sulle conseguenze causate dalla guerra, evitando di perpetrare fantasie idealizzate di potere e controllo associate agli sparatutto più convenzionali. Ancora una volta, è sottolineando la fragilità dell'esperienza umana in situazioni di conflitto, grazie alla sovversione delle comuni dinamiche che il giocatore si aspetterebbe dal genere, che si interrompe la glorificazione del personaggio/giocatore all'interno di situazioni così delicate.

Le modalità con cui ciò accade in “Aftermath” vengono così esplicate da Sicart:

«It follows certain game-design conventions for player agency, but “Aftermath” uses these conventions to turn typical genre expectations upside down. Instead of ending as a hero, the player becomes a victim who is barely capable of acting before death comes

¹²⁷ Philip Hammond, Holger Pötzsch, *Introduction: Studying War and Games*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 5.

from external, uncontrollable sources. The empowering promise of many computer games is shattered in favor of a powerful message about the human condition in modern warfare»¹²⁸.

Questa missione sembra inizialmente aderire a convenzioni di *gameplay* che danno al giocatore un senso di controllo e potere, ma finisce per capovolgere queste aspettative. Il giocatore, anziché essere il tipico eroe vincente, si ritrova in una situazione di vulnerabilità. Ciò fa emergere un messaggio forte sulla condizione umana nella guerra contemporanea, mettendo in evidenza come l'esperienza del conflitto sia spesso lontana dalla rappresentazione eroica presente nel genere sparattutto.

Se i giochi di guerra offrono un'esperienza in grado di appagare le fantasie di potere, quelli contro la guerra tendono ad enfatizzarne la mancanza¹²⁹. Questi giochi cercano di rappresentare le reali conseguenze della guerra, inclusa la vulnerabilità e la perdita di controllo. Da questo punto di vista, *Call of Duty 4: Modern Warfare* si pone in una situazione particolare:

«*Call of Duty: Modern Warfare* did fetishize the military, but it also delivered a carefully crafted narrative that questioned “modern warfare”. [...] This narrative was not presented as conventional cutscenes, but as authored sequences with limited player agency. The careful combination of limited agency with authored narrative made *Modern Warfare* stand out as a popular, yet thoughtful militaristic videogame»¹³⁰.

Senz'altro, questo titolo ha rappresentato in modo eccessivamente idealizzato il contesto militare, ma al contempo ha presentato una narrazione attentamente costruita che ha posto interrogativi sulla natura della guerra moderna. Questa narrazione non è stata presentata attraverso le convenzionali sequenze cinematografiche, ma attraverso sequenze di *authored agency*, come è stato possibile analizzare nella missione “Aftermath”. *Call of Duty 4: Modern Warfare* appare, quindi, come un titolo dove il bilanciamento tra un'attrazione per il feticismo militare ed una narrazione attentamente costruita e criticamente riflessiva sullo stato contemporaneo della guerra è possibile: questa combinazione ha contribuito a renderlo un videogioco militaristico popolare che è stato

¹²⁸ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 93.

¹²⁹ Hammond P., *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War*, cit., p. 22.

¹³⁰ Sicart M., *We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare*, cit.

in grado di spingersi oltre le convenzioni del genere, offrendo un'esperienza di gioco più complessa e significativa.

2.3.1. *Il ruolo del giocatore nelle authored sequences*

È interessante come, nello stesso titolo, anche i primi minuti di gioco si possano definire come parte di una sequenza di *authored agency*. Nel prologo, il personaggio di cui abbiamo il controllo viene rapito e caricato all'interno di un'auto. Guardandosi attorno, può assistere alle conseguenze di un colpo di stato militare nelle strade di una città mediorientale: poco dopo verrà trascinato fuori dalla vettura, legato ad un palo e giustiziato. Aprire un titolo sparattutto con una sequenza come questa pone il giocatore fin da subito in una condizione di ragionamento sulla propria condizione e sul significato che le sue azioni possano avere all'interno dell'enorme tavolo da gioco che è la guerriglia contemporanea. Questa sequenza iniziale

«is a reinvention of the narrative introduction that *Half Life* introduced as a novelty: a narrative introduction with limited agency helps recognize environments, get used to basic movement controls, and the setting of the game. However, in a clever twist of the game design paradigm, *Modern Warfare* does not give us agency over a hero, but over a victim. We play the dead, in this game of war»¹³¹.

Nel contesto di una tradizionale introduzione narrativa in un videogioco, l'obiettivo è far vivere all'utente una prospettiva attraverso gli occhi del protagonista, creando un senso di identificazione nell'ambiente di gioco. Tuttavia, in *Call of Duty 4: Modern Warfare*, l'esperienza è diversa, poiché il giocatore assume il ruolo di una vittima incapace di difendersi e limitata a muoversi e osservare l'ambiente circostante. Il messaggio che viene fatto passare all'utente è una sfida alla sua percezione del genere sparattutto: egli non è una figura di potere all'interno del contesto ludico, ma parte del costo umano del conflitto, e ciò gli sarà chiaro fin dai primi minuti di gioco così come in occasioni successive.

È, dunque, modificando e controllando l'*agency* del giocatore ed il suo significato che il design di *Call of Duty 4: Modern Warfare* può giocare con il livello di coinvolgimento emotivo del giocatore, dandogli diverse ragioni per riflettere sul significato delle proprie

¹³¹ *Ibid.*

azioni¹³². Questo tipo di coinvolgimento, incentrato sulla rottura delle interazioni convenzionali al centro del discorso riguardo la *player agency*, trova la sua base nel concetto di frizione cognitiva: essa può essere definita come «the resistance encountered by a human intellect when it engages with a complex system of rules that change as the problem changes»¹³³.

Questo sistema di regole, che può governare il comportamento dei personaggi, le dinamiche di gioco, le meccaniche interattive e le strategie di risoluzione dei problemi, presenta la caratteristica di mutare in risposta ai cambiamenti nel problema che il giocatore affronta. In questa prospettiva, l'esperienza di gioco introduce un'interazione dinamica tra la mente del giocatore e l'ambiente virtuale in evoluzione, in cui le regole e i parametri possono variare in modo imprevisto o adattarsi in base alle scelte del giocatore o alle mutevoli condizioni di gioco.

Pertanto, il concetto di frizione cognitiva nei videogiochi riflette la tensione cognitiva che sorge quando i giocatori devono costantemente valutare e adattarsi a un sistema di regole mutevoli, comportando una sfida cognitiva continua nel bilanciare la comprensione delle regole con la strategia di risoluzione dei problemi in un ambiente videoludico in evoluzione. Sicart spiega come il concetto di *cognitive friction* sia una risorsa utilissima nella creazione di un'esperienza di *gameplay* etico:

«Design choices can generate emotional experiences in the user by increasing cognitive friction. By extension, in the context of ethical gameplay design, cognitive friction can be used as a tool to create these kinds of experiences. Cognitive friction explains why some objects are better experienced emotionally rather than rationally, and because ethical gameplay is a type of emotional design, it can be created by consciously applying cognitive friction»¹³⁴.

In termini più approfonditi, l'aumento della frizione cognitiva attraverso scelte di design complesse e dinamiche può condurre a un maggiore coinvolgimento emotivo nell'utente. Questo avviene poiché la sfida cognitiva imposta da tali scelte di design richiede un investimento mentale più profondo e può stimolare risposte emozionali più intense mentre l'utente cerca di farsi strada in un sistema complesso.

¹³² *Ibid.*

¹³³ Alan Cooper, *The inmates are running the asylum*, in Arend U., Eberleh, E. & Pitschke k. (a cura di), *Software-Ergonomie '99. Berichte des German Chapter of the ACM*, vol 53, Vieweg+Teubner Verlag, Wiesbaden, 1999, p. 17.

¹³⁴ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., pp. 94-95.

Nell'ambito del design etico del *gameplay*, questo principio può essere impiegato per suscitare specifiche reazioni emotive nell'utente, guidandolo a riflettere sulla sua condotta morale attraverso la tensione cognitiva prodotta da questa frizione. A seconda della tipologia di design etico presentato al giocatore, troviamo differenti utilizzi per la frizione cognitiva: in un design etico aperto, questa si crea sottoponendo l'utente a scelte moralmente complesse, come i problemi malvagi; in un design etico chiuso, invece, essa si presenta nel giocatore quando non gli è lasciata altra scelta se non quella di seguire un percorso di azione che stride con ciò che percepisce come moralmente giusto.

In particolare, ciò che accade in *Call of Duty 4: Modern Warfare* è il tradurre

«the complexities of modern warfare not to the procedural domain of the game or to the semiotic but to the experience of both. The message is not in the mechanic or the fiction but in how both are put together – in the dissonance between action and meaning. The mechanic is not the message. The gameworld is not the message. Play is the message»¹³⁵.

La vera risonanza delle tematiche etiche non risiede né nella narrazione né tantomeno nelle meccaniche di gioco, ma nell'interazione tra le due e nella tensione che questa è in grado di creare. Come nel caso del design etico chiuso, in cui il giocatore è guidato in una narrazione attraverso la limitazione del suo grado di *agency* nelle decisioni morali, il giocatore sarebbe coinvolto in un processo di riflessione in cui deve farsi strada tra le restrizioni del design, contribuendo all'elaborazione di un significato eticamente rilevante attraverso l'atto stesso di giocare. Quest'ultima affermazione sottolinea il potenziale narrativo unico insito nelle esperienze interattive.

A differenza dei media tradizionali, come la letteratura o il cinema, i videogiochi costringono i giocatori a partecipare attivamente nella costruzione della narrazione attraverso le loro scelte, azioni e interazioni. Pertanto, il messaggio o il significato tematico emergono non solo dalle meccaniche predefinite o dal design ambientale, ma dal modo in cui i giocatori si impegnano e navigano attraverso le possibilità ludiche offerte dal gioco. È l'interazione tra meccaniche, narrazione, *agency* del giocatore e le esperienze emergenti a forgiare l'essenza del messaggio nel contesto di *Call of Duty 4: Modern Warfare* e, in generale, nel mondo dei videogiochi.

¹³⁵ Ivi, p. 96.

Tornando ora alle sequenze con *authored agency*, Sicart ne riassume le caratteristiche individuando quattro elementi principali al loro interno¹³⁶:

- L'*agency* è ridotta al movimento e alla visione: l'utente ha facoltà di spostarsi nell'ambiente di gioco, spesso con velocità ridotta rispetto alla norma, e di osservare l'ambiente circostante. L'interazione con l'ambiente è preclusa al giocatore;
- Breve durata: la durata di queste sequenze è corta, al fine di evitare eventuali frustrazioni nell'utente;
- Dimensione narrativa: tutte queste sequenze contribuiscono solitamente all'evoluzione della trama principale del gioco, o ad una delle sottotrame;
- Identificazione con il personaggio: tutte queste sequenze richiedono una forma di identificazione con un personaggio, il quale può essere delineato nel corso del tempo o presentato attraverso narrazioni non interattive precedenti.

Il modo in cui queste sequenze sottopongono il *videogame* in cui sono inserite a determinate interpretazioni è forzando i giocatori

«to a limited interactive spectatorship position. The player becomes an NPC, forced to observe the development of the world in motion. I shall call these design devices instances of authored agency. Authored, in the sense that the constraints to player agency have a clear intention, closely tied both to the narrative of the game and to an intended experience. The use of authored here does not necessarily reflect on the presence of a designer as author. Authored here refers to a conscious limitation of the interpretations that can be assigned to a particular sequence»¹³⁷.

In altre parole, il termine *authored agency* mette in evidenza il fatto che, pur garantendo al giocatore una qualche forma di controllo all'interno di queste sequenze (limitata al movimento e all'osservazione), queste siano state progettate in modo tale da sottolineare particolari aspetti narrativi sui quali l'utente non può intervenire, ma solo limitarsi a subire le scelte del design. L'*agency* del giocatore appare come predefinita in questa tipologia di sequenze, le azioni del giocatore sono guidate al fine di creare una specifica

¹³⁶ Sicart M., *We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare*, cit.

¹³⁷ *Ibid.*

esperienza: ciò rende chiaro come il design stesso possa influenzare e modellare la partecipazione del giocatore, oltre che plasmare l'esperienza complessiva del gioco.

In un titolo come *Call of Duty*, le sezioni di *authored agency* hanno un impatto rilevante sul giocatore perché esse si presentano come un sovvertimento delle aspettative,

«because it breaks the pleasures of agonistic play, of skill-based combat gameplay, in order to make us, players, take a step back and reason about our own agency in the game. Instead of overpowering us, authored agency disempowers us, yet we are not mere spectators. We participate, we are reminded of our actions as complicit with the narrative of the game. Authored agency creates complicity, and complicity develops a critical view on the narrative and the actions of the game»¹³⁸.

Sicart descrive in questo passaggio l'*authored agency* in *Call of Duty 4: Modern Warfare* come un'interferenza intenzionale e provocatoria nell'esperienza di gioco usuale, al fine di suscitare una reazione di tipo riflessivo da parte dei giocatori. Questo meccanismo non mira a gratificare l'approccio competitivo e orientato alla bravura che spesso caratterizza gli FPS, ma ad incanalare l'attenzione dei giocatori verso un'analisi critica della propria *agency* all'interno del *gameworld*.

Di conseguenza, attraverso la sospensione temporanea delle convenzionali dinamiche di gioco, l'*authored agency* non solo permette di coinvolgere i giocatori in modo attivo, ma li spinge a considerare in maniera più consapevole il rapporto tra le proprie azioni e la trama a loro presentata, portando alla formazione di una prospettiva critica che mette in discussione le azioni intraprese dagli utenti all'interno del gioco e le loro conseguenze nella narrazione complessiva. La manipolazione dell'*agency* del giocatore, quindi, porta con sé una serie di implicazioni per lo status morale degli agenti all'interno del mondo di gioco, in quanto «what we have to do is ethically relevant, and in games what we have to do is actually designed with a set of intentions in mind»¹³⁹.

Le azioni predefinite, in cui il giocatore è diretto dallo stesso design, all'interno di un videogioco sono intrinsecamente collegate alle intenzioni etiche dell'ambiente di progettazione. Ciò implica che gli sviluppatori hanno una notevole influenza su ciò che i giocatori sono costretti a fare o a perseguire nel contesto del gioco. Di conseguenza, ciò

¹³⁸ *Ibid.*

¹³⁹ Miguel Sicart, *The banality of simulated evil: designing ethical gameplay*, in "Ethics and information technology", n.11, 14 luglio 2009 (<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=52cf9dfe0ef7ec295989e5eca16ae66f1ae402fe>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

che è richiesto o progettato all'interno del gioco diventa rilevante per la riflessione morale del giocatore, poiché le azioni richieste possono sollevare questioni e spingere i giocatori a considerare le implicazioni delle loro scelte.

Nel caso di *Call of Duty 4: Modern Warfare*, questa tecnica di design aiuta a creare un mondo fittizio in cui i giocatori

«are not superhuman soldiers, but human warriors, heroic but not invulnerable to combat. Unlike many other games, *Modern Warfare* makes players realize that their actions take place in a larger context, that they are vulnerable to the brutality of war. This critical view is closely tied to the sequences with authored agency. These are sequences focused on the aftermath of the actions we take, happening on the margins of the main narrative. We are not direct participants in the major events that drive the plot - our position in the narrative is that of pawns that trigger the story»¹⁴⁰.

Il ruolo critico svolto dalle sequenze di *authored agency* all'interno della narrazione di questo titolo è quello di permettergli di focalizzarsi sulle conseguenze delle azioni dei giocatori, creando un contrasto rispetto alle sezioni principali in cui l'azione è maggiormente in linea con gli stilemi del genere sparatutto. In conclusione, l'inserimento di queste *authored sequences* all'interno della narrazione permette una decostruzione dell'archetipo del super-soldato, o del giocatore come protagonista onnipotente, favorendo una visione più problematizzata e complessa della narrazione videoludica ambientata in conflitti militari.

2.4. Il realismo: tra intrattenimento e simulazione

Una tematica che rischia di passare in secondo piano è il realismo di cui gli sparatutto si vantano in termini pubblicitari, con il fine di arrivare ad un pubblico alla ricerca del brivido del combattimento virtuale. È necessario, anzitutto, dividere gli sparatutto in due macrocategorie, spesso delineate dagli stessi utenti: *arcade shooters* e simulativi (o “MilSim”, unione tra le parole *military* e *simulation*¹⁴¹). Gli *arcade shooters* tendono a privilegiare l'azione frenetica, la rapida risposta ai comandi e la giocabilità immediata,

¹⁴⁰ Sicart M., *We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare*, cit.

¹⁴¹ Chris Jones, *Fake Guns, Fictional Battles, Real Uniforms: Inside the Immersive World of MilSim*, nytimes.com, 26 settembre 2020 (<https://www.nytimes.com/2020/09/26/style/milsim-military-simulation.html>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

sacrificando spesso aspetti di simulazione realistica come il danno subito dal giocatore, facilmente azzerato quando non viene bersagliato per un paio di secondi. D'altro canto, i giochi soprattutto simulativi si sforzano di creare un'esperienza più autentica, replicando fedelmente armi, ambienti e tattiche militari. Tuttavia, anche nei titoli soprattutto simulativi, emergono limitazioni nel raggiungimento del realismo completo, particolarmente in relazione alle meccaniche di gioco legate alle ferite e al danno subito dai personaggi. In molti di questi giochi, le ferite non sono rappresentate in modo realistico, sia nel modo in cui vengono ricevute che nel loro impatto sul comportamento del personaggio. Ad esempio, spesso i personaggi possono subire danni importanti senza che ciò influisca in modo significativo sulle loro capacità motorie o cognitive. Un altro aspetto che contribuisce a limitare il realismo è la semplificazione delle dinamiche di combattimento. Nei giochi soprattutto, spesso le tattiche e le strategie richieste sono semplificate rispetto a ciò che si verificherebbe in un vero scenario di combattimento. Le restrizioni tecniche, la necessità di mantenere il *gameplay* coinvolgente e le esigenze di bilanciamento tra le diverse armi e abilità dei personaggi possono portare a una distorsione delle dinamiche di combattimento reali. Sebbene esistano giochi che cerchino di avvicinarsi a una rappresentazione realistica, questi fattori impediscono di raggiungere un realismo completo. Eppure, come evidenziato da Hammond,

«Marketing materials often highlight the realism and authenticity of war games – whether in terms of the representational accuracy of weapons and other equipment, the design of gameplay settings drawn from history or extrapolated from current headlines, or the involvement of the military in game development – suggesting that this is an important selling-point for players»¹⁴².

Le campagne pubblicitarie dei giochi di guerra, dunque, mettono in evidenza il loro realismo e la loro autenticità. Questo realismo può essere esemplificato in diversi modi: dalla precisione nella rappresentazione di armi e attrezzature, al design degli ambienti di gioco tratti dalla storia o ispirati dalle notizie attuali, fino alla partecipazione delle forze armate nello sviluppo dei giochi stessi. Tutto ciò viene presentato come un punto di forza nella vendita questi titoli ai giocatori. Le aziende cercano di convincere i potenziali acquirenti che i loro giochi offrano un'esperienza realistica del combattimento, e questo obiettivo viene raggiunto attraverso la cura dei dettagli nella ricostruzione di armi e

¹⁴² Hammond P., *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War*, cit., p. 17.

attrezzature in modo fedele. Inoltre, questi giochi possono essere ambientati in luoghi storici o in contesti ispirati a eventi attuali, cercando così di immergere i giocatori in situazioni che richiamano la realtà.

Un altro aspetto interessante è il coinvolgimento delle forze armate nella fase di sviluppo. Questo può includere consulenze da parte di militari esperti o persino la collaborazione diretta con istituzioni militari nella creazione del gioco. Tale coinvolgimento suggerisce una sorta di autenticità ulteriore, poiché le conoscenze e le esperienze dirette delle forze armate possono contribuire a rendere il gioco più realistico nell'aspetto tattico e strategico. Ciò viene confermato dallo stesso narrative director di *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), Taylor Kurosaki, in un'intervista. Quando i giornalisti mettono in evidenza il fatto che in questo *Call of Duty* la narrazione occupa un posto molto più importante rispetto a quelli usciti qualche anno prima, egli risponde: «Well, when we set out to sort of re-imagine this kind of branch of the Call of Duty tree, we not only used consultants, military consultants, cultural consultants, regional consultants, sort of for gameplay and mechanics, but we also used them as inspiration for the story»¹⁴³.

Kurosaki espone qui come, in questo titolo della saga di *Call of Duty*, sia stato adottato un approccio che ha coinvolto diversi consulenti con formazione militare e come esso sia stato volto non solo ad influenzare gli aspetti di *gameplay*, ma anche ad ispirare l'evoluzione della narrazione. L'utilizzo di consulenti specializzati costituisce certamente una pratica frequente nella creazione di giochi che mirano a rappresentare con precisione contesti complessi, come scenari militari, culturali o geografici.

Tuttavia, ciò non toglie che il gioco non presenti un alto grado di realismo, né nell'uso di meccaniche plausibili, poiché per la maggior parte si presenta come un titolo *arcade* in cui il personaggio controllato dall'utente non subisce particolari conseguenze per le ferite inflitte, né nell'impiego di uno sfondo storico o culturale fedele alla realtà. Infatti, molte delle operazioni speciali in cui l'utente dovrà cimentarsi sono ambientate in nazioni fittizie.

Dove possiamo trovare questo tanto pubblicizzato realismo, dunque? Šisler descrive come, nel caso degli soprattutto a sfondo militare,

¹⁴³ Hussain T., Higham M., *Call Of Duty Dev Addresses Highway Of Death, Waterboarding, And The Intent Of Its Story*, cit.

«Such games are becoming increasingly realistic, yet their realism focuses mostly on specific aspects of warfare and military operations (Halter 2006, Pöttsch 2017). The civilian perspective, casualties and the trauma of war are typically missing in war-themed videogames, with a few notable exceptions (see de Smale, Kors and Sandovar 2017). The war experiences of women and children tend also to be excluded, particularly in firstperson shooters (Pöttsch 2017). As James Campbell puts it: World War II shooters leave the player with the idea that war is a precision game featuring agonistic contests between small groups of men. [...] A post-ludic war is presented as an exercise in controlled agonism. Ideologically, the games construct the war as an exercise in marksmanship, efficiency, and heroics. (Campbell 2008: 197)»¹⁴⁴.

Da quanto esposto, emerge la presenza di un dualismo tra il realismo tecnico e il realismo rappresentativo nei giochi sparattutto a tema bellico. Mentre i videogiochi diventano sempre più precisi nella rappresentazione degli aspetti tecnici delle armi, delle tattiche e delle ambientazioni, manca spesso una rappresentazione completa e accurata degli impatti umani e sociali che la guerra porta con sé. Questo riflette una tendenza a concentrarsi sulla parte «agonistica» della guerra, enfatizzando l'aspetto combattivo e tattico, e trascurando gli elementi umanitari e le vittime civili. Inoltre, la citazione mette in luce un punto di vista di genere e di prospettiva. Le esperienze delle donne e dei bambini durante la guerra vengono spesso trascurate nei giochi, soprattutto nel contesto dei titoli realizzati per il punto di vista in prima persona, riflettendo una rappresentazione limitata delle diverse realtà e prospettive delle vittime di guerra.

Con la menzione di un «exercise in controlled agonism», si vuole sottolineare come i giochi tendano a presentare la guerra come un'attività strategica, quasi sportiva, focalizzata sull'abilità individuale e sulla competizione, piuttosto che sulla complessità e sul caos delle situazioni reali. Il realismo tecnico, in definitiva, non sempre si traduce in una rappresentazione accurata delle diverse sfaccettature dell'esperienza bellica.

Nelle parole di Payne nel suo “Marketing military realism in Call of Duty 4: Modern Warfare”, la corsa verso una volontà di simulazione da parte degli sparattutto nel caso dei titoli con un *gameplay* incentrato sull'azione militare «[...] highlights dramatically that

¹⁴⁴ Vit Šisler, *Critical War Game Development: Lessons Learned from Attentat 1942*, in Philip Hammond, Holger Pöttsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 201.

military realism is not military reality. The former is an aesthetic and discursive category; the latter is a factual state of affairs»¹⁴⁵.

Secondo l'autore, è necessario affrontare la distinzione tra la rappresentazione estetica e discorsiva dei temi militari all'interno dei videogiochi e la realtà oggettiva delle operazioni militari. La volontà da parte degli sviluppatori rimane quella di porre l'enfasi sul realismo simulato all'interno di questi titoli, in cui i dettagli visivi, tattici e operativi vengono riprodotti con precisione per dare l'illusione di una vera esperienza militare.

Questa ricerca di realismo, sebbene possa portare a risultati interessanti, non potrà mai essere paragonabile con l'effettiva realtà militare. Il realismo militare nei giochi è una categoria che riguarda l'estetica e la narrazione, ovvero come i giochi cercano di rappresentare le operazioni militari attraverso l'accuratezza grafica, le meccaniche di gioco e i dialoghi. D'altro canto, la realtà militare è la situazione concreta e oggettiva che coinvolge le forze armate, le operazioni di combattimento, le dinamiche politiche e sociali, e via dicendo. Mentre determinati titoli cercano di emulare il realismo militare per offrire un'esperienza coinvolgente, è essenziale riconoscere che questo realismo all'interno del contesto videoludico è un'approssimazione artistica e romanzata della realtà militare effettiva, la quale presenta senz'ombra di dubbio maggiori complessità e sfaccettature.

Payne procede differenziando il termine «realism» da «realisticness», facendo riferimento a quanto teorizzato da Galloway: questo concetto può essere compreso come uno strumento di valutazione applicato alle rappresentazioni. Questo termine suggerisce un metro di misura attraverso il quale giudicare la fedeltà o l'accuratezza di una rappresentazione rispetto alla realtà che essa cerca di raffigurare. In contesto accademico, «realisticness» si riferisce quindi all'efficacia con cui un'opera rappresenta e cattura le caratteristiche, le relazioni e le dinamiche del mondo reale, consentendo agli osservatori di valutare quanto una rappresentazione si avvicini o si discosti dalla realtà oggettiva¹⁴⁶. Tenendo a mente la definizione di «realisticness», egli descrive le campagne marketing degli sparattutto militari usciti dopo l'attentato alle torri gemelle come

«overwhelmingly concerned with selling only select elements of military realisticness: sophisticated enemy artificial intelligence, military weapons and vehicles that function

¹⁴⁵ Matthew T. Payne, *Marketing military realism in Call of Duty 4: Modern Warfare*, in "Games and Culture", n. 7(4), 2012, p. 309.

¹⁴⁶ *Ivi*, p. 309.

and look like the real thing, and combat that unfolds in authentic theaters of war, both historic and those “ripped from today’s headlines.” The games industry promises its dedicated and would-be consumers a near-real combat experience, irrespective of the gamer’s personal play context. Said differently, a game that promises military realism purports to tell one all they need to know about war with the goal of inoculating game play pleasures from the threats of simulation fever»¹⁴⁷.

Stando a quanto affermato dall’autore, l’industria videoludica promette questa esperienza di realismo militare indipendentemente dalle modalità con cui l’utente si avvicina a questo genere di titoli, suggerendo che il marketing cerchi di coinvolgere un ampio bacino di utenti, sia quelli che preferiscono un approccio più tattico sia quelli che si avvicinano al gioco in modo più occasionale. Questi *videogames*, pur promettendo un’esperienza vicina alla realtà, cercano di mitigare i rischi di eccessiva immersione e coinvolgimento emotivo nel mondo simulato: l’obiettivo che il titolo si pone, quindi, è quello di mantenere il gioco stesso come un’attività ludica e piacevole, evitando che essa si trasformi in una simulazione fin troppo realistica.

2.4.1. Videogiochi politici

Dunque, il decantato “realismo” degli sparatutto si trova principalmente nella riproduzione di dettagli militari quali l’equipaggiamento dei soldati, le armi, le tattiche, i dialoghi in codice ed il design audiovisivo. Non si può dire lo stesso degli ambienti in cui vengono ambientati i conflitti, e di conseguenza dei nemici che andremo ad affrontare, che spesso appartengono a nazioni fittizie del Medio Oriente. Ciò accade sia in *Call of Duty 4: Modern Warfare* che nel reboot del 2019. In un’intervista a Jacob Minkoff, *single-player designer director* ad Infinity Ward per *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), emerge il problema di come i soldati appartenenti a nazioni occidentali abbiano una bandiera reale per cui combattere, mentre a quelli mediorientali tocchi una nazione fittizia. La provocazione del giornalista è chiara:

«Using made-up countries to avoid uncomfortable portrayals is a dodge common to films and television. The legacy of post-World War II action movies is full of enemy combatants transformed into unflattering caricatures, and one way to avoid accusations

¹⁴⁷ Ivi, p. 310.

of insensitivity is to make sure those characters don't come from real places on the map. You're not supposed to feel for them, so where they come from is simply obfuscated»¹⁴⁸.

La risposta di Minkoff, tuttavia, risulta più ambigua:

«[...] You can talk about terrorists attacking a great power to get them off of their soil without specifically talking about the politics of the country from which those terrorists come, because you're really talking more about the actions of the superpowers against that country. But, when you talk about spending a whole bunch of time in this Middle Eastern country, where we're going to be tracking down the terrorist leader and working alongside freedom fighters in that country, we just didn't want to get wrapped up in the politics of any specific real world country. That's because, number one, we don't know enough about the politics of any given country to be able to do it respectfully. And, number two, it would tie our hands as developers where we have these ideas of emotionally impactful narrative moments, exciting gameplay moments, and we want to be able to bring those to the screen without having to worry about, "Well, that's not accurate to this conflict. That thing didn't really happen. There are actually four different or five different or ten different parties in this country and we really would need to, if we're going to set it there, talk about a much, much more complex geopolitical environment than we really can in the context of the video game." So it makes sense for us to fictionalize the Middle Eastern country, but not the places that the Middle Eastern – that the terrorists from that country attack»¹⁴⁹.

Per quanto si possa essere d'accordo o meno che un videogioco non sia lo spazio adatto per trattare di temi complessi, essi possono essere sicuramente "politici". Nelle parole di Sicart,

«The possibility for political games lies here: acknowledging that there is a player with ethical capacities and interests who is willing to engage in a ludic experience that will make her reflect on the actions she is taking within the game. Players would not be given information—they would experience the political dilemmas, because they are active agents engaged in the production of meaning in the game»¹⁵⁰.

¹⁴⁸ Charlie Hall, *Why Modern Warfare will use a fictional country for its very realistic conflict*, polygon.com, 25 settembre 2019 (<https://www.polygon.com/interviews/2019/9/25/20883319/call-of-duty-modern-warfare-middle-eastern-country-farah-karim#:~:text=There%20are%20actually%20four%20different,for%20us%20to%20fictionalize%20the>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

¹⁴⁹ *Ibid.*

¹⁵⁰ Sicart M., *The ethics of computer games*, cit., p. 124.

Un gioco “politico” è progettato, come esposto dall’autore, in modo tale da coinvolgere i giocatori non solo in una serie di scelte e azioni, ma anche in una riflessione critica sulle implicazioni etiche e politiche di tali scelte e azioni. Questo tipo di esperienza ludica andrebbe oltre la mera trasmissione di informazioni o contenuti politici, permettendo ai giocatori di sperimentare direttamente la complessità e le sfide dei dilemmi politici attraverso il loro coinvolgimento attivo nel *videogame*. Perché questo sia possibile, è necessario riconoscere la presenza di un utente dotato di capacità e interessi etici, disposto a partecipare a un’esperienza che lo porterà a riflettere sulle azioni che sta intraprendendo all’interno del gioco stesso.

Decidere di optare per la soluzione espressa nell’intervista fa emergere, oltre alla considerazione del giocatore come incapace di compiere un ragionamento sull’eticità di quanto gli viene presentato a schermo, quanto affermato in precedenza riguardo l’ideologia militare ed il modello di *moral disengagement in violent videogames* proposto da Hartmann. Scegliere di rappresentare un nemico che è tale non per una questione politica, sociale o storica ma semplicemente in quanto obiettivo da superare per il videogiocatore, lo porta inevitabilmente ad essere dipinto in modo stereotipato: un soldato miliziano, o un terrorista, è definito tale a priori non permettendo un dialogo critico tra il giocatore e l’esperienza che sta affrontando.

L’utente, insomma, deve lasciarsi catturare dal *gameplay loop* senza contestare le proprie azioni virtuali. Le affermazioni di Minkoff, oltre che quanto appena sostenuto, richiamano il quarto punto del *MoDViG model* di Hartmann: essendo i videogiochi prodotti di intrattenimento, essi devono rendere la violenza in qualche modo piacevole, giustificabile e, affinché succeda, è necessario che il giocatore non si ponga troppe domande sul perché si trovi in una determinata nazione (in questo caso fittizia) a muovere guerra. A ciò, c’è da aggiungere che, se la nazione da dove provengono i terroristi in *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) è fittizia, lo stesso non si può dire dei luoghi in cui questi compiono i loro attacchi. Ciò crea inevitabilmente una rappresentazione in cui l’elemento “buono” è enfatizzato rispetto a quello “malvagio”, privando il discorso di qualsivoglia chiaroscuro morale, portando l’utente a giustificare le proprie azioni all’interno del mondo di gioco.

In conclusione, il mondo degli sparatutto militari si trova immerso in una complessa dualità tra il desiderato realismo e la necessità di intrattenimento. Sebbene gli sforzi

nell'ottenere un realismo tecnico siano evidenti attraverso dettagli accurati, tattiche militari e collaborazioni con consulenti esperti, questa rappresentazione realistica spesso si concentra su aspetti specifici delle operazioni militari, tralasciando le conseguenze umane e sociali della guerra. L'accento sulla parte «agonistica» del conflitto e l'omissione di prospettive alternative come quelle delle vittime civili e dei non-combattenti riflettono una scelta di narrazione che favorisce l'azione e la competizione. L'approccio a nazioni fittizie per evitare complicazioni politiche ed etiche suscita un interrogativo sull'eticità di questa scelta: essa sembra mirare a preservare un'esperienza di gioco piacevole senza richiedere riflessioni critiche da parte dei giocatori sul contesto e sugli obiettivi delle loro azioni virtuali. Inoltre, la differenza tra realismo e «realisticness» delineata da Payne rivela la natura artistica e semplificata del realismo nei giochi, che non può mai replicare pienamente la complessità della realtà militare.

In definitiva, il realismo nei titoli soprattutto a tema bellico è un obiettivo complesso e sfaccettato, spesso collocato in un equilibrio precario tra l'aspirazione al dettaglio e alla precisione e la necessità di mantenere il gioco coinvolgente e fruibile. La rappresentazione del conflitto bellico attraverso il medium videoludico si presta a considerazioni etiche e narrative che inevitabilmente influenzano la percezione che l'utente ha dell'esperienza di gioco. L'analisi critica del modo in cui il “realismo” viene affrontato all'interno di questi titoli ci aiuta a comprendere come un videogioco ambientato in un conflitto militare possa destrutturare gli stereotipi tipici del genere per sovvertirli e creare un'esperienza percepita dall'utente come antibellica.

Capitolo 3

La guerra giocatore-centrica

Nel contesto dei videogiochi appartenenti al genere degli sparatutto con sfondo bellico, è preponderante l'implementazione di un'esperienza di gioco che ponga il giocatore nel ruolo di un singolo protagonista all'interno dell'ambiente virtuale. Questa tendenza all'incarnazione di un'unica entità giocabile è in stretta relazione con la complessa problematica del realismo all'interno di tali videogiochi. Questo approccio risponde a una prospettiva di design che mira a massimizzare l'immersione del giocatore all'interno del mondo di gioco: questo accade principalmente negli sparatutto in terza persona che, stando a quanto affermato nel paragrafo riguardante l'interattività e l'immersione, devono compensare quello che i titoli in prima persona riescono a compiere facendo collimare lo sguardo dell'utente con quello dell'avatar controllato. Concentrandosi su un singolo personaggio e permettendo al giocatore di controllarne le azioni e le interazioni con l'ambiente circostante, gli sviluppatori cercano di creare una connessione emotiva e cognitiva più profonda tra il giocatore e il protagonista virtuale. Questo singolo punto di vista giocabile consente di trasferire sensazioni e decisioni in modo più diretto, stimolando l'empatia e coinvolgendo il giocatore in maniera intensa. La nozione di "realismo", avvisa Morwood,

«[...] comes with a significant amount of ideological baggage. The same dynamic and exciting aspects of military life used in recruitment advertisements are emphasized in many games, to the almost total exclusion of the menial and unpleasant aspects of the job of being a soldier. No player-character in a military first-person shooter ever has to go through weeks of cold, tiring, bullying boot-camp. Neither does she have to roll out of bed at 5am every day to get shouted at on the parade ground if her boots are not clean or her sheets are not folded. And she most certainly does not have to watch her fellow soldiers slaughter civilians. In games, it is the enemy that does this. Since the player-character cannot possibly be "the enemy," she and her friends can never kill civilians, so

games tend not to even give the player the opportunity to do so: the battlefields are free from inconvenient distractions from the job of killing the enemies of the somewhat-unspecified “free world”»¹⁵¹.

La citazione di Morwood sottolinea una questione cruciale nel contesto degli sparattutto. Egli argomenta che il concetto di “realismo” all’interno di tali giochi è intriso di un notevole bagaglio ideologico, mettendo in luce come molti giochi, proprio come gli annunci di reclutamento militare, enfatizzino gli aspetti dinamici ed emozionanti della vita militare, trascurando quasi del tutto gli aspetti noiosi e sgradevoli del mestiere di un soldato. Un elemento chiave del suo discorso riguarda l’assenza di rappresentazione dei lati negativi della realtà militare nei protagonisti controllati dal giocatore. Morwood critica il fatto che i personaggi giocanti non debbano affrontare le fatiche del campo di addestramento, le attività tediose e i compiti ingrati che fanno parte della vita reale dei soldati. Questa omissione mira a creare una narrativa focalizzata su eroi che partecipano a battaglie epiche e scontri adrenalinici, ma al contempo evita accuratamente di esporre i giocatori ai disagi quotidiani e agli aspetti morali più complessi che possono emergere nell’ambiente militare.

Questo realismo deliberatamente parziale contribuisce alla rappresentazione del soldato come un eroe, creando un’immagine distorta e idealizzata della vita militare: attraverso questa selezione accurata di aspetti da inserire e da evitare, il medium videoludico cade nella promozione di un’immagine particolarmente *glamour* e lusinghiera dell’esperienza militare, tralasciando deliberatamente le sfumature meno allettanti per il pubblico. Tale riflessione ci riporta alla problematica di come i protagonisti di questo genere videoludico siano frequentemente delineati come figure di soldati eroici e virtuosi, una sorta di “eroizzazione” del ruolo militare, la quale può intrinsecamente alimentare una narrazione patriottica e celebrativa dell’esperienza bellica, che non concede al giocatore gli strumenti necessari per mettere in dubbio le proprie azioni, così come gli ordini impartiti dallo stesso *game design*. Questo processo non solo costruisce un ritratto idealizzato dei soldati, ma spesso presenta l’esperienza militare come un terreno in cui il coraggio, l’abilità e l’eroismo sono alla base dell’identità del protagonista. In tal modo, i giochi sparattutto

¹⁵¹ Nick Morwood, *War crimes, cognitive dissonance and the abject: An analysis of the anti-war wargame Spec Ops: The line*, in “Democratic Communiqué”, n.26(2), 23 dicembre 2014 (<https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1065&context=democratic-communicue>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

contribuiscono alla costruzione di una narrativa in cui le azioni del soldato protagonista si trasformano in simboli di dedizione e superiorità.

Un'ulteriore problematica emerge considerando il fatto che il giocatore, e di conseguenza il protagonista, siano al centro delle azioni intraprese in un videogioco: osservandolo in un'ottica incentrata sul giocatore, appare lampante come l'esperienza ludica possa, per la maggior parte dei casi, proseguire soltanto qualora l'utente si interfacci ed interagisca con essa. Nel caso di titoli che riguardano scenari di conflitto armato, diventa pressoché impossibile rappresentare un teatro di guerra in cui la sola decisione che conta non è certamente quella della moltitudine di uomini, ma del solo protagonista-giocatore. Ciò è riscontrabile in diversi titoli sparattutto e ne sono un esempio le frequenti sezioni in cui, affinché il gioco prosegua, è necessario che il giocatore raggiunga un determinato punto nello spazio oppure mantenga la pressione di un determinato tasto, in modo molto vicino a quanto affermato per le *first-person cutscenes*.

Una sezione con tali caratteristiche può essere simile a questa: al protagonista viene dato il compito di fare irruzione assieme ad altri soldati all'interno di un edificio per poterlo liberare dalle forze nemiche. Il design ci guiderà verso una porta serrata in cui altri due dei nostri uomini sono in posizione, pronti ad irrompere al suo interno. Il compito di sfondare la porta viene però lasciato al personaggio controllato dal giocatore, che dovrà avvicinarsi all'ostacolo e mantenere una breve pressione su un tasto indicato al fine di poter avviare l'animazione che ci condurrà ad infiltrarci nell'edificio. Se il giocatore decidesse di fermarsi di fronte alla porta e appoggiare il dispositivo di input da lui utilizzato, tutto attorno al protagonista cadrebbe in una sorta di stasi: i personaggi non giocanti, alleati o meno, dipendono dagli input dati dall'utente. Dunque, il soldato da noi controllato non è solo definibile un eroe a livello narrativo, ma anche a livello ludico: possiamo definirci gli eroi di questa simulazione perché senza la progressione del giocatore tutto il sistema subirebbe una brusca frenata. Le modalità per sovvertire questo paradigma sono diverse: è possibile porre il giocatore, e di conseguenza il protagonista, in una sezione in cui non sono le sue azioni quelle che contano maggiormente nel teatro di guerra rappresentato, bensì quelle della massa. Questo è quanto accade in diversi titoli multigiocatore (o *multi-player*) incentrati sulla competizione ad obiettivi, in cui il singolo giocatore deve cooperare con altri per raggiungere la vittoria.

Nel caso dei videogiochi per giocatore singolo (o *single-player*), un esempio di rilievo è il prologo presente in *Battlefield 1*, in cui il giocatore controlla diversi soldati, impegnati in un assalto della Grande Guerra, destinati a morte certa: quando un personaggio controllato dal giocatore cade in battaglia, all'utente viene presentato un breve intermezzo per poi passare subito ad interpretare un altro soldato, in quello che appare come un massacro senza fine. Un'altra occasione in cui il paradigma del protagonista come eroe viene abilmente decostruito, è la già affrontata missione "Aftermath" presente in *Call of Duty 4: Modern Warfare*: dopo aver fallito l'obiettivo della nostra missione, abbiamo il controllo del personaggio nei suoi ultimi istanti di vita unicamente per renderci conto di come tutte le nostre azioni precedenti siano state inutili. È importante considerare, come evidenziato nell'esempio di *September 12th*, che nelle simulazioni di questo genere è il giocatore stesso a mantenere il progresso della guerra attraverso il suo coinvolgimento costante nel gioco: per questo una delle soluzioni più impattanti nell'abbattere l'eroismo di cui sono permeati questi protagonisti è far sì che essi, ed il giocatore con loro, siano posti di fronte alle conseguenze delle proprie azioni andando cautamente a lavorare sugli otto punti del disimpegno morale esposti da Bandura, al fine di evidenziare come la linea di separazione tra un protagonista visto come eroe o come spregevole sia difficilmente individuabile.

Al fine di comprendere al meglio come ciò sia possibile, è necessario tornare brevemente su quanto sostiene Sicart:

«Any story, [...] in any single-player game that wants to become an interesting ethical experience, should be either subordinate to the ethical actions taken by the player, or should illustrate the actions taken by the player, forcing her to reflect on the meaning of her presence in the game world. [...] the player has to feel empowered to either apply her own values to a world that acknowledges them, or to live the values of the system and reflect upon its consequences and meanings»¹⁵².

L'autore sta qui sottolineando l'importanza della presenza di un'integrazione significativa e profonda tra la narrazione e le azioni eticamente rilevanti intraprese dal giocatore all'interno di un titolo *single-player*. Sicart sostiene che, al fine di creare un'esperienza etica coinvolgente, la trama del *videogame* dovrebbe trovarsi in sintonia con le azioni intraprese dal giocatore oppure servire a illustrare tali azioni, spronando

¹⁵² Miguel Sicart, *The ethics of computer games*, MIT press, Cambridge, 2011, pp. 161-162.

l'utente a riflettere sul significato della sua presenza nel mondo di gioco. L'influenza tra il piano narrativo e le azioni del giocatore dev'essere reciproca, in modo che entrambi gli aspetti arricchiscano e contribuiscano all'esperienza complessiva. La narrazione, quindi, non dev'essere semplicemente uno sfondo per l'esperienza del giocatore con il *gameworld*, ma deve interagire in maniera attiva con ciò che egli compie. Questo può avvenire in due modi principali: in primo luogo, la trama può essere subordinata alle azioni etiche intraprese dal giocatore, in modo che le sue scelte guidino lo sviluppo della storia. In secondo luogo, la trama può servire da strumento per illustrare le azioni etiche del giocatore, costringendo il giocatore stesso a riflettere sul significato e sulle implicazioni morali delle sue decisioni nel contesto del mondo di gioco. Questo aspetto fa riferimento a quanto sostenuto con le due tipologie di design etico e, proprio per questo, è importante che il giocatore si senta in grado di esercitare il proprio potere, applicando i propri valori al mondo di gioco in modo che esso riconosca tali valori.

In alternativa, il giocatore può scegliere di adottare i valori del sistema di gioco stesso, ma è fondamentale che sia in grado di riflettere sulle conseguenze e sui significati di tali scelte. Dunque, qualora il design non permetta all'utente di prendere una decisione, è comunque essenziale che esso lo porti a ragionare sulle implicazioni delle gesta che ha compiuto. Perché ciò sia possibile, è necessario discostarsi da una concezione comune riguardo i giocatori: «Effect studies tend to consider players moral zombies, unable to critically reflect on what they do inside or outside the game. This consideration is in itself an unethical statement, since it is treating ethical agents as mere input providers who cannot reason on their own»¹⁵³.

Sicart, in questo passaggio, esprime una critica nei confronti degli studi sugli effetti dei videogames, i quali tendono a rappresentare i giocatori come «zombie morali», ossia individui incapaci di riflettere criticamente su ciò che fanno all'interno o all'esterno del gioco. Tale rappresentazione è vista come problematica dal punto di vista etico, in quanto tratta gli agenti morali come dei semplici erogatori di input che non sono in grado di ragionare autonomamente. Questa affermazione solleva questioni riguardanti la concezione degli individui come agenti morali dotati di capacità di riflessione, *agency* e responsabilità. Gli *effect studies*, quando delineano i giocatori come zombi, rischiano di semplificare eccessivamente la complessità che avviene nel coinvolgimento di una

¹⁵³ Ivi, p. 201.

persona con un media interattivo come il videogioco. Ciò può derivare da una mancanza di considerazione per la diversità delle esperienze individuali e per le sfumature delle dinamiche cognitive ed emotive coinvolte nel gioco. In sintesi, Sicart richiama l'attenzione sulla necessità di considerare i giocatori come agenti morali in grado di riflettere e agire in modo responsabile e di evitare semplificazioni eccessive che possono negare le loro autonome capacità morali. È, infatti, grazie anche a questa concezione che un titolo come *Spec Ops: The Line* può mostrarsi pienamente per quello che rappresenta: un *videogame* noto, anche in campo accademico, per la sua capacità di sfidare le aspettative del giocatore, spingendolo a confrontarsi con questioni moralmente complesse e a esplorare tematiche etiche e psicologiche¹⁵⁴.

La trama di *Spec Ops: The Line* si presenta dapprima all'utente come particolarmente semplice, per poi divenire maggiormente complessa con il passare delle ore di gioco. La storia di questo sparatutto in terza persona è ambientata in una Dubai devastata per mesi da tempeste di sabbia. Un trio di soldati delle forze speciali, capitanato dal protagonista Martin Walker, si dirige verso la città per cercare una squadra di soldati americani dispersi sotto il comando del colonnello John Konrad. Konrad è stato inizialmente inviato a Dubai per evacuare i cittadini durante le tempeste di sabbia, ma successivamente ha deciso di rimanere in città per aiutare la popolazione e mantenere l'ordine. Mentre Walker e la sua squadra si addentrano sempre più in profondità nella città, scoprono che Dubai è in uno stato di caos totale. Le forze nemiche, tra cui miliziani locali, si sono impadronite della città, creando un ambiente ostile e violento. La trama si sviluppa attraverso una serie di colpi di scena, rivelando lentamente la verità sulla situazione di Dubai e il destino della squadra del colonnello Konrad. La similitudine con *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) e *Cuore di Tenebra* (Conrad, 1899) non si limita solo agli omaggi e alla trama, ma si estende anche alla profonda immersione nell'oscurità e nella complessità della psiche umana che i protagonisti esplorano nel corso del loro viaggio. Lungo le diverse ore di gioco, Walker e la sua squadra di ricerca scoprono quanto possa diventare caotica una zona di guerra e come concetti astratti quali l'innocenza, la giustizia e l'onore possano perdersi nel caos della battaglia¹⁵⁵. È importante notare che attualmente quest'opera non è più reperibile per l'acquisto sui negozi digitali: tale decisione è stata presa da 2K Games,

¹⁵⁴ Miguel Sicart, *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, MIT Press, Cambridge, 2013, p. 112.

¹⁵⁵ *Ibid.*

publisher del titolo, il quale non ha rinnovato le licenze per la vendita su piattaforme come Steam e simili¹⁵⁶.

Spec Ops: The Line dimostra che i giocatori possono essere coinvolti in un processo di esplorazione critica e di riflessione sulle loro stesse azioni e decisioni all'interno del gioco. In questo modo, sfida l'approccio che li considera privi di *agency* morale o capacità di riflessione. Come espresso dallo stesso Sicart,

«The third-person shooter *Spec Ops: The Line* (Yager Development 2012) is a bold computer game. Even though it is a classic high-budget console shooter that was designed on the same engine and with similar mechanics as *Gears of War* (Epic Games 2006), *Spec Ops: The Line* attempts to make a mature computer game that addresses players as reflective beings whose views on war and interactive violence matter»¹⁵⁷.

Nonostante sia un classico sparatutto in terza persona ad alto budget concepito sulla stessa piattaforma e con meccaniche simili a quelle di altri titoli del suo genere, *Spec Ops: The Line* si propone di essere un videogioco maturo che coinvolge i giocatori in qualità di esseri con capacità riflessive, i cui punti di vista sulla guerra e sulla violenza interattiva sono rilevanti. Il riferimento alla maturità del videogioco allude alla sua volontà di trattare le questioni etiche e morali legate alla guerra e alla violenza in modo articolato e ponderato: l'approccio riflessivo del gioco implica che gli utenti non sono considerati semplici spettatori passivi, ma partecipanti attivi che possono contribuire a una comprensione più profonda di tali tematiche attraverso la loro interazione con il gioco e le loro reazioni ad esso.

Spec Ops: The Line si distingue dagli sparatutto convenzionali per la sua volontà di coinvolgere i giocatori in una riflessione critica, cercando di promuovere un dialogo più maturo sulle tematiche della guerra e della violenza interattiva attraverso l'esperienza videoludica. Questo titolo propone, inoltre, un'articolazione nel design del suo *gameplay* etico diversa rispetto a quanto già analizzato:

«Instead of articulating its ethical discourse in particular sequences, *Spec Ops* presents a constant challenge for players to take a stance toward their actions. *Spec Ops* is a moral

¹⁵⁶ Alessandro Digioia, *Spec Ops: The Line* rimosso da tutti gli store digitali, 2K ritira il gioco per un problema di licenze, it.ign.com, 31 gennaio 2024 (<https://it.ign.com/spec-ops-the-line/208020/news/spec-ops-the-line-rimosso-da-tutti-gli-store-digitali-2k-ritira-il-gioco-per-un-problema-di-licenze>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

¹⁵⁷ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 111.

tale, and its design presents players with a progressively challenging ethical experience.
[...] It is a purely violence-driven narrative shooter»¹⁵⁸.

Sicart sta suggerendo che il videogioco in questione, piuttosto che presentare in modo tradizionale una sequenza predefinita di eventi eticamente rilevanti, sfida costantemente i giocatori a prendere posizione rispetto alle loro azioni nel contesto del gioco. Esso costringe i giocatori a confrontarsi in modo continuo con decisioni moralmente sempre più complesse con l'avanzare della trama. L'autore descrive *Spec Ops: The Line* come uno sparatutto in cui la narrazione si basa principalmente sulla violenza come mezzo principale di interazione e progressione della storia.

Tuttavia, questa violenza non è semplicemente fine a sé stessa; invece, il gioco utilizza la violenza come elemento centrale per mettere in discussione le decisioni morali dei giocatori e per costringerli a riflettere sulle conseguenze delle loro azioni. Ed è proprio la violenza ad essere fondamentale nel discorso che il titolo affronta: «Although the rules state that the game is a shooter, which traditionally encourages players to excel at using violence, the fiction questions the meaning of violence»¹⁵⁹.

Le regole di gioco indicano che *Spec Ops: The Line* è indubbiamente uno sparatutto e, in quanto tale, esso pone una forte enfasi sull'utilizzo della violenza come principale mezzo di interazione. Tuttavia, nonostante questa enfasi sulle meccaniche tipiche del genere, la trama del gioco solleva interrogativi sul significato della violenza stessa. Questo contrasto tra le meccaniche di gioco (sparatutto) e il contenuto narrativo (questionamento della violenza) crea una situazione di dissonanza cognitiva per i giocatori. In questo caso, i giocatori si trovano a dover conciliare il fatto che il gioco li incoraggi ad agire in modo violento con una narrazione che mette in discussione il significato e le conseguenze della violenza da loro perpetrata. In sintesi, la citazione di Sicart evidenzia il contrasto tra le meccaniche di gioco tradizionali e il contenuto narrativo di *Spec Ops: The Line*, sottolineando come questo contrasto possa generare una dissonanza cognitiva nei giocatori, spingendoli a esaminare in modo critico le loro azioni nel contesto del gioco e le questioni morali associate alla violenza virtuale.

Questo processo viene enfatizzato dal modo in cui il titolo tratta la relazione che il giocatore ha con il personaggio che controlla:

¹⁵⁸ *Ivi*, p. 112.

¹⁵⁹ *Ivi*, p. 114.

«*Spec Ops* makes clear from the opening credits that it will make the player an explicit, singular part of the game. Rather than being sublimated behind a quasi-realistic narrative where an in-game avatar, or protagonist, stands-in as the player's representative, in *Spec Ops* the player is engraved as a key member of the cast. [...] this explicit casting of the player as a member of what makes the game possible is also a way-in to my claim that *Spec Ops: The Line* produces an abject response in the player character, such that she feels horrified and disgusted by her own actions in the game as well as by the military-themed gameplay experience»¹⁶⁰.

In questo passaggio, Morwood presenta due concetti chiave nel descrivere come *Spec Ops: The Line* tratti il coinvolgimento del giocatore all'interno della sua narrazione e dell'esperienza di gioco:

- Coinvolgimento esplicito del giocatore: il titolo non relega il giocatore ad una narrazione dove un avatar di gioco o un protagonista agisce come suo rappresentante. Il contributo dell'utente all'esperienza viene messo in evidenza fin dall'inizio grazie alla presenza del suo nome nei titoli di testa (e nei titoli di coda alla fine). Il videogioco tratta dunque il giocatore come un membro attivo del gruppo di personaggi principali del gioco;
- Produzione di una risposta abietta nel giocatore: questa inclusione esplicita del giocatore come parte fondamentale del gioco porta a una sua «risposta abietta». In questo contesto, «abietto» significa che l'utente può provare disgusto o orrore per le proprie azioni all'interno del gioco, così come per l'esperienza a tema militare proposta dal titolo in generale.

Facendo sì che il giocatore si senta direttamente coinvolto nella trama di gioco e nelle azioni del personaggio, *Spec Ops: The Line* porta il giocatore a vivere un'esperienza emotiva e morale che include sentimenti di disgusto per le proprie azioni e per l'ambientazione militare del gioco. Questo coinvolgimento diretto del giocatore è un aspetto distintivo di *Spec Ops: The Line* e contribuisce alla sua narrazione e alle sue intenzioni in quanto videogioco eticamente rilevante.

È la relazione tra due elementi, quindi, a permettere un'analisi più approfondita del titolo. Il primo è obbligare l'utente a sentirsi coinvolto nel gioco, rivolgendosi a lui in modo

¹⁶⁰ Morwood N., *War crimes, cognitive dissonance and the abject: An analysis of the anti-war wargame Spec Ops: The Line*, cit.

esplicito. Il secondo è l'utilizzo della violenza tipica degli sparattutto al fine di poterla mettere in discussione. Questo legame rende possibile un'esperienza, per i giocatori, dove determinati atti brutali non sono solo

«[...] an encounter with death but an encounter with your role in creating it. It collapses the distinction between player-self and other-protagonist. It was your clicks of the mouse or presses of a button that produced this sight, not a non-existent game character's insistence to continue on no matter what. You could have stopped playing»¹⁶¹.

La volontà di abolire la distinzione tra il giocatore e il protagonista spinge l'utente a esaminare in modo più approfondito le azioni da lui compiute all'interno del mondo di gioco. Ciò avviene poiché il gioco mette fortemente in evidenza che le conseguenze visibili sono il risultato diretto delle azioni e degli input del giocatore, anziché essere il prodotto di scelte fatte da personaggi presenti nel mondo virtuale del videogioco. In altre parole, le azioni non sono eseguite da un personaggio inesistente, ma sono la diretta conseguenza delle azioni del giocatore attraverso i comandi del gioco. L'obiettivo principale di *Spec Ops: The Line* è impedire al giocatore di giustificare le azioni compiute nel gioco attraverso una separazione netta tra la sua identità e quella del protagonista, nonché tra le sue intenzioni e quelle del personaggio di gioco¹⁶². Utilizzando un design etico chiuso, il gioco costringe il giocatore a confrontarsi con l'impossibilità di trovare scuse per le atrocità commesse all'interno del mondo di gioco. L'unico modo per evitare di continuare a compiere tali azioni sarebbe stato smettere di giocare.

Nel paragrafo successivo, verrà esaminato in dettaglio come questo titolo metta in pratica il proprio design al fine di smontare l'illusione di eroismo simulato che spesso i giochi di questo genere presentano al pubblico.

3.1. “Do you feel like a hero yet?” - La decostruzione dell'eroe in *Spec Ops: The Line*

Prima di immergersi nell'analisi di questo titolo, è utile ritornare su alcuni dei tratti tipici degli sparattutto, e come questi pongano diverse tipologie di questioni riguardanti il modo

¹⁶¹ *Ibid.*

¹⁶² *Ibid.*

in cui un teatro di guerra viene realizzato all'interno di un *videogame*. Pöttsch afferma che

«Most mainstream war games follow such genre conventions regarding settings, playable characters, mechanics and narrative frames [...]. Generic types thus gradually habituate a simplified and biased perception of war and warfare, foreclosing the complexities and contingencies inherent in real-world violent conflicts. The filters that consistently select and emphasize certain aspects of war, while suppressing others, melt into the background and, once removed from conscious sight, tacitly predispose acceptance of what is made to appear as the only viable form of seeing and acting in war»¹⁶³.

La maggior parte dei giochi di guerra tradizionali, quindi, segue convenzioni ben definite riguardo le ambientazioni, i personaggi giocabili, meccaniche di gioco e quadri narrativi. Questi titoli tendono a presentare una visione semplificata e distorta della guerra e dei conflitti armati, eliminando gradualmente le complessità e le incertezze intrinseche ai conflitti del mondo reale. I «filtri» utilizzati da questa categoria di videogiochi permettono di selezionare quali aspetti della guerra enfatizzare e quali, invece, andare a sopprimere. Ciò porta ad un processo di «abitudine» da parte del giocatore ai cliché del genere, contribuendo a predisporre implicitamente l'accettazione di ciò che viene rappresentato come l'unica forma possibile di azione in guerra. Al fine di evitare che la comprensione delle sfumature presenti in una realtà così drammatica venga limitata, è necessario sovvertire queste aspettative a cui il giocatore è stato abituato.

Nel contesto dei titoli soprattutto *mainstream*, una delle aspettative implicitamente accettate dall'utente è la possibilità di interpretare il ruolo dell'eroe, di sentirsi parte della narrazione dal lato eticamente corretto. Sicart fornisce una chiara spiegazione di come questo concetto di eroismo virtuale sia abilmente costruito e implementato all'interno di un videogioco:

«In many computer games, the connection between events that use embodiment relations, and the rest of the game experience, are often coherent: the character is reinforced by game mechanics (what we do) and game rules (being rewarded for acting as we are

¹⁶³ Hammond Pöttsch, *Positioning Players as Political Subjects: Forms of Estrangement and the Presentation of War in This War of Mine and Spec Ops: The Line*, in Philip Hammond, Holger Pöttsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 246.

supposed to do). This match constitutes the fabric of interactive heroism in computer games»¹⁶⁴.

Il concetto di *embodiment relations* si concentra su come il giocatore si relaziona e si incorpora nel mondo virtuale del gioco attraverso il proprio avatar o rappresentazione digitale. Sicart suggerisce che, quando una persona gioca a un videogioco, non è semplicemente uno spettatore passivo del mondo virtuale, ma si immerge attivamente in esso attraverso l'incorporazione del proprio sé nel personaggio controllato o nell'esperienza di gioco. Un esempio in cui è possibile trovare queste *embodiment relations* sono *cutscenes* con una serie di eventi pianificati coerenti con l'uso visto in precedenza delle meccaniche di gioco, nelle quali i giocatori non hanno la possibilità di modificare l'esito predefinito di tale sequenza¹⁶⁵. Spesso, la correlazione tra questo tipo di eventi ed il resto dell'esperienza è coerente. Questo accade quando è possibile rilevare una conformità tra l'azione del giocatore, le meccaniche di gioco e le sue regole. Questo significa che, quando i giocatori compiono azioni eroiche o in linea con la trama e le aspettative del gioco, vengono ricompensati attraverso dei *feedbacks* positivi all'interno del gioco stesso. Questo processo di connessione tra azione, meccaniche di gioco e regole contribuisce a creare un senso di eroismo interattivo, dove il giocatore si sente coinvolto nell'esperienza in qualità di eroe, dal momento che le sue azioni sono allineate con la narrativa e gli obiettivi del gioco.

Un ulteriore utilizzo delle *embodiment relations* è quello di forzare il giocatore ad entrare in empatia con i valori di un personaggio con cui è in disaccordo. L'esempio portato da Sicart è quello di *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008), in cui il processo di correlazione che porta alla creazione dell'eroismo appena espresso, viene alterato.

«When players interact with the game, they are forced to do what Niko, the character, despises. There is a tension between the semiotic and the procedural: actions contradict the volition of the artificial agent, and players are cued to reflect upon these processes. The tension is created by the design of the mechanics afforded to the player and the rules that evaluate them. Niko regrets violence and crime, yet the actions we have to take in the

¹⁶⁴ Miguel Sicart, *Digital games as ethical technologies*, in John Richard Sageng, Hallvard J. Fosshheim Tarjei Mandt Larsen (a cura di), *The philosophy of computer games*, Springer Netherlands, Dodrecht, 2012, pp. 30-31.

¹⁶⁵ *Ibid.*

game, if we want to progress, are criminal. Most of the mechanics concern crime, and there are strict rules that remind us that these are crimes»¹⁶⁶.

Quando ci immergiamo nel mondo di *Grand Theft Auto IV*, ci troviamo di fronte a un protagonista, Niko, il cui carattere si definisce attraverso la sua avversione per il crimine. Tuttavia, l'esperienza di gioco ci costringe a compiere una serie di azioni che vanno in netta contraddizione con la volontà del personaggio. Questa tensione tra il semiotico (i significati e i valori associati a Niko) e il procedurale (le azioni che il gioco richiede ai giocatori di intraprendere) costituisce un elemento centrale dell'esperienza di gioco. La complessità di questa tensione è alimentata dalle meccaniche di gioco stesse. La maggior parte delle azioni che i giocatori devono intraprendere all'interno del gioco riguarda attività criminali, come rapine, omicidi e furti. Il *gameplay* offre una vasta gamma di opportunità per agire in modo antisociale, mettendo così i giocatori nella scomoda posizione di compiere azioni contrarie ai principi morali di Niko. Questo contrasto tra ciò che il personaggio Niko desidera e ciò che il *gameplay* richiede ai giocatori di fare crea una tensione narrativa e morale.

Il design di *Grand Theft Auto IV* permette al giocatore di esplorare liberamente la città in cui è ambientato, Liberty City, quando egli non sta compiendo una missione principale, ovvero utile al proseguimento della narrazione. Liberty City, tuttavia, è governata da regole che valutano le azioni del giocatore e, quando opportuno, le etichettano come crimini, così come accade all'interno di qualsiasi altra comunità civilizzata. Pertanto, qualsiasi azione considerata riprovevole attirerà l'attenzione delle forze dell'ordine¹⁶⁷. Di conseguenza, in *Grand Theft Auto IV* non si è obbligati a compiere atti violenti dal punto di vista etico quando ci si avventura per le strade della città: da un lato, il giocatore ha la libertà di scegliere il proprio comportamento nella metropoli virtuale, mentre dall'altro, ogni azione moralmente discutibile renderà la progressione del gioco sempre più difficile. Questo aspetto enfatizza ulteriormente la discrepanza tra il comportamento virtuale e la volontà del personaggio principale, costringendo i giocatori a confrontarsi con le conseguenze delle loro azioni all'interno del contesto del gioco. Sul piano teorico, dunque, sembrerebbe possibile giocare a *Grand Theft Auto IV* esplorando Liberty City come dei cittadini modello: lo stesso non si può dire delle missioni principali, dove Niko

¹⁶⁶ *Ibid.*

¹⁶⁷ Matteo Genovesi, *Serial Games: Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, Idra Editing, Roma, p. 290.

Bellic per proseguire è costretto a compiere dei crimini. Il titolo, a tutti gli effetti, maschera i diversi elementi di forte chiusura propri di un design etico chiuso attraverso la libertà esplorativa che la città sembra offrire, in quanto il giocatore è portato a sostituire la sua morale con quella del protagonista: ciò porta l'utente a sperimentare un'evidente frizione cognitiva¹⁶⁸.

Sia in *Grand Theft Auto IV* che nei titoli sparattutto bellici tradizionali il design costringe i giocatori a compiere azioni che possono essere controverse dal punto di vista morale. Come in *GTA IV* il contrasto tra le azioni che siamo portati a compiere e la volontà del protagonista avvia una serie di riflessioni da parte del giocatore, anche negli sparattutto bellici possiamo trovare lo stesso principio.

Spec Ops: The Line, nelle ore richieste per completarlo, rovescia gradualmente i ruoli dell'eroe e dell'antagonista. A differenza di *Grand Theft Auto IV*, questo titolo utilizza un ulteriore strumento per rompere l'eroismo tipico degli sparattutto: esso si rivolge direttamente al giocatore in quanto soggetto politico, disturbandone l'immersione¹⁶⁹.

Gli aspetti chiave da considerare sono dunque tre. Innanzitutto, l'inversione dei ruoli rappresenta un elemento centrale nella narrazione del gioco. La storia offre una complessità che sfuma o addirittura inverte le tradizionali categorie di eroe e cattivo. Questo risultato si traduce in una trama che presenta una prospettiva più ambivalente sui personaggi e le azioni che essi compiono.

In secondo luogo, la rottura dell'immersione è un concetto fondamentale da considerare. L'immersione rappresenta la capacità di un gioco di coinvolgere il giocatore in modo profondo e completo nell'esperienza virtuale. Nel caso in questione, il gioco disturba deliberatamente questo processo, con l'obiettivo di coinvolgere il giocatore in modo tale che non possa semplicemente perdersi nella trama o nell'ambientazione del gioco.

Infine, va sottolineato il richiamo diretto al giocatore in quanto soggetto politico. Il gioco supera il confine tra il mondo virtuale del gioco e il mondo reale, rivolgendosi direttamente agli utenti non solo come partecipanti all'esperienza ludica, ma anche come individui coinvolti in questioni politiche e sociali. L'intento è di coinvolgere i giocatori in un dialogo e una riflessione su tematiche di questa natura. In sintesi, questi tre elementi

¹⁶⁸ Ivi, pp. 292-293.

¹⁶⁹ Philip Hammond, Holger Pötzsch, *Introduction: Studying War and Games*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 11.

rappresentano aspetti fondamentali dell'analisi di questo gioco, poiché mettono in luce la complessità della sua narrazione, l'approccio perturbatore alla partecipazione del giocatore e la volontà di stimolare una riflessione critica su questioni di rilevanza politica e sociale.

Spec Ops: The Line mina gradualmente e deliberatamente l'eroismo del protagonista in diversi modi. Uno di questi è attraverso la messa in discussione dell'autorità del protagonista:

«Walker slowly transforms from an elite soldier in control of his mission and companions to a wretched renegade fighter erratically changing allegiances and mission objectives, and apparently only caring for his own idiosyncratic understandings and goals. This transformation is reflected in changes to Walker's appearance, voice and interaction with his companions»¹⁷⁰.

Inizialmente, Walker è presentato come un soldato d'élite che ha il pieno controllo della sua missione e dei suoi compagni. Tuttavia, ciò che emerge nel corso del gioco è una trasformazione graduale ma sostanziale del personaggio. Walker passa da una figura di autorità a un combattente emarginato e ribelle, il cui comportamento diventa sempre più erratico. Cambia alleanze e obiettivi di missione con una certa frequenza, sembrando interessato solo alle sue visioni personali e idiosincratice della situazione. Questa trasformazione non è solo narrativa ma si riflette anche nell'aspetto di Walker, nella sua voce e nell'interazione con i suoi compagni di squadra. In questo modo, la progressiva alterazione del personaggio principale e il suo deterioramento morale nel gioco contribuiscono a mettere in difficoltà l'identificazione iniziale con Walker, creando una dissonanza tra l'utente e le azioni del protagonista, un elemento che assume sempre più importanza all'interno di *Spec Ops: The Line*. «These changes, together with repeated shifts in allegiance and an increasingly wretched leadership and combat style, put strains on the relation between the character and the player forced to follow his whims and sudden ideas in order to be able to progress through the game»¹⁷¹.

Il giocatore è costretto a seguire questi cambiamenti per progredire nel gioco, ritrovandosi spesso a compiere azioni moralmente discutibili o contrarie alle sue aspettative. Egli si trova costantemente in conflitto tra il desiderio di progredire nella trama e la sua

¹⁷⁰ Pötzsch H., *Positioning Players as Political Subjects: Forms of Estrangement and the Presentation of War in This War of Mine and Spec Ops: The Line*, cit., p. 251.

¹⁷¹ *Ibid.*

valutazione morale delle azioni compiute dal personaggio. La tensione emotiva si intensifica man mano che Walker adotta una linea di comando sempre più miserabile, allontanandosi dalle norme militari standard che erano state presentate al giocatore ad inizio gioco.

Il modo in cui si crea il coinvolgimento adatto nel giocatore per far sì che egli segua Walker attraverso le sue vicende non dovrebbe essere minimizzata: «The game elegantly lures players into committing or at least accepting the ultimate necessity of these deeds for the sake of in-game objectives that have been radically changed throughout the narrative»¹⁷².

Spec Ops: The Line persuade in modo sottile i giocatori a compiere o almeno ad accettare azioni moralmente discutibili che il gioco considera necessarie per raggiungere gli obiettivi. Questo può coinvolgere situazioni in cui il personaggio controllato dal giocatore è costretto a compiere azioni compromettenti o moralmente discutibili per avanzare nella storia o superare determinati ostacoli. L'espressione «for the sake of in-game objectives that have been radically changed throughout the narrative» suggerisce che la trama del gioco subisce cambiamenti significativi che influenzano profondamente gli obiettivi iniziali del giocatore. Questi cambiamenti mettono il giocatore di fronte a nuove sfide o obiettivi che richiedono l'adozione di comportamenti diversi o moralmente ambigui rispetto a quelli previsti all'inizio del gioco. Un esempio di come il giocatore è invogliato a compiere certi atti è osservabile in una sezione in particolare del titolo: dopo l'impiccagione di un suo compagno di squadra, si forma una folla inferocita attorno a Walker. Vengono lanciate pietre al protagonista, che gli causano danni, ma non possono ucciderlo. Nel mezzo della tensione causata da questa situazione, Walker estrae automaticamente la sua arma, senza che il giocatore debba fornire un input: un segnale inequivocabile nei moderni sparatutto che sta per iniziare una battaglia. Vengono dunque sfruttate le convenzioni del genere e le aspettative dell'utente:

«The player is not given instructions to fire, however the rules of modern shooting games dictate that the player does in this situation. What the player doesn't know that if they shoot into the air, the mob would disperse without bloodshed. Yet by containing the ludic elements of other games in its genre, players feel inclined to commit mass violence when

¹⁷² *Ibid.*

in reality the game is letting the player choose for Walker without outright expressing so»¹⁷³.

Sebbene il giocatore non riceva istruzioni dirette di aprire il fuoco contro la folla, le convenzioni degli sparatutto suggeriscono implicitamente che dovrebbe farlo in una situazione simile. Questo mette in luce come le aspettative del genere di gioco possano influenzare il comportamento del giocatore. L'aspetto chiave è che il giocatore non sa che sparare in aria avrebbe disperso la folla senza spargimento di sangue. In altre parole, il gioco offre una soluzione non violenta a una situazione potenzialmente violenta, ma questa non è comunicata apertamente al giocatore. Il gioco sfrutta le convenzioni dei giochi sparatutto, che spingono i giocatori a rispondere a situazioni di conflitto con la forza, anche quando potrebbe esserci un'alternativa pacifica. *Spec Ops: The Line* sta, in questo caso, influenzando sulla percezione e sul comportamento dell'utente senza una chiara dichiarazione di intenti, piuttosto attraverso il design del gioco stesso e le aspettative dell'utente.

Sicart spiega come *Spec Ops: The Line* crei il suo *gameplay* etico presentandosi all'utente come un problema malvagio: «it is unique because it is a game designed to create an ethical experience. The narrative, gameplay, and visual effects are all geared toward an emotional experience that invokes the players' morality»¹⁷⁴.

Il titolo, quindi, è stato progettato specificamente per creare un'esperienza etica. Questo significa che il design del gioco è stato attentamente realizzato per suscitare reazioni emotive che sollecitino la moralità del giocatore. La narrativa, le meccaniche di gioco e gli effetti visivi sono tutti orientati verso l'obiettivo di generare un'esperienza che sollecita la riflessione etica e morale del giocatore. È possibile definire *Spec Ops: The Line* come un esempio di problema malvagio all'interno del contesto ludico, proprio perché pone il giocatore di fronte a situazioni eticamente intricate e difficilmente risolvibili attraverso soluzioni chiare e lineari. Invece di fornire delle linee guida definite, il gioco si basa sull'ambiguità, che emerge dalla complessa interazione tra le aspettative del giocatore, le meccaniche di gioco e la narrazione stessa. Questa ambiguità viene utilizzata come una risorsa per creare un tipo di *gameplay* eticamente rilevante che

¹⁷³ Zachary Nadel, "Do You Feel Like a Hero Yet?" *Spec Ops: The Line and Ludonarrative Dissonance*, medium.com, 23 agosto 2017 (<https://medium.com/depthly/do-you-feel-like-a-hero-yet-spec-ops-the-line-and-ludonarrative-dissonance-8fedf6c0531c>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

¹⁷⁴ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 112.

permetta di contrastare le ideologie belliche che trovano spazio negli sparattutto tradizionali. Ne è un esempio la sequenza del linciaggio descritta precedentemente, in cui tale ambiguità porta il giocatore a non porsi troppe domande sulla presenza di diverse soluzioni al problema. Sicart riporta le parole di Richard Pearsey, uno degli scrittori di *Spec Ops: The Line*: «“Choice was always part of the game as was the emphasis on ethical decision making. In this case we referred to it as choosing between ‘bad and worse’ options.”»¹⁷⁵.

Richard Pearsey ha comunicato che la scelta è sempre stata parte integrante del gioco, insieme all’accento posto sulla presa di decisioni etiche. Il fatto che le decisioni siano descritte come prive di opzioni positive sottolinea la complessità delle situazioni morali presentate nel gioco. *Spec Ops: The Line* offre all’utente decisioni in cui non esistono alternative moralmente ideali o “buone”, ma lo costringe a confrontarsi con opzioni moralmente ambigue o problematiche, in linea con i problemi malvagi esposti prima. Questo aspetto contribuisce a creare un’esperienza di gioco moralmente impegnativa e stimolante, in cui i giocatori devono affrontare dilemmi morali sfaccettati all’interno del contesto della narrazione del gioco. Il motivo per cui l’intero gioco si presenta come un unico grande problema malvagio, sostiene Sicart, è rilevabile a mano a mano che la trama si sviluppa di fronte al giocatore:

«The game questions players’ willingness to participate in the massacres that they perpetrate. In fact, *Spec Ops* questions itself as a shooter and involves players in that self-reflection. Playing the game is the wicked problem. The more that users play, the more entangled they become in the narrative of the soldiers’ madness and in their own willingness to be complicit with these actions so that they can continue to play»¹⁷⁶.

Il titolo mette in discussione la volontà dei giocatori di partecipare ai massacri che essi stessi perpetuano all’interno della storia. In altre parole, nel contesto di *Spec Ops: The Line*, è l’atto stesso di giocare a divenire un dilemma morale complesso. Esso va oltre il semplice essere uno sparattutto e coinvolge i giocatori in un’analisi critica di sé stesso in quanto opera appartenente a questo genere. Questo coinvolgimento nell’autoriflessione etica e morale è parte integrante dell’esperienza di gioco. Più i giocatori continuano a cimentarsi nel gioco, più si trovano coinvolti nella narrazione che esplora la follia dei

¹⁷⁵ *Ibid.*

¹⁷⁶ *Ivi*, pp. 112-113.

protagonisti e la loro complicità in azioni brutali. Questa complicità non è solo di natura narrativa, ma anche una parte fondamentale del *gameplay* etico che il titolo propone. A ciò si aggiungono i frequenti richiami all'utente stesso, che vanno a rafforzare l'idea che l'unica soluzione a questo problema malvagio sia quello di smettere di giocare. In *Spec Ops: The Line*, infatti, «playing is ultimately failing because players guide a traumatized soldier to commit more and more hideous acts until he faces his own madness and chooses how to end it»¹⁷⁷.

Spec Ops: The Line non appare molto differente da altri titoli sparattutto. Esso condivide diversi aspetti tipici degli sparattutto tradizionali, rintracciabili in particolar modo nella sua struttura di gioco e nel modo in cui ci viene inizialmente presentato il protagonista. Per quanto riguarda il primo punto, Pöttsch ci ricorda che

«The game is structured as a series of map-based fighting sequences, interconnected through cut scenes and quicktime events that drive the evolving narrative. In the beginning, players encounter 'suitably othered' opponents [...] who have to be killed to complete the respective maps and ensure progress through the game»¹⁷⁸.

Il giocatore si trova immerso in un design che, alle sue fondamenta, è lo stesso di tanti altri titoli. L'obiettivo è quello di spostarsi di zona in zona e, per poterlo fare, è necessario eliminare tutti i nemici che ci si pongono davanti. Questi avversari sono descritti da Pöttsch come «suitably othered»: con questo si intende dei nemici caratterizzati quanto necessario per farceli percepire come tali. Questo tipo di caratterizzazione serve a rafforzare la sensazione di conflitto nel gioco e a fornire una chiara distinzione tra il giocatore e gli antagonisti, aumentando così l'immersione e l'adrenalina durante l'esperienza di gioco. Non c'è spazio per l'umanizzazione dei nemici nelle prime ore di gioco.

Per il secondo punto, invece, ritroviamo inizialmente un protagonista le cui sembianze ed il comportamento

«[...] resemble that of the classic military game hero in charge of eradicating evil and saving the day. In contrast to more conventional shooters, however, *Spec Ops: The Line*

¹⁷⁷ Ivi, p. 112.

¹⁷⁸ Pöttsch H., *Positioning Players as Political Subjects: Forms of Estrangement and the Presentation of War in This War of Mine and Spec Ops: The Line*, cit., p. 250.

soon starts to deliberately play with, interrogate and undermine these received frames, thereby challenging player habits and genre conventions»¹⁷⁹

Quindi, inizialmente *Spec Ops: The Line* punta sulla sua somiglianza con altri sparatutto. Attraverso il design, il *gameplay* e la narrazione fa sentire il giocatore parte di un'esperienza in cui tutto è familiare, dove tutte le convenzioni del genere sono al loro posto. È, però, quando l'utente inizia ad abituarsi a ciò che accade di fronte a lui sullo schermo, che *Spec Ops: The Line* avvia un processo di straniamento:

«the game highlights unintended blow-backs, long-term psychological as well as societal consequences, and civilian deaths and suffering in a 'conventional subversion of the military shooter' [...] that estranges the habitualized perceptual regimes of the genre. In addition to this, it directly addresses players as political subjects by drawing them out of a purely ludic engagement, thus bringing largely automated in-game performances to their renewed attention»¹⁸⁰.

Innanzitutto, il titolo mette in luce effetti collaterali non previsti («unintended blow-backs») derivanti dalle azioni dei giocatori nel contesto del gioco stesso. Questi effetti possono includere conseguenze a lungo termine, sia a livello psicologico che sociale, e implicazioni per la vita dei civili all'interno del mondo virtuale del gioco. Questa enfasi sui risultati indesiderati porta il giocatore a riflettere più profondamente sulle proprie azioni e scelte nel gioco, al di là del semplice raggiungimento della *winning condition*. Inoltre, il gioco rappresenta una «sovversione convenzionale dello sparatutto militare», il che significa ribaltare le aspettative e le convenzioni solitamente associate a questo genere. Invece di glorificare le azioni eroiche dei soldati e le vittorie militari, *Spec Ops: The Line* mette in evidenza aspetti meno celebrati della guerra, come le conseguenze negative per i civili e le complessità delle decisioni morali in situazioni di conflitto armato. Questo atto di sovversione intende destabilizzare le percezioni abituali dei giocatori sul genere e indurli a riflettere criticamente sulla narrativa e sulle dinamiche presentate. Coinvolgendo il giocatore in quanto «soggetto politico», il titolo lo considera attivamente partecipe nel processo politico del mondo di gioco. Questo va oltre il semplice divertimento ludico e richiama l'attenzione dell'utente sulla propria *agency* e sulle implicazioni morali delle sue azioni virtuali. La sfida di questo gioco è quella di

¹⁷⁹ *Ibid.*

¹⁸⁰ *Ibid.*

assumersi le responsabilità delle conseguenze causate dalle proprie azioni nel contesto di gioco. Questo approccio consente di perturbare le routine consolidate e le aspettative del giocatore, incoraggiandolo a riesaminare le sue azioni virtuali secondo una prospettiva diversa.

Come sostenuto in precedenza, nei titoli sparattutto, i fattori di disimpegno morale caratterizzano come la violenza venga comunicata e rappresentata. Essa viene vista come un'azione giustificabile, con ripercussioni trascurabili e mossa verso un nemico che per la maggior parte risulta anonimo¹⁸¹. In *Spec Ops: The Line*, sostiene Pötzsch, «the thoughtful interplay of narrative and game mechanics [...] successfully challenges automated forms of perception of war constituted in and through genre conventions and the conflict, consequence and violence filters. The result is a form of de-habitualization that gradually develops throughout the game [...]»¹⁸².

La citazione analizza *Spec Ops: The Line* sottolineando la particolare interazione tra la narrazione e le meccaniche di gioco e il modo in cui queste sfidano con successo le forme automatizzate di percezione della guerra, che sono costituite attraverso le convenzioni di genere e dei filtri posti sui temi del conflitto, delle conseguenze e della violenza. Il risultato di questa sfida è una forma di «de-familiarizzazione» che si sviluppa gradualmente nel corso del gioco. Per comprendere appieno questa affermazione, possiamo suddividerla in concetti chiave:

- «Challenging automated forms of perception»: si riferisce alla sinergia tra la storia raccontata e le meccaniche di gioco. In *Spec Ops: The Line*, queste due componenti lavorano insieme in modo efficace al fine di sovvertire gli automatismi a cui il genere sparattutto ha abituato la sua audience.
- «Genre conventions and conflict, consequence, and violence filters»: si riferisce alle regole e alle aspettative comunemente associate ai giochi di guerra, che tendono a enfatizzare l'azione, la violenza e la risoluzione dei conflitti in modo spesso stereotipato e privo di conseguenze. Le azioni che il giocatore intraprende, con l'avanzare delle ore di gioco, cessano di essere semplici input necessari

¹⁸¹ Tilo Hartmann, *The 'moral disengagement in violent videogames' model*, in "Game Studies", n.17(2), dicembre 2017 (<https://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

¹⁸² Pötzsch H., *Positioning Players as Political Subjects: Forms of Estrangement and the Presentation of War in This War of Mine and Spec Ops: The Line*, cit., p. 250.

all'avanzamento dell'utente e diventano presto un modo per problematizzare il genere sparatutto.

- «De-habitualization»: questo termine, l'autore si riferisce a un processo mediante il quale il gioco spinge i giocatori a superare le loro abitudini di pensiero consolidate e a vedere il conflitto rappresentato nel gioco sotto una luce diversa.
- «Gradually develops throughout the game»: sottolinea che questo processo di straniamento non avviene istantaneamente ma si sviluppa progressivamente nel corso del gioco, spingendo i giocatori a una riflessione più profonda man mano che avanzano nella trama.

In sintesi, la citazione sottolinea come *Spec Ops: The Line* sfidi con successo le aspettative dei giocatori associate ai giochi di guerra attraverso una combinazione intelligente di narrazione e meccaniche di gioco. Questa sfida porta i giocatori a riesaminare le loro percezioni consolidate degli sparatutto bellici, portando a una graduale trasformazione delle loro prospettive nel corso del gioco.

Un esempio di come le meccaniche di gioco di questo titolo si rivoltino contro al giocatore durante il suo percorso nella narrazione ci viene fornito da Keogh. In un passaggio del suo *Killing is harmless: A critical reading of Spec Ops: The line*, l'autore racconta la sua esperienza con quest'opera. Egli descrive come, gradualmente, il gioco porti allo stremo l'utente attraverso la ripetizione continua di determinate scelte di design:

«*The Line* does this strange slow-motion thing with headshots where if you shoot someone in the head, time briefly slows down for about one second. The audio slurs, time drags, and blood blooms as the bullet connects with the target's head, and they start to collapse. The same effect occurs with a direct hit from a grenade. [...] but as the game goes on and time slows with every single headshot and grenade-enabled bodyrending, what at first feels like stylish, romanticised 'good' shots just become unsettling. [...] I don't want to see the slowmotion any more, but I am forced to»¹⁸³.

La citazione analizza un aspetto specifico del gioco, ossia la rappresentazione dei colpi alla testa effettuati dal giocatore e delle esplosioni causate dalle granate. Questa è caratterizzata da un effetto di rallentamento del tempo durante il quale l'audio viene distorto e il sangue appare in modo più evidente mentre il proiettile colpisce la testa del

¹⁸³ Brendan Keogh, *Killing is harmless: A critical reading of spec ops: The line*, Stolen Projects, Australia, 2012, p. 26.

bersaglio, facendolo poi crollare. Inizialmente, questa rappresentazione può sembrare elegante e romantizzata, quasi una celebrazione delle abilità del giocatore: qualcosa di comune all'interno degli sparatutto, dove colpire alla testa un nemico equivale all'ottenimento di un punteggio maggiore data la precisione richiesta. Tuttavia, la citazione sottolinea che, a mano a mano che il gioco prosegue e il rallentamento del tempo si verifica con ogni colpo alla testa e ogni esplosione di granata, ciò che all'inizio sembrava una normale scelta stilistica diventa progressivamente inquietante. Il giocatore comincia a sentirsi a disagio a causa della ripetitività e della crudeltà di queste rappresentazioni. *Spec Ops: The Line* critica la rappresentazione e la glorificazione della violenza nei titoli sparatutto obbligando il giocatore ad osservare questo *slow-motion* cruento più e più volte. È grazie a questa ripetizione portata al limite che l'utente può riflettere su quanto accade: essa non rappresenta più una ricompensa, piuttosto una penalità nella sua continua iterazione.

Tuttavia, questo non è l'unico caso in cui il giocatore è forzato ad osservare il risultato della propria crudeltà. È quando *Spec Ops: The Line* raggiunge la metà della sua storia che all'utente viene presentata una delle sequenze di gioco più tragicamente indimenticabili. È a questo punto che il titolo espone in tutta la sua spietatezza le capacità di un design etico chiuso, marcando inevitabilmente una svolta sia nei protagonisti della storia, che nell'attitudine del giocatore nei confronti dell'esperienza ludica. Nel corso del gioco, i giocatori si trovano di fronte a un dilemma cruciale: decidere se utilizzare il fosforo bianco per bruciare vive le truppe del battaglione scomparso che bloccano la progressione di Walker. Tuttavia, questa scelta si rivela falsa: un aspetto che il gioco riconosce attraverso il dialogo tra Walker e i suoi commilitoni. Se i giocatori decidono di non bruciare vive le truppe, non potranno proseguire nel gioco, poiché non esiste altro modo per sconfiggerle. Per continuare a giocare, il giocatore è obbligato a compiere questa atrocità.

Questo momento rappresenta una sorta di rivelazione: poiché gli utenti desiderano giocare per realizzare la narrazione di eroismo loro promessa, si vedono costretti a commettere questo crimine¹⁸⁴. Il giocatore è forzato a utilizzare il fosforo bianco contro le unità nemiche, rappresentate come punti bianchi sul radar di Walker: una strategia astuta dei creatori del gioco per disumanizzare le persone che vengono massacrate e allo

¹⁸⁴ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 113.

stesso tempo richiamare strumenti bellici realmente esistenti. Successivamente, il giocatore si dirige verso il luogo dell'attacco chimico e scopre che anche dei civili inermi sono stati uccisi. Un soldato ferito rivela a Walker che l'intenzione era quella di metterli in salvo. Questo momento è cruciale, poiché segna una chiara rottura tra la narrazione e l'elemento ludico, portando ad una dissonanza ludonarrativa che definisce il resto del gioco¹⁸⁵.

Hocking ha così esposto il concetto di *ludonarrative dissonance*, in un suo resoconto sul videogioco *Bioshock* (Irrational Games, 2007):

«[...] *Bioshock* seems to suffer from a powerful dissonance between what it is about as a game, and what it is about as a story. By throwing the narrative and ludic elements of the work into opposition, the game seems to openly mock the player for having believed in the fiction of the game at all. The leveraging of the game's narrative structure against its ludic structure all but destroys the player's ability to feel connected to either, forcing the player to either abandon the game in protest (which I almost did) or simply accept that the game cannot be enjoyed as both a game and a story, and to then finish it for the mere sake of finishing it»¹⁸⁶.

Questo concetto si riferisce alla contraddizione o all'incompatibilità tra gli elementi narrativi di un videogioco e le azioni che il giocatore intraprende. In altre parole, mentre la storia del gioco può comunicare un certo messaggio o tema, le meccaniche di gioco possono spingere il giocatore a compiere azioni che contrastano con questa narrativa. La dissonanza, dunque, è tra il piano narrativo ed il piano ludico presenti all'interno di un *videogame*. Hocking suggerisce che *Bioshock* sembri mettere in contrasto deliberatamente gli elementi narrativi e ludici, creando così una sensazione di derisione nei confronti del giocatore per aver creduto nella finzione narrativa del gioco. Questo contrasto tra narrativa e gioco, secondo l'autore, riduce la capacità del giocatore di connettersi sia con la storia che con il gioco stesso. Ciò costringe il giocatore a fare una scelta: abbandonare il *videogame* in segno di protesta o accettare che esso non possa essere goduto allo stesso tempo come storia e come gioco, decidendo quindi di completarlo per il semplice fatto di portarlo a termine. La dissonanza ludonarrativa in

¹⁸⁵ Zachary Nadel, "Do You Feel Like a Hero Yet?" *Spec Ops: The Line and Ludonarrative Dissonance*, cit.

¹⁸⁶ Clint Hocking, *Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*, clicknothing.typepad.com, 7 ottobre 2007 (https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

Spec Ops: The Line si presenta dopo la sezione del fosforo bianco: da questo punto in poi, il titolo spinge l'utente a commettere atrocità attraverso il *gameplay* e gli obiettivi a lui assegnati, mentre nella narrativa punisce Walker per le sue azioni¹⁸⁷.

In *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, Sicart sostiene che in *Spec Ops: The Line* il giocatore si imbatte in molteplici sfaccettature di frizione cognitiva, che coinvolgono diversi aspetti¹⁸⁸. Il titolo è fondato sulle discrepanze tra le azioni che le regole del gioco incoraggiano a compiere e le interpretazioni di tali azioni che emergono dallo svolgimento del gioco stesso. Un secondo aspetto in cui riscontriamo questa frizione riguarda il costante inganno del giocatore perpetrato dal gioco. Solitamente, i giocatori sono incentivati a credere nella coerenza del mondo virtuale di gioco, ma in *Spec Ops: The Line*, i giocatori giungono gradualmente alla consapevolezza che il mondo che stanno esplorando è in realtà una proiezione dalla psiche del protagonista. Il gioco rompe l'illusione diegetica per mettere in luce l'ampia rilevanza dei videogiochi come espressioni intrinsecamente politiche indirizzate al mondo reale, evidenziando le responsabilità dei giocatori al di là del semplice coinvolgimento ludico.

Come posto in luce da questa parte del gioco, «*Spec Ops: The Line* has a wicked sense of choice: many of the decisions that players have to make are not choices but stress points designed to remind them that when they choose to play, they have already chosen to participate in the madness. Playing is being complicit»¹⁸⁹.

Secondo quanto sostenuto da Sicart, le decisioni che il giocatore è portato a compiere in *Spec Ops: The Line* non sono biforcazioni tra il bene ed il male, ma punti di stress emotivo. Questo significa che i giocatori si trovano costantemente a dover valutare le implicazioni delle loro azioni, mettendo alla prova la loro moralità e il loro senso di responsabilità. In altre parole, in sezioni come quella descritta, all'utente è ricordato che scegliendo di continuare a giocare esso si rende complice della follia illustrata dal titolo. Ancora una volta, l'unica opzione disponibile al giocatore per non compiere azioni moralmente ed eticamente riprovevoli è smettere di proseguire nell'esperienza ludica. All'utente questo concetto viene esposto anche dai dialoghi tra i personaggi nei momenti precedenti la scelta di utilizzare il fosforo bianco:

¹⁸⁷ Zachary Nadel, "Do You Feel Like a Hero Yet?" *Spec Ops: The Line and Ludonarrative Dissonance*, cit.

¹⁸⁸ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 114.

¹⁸⁹ Ivi, pp. 113-114.

«“There’s always a choice!” Lugo insists. But Walker disagrees: “No, there’s really not.” And, in a practical sense, Walker is right. There truly is no choice. If you try to defeat the 33rd with conventional weapons, snipers appear on the rooftops and quickly take you out. Neither can you actually get down from the balcony without launching the white phosphorous. Within the game, there is no way to advance but to use the mortar—and what is there to do if not advance? But still, many players got angry that the game apparently alludes to a choice without offering one. Of course, the real choice Walker has is to turn around and leave Dubai, and the real choice the player has is to not play a military shooter that asks you to drop white phosphorous on people»¹⁹⁰.

Sebbene un commilitone insista sul fatto che ci sia sempre una seconda opzione, il protagonista controbatte sostenendo che non c’è altra scelta. Dal punto di vista pratico del design, Walker ha ragione: non è possibile avanzare nel gioco se non utilizzando il fosforo bianco per eliminare i nemici. Koegh, in questa citazione, riporta come ciò abbia suscitato dello scontento tra i giocatori, in quanto il titolo apparentemente sembra offrire agli utenti una scelta, senza poi lasciare loro libertà d’azione. Una scelta, tuttavia, esiste. Per Walker, la soluzione è quella di voltarsi e andarsene da Dubai. Per noi utenti, l’alternativa è quella di non giocare a degli sparattutto che richiedono di sganciare il fosforo bianco contro delle persone.

Questa colpevolizzazione del giocatore rimanda alle già citate schermate di caricamento, dove il messaggio di complicità viene rafforzato rompendo la quarta parete tra il gameplay ed il giocatore.

«Initially, loading screen messages in *Spec Ops: The Line* are directed at a ludic subject and serve a conventional purpose. Recommendations and tips regarding game mechanics are combined with contextual information to improve player capabilities and enhance immersion in the narrative. However, in the aftermath of the white phosphorous attack ending Chapter 8, ‘The Gate’, where the player-character burns a large group of US soldiers and Dubaian civilians alive, the content of the short messages changes and develops an increasingly introspective and intrusive tone»¹⁹¹.

Inizialmente, le schermate di caricamento del gioco servono principalmente a fornire informazioni pratiche e consigli riguardo alle meccaniche di gioco. Questo è un approccio comune nei videogiochi, dove tali messaggi sono progettati per migliorare le abilità del

¹⁹⁰ Keogh B., *Killing is harmless: A critical reading of spec ops: The line*, cit., p. 79.

¹⁹¹ Pötzsch H., *Positioning Players as Political Subjects: Forms of Estrangement and the Presentation of War in This War of Mine and Spec Ops: The Line*, cit., p. 252.

giocatore e dare consigli sulle dinamiche attuabili. Questi messaggi di caricamento forniscono suggerimenti su come affrontare situazioni di gioco specifiche e forniscono contesto narrativo per aumentare l'immersione del giocatore. Tuttavia, Pöttsch sottolinea come, dopo l'attacco con il fosforo bianco che brucia un gruppo di civili alla fine del capitolo 8, i messaggi nelle schermate di caricamento subiscono una trasformazione significativa. Da qui in poi, essi iniziano a cambiare tono e contenuto. Diventano più introspettivi ed invadenti, suggerendo che il gioco stia cercando di coinvolgere il giocatore su un piano più profondo. Questo cambiamento riflette quello nella percezione del personaggio giocante e del giocatore stesso riguardo alle proprie azioni. La narrazione e la trama stanno portando il giocatore a riflettere sulla moralità delle proprie decisioni nel gioco, mettendo in discussione la complicità del giocatore nell'atto commesso. In breve, *Spec Ops: The Line* utilizza in modo intelligente le schermate di caricamento per costringere il giocatore a confrontarsi con le implicazioni morali delle proprie azioni all'interno del mondo virtuale. Sicart sostiene che, durante queste schermate, «the game reminds players of the nature of their actions in the game and posts messages that are intended to question their complicity. The game demands complicity but questions it too, creating the types of dissonance that lead to ethical gameplay»¹⁹².

Attraverso questa rottura della quarta parete, il gioco mette in discussione la complicità dei giocatori nelle azioni che stanno per compiere, creando un'ambiguità tra ciò che è richiesto per progredire nella trama e ciò che è eticamente accettabile. *Spec Ops: The Line* forza il giocatore a compiere azioni moralmente complesse e, allo stesso tempo, solleva dei dubbi su ciò che l'utente ha dovuto fare per progredire nell'esperienza. Questa dualità tra richiesta di complicità e messa in discussione della stessa crea una dissonanza nei giocatori. Si tratta di un conflitto interiore che li spinge a confrontarsi con le implicazioni morali delle proprie scelte nel contesto del gioco. In particolare, ciò porta i giocatori a riflettere maggiormente sulle criticità del genere sparattutto: il gioco stesso durante queste fasi di caricamento chiederà all'utente “*Do you feel like a hero yet?*”. Oltre ad andare a minare l'aspettativa di un giocatore che si avvicina ad uno sparattutto con la promessa di poter interpretare un personaggio eroico all'interno di un conflitto, ritorna il discorso sullo straniamento fatto riguardo le meccaniche di gioco.

¹⁹² Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 114.

«Yager Development's *Spec Ops: The Line*, on the other hand, employs a form of estrangement that is different from ostranenie in that it deliberately breaks the immersive quality of game play by directly addressing players as political subjects, thus explicitly re-directing in-game performances and interests towards the world»¹⁹³.

Rivolgendosi al giocatore in quanto soggetto politico, *Spec Ops: The Line* rompe l'immersione dell'utente per far sì che le sue azioni compiute nel gioco possano riflettersi anche sulla sua visione del mondo reale. Secondo Pötzsch questo straniamento è diverso dall'*ostranenie* tipica della letteratura russa, in quanto rompe deliberatamente la qualità immersiva del *gameplay* al fine di indirizzare il giocatore verso considerazioni politiche e sociali più ampie, facendo in modo che esso rifletta sulle implicazioni delle sue azioni nel gioco in relazione al mondo esterno. *Spec Ops: The Line*, dunque, non si limita a mettere con successo in evidenza le convenzioni di gioco consolidate del genere soprattutto ai suoi utenti, incoraggiando un esame ponderato dei cliché narrativi e ludici, e delle possibili implicazioni politiche ad essi legati. L'ulteriore passo compiuto da questo titolo consiste nel fatto che

«the game not only estranges habitualized practices and perceptions of ludic war in Shklovsky's sense, but also reconstitutes the playing subject as a political one. This is achieved through the thoughtful use of loading screen messages which directly address the player as a political subject, thereby interrupting the immersive illusion of game play. Through the loading screen device, *Spec Ops: The Line* problematizes the boundary between game/play and world»¹⁹⁴.

Nel contesto di *Spec Ops: The Line*, il gioco adotta un approccio insolito verso il genere degli sparattutto, non solo straniando le pratiche e le percezioni comuni della guerra nel contesto ludico, ma anche ridefinendo il giocatore come un soggetto politico. Questo processo di straniamento, in accordo con il concetto di Shklovsky, mira a rendere strane le abitudini consolidate, stimolando una riflessione critica sui concetti preesistenti. Un elemento chiave di questa trasformazione del giocatore in un soggetto politico è rappresentato dai messaggi visualizzati durante le schermate di caricamento del gioco. Questi messaggi, rivolti direttamente al giocatore, svolgono un ruolo cruciale nell'interruzione dell'illusione immersiva del *gameplay*. In questo modo, il gioco mette

¹⁹³ Pötzsch H., *Positioning Players as Political Subjects: Forms of Estrangement and the Presentation of War in This War of Mine and Spec Ops: The Line*, cit., p. 249.

¹⁹⁴ Ivi, p. 251.

in discussione la distinzione tradizionale tra il mondo del gioco e il mondo esterno. Attraverso queste schermate di caricamento, *Spec Ops: The Line* cerca di stimolare una critica approfondita delle strutture generiche e delle trame tipiche dei videogiochi di guerra. Inoltre, incoraggia il giocatore a considerare le possibili implicazioni politiche delle proprie azioni nel gioco. In sostanza, il gioco promuove una riflessione critica sul genere stesso dei videogiochi sparattutto, spingendo il giocatore a esaminare in modo critico il proprio ruolo all'interno della narrazione e a confrontarsi con le questioni politiche sollevate dalle azioni all'interno dell'esperienza ludica. In conclusione, questo approccio non solo mette in luce le convenzioni e le implicazioni politiche del genere dei giochi sparattutto, ma offre anche una prospettiva critica sulla relazione tra il giocatore, il gioco e il mondo esterno, promuovendo una discussione più profonda sulle dinamiche ludonarrative e le questioni politiche in giochi di questo genere.

Nel porre domande dirette ai giocatori, come ad esempio se ricordino perché sono giunti a Dubai, se si sentano dei veri eroi, o perché non si preoccupino dei civili morti, *Spec Ops: The Line* rompe il flusso illusorio del gioco e collega l'esperienza ludica e le azioni eseguite ai temi del mondo reale. In questo modo, i giocatori che cercano catarsi emotiva all'interno del gioco vengono resi estranei e riconfigurati come soggetti politici, fortemente invitati a considerare le decisioni e le azioni intraprese nel gioco in un contesto sociopolitico più ampio. Attraverso questa interazione diretta con i giocatori e l'uso di domande provocatorie, il gioco mira a smantellare l'illusione di immersione nel mondo virtuale, costringendo i giocatori a riflettere sulle implicazioni delle loro scelte e azioni in una cornice più ampia. Inoltre, attraverso lo stesso metodo, questo titolo pone costantemente in evidenza la complicità del giocatore:

«[...] *Spec Ops: The Line* points to the fact that continuing to play is a conscious decision that implies the freely willed acceptance of a series of constraints imposed on the player by the game. This is emphasized in one loading screen message directly holding not only Walker, but also the player, responsible for the atrocities committed: 'None of this would have happened if you'd just stopped'»¹⁹⁵.

Spec Ops: The Line esplicita, attraverso uno di questi messaggi, che la scelta dell'utente di continuare a giocare fa di lui un complice degli atti commessi attraverso il suo avatar. Con «Nulla di tutto questo sarebbe successo se solo ti fossi fermato» viene richiamato

¹⁹⁵ Ivi, p. 252.

quanto detto per *September 12th*: la vera condizione di vittoria, è quella di non giocare. Ciò non permette al giocatore di rifugiarsi nella giustificazione “è solo un gioco” e indica la possibilità di fermarsi per evitare ulteriori conseguenze non intenzionali, rendendo il giocatore stesso una parte attiva nelle conseguenze che il suo voler proseguire nell’esperienza ha creato¹⁹⁶.

Due schermate di caricamento, in particolare, permettono di riassumere quanto detto in precedenza. Verso la fine del gioco, quando la dissonanza cognitiva di Walker è ormai all’apice, appaiono le scritte:

«To kill for yourself is murder. To kill for your government is heroic. To kill for entertainment is harmless»

«The US military does not condone the killing of unarmed combatants. But this isn’t real, so why should you care?»

In questo punto di *Spec Ops: The Line*, emerge una profonda riflessione sull’eticità della violenza, che si sviluppa in un’analisi complessa dei diversi significati attribuiti all’atto di uccidere. Il gioco affronta l’idea che uccidere per proprio conto sia comunemente condannato come omicidio, mentre uccidere per conto del governo sia elogiato come un atto eroico, e, in contrasto, uccidere per puro intrattenimento venga percepito come inoffensivo. In questa prospettiva, il titolo riesce ancora una volta a distanziare emotivamente il giocatore dal concetto che l’uccidere, anche all’interno di un contesto virtuale, sia totalmente privo di conseguenze morali. Il gioco esplicitamente sottolinea una delle regole accettate nel mondo dei videogiochi, ovvero la necessità che la violenza in un videogioco debba risultare piacevole per l’utente (il concetto analizzato come la quarta regola del MoDVIG secondo l’approccio di Hartmann¹⁹⁷). Questo momento di introspezione costringe il giocatore a riflettere sulla sua esperienza con *Spec Ops: The Line*, spingendolo a mettere in discussione fino a che punto le uccisioni siano state da lui percepite come innocue e piacevoli. Questo rappresenta il culmine di un processo di straniamento intenzionale intrapreso dal gioco, il quale mira a spingere il giocatore a rivalutare in modo critico la sua percezione del genere degli sparatutto a sfondo bellico.

¹⁹⁶ *Ibid.*

¹⁹⁷ Hartmann T., *The ‘moral disengagement in violent videogames’ model*, cit.

3.2. “But this isn’t real, so why should you care?”. Spingere il giocatore oltre “La Linea”

Koegh differenzia *Spec Ops: The Line* da altri sparattutto per il modo in cui i personaggi che compongono la narrazione affrontano ciò che gli succede attorno: «In so many games, the characters never stop to reflect on what they have done and what has happened to them. It just flows over them like water. In *The Line*, however, it doesn’t wash over them; it fills them up, until they are so bloated and heavy from what they have seen and done that they have to burst outwards»¹⁹⁸.

Nel capitolo che precede l’attacco con il fosforo bianco, i protagonisti interagiscono tra di loro in una *cutscene*. Lugo e Adams iniziano una discussione tra di loro, dalla quale emerge che tutto ciò che hanno visto e commesso finora, rimarrà per sempre impresso nella loro memoria. Non ci sono eroi impassibili che danno per scontato che le loro azioni siano nel giusto in questa storia. Il protagonista ed i suoi sottoposti non nascondono lo stress che hanno accumulato da quando sono arrivati a Dubai, facendo percepire al giocatore come il punto di rottura sia sempre più vicino. È in momenti come questo che Walker, in qualità di capitano, prende in mano la situazione e si comporta da uomo al comando, ammonendo che non c’è tempo per certe discussioni nel mezzo di una zona di guerra. La dissonanza cognitiva in Walker è forte in questi momenti dove cerca di comportarsi come un soldato forte e risoluto. Quello che *Spec Ops: The Line* sembra volerci dire, secondo Keogh, è che la forza di un soldato si misura nella sua indifferenza nei confronti della verità delle proprie azioni:

«A good soldier, according to *The Line*, is one that doesn’t face the truth of what they are doing. The game seems determined to prove that Adams, Lugo, and Walker are not good soldiers. Which is interesting. Watching and playing their adventure, it is hard by the end of the game not to think of the members of Delta as having always been insane. But what moments like this outburst show is that they are, in fact, among the most sane videogame characters of all time. The insane ones are those that don’t react to what the player forces them to do»¹⁹⁹.

¹⁹⁸ Keogh, B, *Killing is harmless: A critical reading of spec ops: The line*, cit., p. 73.

¹⁹⁹ *Ivi*, p. 74.

La critica di questo videogioco si concentra sulla decostruzione della rappresentazione tradizionale del soldato come figura eroica e invincibile all'interno del genere sparatutto. *Spec Ops: The Line* dipinge i suoi protagonisti come persone che non solo affrontano le conseguenze delle loro azioni, ma reagiscono emotivamente agli eventi ai quali il giocatore e il protagonista sono sottoposti. La reazione emotiva sopracitata li rende più realistici e, in un certo senso, più “umani” rispetto ai personaggi che seguono passivamente le istruzioni del giocatore, senza porsi domande morali o etiche. La disumanizzazione che *Spec Ops: The Line* combatte non è semplicemente quella del nemico, ma anche quella degli “eroi” che il giocatore interpreta.

Lo sforzo che questo titolo richiede ai giocatori è di pensare agli sparatutto «with a bit more nuance, about what it is we are actually doing in these games, about what is going on in our minds while we play them, and why we are playing them in the first place»²⁰⁰.

In altre parole, il gioco ci invita a sottoporre ad un'analisi critica il nostro ruolo di giocatori, di soggetto che partecipa all'esperienza ludica²⁰¹. Questo invito è intriso di un desiderio di maggiore consapevolezza nei confronti dei giochi sparatutto, spingendo i giocatori a considerarli in una prospettiva più profonda, che va oltre il semplice atto di sparare virtualmente a nemici, ma che abbraccia anche le implicazioni morali legate alla nostra scelta di intraprendere questa forma di intrattenimento. In sostanza, *Spec Ops: The Line* promuove un'analisi critica e una maggiore comprensione del nostro coinvolgimento nei giochi sparatutto. Keogh, tuttavia, sottolinea che «The Line doesn't state that shooters are bad. Saying such a thing would be hypocritical because The Line is a shooter. What The Line does say is, “This is what shooters do,” and then it asks, constantly and persistently, if you are okay with this. Are you still into it? What about now? What about now?»²⁰².

Spec Ops: The Line non emette un giudizio assoluto e negativo sui giochi sparatutto: fare ciò sarebbe ipocrita visto che esso stesso appartiene al genere. Il messaggio che vuole trasmettere è una critica agli sparatutto che seguono un certo modello di *gameplay* e narrazione. Dopo aver reso esplicite al giocatore delle componenti problematiche di questa tipologia di *videogames*, *Spec Ops: The Line* porta l'utente a delle considerazioni.

²⁰⁰ Ivi, p. 8.

²⁰¹ Pötzsch H., *Positioning Players as Political Subjects: Forms of Estrangement and the Presentation of War in This War of Mine and Spec Ops: The Line*, cit., pp. 252-253.

²⁰² Keogh B., *Killing is harmless: A critical reading of spec ops: The line*, p. 14.

Questi interrogativi cercano di stabilire se il giocatore si senta a proprio agio con gli eventi rappresentati nel gioco, se continui a provare piacere nell'esperienza e se stia mantenendo un coinvolgimento emotivo. In sintesi, il gioco instaura un processo di auto-riflessione continuo nel giocatore, mettendo in discussione il suo coinvolgimento emotivo e le sue considerazioni morali riguardo alla violenza rappresentata nei giochi sparattutto.

Infine, Sicart riassume secondo quali modalità il design di *Spec Ops: The Line* si configuri per creare un'esperienza emotiva in cui la morale del giocatore abbia un ruolo fondamentale²⁰³. I punti da lui evidenziati sono quattro:

- Il *world design*: il mondo del gioco è veicolato attraverso la prospettiva del Capitano Walker, anche se inizialmente i giocatori non ne sono consapevoli. I giocatori si ritrovano in un mondo instabile, simile a quello percepito dalla mente di Walker. Ciò permette di indagare più in profondità l'emotività del protagonista e dei personaggi che lo circondano, siccome il modo in cui il giocatore fa esperienza del mondo di gioco riflette l'interiorità di Walker. Allo stesso tempo, essendo gli eventi fortemente influenzati dalle emozioni, dalle decisioni e dalle esperienze del protagonista, i giocatori sono immersi in un'atmosfera in continua evoluzione e carica di tensione;
- Le animazioni e il *feedback*: alcune delle animazioni che vengono attivate durante il gioco subiscono delle variazioni nel corso dell'esperienza. Il piacere derivante dalle animazioni violente, in particolare quelle relative agli *headshots*, è inteso a simboleggiare l'estrema brutalità della guerra in cui i protagonisti si ritrovano. Le esecuzioni che i giocatori possono compiere su nemici feriti diventano sempre più cruente man mano che procedono nel gioco (è importante sottolineare che ai giocatori viene data la possibilità di scegliere di non effettuarle). La ripetizione e la progressiva enfattizzazione di queste animazioni porta il giocatore a vedere la violenza insita negli sparattutto sotto una luce diversa;
- Il design delle scelte: il gioco presenta agli utenti alcune false scelte, che costituiscono una sorta di artificio nel design narrativo. Il personaggio non ha mai davvero una scelta se non quella di smettere di partecipare, in modo simile ai giocatori, i quali non hanno effettivamente altra opzione se non quella di smettere

²⁰³ Sicart M., *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, cit., p. 116.

di giocare. L'obiettivo è quello di rendere gli utenti complici della follia rappresentata, attraverso un design etico chiuso e la presenza di problemi malvagi;

- La rottura della quarta parete: *Spec Ops: The Line* sfrutta la consuetudine di inserire messaggi nella schermata di caricamento per rompere la quarta parete e dialogare direttamente con il giocatore. Non si tratta di un artificio sottile, ma di una strategia che consente ai giocatori di rivedere la loro esperienza di gioco, incoraggiando una revisione della narrativa di gioco da una prospettiva critica.

In ultima analisi, abbiamo visto in dettaglio come *Spec Ops: The Line* sfidi e decostruisca l'eroismo all'interno dei titoli sparattutto bellici. Questo approfondimento ha permesso di rilevare come il gioco utilizzi una serie di strategie narrative e di design per porre in discussione le convenzioni del genere e stimolare una riflessione critica nei giocatori. Un aspetto cruciale di questa decostruzione è rappresentato dal concetto di design etico chiuso: il titolo costringe il giocatore a compiere azioni moralmente ambigue, spingendolo a diventare complice degli atti compiuti dal personaggio giocante. Questo approccio mette in discussione la rappresentazione tradizionale dell'eroe come figura puramente positiva, evidenziando le sfumature etiche e le complessità morali che spesso vengono ignorate nei giochi di questo genere. Inoltre, abbiamo esaminato come *Spec Ops: The Line* rompa la quarta parete attraverso le schermate di caricamento: questo approccio insolito permette al gioco di comunicare direttamente con l'utente, facendolo riflettere sulla sua partecipazione all'esperienza e sulle implicazioni morali delle sue azioni virtuali. Ciò crea un dialogo diretto tra il gioco e il giocatore, invitando quest'ultimo a considerare il proprio ruolo all'interno della narrazione. Infine, abbiamo esaminato l'effetto di straniamento utilizzato dal gioco: mettendo in evidenza le convenzioni tipiche dei giochi sparattutto, e trasformandole in azioni ridondanti, il titolo costringe il giocatore a considerare in modo ancora più critico quanto da lui compiuto all'interno del mondo virtuale. Invece di fornire una narrativa comoda e rassicurante, *Spec Ops: The Line* presenta un'esperienza disorientante che mette in discussione le aspettative del giocatore e lo spinge a esaminare approfonditamente il suo coinvolgimento nel gioco.

In definitiva, *Spec Ops: The Line* emerge come un esempio significativo di come i videogiochi possano essere utilizzati per sfidare le convenzioni del genere e stimolare una riflessione critica nei giocatori. Decostruendo la figura dell'eroe e dipingendo il giocatore come complice della brutalità raffigurata, il titolo invita gli utenti a riconsiderare il

proprio ruolo come soggetti politici e a riesaminare in modo più critico le dinamiche all'interno del genere soprattutto bellico. Utilizzando i concetti espressi da Flanagan, è possibile definire *Spec Ops: The Line* come un «critical war game»²⁰⁴: un'esperienza ludica che si impegna attivamente a sfidare gli stereotipi e le pratiche radicate nei giochi di guerra, cercando di offrire una prospettiva più critica e originale sul conflitto rappresentato e sul suo impatto.

²⁰⁴ Mary Flanagan, *Critical play: Radical game design*, MIT press, Cambridge, 2013, p. 223.

Capitolo 4

La giusta causa

Dopo aver osservato come un titolo sparatutto può decostruire l'eroismo di un protagonista che viene calato nel mezzo di un contesto bellico, è possibile passare alla questione della causa giusta, ovvero il fatto che all'interno di questi titoli la violenza appare come la migliore soluzione risolutrice per qualsivoglia disputa. Ciò accade, oltre che per le già espresse motivazioni radicate all'interno del design di titoli appartenenti a questo genere, grazie al primo punto espresso da Bandura nel suo modello di disimpegno morale, già incontrato nel primo capitolo: «Moral justification implies that an otherwise reproachable violent act is interpreted as serving some higher purpose (e.g., killing for a greater good or religious purpose)»²⁰⁵.

La giustificazione morale, quindi, può avvenire attribuendo un senso di nobiltà o superiorità morale all'azione violenta, come nel caso di uccidere per il bene comune o per una causa religiosa. Questa reinterpretazione può portare a una minore responsabilità personale e morale per le conseguenze negative dei propri comportamenti, poiché si considera l'azione come giustificata e accettabile all'interno di un contesto più ampio di valore o di nobiltà. Per evitare che ciò accada all'interno di uno sparatutto, o qualora un titolo volesse decostruire la giustificazione morale data al giocatore attraverso questo primo punto, è necessario che l'azione bellica rappresentata nel mondo virtuale abbia diversi punti di vista, oltre all'unico fronte dato dai protagonisti del gioco, ovvero i nostri eroi. Questo è possibile grazie a vari stratagemmi narrativi e di design, tra cui il permetterci di interpretare coloro che verrebbero chiamati nemici oppure mettendo il giocatore nei panni di un civile: una persona che non è parte attiva nella guerriglia, ma ne subisce tutte le atrocità.

²⁰⁵ Tilo Hartmann, *The 'moral disengagement in violent videogames' model*, in "Game Studies", n.17(2), dicembre 2017 (<https://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

La possibilità di far giocare l'utente all'interno di diverse fazioni, tuttavia, si scontra con l'ideologia e la cultura militare di cui gli sparattutto sono spesso intrisi. A proposito, Wagner James Au sostiene che i videogiochi odierni stanno «teaching today's teenagers how to wage, and win, the war against terror»²⁰⁶.

Hammond commenta questa affermazione sostenendo che «Au understood this pedagogic benefit not so much in practical terms – although he did suggest that gaming could provide 'useful experience' for 'real-world combat' – but primarily in terms of culture and ideology»²⁰⁷.

Questa citazione riflette l'idea che i videogiochi siano più che semplici strumenti di intrattenimento; essi possono anche agire come mezzi attraverso i quali vengono trasmessi valori culturali e ideologie. Au suggerisce che i videogiochi possano influenzare la percezione e la comprensione della guerra al terrorismo tra gli adolescenti, offrendo loro una prospettiva e una formazione culturale su come affrontare e «vincere» questa guerra. Tuttavia, Hammond denota che Au non intende questa trasmissione di conoscenze e valori principalmente come un addestramento pratico per il combattimento reale, piuttosto come un'educazione su ideali e ideologie legati alla guerra al terrorismo. Hammond prende anche in esame un articolo di Gagnon:

«at the end of an article about how games in the *Call of Duty* series 'put the player in contact with the ideology of militarism', and 'oblige players to conform to a violent vision of the warrior ethos and to (virtually) perform the (often) brutal and gruesome acts concomitant with such a vision', Gagnon is at pains to distance himself from any notion of direct effects: he cites research scorning the 'hypodermic needle' model of media effects, and acknowledges that 'it would be going too far to argue that those who play *Call of Duty* will automatically embrace militarism and the values embedded in the games'»²⁰⁸.

La citazione esamina un articolo che discute del modo in cui i giochi della serie *Call of Duty* mettono il giocatore in contatto con l'ideologia del militarismo e lo obbligano a conformarsi a una visione violenta dell'etica del guerriero, spingendolo a compiere atti brutali e agghiaccianti connessi a tale visione. Hammond evidenzia come Gagnon cerchi

²⁰⁶ Philip Hammond, *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 20.

²⁰⁷ *Ibid.*

²⁰⁸ *Ivi*, p. 21.

di distanziarsi dall'idea che questi titoli abbiano un effetto diretto sugli utenti, sostenendo che sarebbe eccessivo affermare che coloro che giocano a *Call of Duty* abbraccino automaticamente il militarismo e i valori incorporati in questi giochi. Dunque, la critica viene qui mossa nei confronti di una teoria che vede l'esposizione a determinati contenuti mediatici come diretta conseguenza di certi comportamenti o convinzioni. Gagnon, al contrario, riconosce la complessità del processo di influenza mediatica e sottolinea che l'impatto dei giochi dipende da una serie di fattori, tra cui il contesto sociale e individuale del giocatore.

Un'ulteriore citazione da parte di Hammond vede protagonista un passaggio di Nina Huntemann, la quale concorda con gli studiosi che «allege that military-themed games advance a worldview that military intervention and the use of force are the only viable responses to global conflict», but nevertheless says that she is 'not convinced that these games inhibit critical engagement'»²⁰⁹.

Huntemann si trova d'accordo con i critici che sostengono che i giochi a tema militare promuovono un punto di vista in cui l'intervento militare e l'uso della forza come uniche risposte valide ai conflitti globali. Tuttavia, nonostante questa posizione, Huntemann sostiene che non è convinta che questi giochi inibiscano l'analisi critica da parte dei giocatori. Questo suggerisce che i giocatori possano mantenere la capacità di analizzare e valutare criticamente il contenuto dei giochi, anche se esposti a messaggi che potrebbero promuovere una certa ideologia o punto di vista. La posizione di Huntemann riflette una prospettiva che considera i giocatori come individui in grado di discernere e interpretare i messaggi mediatici in modo critico, anziché come semplici ricevitori passivi di influenze. Ciò implica che, nonostante i giochi possano presentare determinati punti di vista o ideologie, i giocatori mantengono una certa autonomia e agenzia nel modo in cui interpretano e rispondono a tali messaggi. Tuttavia, rimane la questione che in molti di questi *videogames*

«relying on a shoot-and-destroy mechanic, promote a highly problematic assumption that complex social and political problems such as the 'war on drugs' can be solved militarily: 'the more naturalistic videogames become in their modes of representation and modelling

²⁰⁹ *Ibid.*

of real-life phenomena, the more they will find themselves implicated in political questions, and will need to have their ideology interrogated'»²¹⁰.

In questo passaggio, dove Robinson analizza quanto sostenuto da Steven Poole, viene messa in discussione la rappresentazione dei videogiochi dei problemi sociali e politici complessi, sottolineando come la loro narrazione semplificata e la soluzione militare possano contribuire a una comprensione distorta dei problemi reali. L'argomentazione di Poole suggerisce che i videogiochi, in quanto forma mediale sempre più realistica, hanno una responsabilità etica nel rappresentare accuratamente e criticamente i problemi politici e sociali, e che la loro ideologia implicita dovrebbe essere oggetto di indagine critica.

4.1. *America's Army*: l'esempio non rappresentativo

Nei titoli di stampo militare, una modalità concessa al giocatore per poter mettere in dubbio l'ideologia a lui proposta dal titolo, è quella di poter scegliere da che parte stare all'interno del conflitto. È un caso particolarmente evidente nei titoli *multiplayer* dove, ad esempio nei titoli ambientati durante il secondo conflitto mondiale, è possibile scegliere la fazione di appartenenza. Un esempio problematico in cui ciò non accade²¹¹, è il titolo *multiplayer* gratuito *America's Army* (U.S. Army, 2002), soprattutto in prima persona sviluppato dall'esercito statunitense e finanziato dal governo federale degli USA. Il titolo si presenta, appunto, come un «multiplayer networked game of the extremely popular tactical “first-person shooter” (FPS) genre. It was given a “Teen Rating” for violent but goreless gameplay by the Entertainment Standards Ratings Board»²¹².

Pur essendo un titolo dalla natura violenta, non è presente una rappresentazione esplicita di scene sanguinolente o particolarmente scioccanti: un richiamo alla rappresentazione della guerra “sanitizzata” come visto nel capitolo 2: l'azione bellica è presente, ma viene ripulita dagli elementi che potrebbero disturbare la sensibilità di giocatori non abituati a scene particolarmente raccapriccianti, come quelle descritte in *Spec Ops: The Line*. Una

²¹⁰ Nick Robinson, *Videogames, persuasion and the War on Terror: Escaping or embedding the military—entertainment complex*, in “Political Studies”, n.60(3), 2012, p. 7.

²¹¹ Hammond P., *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War*, cit., p. 23.

²¹² Zhan Li, *The potential of America's Army, the video game as civilian-military public sphere*, tesi di dottorato, Massachusetts Institute of Technology, 2003, p. 5.

delle prime critiche rivolte al gioco è proprio in questa sua rappresentazione edulcorata del conflitto armato:

«the game has been heavily criticised for its sanitised portrayal of war: ‘In contrast to other popular computer games, in America’s Army limbs are never blown off. Instead, wounds are marked by a puff of red smoke. Maimed foes never writhe or scream in agony’ (Schiesel, 2005, p. 3). These restrictions on gameplay are justified by the US military on the basis that the game can/should be playable by teenagers»²¹³.

Viene qui evidenziato che, a differenza di altri videogiochi popolari, in *America’s Army* non vengono mai mostrati arti mozzati, ma le ferite sono invece indicate da una nuvola di fumo rosso. I nemici feriti non si contorcono o urlano di agonia, ma rimangono relativamente inerti. Secondo Robinson, queste restrizioni sul *gameplay* sono giustificate dal fatto che le forze armate statunitensi volessero far sì che questo titolo fosse giocabile dagli adolescenti.

Dal punto di vista del *gameplay*, il gioco è strutturato in missioni dalla durata di dieci minuti in cui due fazioni avversarie dove gli avatar controllati dai giocatori si contendono la vittoria in diverse ambientazioni²¹⁴. Le modalità di gioco sono le classiche variazioni del *deathmatch* a squadre, dove la fazione che ottiene il maggior numero di uccisioni vince la partita. Una decisione interessante all’interno di questo titolo riguarda proprio le due fazioni presenti, ovvero l’esercito americano e l’OPFOR (traducibile con l’italiano “partito arancione”, nome utilizzato per i nemici durante le esercitazioni delle forze armate).

«Aware of the potential political sensitivity of such a project, the game structure was designed to reflect the values of the Army as an institution concerned with the ethical and legitimate conduct of war, as well as demonstrating a certain degree of political neutrality. For instance, a key directive for the game design was that players should not be able to play in such a way that they are rewarded for the killing of virtual American soldiers. Accordingly, each player sees members of his own team as American (with an ethnically mixed team of avatars), and the opposing human team members as enemies (the OPFOR or opposing force). OPFOR teams are portrayed as coming from one of a variety of broad

²¹³ Robinson N., *Videogames, persuasion and the War on Terror: Escaping or embedding the military-entertainment complex*, cit., p. 9.

²¹⁴ Li Z., *The potential of America's Army, the video game as civilian-military public sphere*, cit., p. 6.

ethnic backgrounds (Latin American, Arab, European) depending on the (anonymous) geography of the mission scenario»²¹⁵.

America's Army, sebbene abbia al suo interno due fazioni, non permette al giocatore di vedersi come membro della OPFOR: ai suoi occhi egli sarà sempre appartenente all'esercito americano, e viceversa per i giocatori che sta affrontando. Allen sottolinea che il videogioco è progettato con l'obiettivo di presentare l'esercito come una forza positiva, poiché limita i giocatori nella prospettiva di identificarsi solo come soldati americani. Questo approccio implica un'intenzione deliberata nel promuovere un'immagine positiva e idealizzata delle forze armate, suggerendo che ogni azione compiuta dai giocatori all'interno del gioco sarà percepita attraverso la lente di questa narrazione predefinita²¹⁶. La mancanza di una prospettiva diversificata all'interno del gioco può limitare la capacità dei giocatori di adottare prospettive alternative e sviluppare empatia nei confronti delle fazioni avversarie. Ciò può ridurre l'opportunità di comprendere i motivi e le prospettive dei "nemici" nel contesto del gioco e favorire una visione unilaterale dei conflitti.

In uno studio del 2017, Zagal propone un *framework*

«for analyzing war-themed videogames using a critical-ethical perspective. Offering a perspective from which we can analyze ethical issues in videogames that represent war, the framework is based in traditional war ethics relating to ideas of morally justified warfare. Zagal's (2017: 5) framework is sensitive to the perspective offered to the player, the scale and scope of the war presented in the game, how central war is in the game, what type of military forces are represented and the authenticity of the war representations»²¹⁷.

La citazione descrive il lavoro di Zagal, che propone un quadro analitico per l'analisi dei videogiochi a tema bellico utilizzando una prospettiva critico-etica. Questo quadro fornisce uno strumento attraverso il quale è possibile esaminare le questioni etiche nei videogiochi che rappresentano la guerra, basandosi su concetti etici tradizionali relativi all'idea di guerra moralmente giustificata. Secondo Zagal, i fattori cardine per

²¹⁵ *Ibid.*

²¹⁶ Marcus Schulzke, *Military videogames and the future of ideological warfare*, in "The British Journal of Politics and International Relations", n.19(3), Sage, UK, 2017, p. 611.

²¹⁷ Kristine Jørgensen, *Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 77.

comprendere i problemi etici relativi alla rappresentazione della guerra all'interno di un *videogame* sono: la prospettiva del giocatore, la portata del conflitto, l'importanza svolta dalla guerra all'interno del gioco e la fedeltà rispetto a come la guerra viene rappresentata. Questi punti diventano cardine per affrontare il tema della giustificazione morale all'interno del *militainment*, proprio perché, come già sostenuto, *America's Army* non è l'unico *videogame* derivante dalla stretta relazione tra l'industria dell'intrattenimento e quella militare. Questo legame ha portato spesso i giochi a presentare storie romantiche dell'eroe di guerra che combatte contro forze malvagie, portando poi questi giochi ad essere criticati per il loro modo edulcorato di presentare all'utente i conflitti, senza problematizzarne le sfaccettature più nascoste²¹⁸.

4.2. L'esperimento "Niente Russo" ed i suoi errori

Un titolo importante, invece, sia dal punto di vista del design etico che per il suo porporci un cambio di prospettiva, è *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009). In particolare, la sezione presente nella missione "Niente Russo", in cui l'utente, a sua insaputa, si ritrova a giocare nei panni di un soldato infiltrato tra le linee nemiche durante un violento attentato terroristico. Sicart da una descrizione efficace di come questa sequenza si propone al giocatore:

«The No Russian sequence begins with our avatar, and two other characters, loading our weapons and putting masks on while going up on an elevator. One last warning before the doors open: do not speak russian. Once the doors open, we can see our target: the civilian users of an airport. We walk through the terminal, gunning them down. We can only shoot civilians – our weapons are ineffective against our murderous colleagues. Of course, that is because we are an agent infiltrated in a terrorist cell and we don't want to blow our cover. We need to walk through the horror, the chaos, the massive murdering of civilians. The sequence then turns into a firefight with the police, after which our terrorist partners, who knew all along about our actual identity, execute us»²¹⁹.

L'utente è al controllo di un agente infiltrato in una cellula terroristica. La missione si apre con il protagonista da noi controllato all'interno di un ascensore assieme ad altri due

²¹⁸ Ivi, p. 78.

²¹⁹ Miguel Sicart, *We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare*, 2016 (<https://www.miguelsicart.net/publications/We%20The%20Soldiers.pdf>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

personaggi armati fino ai denti. Tutti si preparano caricando le loro armi ed indossando delle maschere, ed una volta aperte le porte dell'ascensore il nostro avatar dovrà farsi strada per il terminal di un aeroporto partecipando ad una vera e propria carneficina. L'unica scelta a noi disponibile è quella di sparare o meno sui civili, ma non possiamo interrompere il massacro premendo il grilletto contro i terroristi. La sequenza culmina in uno scontro a fuoco con la polizia, seguito dall'esecuzione del giocatore da parte dei suoi stessi partner terroristi, che erano a conoscenza della sua vera identità. La struttura di questa missione è molto vicina a quelle delle sequenze già descritte in *Call of Duty 4: Modern Warfare*: «players are given a relative amount of agency that is not related to the control they have over the flow of events. Players can witness the massacre or participate in it, but not stop it»²²⁰.

Sicart²²¹, riguardo questo esempio, ci tiene a sottolineare ancora una volta come attraverso la limitazione dell'*agency* del giocatore, si possa spostare il processo interpretativo verso determinati significati. Nel caso di “Niente Russo”, l'utente può solo muoversi camminando, non può correre come nelle altre missioni (similmente a quanto accade nelle altre *authored sequences* descritte in precedenza): egli è obbligato ad avere l'*agency* di un osservatore, di un testimone.

Le critiche per tale scelta di design non tardano ad arrivare, e vengono riportate così da Jørgensen:

«The chapter directly implicates the player in a terrorist attack at an airport security checkpoint in which civilians are killed. While critics argued that allowing players actively to take part in such actions was inappropriate (Horiuchi 2009, Orry 2009), the game's defenders argued that the transgression was mitigated because the player-character works undercover in this scenario, and that it is possible to traverse the whole chapter without firing a single shot or killing anybody. However, others criticized the game for not taking the series' most profound scene seriously by allowing players to skip the chapter altogether»²²².

Mentre alcuni critici hanno sostenuto che consentire ai giocatori di partecipare attivamente a tali azioni fosse inappropriato, i difensori del gioco hanno argomentato che la trasgressione veniva mitigata dal fatto che il personaggio giocante lavora sotto

²²⁰ *Ibid.*

²²¹ *Ibid.*

²²² Jørgensen K., *Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis*, cit., p. 78.

copertura in questo scenario e che è possibile attraversare l'intero capitolo senza sparare un singolo colpo o uccidere nessuno. Tuttavia, altri hanno criticato il gioco per non aver preso sul serio la scena più profonda della serie, permettendo ai giocatori di saltare il capitolo del tutto. Quest'ultima critica fa riferimento alla possibilità data agli utenti di saltare la missione, rendendola di fatto inutile al fine di poter completare il titolo: questo avviene attraverso un avviso di contenuti sensibili, dove verrà presentata la scelta di poter continuare con la sequenza o meno, senza però rivelare che cosa accada in essa.

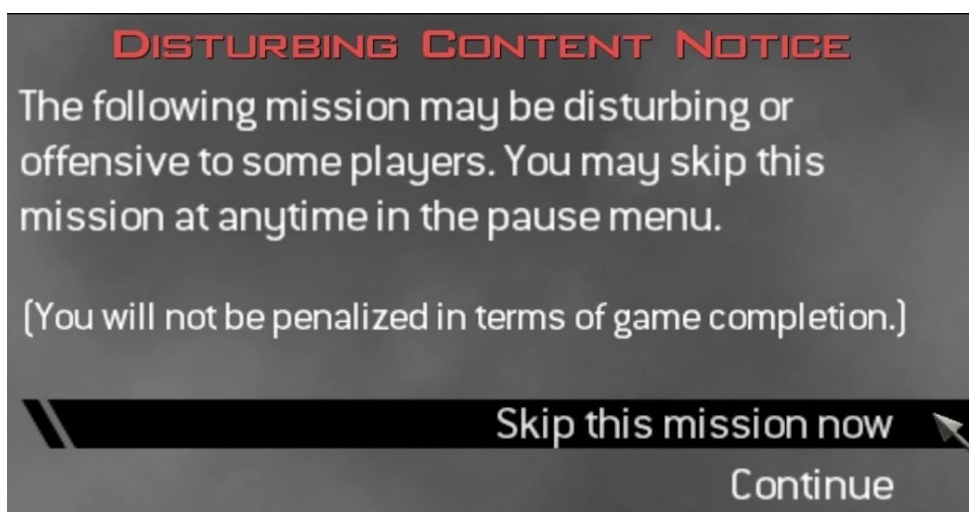


Figura 3. Avviso presente prima dell'avvio della missione "Niente Russo", in *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009).
Fonte: Matt Purlisow, *How No Russian Became Call of Duty's Most Memorable Mission - Art of the Level*, ign.com, 24 ottobre 2023.

In un'intervista rilasciata a PC Gamer, Matthew S. Burns, uno dei designers coinvolto nella realizzazione del gioco, spiega quali fossero gli intenti dietro alla creazione di una sequenza così controversa: «“We were trying to do three things” he explains, “sell why Russia would attack the US, make the player have an emotional connection to the bad guy Makarov, and do that in a memorable and engaging way.”»²²³.

Le motivazioni vengono esplicate in modo più pratico in un punto successivo dell'intervista, in cui Burns spiega che «“In a first person shooter where you never leave

²²³ Tom Senior, *Modern Warfare 2 designer explains the thinking behind No Russian mission*, pcgamer.com, 9 agosto 2012 (<https://www.pcgamer.com/modern-warfare-2-designer-explains-the-thinking-behind-no-russian-mission/#:~:text=No%20Russian%20served%20a%20pragmatic,from%20players%20is%20a%20victory>) . Ultimo accesso 27 maggio 2024.

the eyes of the hero, it's really hard to build up the villain and get the player invested in why he's 'bad'.»²²⁴.

Il problema espresso dal *designer* sta nella natura di un videogioco in prima persona, in cui solitamente il giocatore veste costantemente i panni del protagonista. Per questo, è particolarmente difficile sviluppare un antagonista e spiegare all'utente le sue motivazioni negative. In questo titolo, come in *Call of Duty 4: Modern Warfare*, il giocatore veste i panni di vari personaggi che possono morire all'interno di queste *authored sequences*, come visto in "Aftermath". In questo caso però non interpretiamo un personaggio inerme: l'avatar impugna un'arma, e sebbene possa comunque essere descritto come avente l'*agency* di un testimone dell'accaduto, può decidere se sparare o meno ai civili. Sicart descrive l'atto di giocare a "Niente Russo" come «a voluntary act. It can also easily become a very discomfoting experience. Arguably, however, the goal was not to promote violence, but perhaps the opposite: No Russian can be read as a critique of the very concept of (secret) wars and heroic sacrifice, an interpretation suggested by its authored agency»²²⁵.

L'autore sottolinea che prendere parte a questa sequenza è senza dubbio un atto volontario, che può facilmente trasformarsi in un'esperienza in grado di creare grande disagio nell'utente. Tuttavia, viene argomentato come l'obiettivo del gioco non sia quello di promuovere la violenza, bensì il contrario: questa parte in "Niente Russo" può essere interpretata come una critica al concetto stesso di, come le chiama Sicart, «guerre segrete» e di sacrificio eroico, interpretazione che ci viene suggerita dall'*authored agency* qui presentata. Come detto in riferimento a *September 12th*, anche in questo caso scegliere volontariamente di giocare significa prendere parte alla violenza: non abbiamo modo di fermare ciò che ci si presenta davanti se non scegliendo di saltare la missione e, di conseguenza, non giocandola.

Proseguendo nell'intervista, Burns spiega il motivo per cui far provare le sensazioni appena descritte al giocatore sia funzionale a creare un'esperienza di gioco significativa:

«I've read a few reviews that said we should have just shown the massacre in a movie or cast you in the role of a civilian running for his life. Although I completely respect anyone's opinion that it didn't sit well with them, I think either one of those other options

²²⁴ *Ibid.*

²²⁵ Sicart M., *We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare*, cit.

would have been a cop out,” he says. “[W]atching the airport massacre wouldn’t have had the same impact as participating (or not participating) in it. Being a civilian doesn’t offer you a choice or make you feel anything other than the fear of dying in a video game, which is so normal it’s not even a feeling gamers feel anymore.”»²²⁶.

Qui Burns sta rispondendo alle critiche ricevute riguardo alla rappresentazione della strage nell’aeroporto. L’intervistato risponde sottolineando che, sebbene rispetti le opinioni di coloro che trovano la rappresentazione come non consona, mostrare la strage in una *cutscene* o far interpretare al giocatore il ruolo di un civile in fuga non avrebbe sortito lo stesso effetto. Egli ritiene che partecipare o meno alla strage abbia un impatto maggiore rispetto a semplicemente osservarla, e che interpretare un civile non avrebbe offerto al giocatore un grado di coinvolgimento significativo, poiché la paura di morire in un videogioco è considerata così normale che i giocatori non la percepiscono più come qualcosa in grado di suscitare emozioni forti.

È proprio su questo aspetto che interviene Sicart, stavolta criticando degli aspetti di questa sezione di gioco che a lui risultano come non efficaci. La sua opinione è che, sebbene abbia suscitato svariate controversie, “Niente Russo” non è riuscita a generare lo stesso tipo di interpretazioni riflessive incoraggiate dal titolo del 2007 (in particolare riferendosi alla missione “Aftermath”): nonostante sia ritenuto da Sicart come un ottimo *videogame* in termini di design del *gameplay*, *Call of Duty: Modern Warfare 2* ha fallito nella creazione di esperienze emotive dalle diverse sfumature²²⁷. Scendendo nel dettaglio, secondo l’autore

«The failure of No Russian is a failure of complicity. Complicity is not used as a way of taking distance from the narrative. Instead of locating the authored agency sequence in the fringes of the narrative, No Russian puts us directly in the action. No Russian is ambitious – it aspires to create complicity with the actions themselves: distance players from the narrative and give them instruments to reflect about it through their actions»²²⁸.

Il design della missione si propone di creare complicità attraverso le azioni compiute dal giocatore, anziché collocare l’*authored agency* ai margini della narrazione: un obiettivo ambizioso, poiché mira a coinvolgere direttamente i giocatori nelle azioni rappresentate,

²²⁶ Tom Senior, *Modern Warfare 2 designer explains the thinking behind No Russian mission*, cit.

²²⁷ Sicart M., *We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare*, cit.

²²⁸ *Ibid.*

fornendo loro strumenti per riflettere su di esse attraverso le proprie azioni. Tuttavia, il motivo per cui non vi è la complicità desiderata, stando a Sicart, è questo: «we are placed in an uncomfortable middle ground that does not help develop a critical understanding of the game actions. No Russian does not lead to reflective engagement with the narrative of the game, and therefore it does not give us sufficient interpretational cues to read it as a moral experience»²²⁹.

L'autore evidenzia come il giocatore sia posto in una posizione scomoda e ambigua che non favorisce lo sviluppo di una comprensione critica delle azioni in gioco. In altre parole, non siamo né completamente coinvolti nelle azioni né in grado di distanziarci abbastanza da esse per riflettere in modo critico sulle implicazioni morali. Di conseguenza, questa parte del gioco non conduce a un coinvolgimento riflessivo con la narrazione, risultando manchevole nel fornire sufficienti indizi interpretativi per leggerla come un'esperienza morale. In sostanza, la citazione suggerisce che “Niente Russo” non riesca a stimolare una riflessione profonda sul significato delle azioni del gioco e sulle loro conseguenze morali, limitando così la possibilità di una comprensione critica dell'esperienza di gioco. Inoltre, analizzando la sequenza dal punto di vista del *moral disengagement model*, è possibile rintracciare degli spunti interessanti. Riprendendo l'intervista a Burns, egli afferma che uno dei risultati ottenuti dal team di sviluppo sia quello di essere riuscito a far esitare i giocatori che si trovavano di fronte ad un simile scenario: «“In the sea of endless bullets you fire off at countless enemies without a moment's hesitation or afterthought, the fact that I got the player to hesitate even for a split second and actually consider his actions before he pulled that trigger – that makes me feel very accomplished.”»²³⁰

Al contrario delle altre missioni disponibili nella campagna di *Call of Duty: Modern Warfare 2*, dove il giocatore non si fa scrupoli ad avanzare sbaragliando i propri nemici, qui l'utente è portato a considerare, anche solamente in parte, le proprie azioni. Ciò accade perché di fronte a noi troviamo delle rappresentazioni di civili che non rispondono al nostro fuoco, piuttosto cercano di fuggire o di trovare riparo. Il fatto che una missione simile sia posizionata all'interno di un gioco dove durante le restanti missioni l'utente non è portato ad esitare di fronte ai nemici ci pone di fronte a diverse problematiche. Per

²²⁹ *Ibid.*

²³⁰ Senior T., *Modern Warfare 2 designer explains the thinking behind No Russian mission*, cit.

prima, il fatto che la presenza di questa missione metta in luce il disimpegno morale presente durante il resto del gioco e, successivamente, che sia proprio questa missione a fornire il disimpegno morale necessario per le missioni successive. Dopotutto, come citato in precedenza, l'intento di questa missione era proprio di creare una storia ed una giustificazione calzante per quello che poi sarebbe diventato di lì in poi l'antagonista di *Modern Warfare 2*, ovvero uno dei terroristi al nostro fianco durante "Niente Russo". In parole più semplici, è solo decontestualizzando questa sequenza dal resto del *gameplay* e della trama che possiamo vederla come un esperimento per riuscire a indurre il giocatore in una riflessione morale critica sulle conseguenze delle sue azioni. Contestualizzata al resto del gioco, essa rischia di essere vista come un semplice fattore di *shock* per far capire perché dovremmo sparare ai nemici che incontreremo successivamente, in maniera molto simile a quanto descritto per la sequenza del macellaio nel *reboot* di *Call of Duty: Modern Warfare*.

Tilo Hartmann parla di "Niente Russo" in relazione al suo *moral disengagement model in violent videogames*, sostenendo che essa

«provides another example of seemingly unjustified videogame violence that caused irritation among the gaming community. In summary, these findings provide evidence for the idea that the improper treatment of videogame characters can violate users' norms and make them feel guilty. This effect should particularly apply if innocent video game characters are harmed without any justification or rationalization. However, most (albeit, of course, not all) videogames seek to provide entertainment. Accordingly, the fourth proposition of the MoDViG model is that these videogames frame violence (against seemingly social characters) as morally justified actions»²³¹.

Questo evento è citato come un esempio di violenza nei videogiochi che sembra ingiustificata e ha causato irritazione nella comunità dei giocatori. Egli sostiene che il trattamento improprio dei personaggi nei videogiochi può violare le norme degli utenti e farli sentire in colpa. Questo effetto dovrebbe applicarsi in particolare se dei personaggi innocenti, in questo caso i civili, vengono danneggiati senza alcuna giustificazione o razionalizzazione. Tuttavia, la maggior parte dei videogiochi cerca di fornire intrattenimento. Di conseguenza, la quarta proposizione del *MoDViG model* è che questi videogiochi presentino la violenza come azioni moralmente giustificate. Tuttavia,

²³¹ Hartmann T., *The 'moral disengagement in violent videogames' model*, cit.

“Niente Russo” rappresenta uno dei vari casi in cui questa regola non si può pienamente applicare poiché, sebbene rappresentino uno scenario violento all’interno di un contesto di intrattenimento come quello del *videogame*, essa mette in luce le conseguenze più che disturbanti della violenza fisica arrecata a degli innocenti²³²: un paragone che Hartmann affianca alla sequenza del fosforo bianco in *Spec Ops: The Line*.

Dunque, se un’analisi dal punto di vista della moralità può essere utile nel caso di questa missione, è necessario comunque sottolineare come il resto del titolo cada in una divisione molto netta tra una guerra “giusta” (o giustificata moralmente) ed una guerra che invece appartiene ai terroristi, rimuovendo ciò che potrebbe rientrare in zone più chiaroscurali nella definizione di un conflitto armato. Ciò viene esplicito in modo efficace da Hintjens il quale, riferendosi a “Niente Russo”, sostiene che

«This is one of the few missions in the game that actually involves civilians. [...] but it is also important to re-iterate that clear definitions of terrorism and war are illustrated in the game, as with war, few if any civilians appear where the US military fights, yet in the terrorist missions, there is an abundance of civilians to reinforce the difference and the narrative of “just war” versus “terrorist war”. Not only is this differentiation made, but again the lack of civilians seems to emphasize the sophistication of technology and the argument of “precision” in modern warfare»²³³.

L’autore evidenzia qui come ci sia una grande differenza tra i vari contesti bellici rappresentati in *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Nelle missioni in cui interpretiamo dei soldati dell’esercito americano i civili coinvolti nelle zone di guerra sono pochi, se non totalmente assenti, mentre nelle missioni in cui affianchiamo dei terroristi vi è una vera e propria abbondanza di civili coinvolti. Secondo Hintjens, questa differenza è utile per alimentare la narrazione di una causa giusta, moralmente superiore rispetto a quella dei terroristi, che in questo caso vengono utilizzati come semplice pretesto per dare più caratterizzazione agli antagonisti (come espresso da Burns nell’intervista citata poc’anzi. Inoltre, questa scelta potrebbe servire, sempre secondo l’autore, a descrivere ed enfatizzare la sofisticata tecnologia bellica dei nostri giorni, in grado di essere molto precisa rispetto agli attacchi indiscriminati dei terroristi.

²³² *Ibid.*

²³³ Karem Coronel, *Exploring Ideology in Gaming: Youth playing “Call of Duty: Modern Warfare 2”*, tesi di laurea magistrale, Università dell’Aia, 2010, p. 37.

Sebbene questa missione sia così, il resto del gioco spinge la narrazione della guerra giusta contro la guerra dei terroristi, e lo fa attraverso l'assenza di civili nelle missioni in cui interpretiamo dei soldati e la grande presenza di civili quando ci troviamo nei panni dei terroristi.

In conclusione, l'analisi della missione "Niente Russo" in *Call of Duty: Modern Warfare 2* rivela una serie di sfumature e complessità nel suo design etico e narrativo. Questa sequenza controversa, che coinvolge il giocatore in un attacco terroristico in un aeroporto, solleva diverse questioni riguardanti la rappresentazione della violenza nei videogiochi e la sua efficacia nel generare riflessioni morali. Nonostante la sua intenzione di creare una narrazione coinvolgente e provocatoria, la missione sembra mancare il bersaglio nel fornire una comprensione critica delle azioni del gioco e delle loro implicazioni morali. Una delle criticità principali riscontrate è la mancanza di complicità da parte del giocatore, che non riesce a sviluppare una comprensione critica delle azioni compiute nel gioco. Nonostante il tentativo di coinvolgere direttamente il giocatore nelle azioni attraverso l'*agency* limitata e la prospettiva in prima persona, questa strategia non sembra condurre a un coinvolgimento riflessivo con la narrazione del gioco. Inoltre, la mancanza di interpretazioni morali chiare all'interno del gioco rende difficile per il giocatore discernere tra giusto e sbagliato, compromettendo la possibilità di una riflessione morale più approfondita. Le opinioni degli sviluppatori del gioco, come espresse nell'intervista a Matthew S. Burns, forniscono ulteriori prospettive sulle intenzioni dietro la creazione di questa sequenza. Tuttavia, nonostante gli sforzi per creare un'esperienza memorabile e coinvolgente, sembra che la missione "Niente Russo" non riesca pienamente a soddisfare le aspettative in termini di sviluppo di una narrativa emotiva e complessa. In definitiva, l'analisi della missione evidenzia una netta divisione nel titolo tra una guerra considerata "giusta" e una associata ai terroristi, con la rimozione delle sfumature etiche tipiche di un conflitto armato. Questo contrasto evidenzia una narrativa semplificata che può influenzare la percezione del giocatore sulle implicazioni etiche delle azioni compiute, così come visto nella sequenza del "macellaio" nel capitolo 2.

4.3. *Battlefield 1*: morte, sofferenza e nessun bene superiore

Un'ulteriore possibilità in mano ai *game designers* per poter decostruire il mito della "guerra giusta", è quella di mettere il giocatore non nella posizione dell'eroe della storia

che ci vogliono raccontare, ma in quella di una semplice pedina sacrificabile in una guerra su vasta scala. Come analizzato in esempi precedenti, il personaggio controllato dal giocatore in uno sparatutto in prima persona può essere ucciso, senza possibilità di *respawn*, al fine di creare un determinato stato d'animo nel giocatore, il quale si avvicinerà alla narrazione. Cosa succede, tuttavia, quando questo sacrificio piuttosto di venire eroicizzato diventa semplicemente una delle tante morti all'interno di un campo di battaglia? Una situazione simile viene rappresentata in *Battlefield 1*, uno sparatutto in prima persona che, come ambientazione, posiziona il giocatore all'interno della Grande Guerra.

Nei giochi che decidono di affrontare il tema della Prima guerra mondiale, vi sono spesso dei temi comuni:

«Computer game representations of the First World War have often appeared hamstrung by issues regarding both the war's legitimacy and its meaning (Kempshall 2015b: 18–19). A war that was fought for little to no purpose and which seemingly produced an unsatisfactory conclusion cannot be reduced to easily digestible portrayals and representations»²³⁴

La Grande Guerra, nelle sue rappresentazioni videoludiche, è spesso colma di questioni riguardanti la legittimità del conflitto ed il suo significato. Essa viene vista come una guerra con poche o nessuna finalità, che sembra aver portato ad una conclusione insoddisfacente: proprio per queste motivazioni non può essere ridotta a delle rappresentazioni o interpretazioni semplificate per renderla più facilmente assimilabile dal giocatore. In altre parole, al contrario dei titoli ambientati nella Seconda guerra mondiale, non è rintracciabile una divisione netta tra agenti del bene e del male.

Per questo, la messa in scena di quelli che potrebbero essere descritti come gli “obiettivi” di una nazione che scende in campo nella Prima guerra mondiale varia a seconda del genere stesso del videogioco in cui viene inserita²³⁵. Gli sparatutto, «[...] present a far more bottom-up experience of warfare, with the agency of the player embodied in a single individual»²³⁶.

²³⁴ Chris Kempshall, *National Memories and the First World War: The Many Sides of Battlefield 1*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 137.

²³⁵ *Ivi*, p. 138.

²³⁶ *Ibid.*

A differenza dei titoli strategici in cui il giocatore comanda i battaglioni sul campo di battaglia come in una partita ad un gioco da tavolo, i titoli soprattutto presentano al giocatore un'esperienza più immersiva, dove egli condivide il punto di vista di un singolo soldato. A causa di questo fattore, ricreare la vastità di un conflitto come la Grande Guerra risulta in un'impresa particolarmente difficile. Nelle parole di Ramsey,

«The sense of tragedy that surrounds the war, along with the lack of clear ideological positions and the immobility and defensive nature of trench warfare, all make WWI difficult to translate into game form, especially in the case of the First Person Shooter (FPS), where gameplay relies on relentless forward motion and the aggressive conquest of space»²³⁷.

Diverse sono le difficoltà che emergono da questa citazione. Innanzitutto, il «sense of tragedy», ovvero il carattere oltremodo tragico della guerra, caratterizzata da enormi perdite di vite umane e sofferenze, rimane pressoché impossibile da catturare nel contesto videoludico. Successivamente, la mancanza di posizioni ideologiche ben definite, come anticipato, rende complesso definire gli schieramenti all'interno di un videogioco, compromettendone la narrativa tipica che il giocatore si aspetta di trovare in questo genere: «Widely perceived as a senseless and tragic war of attrition, WWI lacks the apparent moral clarity of WWII»²³⁸.

Ma la difficoltà maggiore, soprattutto da un punto di vista di design, è la natura statica e difensiva della guerra di trincea, con soldati che combattono prevalentemente da posizioni fisse e spesso impantanati in un ciclo di attacco e contrattacco: questo è un ostacolo nell'adattare la Prima guerra mondiale al *gameplay* dinamico e focalizzato sull'avanzamento di obiettivo in obiettivo tipico degli soprattutto. Questo contesto rende dunque difficile creare esperienze di gioco coinvolgenti e realistiche che rispettino il contesto storico: il più delle volte rimane necessario trovare un compromesso tra fedeltà al contesto storico e *gameplay*. In sintesi, Ramsey espone le difficoltà nell'incorporare la complessità storica e il tono tragico del primo conflitto mondiale nel *gameplay* e nella narrazione dei videogiochi, in particolar modo nel caso degli FPS, dove il focus

²³⁷ Debra Ramsay, *Liminality and the Smearing of War and Play in Battlefield 1*, in "Game Studies", n.20(1), febbraio 2020 (<https://ore.exeter.ac.uk/repository/bitstream/handle/10871/126729/Game%20Studies%20-%20Liminality%20and%20the%20Smearing%20of%20War%20and%20Play%20in%20 Battlefield %20 em .pdf?sequence=3>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

²³⁸ *Ibid.*

sull'avanzamento aggressivo e la conquista dello spazio contrasta con la natura statica e difensiva della guerra di trincea.

Andando ad analizzare *Battlefield 1*, sarà utile soffermarsi sulla sua componente giocatore singolo. Nello specifico, verrà posta molta attenzione sulla prima missione del gioco, definita dallo stesso come un prologo a quelle che poi saranno chiamate “Storie di guerra”, dove interpreteremo diversi soldati all'interno di diversi eserciti che hanno preso parte alla Prima guerra mondiale.

Il prologo però, non segue questa struttura e non presenta la linearità che ci si aspetterebbe da uno sparatutto.

«The opening narration of the game and its prologue spend very little time discussing the causes of the war. The war is said to be all-consuming and the characters and soldiers on both sides share in the struggle and the misfortune. In this sense it mirrors many of the established games in the genre, such as *Valiant Hearts*, *Verdun 1914-1918* and *Trenches 2*, that only give, at best, a cursory examination of the origins and nature of the conflict (Kempshall 2015b)»²³⁹.

In apertura, attraverso del testo, *Battlefield 1* preferisce ricordarci la vastità del conflitto in termini di vite umane e di come esso si sia rivelato inutile, contrariamente alle promesse sul fatto che quella sarebbe stata la guerra per porre fine a tutte le guerre, anziché fornirci delle coordinate storiche sulle cause scatenanti del conflitto. Prima di calare il giocatore nei panni di un soldato, *Battlefield 1* gli dà un ultimo avvertimento: sullo schermo appare la scritta “Ora è il momento del combattimento al fronte. Non ci si aspetta che tu sopravviva”. Successivamente, l'utente è immerso in un campo di battaglia dove il terreno è devastato dalle esplosioni e il colore del cielo ricorda le nubi di gas mortale. In pochi secondi un ufficiale impartisce gli ordini alla nostra unità, ovvero mantenere la linea. Non passa molto tempo prima che il giocatore si renda conto di come sia impossibile portare a termine questo compito: indipendentemente dalla bravura dell'utente nell'abbattere i nemici, egli verrà travolto dalla grande mole di nemici oppure dal fuoco di artiglieria. Un nome appare sullo schermo, quello del soldato che abbiamo appena impersonato, accompagnato dalle date di nascita e di morte. La visuale passa da prima persona ad un campo lungo, mettendoci poi nel punto di vista di un altro soldato sullo stesso fronte.

²³⁹ Kempshall C, *National Memories and the First World War: The Many Sides of Battlefield 1*, cit., p. 141.

Questo ciclo continuerà per tutto il prologo, ed il giocatore non avrà modo di far sopravvivere i diversi soldati da lui controllati.

Bender spiega in modo molto efficace come si struttura questa parte di *Battlefield 1*:

«I have attempted this prologue to the *Battlefield 1* campaign a number of times. No matter how skilfully I play, or how effectively I simply run away and hide from the combat, this pattern continues: the structure of the game forces the player's avatar to be repeatedly killed in order for the narrative to progress. Over a series of player deaths, respawning as an entirely new character each time, the combat grows in ferocity and the music also becomes increasingly frenetic»²⁴⁰.

L'autore evidenzia come, nonostante i ripetuti tentativi di completare il prologo, il giocatore si trova costretto a subire la morte degli avatar da lui controllati più e più volte per far progredire la narrazione. Ogni volta che questo accade, il livello di combattimento si fa più intenso e la colonna sonora del gioco si fa più incalzante. Tutto questo evidenzia il vincolo strutturale di questa missione, che richiede la morte ripetuta del giocatore per avanzare nel racconto, andando ad accrescere la tensione provata dall'utente e alimentando la sua immersione nella narrazione bellica del titolo. Bender sostiene che la necessità narrativa della morte nel prologo di *Battlefield 1*, a differenza della possibilità di rigiocare e riprovare fino al completamento tipica dei videogiochi, sia motivata in qualche modo dal testo che compare sullo schermo all'inizio della sequenza²⁴¹. Questa introduzione, in cui il giocatore viene avvisato che la sua sopravvivenza al combattimento di trincea non è garantita, andrebbe a giustificare le ripetute morti dei personaggi giocabili come parte integrante della narrazione, al fine di creare un'atmosfera di tensione e realismo nel gioco.

Nei titoli che coinvolgono schieramenti da nazioni differenti, come ad esempio quelli ambientati nelle guerre mondiali, è solito rappresentare il giocatore e di conseguenza il soldato da lui controllato come o un individuo o parte di una massa²⁴²: nel caso di *Battlefield 1*, il tentativo è quello di posizionare l'utente in entrambi i contesti. Nel prologo, il gioco ci mette nei panni di una massa, dove le singole vite quasi non hanno

²⁴⁰ Stuart M. Bender, *You are not expected to survive: Affective friction in the combat shooter game Battlefield 1*, in "M/C Journal", n.20(1), 2017 (<https://espace.curtin.edu.au/bitstream/handle/20.500.11937/51402/250565.pdf?sequence=2>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

²⁴¹ *Ibid.*

²⁴² Kempshall C., *National Memories and the First World War: The Many Sides of Battlefield 1*, cit., p. 138.

speranza all'interno del contesto bellico, mentre nelle missioni successive impersoneremo dei singoli soldati facenti parte di diversi eserciti. L'obiettivo di un prologo, e in generale di una campagna giocatore singolo, con questa struttura, serve a ribadire il tono che *Battlefield 1* vuole dare alla Grande Guerra che si propone di portare sullo schermo. Bender ribadisce che «The futility implied by the player's constant dying is clearly motivated by an attempt at realism as one of the cultural memories of World War One is the sheer likelihood of being killed, whether as a frontline soldier or a citizen of a country engaged in combat [...]»²⁴³.

La costante morte del giocatore in *Battlefield 1*, quindi, viene motivata dalla volontà di rappresentare realisticamente la guerra. L'autore mette in luce che la futilità implicita delle ripetute morti dei personaggi controllati dall'utente riflette la memoria culturale legata alla Prima guerra mondiale, in cui la probabilità di essere uccisi era estremamente alta, sia per i soldati in prima linea che per i cittadini nei paesi coinvolti nel conflitto. Questo approccio mira proprio a creare un'esperienza di gioco che rispecchi la drammaticità e l'imprevedibilità della guerra, enfatizzando così il tema della vulnerabilità umana e della brutalità del conflitto bellico. A rendere complicata una trasposizione del primo conflitto mondiale all'interno di uno sparatutto è proprio «[...] the failure of individual skill and valor to bring victory in the trenches makes ground warfare in WWI “an unsuitable subject” for games like First Person Shooters (FPS), which reward precisely those qualities [...]»²⁴⁴.

Le caratteristiche tipiche degli sparatutto in prima persona, che vanno ad enfatizzare l'abilità individuale e il valore come elementi chiave per il successo, non si adattano in alcun modo alla rappresentazione accurata della realtà delle trincee durante la Prima guerra mondiale. L'utilità del prologo di *Battlefield 1*, che sfrutta l'assenza di queste componenti, serve proprio a creare un effetto di straniamento nel giocatore²⁴⁵, similmente a quanto visto in *Spec Ops: The Line*. In questo caso, il giocatore è portato a rompere la sua familiarità con il *respawn*, e in particolar modo con il ciclo che lo porta a morire e riprovare per avere successo in una determinata sequenza. Secondo Bender, questa struttura in cui dopo il fallimento, e di conseguenza la morte di un avatar, si rientra

²⁴³ Bender S., *You are not expected to survive: Affective friction in the combat shooter game Battlefield 1*, cit.

²⁴⁴ Ramsay D., *Liminality and the Smearing of War and Play in Battlefield 1*, cit.

²⁴⁵ Bender S., *You are not expected to survive: Affective friction in the combat shooter game Battlefield 1*, cit.

indossando i panni di un altro soldato serve ad umanizzare queste pedine di cui il giocatore ha il controllo²⁴⁶. Ciò non accade solo per creare la sensazione che la loro morte sia definitiva: «At a simple level, the player's experience of being killed in order for the next part of the narrative to progress evokes this sense of futility»²⁴⁷.

Al fine di introdurre il contesto del gioco, dunque la Grande Guerra, *Battlefield 1* decide di proporre un prologo in cui l'esperienza del giocatore di essere ucciso, che funge da meccanismo per far avanzare la trama, porta l'utente a percepire una sensazione di inutilità o mancanza di scopo nel suo sforzo per progredire. Un ulteriore fattore di straniamento presente in questo videogioco viene evidenziato da Ramsay:

«Unusually, *Battlefield 1* features NPCs that are clearly suffering from the debilitating effects of shell shock. Some cower in trenches, others wander aimlessly around the battlefield. These enemy soldiers are a startling contrast to the more familiar encounter with NPCs in the FPS, which usually initiates combat. Encounters with traumatized NPCs provide a momentary disruption in the flow of gameplay, and some players describe how these moments prompted them to think about the nature of war and the act of killing»²⁴⁸.

In *Battlefield 1*, sono presenti NPC chiaramente colpiti dagli effetti devastanti dello *shellshock* (o sindrome post-traumatica da stress causata dai bombardamenti). Alcuni si rifugiano nelle trincee, mentre altri vagano senza scopo nel campo di battaglia. Questi soldati nemici rappresentano un contrasto significativo rispetto all'interazione abituale con NPC nei giochi FPS, dove il combattimento è di solito inevitabile. Gli incontri con NPC traumatizzati interrompono momentaneamente il flusso di gioco, inducendo alcuni giocatori a riflettere sulla natura della guerra e sull'atto di uccidere, apportando sicuramente una dimensione più riflessiva all'interno del flusso di gioco.

Rimane chiaro che, all'interno di *Battlefield 1*, la guerra non venga rappresentata come qualcosa che può essere vinto o sconfitto: né il prologo né le missioni successive della campagna terminano con una vittoria trionfante del giocatore o del suo schieramento²⁴⁹. Sia i personaggi che il giocatore si ritrovano a dover riflettere sul costo che le proprie azioni hanno avuto, e soprattutto se i sacrifici fatti abbiano avuto dei risultati sullo scacchiere globale del conflitto.

²⁴⁶ *Ibid.*

²⁴⁷ *Ibid.*

²⁴⁸ Ramsay D., *Liminality and the Smearing of War and Play in Battlefield 1*, cit.

²⁴⁹ *Ibid.*

In conclusione, con questi tre esempi è stato possibile analizzare in che modo il paradigma della guerra fondata su una giusta causa venga implementato all'interno di un titolo sparatutto e, in particolar modo, alcune delle possibilità che i *game designers* hanno per sovvertirlo. Se non permettere al giocatore di avere un diverso punto di vista rimane funzionale per creare una trama avvincente e per entrare in sintonia con il protagonista (o la fazione del protagonista), permettergli di indossare i panni del nemico è un'arma a doppio taglio: sebbene possa portare ad esperienze interessanti in cui più punti di vista vengono integrati, questa tecnica viene anche utilizzata per radicare maggiormente le giustificazioni morali utili al giocatore per continuare a farsi strada attraverso gli avversari. La scelta migliore per abbattere il mito di una causa giusta e far capire al giocatore che la guerra in cui è inserito non è una questione di bene superiore ma di sofferenza collettiva, è quella operata da *Battlefield 1*. Il prologo pone fin da subito l'utente all'interno di un conflitto che il titolo stesso descrive come tanto vasto quanto futile: ciò si riconferma in un design che mette in chiaro la caducità della vita di un soldato nelle grandi battaglie della Prima guerra mondiale e, soprattutto, quanto poco le azioni compiute ed il coraggio continuo in un simile contesto.

4.4. *This War of Mine*: un esempio proveniente da un genere differente

Un titolo che merita particolare attenzione per la sua capacità di arricchire la comprensione delle rappresentazioni videoludiche della guerra e delle loro implicazioni etiche è *This War of Mine* (11 bit studios, 2014). Pur non appartenendo al genere sparatutto, questo gioco gestionale offre una prospettiva unica sulle esperienze dei civili durante i conflitti armati.

Per poter procedere è necessario fornire delle coordinate su questo genere, in particolare per quanto riguarda il *game design* che solitamente troviamo all'interno di questa tipologia di esperienze. Il genere gestionale si distingue per l'enfasi che esso pone sul controllo che il giocatore ha su diverse risorse e sulle strategie da attuare per conservarle o per ottenerne un numero maggiore, al fine di raggiungere specifici obiettivi all'interno del mondo di gioco. I giocatori, dunque, assumono spesso il ruolo di amministratori di un'entità: essa può essere un'azienda, una città, una colonia oppure, come nel caso del sottogenere *survival*, la sopravvivenza di singoli personaggi o di un intero gruppo in un contesto ostile. Nelle sue varianti *survival*, il genere gestionale si concentra su

un'esperienza di sopravvivenza in situazioni estreme, spesso ambientate in contesti post-apocalittici, durante eventi catastrofici naturali o in scenari di conflitto armato. All'interno del mondo di gioco, gli utenti devono affrontare una serie di sfide per poter soddisfare i bisogni primari dei loro personaggi, tra cui la ricerca di cibo, di acqua, di un rifugio sicuro e costruire delle difese contro minacce esterne come creature ostili, malattie o altri avversari controllati dal computer.

Ciò che contraddistingue il sottogenere *survival* è la sua enfasi sulla gestione delle risorse limitate e sulla necessità di prendere decisioni strategiche per aumentare le probabilità di sopravvivenza. I giocatori si troveranno costretti a valutare attentamente come allocare le risorse disponibili e a pianificare le loro azioni secondo le opportunità a loro disposizione, al fine di confrontarsi con delle minacce incombenti.

This War of Mine utilizza questo genere per porre il giocatore nei panni di un gruppo di civili che giorno dopo giorno cerca di sopravvivere all'assedio di Sarajevo. Già da questa breve introduzione, è comprensibile come questo titolo sia «radically different than war games such as the Call of Duty or Battlefield franchises, which usually place players on the frontlines of a conflict. Instead, the player controls a group of two to four civilians trying to survive the turmoil»²⁵⁰.

Questo titolo, infatti, pur essendo ambientato durante un conflitto armato, decide di posizionare l'utente dalla parte dei civili: il suo obiettivo nel gameplay non sarà quello di farsi strada grazie ai proiettili, bensì dovrà evitare gli scontri a fuoco con i militari per poter racimolare provviste utili al gruppo di civili di cui ha il controllo. Ad ogni giorno che si conclude, le provviste inizieranno a scarseggiare sempre di più, poiché i personaggi non giocanti ed il giocatore esauriranno le aree da cui è possibile recuperarle, rendendo di conseguenza la loro (e la nostra) sopravvivenza sempre più ai limiti del possibile. Inoltre, i membri del gruppo possono essere uccisi da personaggi controllati dal computer che attaccano il rifugio, morire durante il recupero di risorse oppure semplicemente morire di fame²⁵¹. Un'altra grande differenza con questi titoli deriva dalla scelta di posizionare i civili come i protagonisti della storia: la loro disperazione e sofferenza non vengono nascoste, né tantomeno il gioco si fa remore nel mostrarci la loro morte, cosa

²⁵⁰ Charles Ecenbarger, "In war, not everyone's a soldier." *A Review of This War of Mine*, in "Press Start", n.3(2), 2016 (<https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/48/49>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

²⁵¹ *Ibid.*

che, come precedentemente evidenziato, in altri titoli spesso viene nascosta oppure edulcorata. Nella sua recensione, Ecenbarger descrive questo aspetto:

«Players watch the civilian fall apart because of the war. This is a notable departure from other war games, such as the immensely popular *Call of Duty* franchise, where players are with characters who thrive during war and yearn for the ‘thrill of battle’. In these titles, combat is often depicted as glorious and heroic. Meanwhile the civilian casualties of war are often depicted as two-dimensional and are used to move along the plot (if the collateral damage of battle is shown at all)»²⁵².

Egli sottolinea come nei franchise di titoli soprattutto più noti i personaggi con cui il giocatore interagisce tendano a non sentire sulla propria pelle gli effetti devastanti che la guerra ha sulle persone, oltre che ad essere desiderosi di ingaggiare il nemico in battaglie viste come gloriose o eroiche. L'autore, quindi, posiziona *This War of Mine* tra quei rari titoli in cui i civili vengono rappresentati dal videogioco stesso mentre la loro vita cambia completamente proprio a causa della guerra, facendoli scivolare in una spirale di disperazione in cui tutto ciò che conta è la sopravvivenza. Ciò permette di posizionare i personaggi sotto una prospettiva realistica ed umana, potenzialmente più tridimensionale, dove i danni collaterali vengono enfatizzati piuttosto che essere lasciati sullo sfondo e dove le sofferenze dei civili vengono rappresentate e analizzate piuttosto che essere usate come semplice mezzo per far avanzare la trama. Tutto questo avviene fornendo ai civili abilità e personalità distinte a ciascuno di essi. Ad esempio, se i personaggi del gioco rimangono privi di cibo, sonno o intrattenimento troppo a lungo, potrebbero iniziare a soffrire di depressione, manifestando comportamenti come il pianto, la preghiera o il passare la maggior parte del loro tempo dormendo, in attesa che la guerra finisca²⁵³. In sintesi, i giocatori assistono al deterioramento emotivo dei personaggi a causa della guerra che incombe su di loro.

Inoltre, in *This War of Mine* non mancano gli elementi del design etico: l'utente si ritroverà per gran parte del tempo di gioco ad affrontare delle scelte morali. Il giocatore potrebbe trovarsi di fronte a una situazione critica in cui il suo gruppo soffre di una grave carenza di cibo e, durante le missioni per reperire provviste, potrebbe essere costretto a decidere se violare l'integrità di una casa abitata da una coppia di anziani per procurarsi

²⁵² *Ibid.*

²⁵³ *Ibid.*

beni essenziali. Si delineerebbe quindi una difficile scelta tra la sopravvivenza del proprio gruppo e il rispetto per il benessere degli altri personaggi non giocanti, anche loro nella nostra medesima situazione, i quali subirebbero inevitabilmente le conseguenze delle azioni del giocatore. Tale decisione non solo incide sulle risorse disponibili per il gruppo, ma anche sullo stato mentale dei personaggi controllati dal giocatore. Il suo compito diventa quindi quello di conciliare le esigenze di sopravvivenza con considerazioni morali complesse, poiché saccheggiare una casa potrebbe causare serie conseguenze sulla salute mentale dei personaggi, mettendoli a rischio di depressione e persino di morte²⁵⁴.

Un ulteriore esempio è rintracciabile nel *DLC* uscito nel 2016, *This War of Mine: The Little Ones*. Durante una delle diverse incursioni notturne che deve affrontare, il giocatore si troverà all'interno di un supermercato abbandonato. Spiando attraverso il buco di una serratura, l'utente può osservare un soldato molestare una ragazza e spingerla con la forza verso una stanza sul retro: i dialoghi, i suoni ed il linguaggio del corpo dei personaggi non giocanti indicano con chiarezza che sta per avvenire uno stupro. Il titolo, in questo caso, gioca con le aspettative che l'utente si crea e con le convenzioni dei giochi di guerra che vedono i giocatori posizionarsi nei panni di un soldato valoroso, pronto ad agire per prevenire queste atrocità²⁵⁵. Tuttavia, il design e l'ambientazione del gioco smorzano rapidamente queste aspettative, poiché la maggior parte dei tentativi per salvare la ragazza finiranno con il personaggio controllato dall'utente ucciso o gravemente ferito, mettendo così a rischio le possibilità di sopravvivenza dell'intero gruppo. La stessa cosa, ovviamente, accade in qualunque incursione compiuta dal giocatore durante la notte per ottenere dei beni di prima necessità: il titolo in questione non ha un vero e proprio tutorial pronto a guidare l'utente verso la comprensione delle varie meccaniche di gioco, facendo così diventare i primi incontri con dei personaggi ostili delle esperienze che portano quasi inevitabilmente alla morte²⁵⁶.

Riguardo ciò, Pötzsch pone *This War of Mine* in un confronto con *Spec Ops: The Line* per decostruire la rappresentazione del protagonista dei giochi di guerra come un eroe o un soldato valoroso:

²⁵⁴ *Ibid.*

²⁵⁵ Holger Pötzsch, *Positioning Players as Political Subjects: Forms of Estrangement and the Presentation of War in This War of Mine and Spec Ops: The Line*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 248.

²⁵⁶ *Ibid.*

«rather than telling the hero-story in which the player takes the role of a brave soldier who fights evil forces, *This War of Mine* provides the player with a civilian perspective. Second, rather than putting the player in a position of empowerment where they become instrumental in resolving the conflict, the player's main challenge is simply to survive, using the meagre means available to him/her in a derelict city under siege»²⁵⁷.

This War of Mine, anziché fornire al giocatore il punto di vista dell'eroe in cui egli assume il ruolo di un soldato che combatte le forze nemiche, lo posiziona nei panni di un civile. Inoltre, invece di mettere l'utente in una posizione di potere in cui le sue azioni sono strumentali nella risoluzione del conflitto, in questo titolo l'unica sfida posta al giocatore è quella di sopravvivere utilizzando i pochi mezzi a sua disposizione in una città sotto assedio. Così come in *Spec Ops: The Line*, anche in *This War of Mine* sono presenti degli elementi che estraniavano l'utente da pratiche e convenzioni ludiche consolidate all'interno dei giochi di guerra invitandolo, così facendo, ad un'analisi più critica della rappresentazione di conflitti passati e presenti²⁵⁸.

Il titolo trattato in questo paragrafo, pur essendo un gestionale, permette di comprendere in che modo il *game design* possa creare delle esperienze di critica alla guerra efficaci e come il genere soprattutto necessiti di prendere ispirazione proprio da casi come quello appena descritto. *This War of Mine* utilizza la sua narrazione ed il *gameplay* etico, ricco di problemi malvagi che obbligano il giocatore a confrontarsi con la propria moralità, al fine di costruire un'esperienza in cui non ci sono eroi, ma solo sopravvissuti. Inoltre, non vi è alcuna causa giusta, in quanto la guerra è rappresentata semplicemente come la radice delle atrocità che si abbattano indiscriminatamente sulle persone che popolano il mondo di gioco.

²⁵⁷ Kristine Jørgensen, *Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis*, in Philip Hammond, Holger Pötzsch (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. Bloomsbury Publishing USA, 2019, p. 73.

²⁵⁸ Pötzsch, H., *Positioning Players as Political Subjects: Forms of Estrangement and the Presentation of War in This War of Mine and Spec Ops: The Line*, cit., p. 247.

Conclusioni

Lungo i vari capitoli che compongono questo studio abbiamo potuto osservare diverse teorie ed esempi volti a comprendere in che modo un videogioco di genere sparattutto, in particolare se ambientato in un contesto bellico, possa esprimere sentimenti pacifisti.

Nel primo capitolo si è ripercorsa la storia dello sparattutto, analizzandone brevemente sia le innovazioni tecniche che quelle narrative così da osservarne la maturità raggiunta grazie a titoli come *Half-Life* e *System Shock*. È stata espressa anche il ruolo centrale che la violenza ha in questo genere, per passare poi a problematizzare la stretta correlazione che spesso si presenta tra industria militare e videoludica in questi casi, per poter osservare in che modo l'ideologia militare si presenti all'interno dei titoli di maggior successo: questo avviene grazie al modo in cui il conflitto (fittizio o meno che sia) viene rappresentato, al modo in cui i protagonisti vengono dipinti come eroi per glorificare l'esperienza militare, al modo in cui il nemico riflette spesso e volentieri degli stereotipi e, infine, all'efficacia strumentale che la violenza ha nel risolvere i conflitti.

L'analisi si è poi soffermata sull'interattività e l'immersione che i titoli sparattutto presentano ai giocatori per poi differenziare il livello di coinvolgimento dell'utente tra sparattutto in prima e in terza persona. Si è notato come la fusione tra percezione visiva e azione motoria nei giochi sparattutto offra un coinvolgimento immediato, dove il giocatore si identifica strettamente con l'azione dello sparo. La scelta tra prospettiva in prima persona e in terza persona permette, inoltre, di modellare l'esperienza del giocatore, con la visuale in soggettiva in grado di offrire una maggiore immersione ed una sfida cognitiva di livello più alto. Tuttavia, l'immersione è solo un elemento del flow: uno stato di coinvolgimento totale che va oltre l'esperienza di gioco, incorporando anche un'attività intrinsecamente gratificante per sé stessa. Fondamentale nell'immersione videoludica è il concetto di attenzione, che il medium cerca di mantenere coinvolgendo l'utente con stimoli principalmente visivi e uditivi, oltre che alla narrazione che esso offre. L'immersione, dunque, non avviene esclusivamente grazie ai sensi, ma anche grazie alla trama che i giochi presentano e al marketing, con pubblicità che si rivolgono al giocatore

in seconda persona al fine di instaurare un legame personale con il mondo virtuale del gioco. La promozione di questi videogames, al fine di assicurarsi l'attenzione visiva del giocatore, si concentra molto sui dettagli realistici proposti dal mondo di gioco, sebbene il realismo debba essere bilanciato al fine di garantire un'esperienza di gioco gratificante. Passando poi al cuore teorico della ricerca, sono state esposte le teorie del *gameplay* etico e del *moral disengagement in violent videogames*. Attraverso gli studi di Sicart, è stato possibile apprendere come determinate esperienze videoludiche possano essere eticamente rilevanti, portando il giocatore a riflettere in chiave morale sulle sue azioni. Ciò si esprime in particolar modo grazie a due tipologie di design: il design etico aperto, dove i valori dei giocatori sono riconosciuti dall'esperienza e possono influenzarne la trama e le dinamiche del mondo di gioco, e il design etico chiuso, in cui gli utenti sono obbligati a adottare i valori proposti dall'esperienza senza poter contribuire con i propri. Uno degli esempi trattati da Sicart per spiegare quest'ultimo è *September 12th*, il quale sfrutta un loop di gioco senza fine per spingere i giocatori a considerare l'etica del loro coinvolgimento, suggerendo che la vera vittoria risieda nell'abbandonare il gioco stesso, poiché ogni azione porta ad un ciclo di violenza senza soluzione.

Il modello di disimpegno morale esposto da Hartmann spiega invece in che modo i videogiochi riducano la dissonanza cognitiva, ovvero la tensione psicologica associata a comportamenti moralmente inaccettabili, negli individui. Attraverso studi e esempi, viene evidenziato come la percezione della moralità nei videogiochi influenzi le emozioni dei giocatori e come i giochi stessi possano incorporare meccanismi per giustificare la violenza. Questo modello suggerisce che la rappresentazione della violenza nei videogiochi può spesso ridurre il senso di colpa dei giocatori, attraverso la giustificazione morale delle azioni e la distorsione delle conseguenze negative. La conoscenza di queste modalità è ciò che permette un'osservazione approfondita degli sparattutto a tema bellico, al fine di poterne evincere le potenzialità opposte: invece di ridurre la dissonanza cognitiva dei giocatori in nome dell'intrattenimento, essa torna utile per progettare delle esperienze utili a mettere in luce gli orrori che la guerra porta con sé.

Nel secondo capitolo, è stato esplorato il ruolo che le meccaniche di gioco ricoprono nei titoli sparattutto, dando particolare attenzione al *gameplay loop* incentrato, in questo caso, sull'uccisione dei nemici. Se da un lato questo può offrire un grande coinvolgimento ludico, dall'altro solleva interrogativi sulla rappresentazione della violenza e sulla

possibilità di intraprendere discorsi antibellici. Le regole del gioco, come la condizione di vittoria legata all'eliminazione dei nemici, creano il quadro entro cui il giocatore agisce, sebbene possano limitare le azioni disponibili. Questa dinamica tra le regole e l'esperienza di gioco porta a diverse interpretazioni delle regole stesse, evidenziando il ruolo essenziale dell'interazione giocatore-regole nell'esperienza ludica. Negli sparatutto a sfondo bellico, spesso il piacere del *gameplay* viene separato dalle implicazioni politiche e morali del contesto di gioco. Questi titoli spesso non mettono in discussione le questioni politiche legate alle guerre, trasformando quest'ultime in un'esperienza ludica diluita in nome dell'intrattenimento. Il *gameplay*, però, ha il potere di portare i giocatori a riflettere sul significato delle azioni compiute nel gioco e sulle conseguenze che esse implicano: ciò apre le porte ad uno scenario in cui è doveroso porsi domande sulla rappresentazione dei valori, anche militaristici, e delle giustificazioni morali nei giochi, oltre che sulla percezione del giocatore riguardo alla moralità delle sue azioni virtuali. Un ulteriore concetto è quello del contratto ludico, secondo cui i giocatori accettano di seguire le regole del gioco per partecipare all'esperienza ludica. Tale accettazione porta a una riflessione sulla responsabilità e sull'etica delle azioni compiute all'interno del gioco.

Risulta importante, dunque, coinvolgere i giocatori, che presentano una sensibilità etica, in esperienze ludiche che li spingano a riflettere sulle azioni compiute all'interno del mondo di gioco. È stato evidenziato il ruolo dell'utente come agente attivo all'interno dell'esperienza ludica, in quanto capace di sperimentare le conseguenze delle sue scelte al di là del mondo virtuale, favorendo una maggiore empatia e comprensione verso questioni politiche ed etiche. Tuttavia, ci si è soffermati anche sul fatto che, molti giochi, inclusi i titoli sparatutto, tendono a limitare l'*agency* del giocatore e a evitare una riflessione profonda sulle azioni intraprese: qualora il videogioco voglia trattare tematiche contrarie alla guerra, è necessario che la violenza in esso abbia un significato intrinseco e stimoli una riflessione etica, anziché essere inserita superficialmente per puro intrattenimento.

Ed è proprio grazie ad un'accurata manipolazione della player *agency* che il game design può indurre riflessioni etiche e morali nel giocatore. Gli esempi affrontati all'interno del secondo capitolo hanno permesso l'osservazione anche delle *authored sequences* all'interno degli sparatutto: delle sezioni di *gameplay* dove l'*agency* del giocatore si

riduce solamente al movimento e alla visione, sovvertendo le aspettative degli utenti di questo genere di videogiochi.

Altro tema centrale è quello del realismo nei giochi sparattutto, distinguendo tra due sottogeneri principali: gli *arcade shooters* e i simulativi. Mentre gli *arcade shooters* privilegiano l'azione frenetica e la giocabilità immediata, i giochi simulativi cercano di replicare in modo più fedele armi, ambienti e tattiche militari. Ad ogni modo, anche nei titoli simulativi emergono limitazioni nel raggiungimento del realismo completo, soprattutto se ci si sofferma sulle dinamiche di combattimento e sulla rappresentazione delle ferite. Le campagne pubblicitarie spesso sottolineano il realismo e l'autenticità dei giochi, dando particolare enfasi all'accuratezza delle armi e delle ambientazioni. Il realismo tecnico, tuttavia, non sempre si traduce in una rappresentazione fedele delle varie sfaccettature dell'esperienza bellica, trascurando per la maggior parte delle volte gli impatti umani e sociali dei conflitti. L'industria videoludica promette, dunque, esperienze di realismo militare per coinvolgere un grande pubblico di giocatori, cercando allo stesso tempo di evitare una simulazione troppo realistica che potrebbe compromettere il divertimento che l'esperienza può offrire agli utenti.

Se l'acclamato realismo si concentra sulla riproduzione di dettagli militari come armi, tattiche e dialoghi, lo stesso non si può dire dei nemici e delle nazioni alle quali appartengono, spesso fittizie. Questa scelta evita le complessità politiche e sociali delle nazioni reali ma solleva interrogativi sull'eticità di una tale rappresentazione. Un simile approccio, infatti, suggerisce una narrativa semplificata che favorisce l'azione e la competizione alla riflessione degli utenti.

Nel terzo capitolo è stato preso in esame l'esempio di *Spec Ops: The Line*, il quale rappresenta un'esperienza di gioco che decostruisce gli stereotipi presenti negli sparattutto con ambientazione bellica, in particolare quello riguardante il protagonista dipinto come un eroe valoroso. Attraverso specifiche scelte di design, il titolo riesce a creare nel giocatore un forte effetto di straniamento nei confronti della violenza da lui perpetrata all'interno di gioco: la ripetizione di determinate animazioni durante l'uccisione dei nemici, spesso enfatizzate grazie ad un effetto di *slow-motion*, porta l'utente a vedere in modo critico la violenza che pervade il titolo. Inoltre, *Spec Ops: The Line* sfrutta la rottura della quarta parete per rivolgersi direttamente al giocatore, attraverso dei messaggi nelle schermate di caricamento, nelle quali invita l'utente a rileggere le sue azioni all'interno

del mondo di gioco sotto una luce differente. Di maggior rilievo è, invece, il design delle scelte presenti nel gioco, con il culmine nel suo ottavo capitolo. Qui, il giocatore si trova dinnanzi ad un design etico chiuso, in cui l'unica possibilità per proseguire con la trama è quella di utilizzare del fosforo bianco indiscriminatamente contro i nemici, provocando la morte di diversi civili inermi rifugiati nelle vicinanze. L'unica alternativa disponibile per non macchiarsi di questo orribile crimine è quella di interrompere la propria sessione di gioco: qualora l'utente decidesse di procedere con l'attacco, *Spec Ops: The Line* lo renderà complice attraverso la follia dei protagonisti.

Infine, nel quarto capitolo l'analisi si è concentrata sulla decostruzione del mito della guerra giusta e della sua efficacia nel risolvere le situazioni di conflitto. Grazie all'esempio di *America's Army*, realizzato dall'esercito statunitense, è stato possibile osservare come l'ideologia militare venga rafforzata attraverso la mancata presentazione al giocatore di diverse fazioni. In questo titolo, la violenza è particolarmente edulcorata e, pur essendo un titolo *multiplayer* basato sullo scontro tra esercito americano e forze di opposizione, non permette ai giocatori di vedersi come membri della seconda. Se mettere il giocatore nei panni dei cosiddetti avversari può sembrare una premessa interessante per creare un'esperienza dalle più ampie sfaccettature, con l'analisi della missione "Niente Russo" di *Call of Duty: Modern Warfare 2* è stato possibile evidenziare come questo trucco può essere facilmente reso inefficace. Questa sequenza è sicuramente uno degli esempi più interessanti e controversi rintracciabili in uno sparatutto in prima persona, posizionando il giocatore nei panni di un agente sotto copertura che si ritrova complice di un orribile attentato ai danni di civili all'interno di un aeroporto. Sebbene presa singolarmente questa sezione di gameplay permetta degli spunti stimolanti riguardo il *gameplay* etico, se contestualizzata all'interno del gioco può essere interpretata come un semplice fattore di shock utile per ribadire al giocatore chi è il nemico, fornendogli una giustificazione per dargli la caccia e, di conseguenza, rafforzare il disimpegno morale dell'utente.

Un titolo che, invece, rappresenta efficacemente una guerra in cui non c'è alcun bene superiore per cui combattere è *Battlefield 1*, il quale opta per la Prima guerra mondiale. Fin dal prologo, esso cala il giocatore all'interno di un conflitto in cui non c'è nessuna vittoria trionfante per uno schieramento in particolare. Attraverso il suo design e la sua narrazione, il titolo vuole trasmettere all'utente la sofferenza dei soldati e la futilità di una

guerra così immane come il primo conflitto mondiale. Questo è evidente in particolar modo nei primi minuti di gioco, in cui il game over del giocatore è il meccanismo che permette alla trama di proseguire.

Un ulteriore esempio è il gestionale *This War of Mine* che, contrariamente ai tradizionali giochi di guerra, si concentra sulla sopravvivenza e le difficili scelte morali che i giocatori devono affrontare per mantenere in vita un gruppo di civili, evidenziando le conseguenze della guerra attraverso la prospettiva di coloro che non imbracciano le armi.

In questi quattro esempi affrontati nel quarto capitolo, è emersa l'importanza di calibrare il punto di vista del giocatore qualora la volontà sia quella di creare un'esperienza che veda come protagonista un conflitto dalle maggiori sfumature: se da un lato evitare che l'utente possa giocare per diverse fazioni contribuisce alla coerenza narrativa, dall'altro permettergli di indossare i panni del nemico può rafforzare le giustificazioni morali per la guerra che il videogame propone. Tuttavia, *Battlefield 1* si distingue per sovvertire il mito della causa giusta: ci riesce mostrando la futilità della guerra attraverso un prologo che evidenzia la caducità della vita e la scarsa importanza delle azioni da noi compiute in un teatro di guerra tanto vasto quanto quello della Grande Guerra.

Guardando al futuro del genere degli sparatutto e alla sua possibilità di trasmettere messaggi contrari alla guerra, emergono delle questioni interessanti. Sebbene ad oggi siano stati compiuti progressi significativi nella decostruzione dell'eroismo dei protagonisti e del concetto di causa giusta, l'avanzamento tecnologico potrebbe aprire nuove prospettive. Non è così difficile immaginare un futuro in cui i giochi siano in grado di simulare più realisticamente non solo gli armamenti e la distruzione che essi provocano, ma anche quella che è la vita di un soldato, esplorando la sua routine quotidiana all'interno di una zona di guerra ed il trauma che essa porta con sé. Ciò richiederebbe non solo una tecnologia sofisticata, ma soprattutto una sensibilità riguardante la narrativa ed il design etico che tenga conto di tutte le sfumature e complessità di una situazione così tragica, al fine di poter creare un'esperienza eticamente rilevante che permetta all'utente di riflettere sui costi umani della guerra. Sebbene questo possa sembrare un compito impossibile, rimane essenziale quantomeno garantire che le rappresentazioni videoludiche dei conflitti non cadano nella loro banalizzazione, presentandoli in maniera molto edulcorata in nome dell'intrattenimento.

Bibliografia

Accordi Rickards Marco, Romanini Micaela, De Gregori Guglielmo, *David Cage. Esperienze interattive oltre l'avventura*, Edizioni Unicopli, Milano, 2012.

Adams Ernest, Dormans Joris, *Fundamentals of Shooter Game Design: Advanced Game Design*, New Riders Games, Berkeley, 2012.

Arendt Hannah, *La banalità del male. Eichmann a Gerusalemme*, Feltrinelli Editore, Milano, 2001.

Bandura Albert, *Selective moral disengagement in the exercise of moral agency*, in "Journal of Moral Education", n.31(2), 2002, pp. 101-119.

Bender M. Stuart, *You are not expected to survive: Affective friction in the combat shooter game Battlefield 1*, in "M/C Journal", n.20(1), 2017 (<https://espace.curtin.edu.au/bitstream/handle/20.500.11937/51402/250565.pdf?sequence=2>)

Bittanti Matteo, *Dal gunplay al gunporn. Breve storia tecno-visuale dello sparatutto in Soggettiva*, in Bittanti, M. (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi Editore, Roma, 2008, pp. 189-226.

Chew Evelyn, Mitchell Alex, "As only a game can": *Re-creating subjective lived experiences through interactivity in non-fictional video games*, in Reinert, M.S. & Thon, J. (a cura di), *Subjectivity across Media*, Routledge, 2016, pp. 214-232.

Cole Alayna, *Connecting player and character agency in videogames*, in "Text", n.22(Special 49), aprile 2018 (<https://textjournal.scholasticahq.com/article/25642>).

Cole Tom, *The Tragedy of Betrayal: How the design of Ico and Shadow of the Colossus elicits emotion*, in "Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities", Luneberg, Agosto 2015.

Cooper Alan, *The inmates are running the asylum*, in Arend U., Eberleh, E. & Pitschke K. (a cura di), *Software-Ergonomie '99. Berichte des German Chapter of the ACM*, vol 53, Vieweg+Teubner Verlag, Wiesbaden, 1999, p. 17.

Coronel Karem, *Exploring Ideology in Gaming: Youth playing "Call of Duty: Modern Warfare 2"*, tesi di laurea magistrale, Università dell'Aia, 2010.

Costikyan Greg, *Where stories end and games begin*, in "Game Developer", n.7(9), 25 marzo 2003 (<https://papers.cumincad.org/data/works/att/b8bc.content.pdf>).

Denisova Alena, Cairns Paul, *First person vs. third person perspective in digital games: do player preferences affect immersion?*, in “Proceedings of the 33rd annual ACM conference on human factors in computing systems”, 18 aprile 2015 (<https://openaccess.city.ac.uk/id/eprint/21350>).

Ecenbarger Charles, “*In war, not everyone’s a soldier.*” *A Review of This War of Mine*, in “Press Start”, n.3(2), 2016 (<https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/48/49>).

Ferguson Christopher J., *Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good?*, in “Review of general psychology”, n.14(2), 2010.

Flanagan Mary, *Critical play: Radical game design*, MIT press, Cambridge, 2013.

Fulco Ivan, *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*, in Bittanti, M. (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Edizioni Unicopli, Milano, 2002, pp. 57-98.

Genovesi Matteo, *Serial Games: Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*. Idra Editing, Roma, 2020.

Grimshaw Mark, *Sound and immersion in the first-person shooter*, in “Proceedings of CGAMES’2007”, 2007 (<http://hdl.handle.net/2436/35995>).

Grimshaw Mark, Charlton John P., Jagger Richard, *First-person shooters: Immersion and attention*, in “Eludamos: Journal for Computer Game Culture”, n.5(1), 11 luglio 2011 (<https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol5no1-3/pdf3>).

Hammond Philip, *Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War*, in Hammond P., Pötzsch H. (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, pp. 17-36.

Hammond Philip, Pötzsch Holger, *Introduction: Studying War and Games*, in Hammond P., Pötzsch H. (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, pp. 1-15.

Hartmann Tilo, *The ‘moral disengagement in violent videogames’ model*, in “Game Studies”, n.17(2), dicembre 2017 (<https://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>).

Holmes Dylan, *A mind forever voyaging: A history of storytelling in video games*. Dylan Holmes, 2012.

Jo Bryce, Rutter Jason, *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First Person Shooters*, in King G., Krzywinska T. (a cura di), *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*, Wallflower Press, 2002, pp.66-80.

Jenkins Henry, *Game design as narrative architecture*, in “Computer”, n.44(3), 2004, (https://www.madwomb.com/tutorials/gamedesign/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf).

Jørgensen Kristine, *Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis*, in Hammond P., Pötzsch H. (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. Bloomsbury Publishing USA, 2019, pp. 73-89.

Karlsen Faltn, *Analyzing game controversies: A historical approach to moral panics and digital games*, in *The Dark Side of Game Play*, Routledge, 2015, pp. 15-32.

Kempshall Chris, *National Memories and the First World War: The Many Sides of Battlefield 1*, in Hammond P., Pötzsch H. (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, pp. 135-155.

Keogh Brendan, *Killing is harmless: A critical reading of Spec Ops: The line*, Stolen Projects, Australia, 2012.

Kim Yaeri, “Beyond Their Actual Limits”: *Immersion, Interactivity, and the Virtual Sublime in Burke and Video Games*, in “Games and Culture”, n.18(1), gennaio 2023 (<https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/15554120221084454>).

Klevjer, Rune, *Per una difesa delle cut scenes*, in Bittanti M. (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi Editori, Roma, 2008, pp. 51-68.

Lewis Michael J., Jacobson Jeffrey, *Game engines*, in “Communications of the ACM”, n.45(1), 2002 (<https://www.cse.unr.edu/~sushil/class/gas/papers/GameAIp27-lewis.pdf>).

Li Zhan, *The potential of America’s Army, the video game as civilian-military public sphere*, tesi di dottorato, Massachusetts Institute of Technology, 2003.

Lin Jingmin, Liu Ru-De, Ding Yi, Yang Yi, Jiang Shuyang, Ding Zien, *Counter-attitudinal intervention decreased positive attitudes and behavioral tendencies towards video games*, in “Computers & Education”, n.201, agosto 2023.

Maeran Roberta, Cangiano Francesco, *Flow experience and job characteristics: Analyzing the role of flow in job satisfaction*, in “TPM-Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology”, n.20(1), marzo 2013 (https://www.researchgate.net/profile/Francesco-Cangiano/publication/288773119_Flow_experience_and_job_characteristics_Analyzing_the_role_of_flow_in_job_satisfaction/links/5db79be6299b1a47bf9d75e/Flow-experience-and-job-characteristics-Analyzing-the-role-of-flow-in-job-satisfaction.pdf).

McMahan Alison, *Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games*, in Wolf Mark J.P., Perron B. (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York, 2013, pp. 67-86.

McSorley Kevin, *Playing in the End Times: Wargames, Resilience and the Art of Failure*, in Hammond P., Pötzsch H. (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, pp. 37-52.

Morwood Nick, *War crimes, cognitive dissonance and the abject: An analysis of the anti-war wargame Spec Ops: The line*, in “Democratic Communiqué”, n.26(2), 23 dicembre 2014

(<https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1065&context=democratic-communicue>).

Murray Janet H., *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT press, Cambridge, 2017.

Nacke Lennart E., Lindley Craig A., *Affective ludology, flow and immersion in a first-person shooter: Measurement of player experience*, in “The Journal of the Canadian Game Studies Association”, n.3(5), 1 aprile 2010 (<https://doi.org/10.48550/arXiv.1004.0248>).

Payne Matthew T., *Marketing military realism in call of duty 4: Modern warfare*, in “Games and Culture”, n.7(4), 2012, pp. 305-327.

Pötzsch Holger, *Positioning Players as Political Subjects: Forms of Estrangement and the Presentation of War in This War of Mine and Spec Ops: The Line*, in Hammond P., Pötzsch H., (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, pp. 241-258.

Ramsay Debra, *Liminality and the Smearing of War and Play in Battlefield 1*, in “Game Studies”, n.20(1), febbraio 2020 (https://ore.exeter.ac.uk/repository/bitstream/handle/10871/126729/Game%20Studies%20-%20Liminality%20and%20the%20Smearing%20of%20War%20and%20Play%20in%200_em_Battlefield%201_em_.pdf?sequence=3).

Robinson Nick, *Videogames, persuasion and the War on Terror: Escaping or embedding the military-entertainment complex*, in “Political Studies”, n.60(3), 2012, pp. 504-522.

Schulzke Marcus, *Military videogames and the future of ideological warfare*, in “The British Journal of Politics and International Relations”, n.19(3), Sage, UK, 2017, p. 609-626.

Sicart Miguel, *The banality of simulated evil: designing ethical gameplay*, in “Ethics and information technology”, n.11, 14 luglio 2009 (<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=52cf9dfe0ef7ec295989e5eca16ae66f1ae402fe>). Ultimo accesso 27 maggio 2024.

Sicart Miguel, *The ethics of computer games*, MIT press, Cambridge, 2011.

Sicart Miguel, *Digital games as ethical technologies*, in Sageng J.R., Fossheim H.J., Larsen T.M. (a cura di), *The philosophy of computer games*, Springer Netherlands, Dordrecht, 2012, pp. 101-124.

Sicart Miguel, *Beyond choices: The design of ethical gameplay*, MIT Press, Cambridge, 2013.

Sicart Miguel, *Moral dilemmas in computer games*, in “Design Issues”, n.29(3), MIT Press, Cambridge, 2013, pp. 28-37.

Sicart Miguel, *We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare*, 2016 (<https://www.miguelsicart.net/publications/We%20The%20Soldiers.pdf>).

Šisler Vit, *Critical War Game Development: Lessons Learned from Attentat 1942*, in Hammond P., Pötzsch H. (a cura di), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Publishing USA, 2019, pp. 201-222.

Therrien Carl, *Inspecting video game historiography through critical lens: Etymology of the first-person shooter genre*, in “Game Studies”, n.15(2), dicembre 2015 (<https://gamestudies.org/1502/articles/therrien>).

Sitografia

Bycer Josh, *The Importance of a Well Defined Core Gameplay Loop*, gamedeveloper.com, 6 marzo 2020 (<https://www.gamedeveloper.com/design/the-importance-of-a-well-defined-core-gameplay-loop>).

Digioia Alessandro, *Spec Ops: The Line rimosso da tutti gli store digitali, 2K ritira il gioco per un problema di licenze*, it.ign.com, 31 gennaio 2024 (<https://it.ign.com/spec-ops-the-line/208020/news/spec-ops-the-line-rimosso-da-tutti-gli-store-digitali-2k-ritira-il-gioco-per-un-problema-di-licenze>).

Eng Dave, *What is Player Agency?*, universityxp.com, 20 agosto 2020 (<http://www.universityxp.com/blog/2020/8/20/what-is-player-agency>).

Hall Charlie, *Why Modern Warfare will use a fictional country for its very realistic conflict*, polygon.com, 25 settembre 2019 (<https://www.polygon.com/interviews/2019/9/25/20883319/call-of-duty-modern-warfare-middle-eastern-country-farah-karim#:~:text=There%20are%20actually%20four%20different,for%20us%20to%20fictionalize%20the>).

Hocking Clint, *Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*, clicknothing.typepad.com, 7 ottobre 2007 (https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html).

Hussain Tamoor, Higham Michael, *Call Of Duty Dev Addresses Highway Of Death, Waterboarding, And The Intent Of Its Story*, gamespot.com, 1 novembre 2019 (<https://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-dev-addresses-highway-of-death-waterb/1100-6471037>).

James Matt, *'Half-Life' Turns 20: The Enduring Legacy of Valve's Revolutionary First-Person Shooter*, theringer.com, 29 novembre 2018 (<https://www.theringer.com/2018/11/29/18116704/half-life-20th-anniversary-valve-fps-black-mesa-xen>).

Jason's Video Games Source [nickname], *Call of Duty Modern Warfare - The Embassy: Head To Echo Team, Jamal Rahar "Butcher" Sequence (2019)*, Jason's Video Games Source, YouTube, 26 ottobre 2019, min. 01:32 (https://www.youtube.com/watch?v=sIJT7Ej1CCI&ab_channel=Jason%27sVideoGamesSource).

Jones Chris, *Fake Guns, Fictional Battles, Real Uniforms: Inside the Immersive World of MilSim*, nytimes.com, 26 settembre 2020 (<https://www.nytimes.com/2020/09/26/style/milsim-military-simulation.html>).

Nadel Zachary, *"Do You Feel Like a Hero Yet?" Spec Ops: The Line and Ludonarrative Dissonance*, medium.com, 23 agosto 2017 (<https://medium.com/depthly/do-you-feel-like-a-hero-yet-spec-ops-the-line-and-ludonarrative-dissonance-8fedf6c0531c>).

Prince Chloe, *The Beauty Of A Silent First-Person Protagonist*, thegamer.com, 13 giugno 2020 (<https://www.thegamer.com/silence-protagonists-first-person-games>).

Purlow Matt, *How No Russian Became Call of Duty's Most Memorable Mission - Art of the Level*, ign.com, 24 ottobre 2023 (<https://www.ign.com/articles/how-no-russian-became-call-of-dutys-most-memorable-mission-art-of-the-level>).

Senior Tom, *Modern Warfare 2 designer explains the thinking behind No Russian mission*, pcgamer.com, 9 agosto 2012 (<https://www.pcgamer.com/modern-warfare-2->

[designer-explains-the-thinking-behind-no-russian-mission/#:~:text=No%20Russian%20served%20a%20pragmatic,from%20players%20is%20a%20victory](#).

Tekin B., *HALF-LIFE: THE GAME THAT CHANGED THE GAME*, stryda.gg, 1 dicembre 2021 (<https://stryda.gg/news/half-life-the-game-that-changed-the-game>). Link non più attivo.

Bryan Wirtz, *Don't Get Stuck In A Game Loop: The Importance of A Well-Defined Core Gameplay Loop*, gamedesigning.org, 12 settembre 2023 (<https://www.gamedesigning.org/learn/game-loop/#:~:text=A%20core%20gameplay%20loop%20is,and%20seeking%20out%20new%20enemies>).

Ludografia

America's Army (U.S. Army, U.S. Army, Microsoft Windows/Linux/macOS/PlayStation 4, 2002). Giocato su Microsoft Windows.

Asteroids (Atari, Atari, Arcade/Atari 2600/Atari 7800/Atari 8-bit/Game Boy, 1979).

Battlefield 1 (DICE, Electronic Arts, PlayStation 4/Xbox One/Microsoft Windows, 2016). Giocato su Microsoft Windows.

Battlefield 3 (DICE, Electronic Arts, Microsoft Windows/Xbox 360/PlayStation 3, 2011). Giocato su Microsoft Windows.

Bioshock (Irrational Games, 2K Games, Xbox 360/multiplatforma, 2007). Giocato su PlayStation 3.

Call of Duty (Infinity Ward, Activision, Microsoft Windows/macOS, 2003).

Call of Duty 4: Modern Warfare (Infinity Ward, Activision, PlayStation 3/Xbox 360/Microsoft Windows, 2007). Giocato su PlayStation 3.

Call of Duty: Modern Warfare (Infinity Ward, Activision Blizzard, PlayStation 4/Xbox One/Microsoft Windows, 2019). Giocato su Microsoft Windows.

Call of Duty: Modern Warfare 2 (Infinity Ward, Activision Blizzard, PlayStation 3/Xbox 360/Microsoft Windows/PlayStation 4/Xbox One, 2009). Giocato su PlayStation 3.

Dance Dance Revolution (Konami, Konami, Arcade/multiplatforma, 1998).

Deus Ex (Ion Storm, Eidos Interactive, Microsoft Windows/PlayStation 2/MacOS, 2003).
Giocato su Microsoft Windows.

Doom (id Software, id Software, MS-DOS/multiplatforma, 1993). Giocato su Microsoft Windows.

Grand Theft Auto IV (Rockstar North, Rockstar Games, PlayStation 3/Xbox 360/Microsoft Windows, 2008). Giocato su PlayStation 3.

Grand Theft Auto V (Rockstar North, Rockstar Games, PlayStation 3/multiplatforma, 2013). Giocato su Microsoft Windows.

Half-Life (Valve, Sierra Entertainment, Microsoft Windows/PlayStation 2/MacOS/Linux/Xbox, 1998). Giocato su Microsoft Windows.

Half-Life 2 (Valve, Valve, Microsoft Windows/MacOS/Linux/Xbox/Xbox 360/PlayStation 3/Android, 2004). Giocato su Microsoft Windows.

Halo: Combat Evolved (Bungie, Microsoft, Xbox/Microsoft Windows/macOS, 2001).
Giocato su Microsoft Windows.

Heavy Rain (Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, PlayStation 3/PlayStation 4/Microsoft Windows, 2010). Giocato su Microsoft Windows.

Maze War (Steve Colley, Greg Thompson, Howar Palmer, Imlac PDS-1, 1973).

New Super Mario Bros (Nintendo, Nintendo, Nintendo DS, 2006).

Operation Flashpoint: Cold War Crisis (Bohemia Interactive, Codemasters, Microsoft Windows/Xbox, 2001).

Quake (id Software, GT Interactive, MS-DOS/multiplatforma, 1996).

September 12th (Gonzalo Frasca, browser, 2003). Giocato su Microsoft Windows.

Shadow of the Colossus (Team Ico, Sony Computer Entertainment, PlayStation 2/PlayStation 3/PlayStation 4, 2006).

Space Invaders (Taito, Taito, Arcade/multiplatforma, 1978).

SpaceWar! (Steve Russel, PDP-1, 1962)

Spec Ops: The Line (Yager Development, 2K Games, Xbox 360/PlayStation 3/Microsoft Windows/MacOS/Linux, 2012). Giocato su Microsoft Windows.

System Shock (Looking Glass, Origin Systems, MS-DOS/MacOS/PC-98, 1994).

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, Microsoft Windows/multiplatforma, 2011). Giocato su PlayStation 3.

The Sims (Maxis, Electronic Arts, Microsoft Windows/macOS/Nintendo GameCube/PlayStation 2/Xbox, 2000).

This War of Mine (11bit studios, 11bit studios, Microsoft Windows/multiplatforma, 2014). Giocato su Microsoft Windows.

Tomb Raider (Core Design, Eidos Interactive, Sega Saturn/multiplatforma, 1996).

Wolfenstein 3D (id Software, Apogee Software, MS-DOS/multiplatforma, 1992).

