Indice

Introduzione

Capitolo 1: Giochi e Videogiochi

1.1: Il gioco nella storia

1.2: Giochi e rappresentazioni

1.3: In principio fu mimesi

1.4: Dal gioco al video-gioco

1.5: Un mercato in espansione

1.6: Di schermo in schermo

Capitolo 2: Realtà fisica e Realtà virtuale

2.1: Il mondo verso lo schermo

2.2: Dallo schermo al mondo

2.3: Immersi nel digitale

2.4: Realtà virtuale e Realtà fisica. Molti punti di connessione

2.5: L'usura della "Quarta Parete"

Capitolo 3: Il caso Metal Gear Solid

3.1: La saga Metal Gear, alcuni cenni storici

3.2: Un filo diretto tra giocatore e personaggio

3.3: Il fenomeno Metal Gear oltre lo schermo

3.4: I videogiocatori e videogiochi oggi

Conclusioni

Bibliografia

Sitografia

Introduzione

"What you think you see is only as real as your brain tells you it is."[1]
Solid Snake[2]

La nascita del videogioco è stata segnata, oltre che da un turbolento periodo storico, anche da una forte percezione negativa che ha aleggiato intorno a questo particolare media fino ai giorni nostri. Il videogame è stato più volte associato ad eclatanti episodi di violenza: il massacro alla Columbine High School ad opera di Eric Harris e Dylan Keblold nel 1999, ispirati, secondo alcuni, dal videogioco DOOM; la strage a Utoya (Norvegia) nel 2012, compiuta da Andres Breivik che disse di essersi allenato utilizzando World of Warcraft, sono solo due esempi di come l'utilizzo dei videogiochi venga accostato a eventi nefasti. Spesso capita che il videogame venga visto come uno strumento in grado di influenzare profondamente i giocatori nei loro comportamenti inducendo in loro aggressività, rabbia e in generale atteggiamenti negativi, oppure capita ancora che joystick e console vengano additati come responsabili di alienazione e isolamento. In altri termini si ritiene che il videogioco sia in grado di esercitare un enorme potere fuori dallo schermo.
Questo studio nasce dall'idea che il potere esercitato dal videogame abbia in realtà effetti molto più limitati da quanto descritto fino ad oggi, e che tali effetti esistano solo nel momento in cui il videogiocatore decide di farli esistere come ci rammentano alcuni degli slogan utilizzati per pubblicizzare

[1] "Ciò che pensi di vedere è reale solo nel momento in cui il tuo cervello ti dice che lo è", Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, T.d.A
[2] Uno dei protagonisti di Metal Gear Solid (serie)

i prodotti videoludici e alcuni significativi spot realizzati per sponsorizzare le console domestiche[3].

La pervasività del mezzo, amplificata dal progresso tecnologico, lede i confini imposti dalla quarta parete, ma davvero gli effetti del videogame sono assolutamente negativi? Quali sono i videogiochi che influenzano maggiormente i videogiocatori? In che modo?

Per tentare di rispondere a queste domande ho, nel primo capitolo, analizzato le similitudini esistenti tra gioco e videogioco avvalendomi degli studi condotti da Roger Caillois e Johan Huizinga, inoltre, ricorrendo ai dati prodotti dall'Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani, l'estensione in termini di mercato, fatturato e numero di videogiocatori.

Il secondo capitolo è invece dedicato ad una analisi, per grandi linee, di come il videogame, attraverso le sue varie evoluzioni ed incarnazioni a partire da Tetris e dei cabinati coin-up fino ad arrivare alle più moderne periferiche di gioco, abbia influenzato altri prodotti culturali[4]. Successivamente si giunge all'accostamento tra i videogame di stampo moderno e le pratiche di modding all'affermazione della Software Culture già studiata da Lev Manovich nel 2009.

Il terzo capitolo si concentra sul videogioco che dà il titolo a questa tesi, ovvero Metal Gear Solid: presentando prima alcuni esempi di come questa saga abbia, a più riprese, tentato di stabilire un contatto diretto con il videogiocatore attraverso diversi punti di frattura della finzione narrativa che minano il confine stabilito dalla quarta parete (così come intesa in ambito teatrale e cioè la "linea di demarcazione" che separa il pubblico

[3] Spot per PlayStation3 nel quale I personaggi dei videogame inneggiano al videogiocatore www.youtube.com/watch?v=7_fPtazfALA (visitato il 16/02/2016)

[4] Si confronti anche HERZ J. C., *Il popolo del Joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Milano, Feltrinelli, 1998 e CARLA' F., *Space Invaders. La vera storia dei videogames*, Roma, Castelvecchi, 1996

dalla rappresentazione scenica). Nell'ultima parte dello stesso capitolo, infine, vengono presentati alcuni spunti di riflessione sul tema dell'influenza di Metal Gear Solid in particolare e dei videogiochi in generale, derivati da alcune interviste avute con videogiocatori.

La scelta del titolo è una sorta di tributo a due prodotti mediali diversamente importanti: *Tron*[5] è stato il primo film ad estrarre il videogame dal suo solito contesto ed inserirlo all'interno della sua trama, gettando i presupposti per quella che Henry Jenkins definirà *narrazione transmediale.* Inoltre Tron anticipa di più di vent'anni alcuni dei temi accennati all'interno di questa tesi: l'ingresso degli utenti all'interno dei luoghi digitali, l'influenza che i software hanno sul mondo fisico, l'identificazione degli utenti con le loro controparti virtuali.

Metal Gear Solid[6] è una saga videoludica di indiscusso successo il cui primo capitolo per PlayStation, uscito nel 1998, ha profondamente segnato milioni di giocatori. La serie, nata ad opera di Hideo Kojima, ha la peculiare caratteristica di sfruttare espedienti tecnici e narrativi per stabilire un punto di contatto tra il giocatore e i personaggi da lui comandati.

[5] Steven Lisberger, 1982, Disney

[6] Serie di videogiochi prodotta dalla Software House Konami

Ai miei cari, parenti, amici

A Voi devo tutto…

Capitolo 1: Giochi e Videogiochi

"Soltanto nel gioco è possibile per l'uomo essere veramente libero. Il gioco costringe alla parità perché a tutti i giocatori sono state impartite le stesse istruzioni, e inoltre mette in pratica la certezza del diritto, perché un gioco può esistere soltanto nel rispetto delle regole."[7] JuliZeh

Il videogioco è stato più volte oggetto d'analisi in diverse branche delle scienze umane (sociologia, pedagogia, perfino diritto) eppure non è possibile comprendere appieno la sua natura se non conoscendone le radici, le origini e le evoluzioni che lo hanno portato fino ai giorni nostri.

1.1 Il gioco nella storia

Prima di addentrarsi nello studio del gioco e delle sue evoluzioni è necessario fare chiarezza su alcuni concetti che verranno utilizzati da ora in avanti.

Innanzitutto bisogna definire cosa sia "gioco" e cosa invece non lo è. Aristotele nella sua opera "Politica" separò il Gioco dal Lavoro per accostarlo a Felicità e Virtù, distinzione che secondo quanto riportato da D. Carzo e M. Centorrino[8] è stata più volte riproposta nelle diverse correnti filosofiche che si sono avvicendate nel corso della storia. In particolare tale distinzione diventa più forte con l'avvento della religione cristiano-cattolica che accostò il gioco e più in generale lo svago ad attività impure demonizzando, di fatto, il *loisir*.

[7] ZEH J (2007 trad. it. a cura di GIACCI M.), *Gioco da ragazzi*, Roma, Fazi editore (titolo originale: *Spieltrieb*, Francoforte, Schöffling, 2004)

[8] Cfr. CARZO D., CENTORRINO M., *Tomb Raider o Il destino delle passioni*, 2002

Proverbi come "L'ozio è il padre di tutti i vizi" e regole francescane come "Ora et Labora" palesano in modo inequivocabile la posizione assunta dalla società medievale e rinascimentale.

Tale stigma negativo nei confronti del loisir, dello svago, e di conseguenza del gioco, è sopravvissuto fino all'età dell'illuminismo quando Rousseau definì l'attività ludica come fondamentale per lo sviluppo del bambino e della sua personalità.

Ma una reale riabilitazione del gioco a livello globale giunse solo nel 1959 con la Dichiarazione dei diritti del fanciullo stilata dall'ONU e che all'articolo 7 recita: *"il fanciullo deve avere tutte le possibilità di dedicarsi ai giochi e alle attività ricreative che devono essere orientate a fini educativi".*

Ma cosa si intende per "giochi e attività ricreative"? E' sufficiente sfogliare un qualunque dizionario di lingua italiana per chiarire meglio il concetto: *"Attività di ogni tipo, svolta singolarmente o in più persone per divertimento o anche per tenere in esercizio la mente ed il corpo* […] *competizione basata su regole codificate* […] *e in cui la vincita dipende dall'abilità personale o dal caso"*[9].

1.2 Giochi e rappresentazioni

"C'è qualcosa nei giochi che trascende la storia e i confini nazionali perché ci riporta a elementi fondamentali della nostra natura umana quali l'immaginazione, la curiosità, la ricerca del piacere, elementi basilari della nostra essenza" Henry Jenkins

[9] Dardano, Nuovissimo dizionario della lingua italiana, Ed. Curcio, 1982

Prima di Roger Caillois solo Johan Huizinga si era occupato in modo sistematico del gioco e delle sue sfaccettature. Come accennato nel paragrafo precedente, la filosofia classica prima e la religione cristiana poi avevano operato una distinzione netta tra Homo Faber e Homo Ludens. E' proprio "Homo Ludens" il titolo del saggio pubblicato da Huizinga nel 1939 che scriveva: *"si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione libera, conscia di non essere presa sul serio e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito"*[10]

Assumendo come punto di partenza il pensiero di Huizinga, Caillois si è spinto oltre giungendo a definire Il Gioco come un'attività:

1. "Libera a cui il giocatore non può essere obbligato senza che il gioco perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso;
2. Separata: circoscritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo;
3. Incerta: il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente, una certa libertà nella necessità d'inventare essendo obbligatoriamente lasciata all'iniziativa del giocatore;
4. Improduttiva: che non crea, cioè, né beni, né ricchezza, né alcun altro elemento nuovo; e, salvo uno spostamento di proprietà

[10] HUIZINGA J., *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1973, p. 34.(citato in CAILLOIS R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine,* Milano, Bompiani, 2010)

all'interno della cerchia dei giocatori, tale da riportare a una situazione identica a quella dell'inizio della partita;

5. Regolata: sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare.
6. Fittizia: accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita"[11].

Dati questi elementi, Caillois è riuscito a racchiudere i giochi in quattro tipologie fondamentali: Agon, che comprende i giochi competitivi; Alea, dove il risultato è determinato dal caso; Ilinx (o vertigine) che comprende i giochi di movimento; Mimicry, i giochi di ruolo nei quali è necessario interpretare un personaggio.

Mimicry, o simulacro, è l'elemento primordiale che sta alla base di tutti gli altri giochi e che Caillois aveva accostato alla "mimesi" utilizzata dagli insetti per sfuggire ai loro predatori. Se il paragone sembra azzardato basti ricordare che lo stesso Huizinga aveva definito il gioco come un comportamento pre-culturale in quanto *"Oltrepassa i limiti dell'attività puramente biologica, è una funzione che contiene un senso […] noi giochiamo e sappiamo di giocare, dunque siamo qualche cosa di più che esseri puramente razionali, perché il gioco è irrazionale"*.

Un pensiero come quello espresso da Huizinga può esser meglio compreso però solo dopo l'attenta analisi di un altro autore, Erving Goffman, il quale aveva descritto, tramite una ben nota metafora teatrale, come le azioni sociali compiute non siano altro che la costante interpretazione di un ruolo, che cambia in base al cambiamento del nostro palcoscenico.

[11] Ibidem pp. 44-45

Secondo Goffman, ogni essere umano indossa delle maschere adatte all'interpretazione del ruolo che gli altri attori sociali si aspettano di veder interpretato su quel dato palcoscenico, in altre parole la vita quotidiana non è altro che un continuo gioco di rappresentazione del sé.
Questo gioco della vita quotidiana viene appreso da bambini in tenera età, i quali crescendo perfezioneranno le loro tecniche di mimesi e le riproporranno in maniera sempre più perfetta da adulti. Tale gioco si concretizza nella capacità di mantenere una "maschera" e cambiarla in base al palcoscenico calcato, ogni reazione controllata apparirà al "pubblico" e agli altri attori del tutto naturale.[12]

1.3 In principio fu mimesi

"Giocare non è semplicemente un passatempo, è la base primordiale della nostra immaginazione"[13] Hideo Kojima[14]

Nel paragrafo precedente abbiamo compreso cosa possiamo definire come "gioco" e alcune semplici categorizzazioni fornite da Huizinga e Caillois. Tra queste particolare rilievo merita la "mimesi" (mimicry).
Secondo Jean Piaget i bambini iniziano ad abbozzare dei giochi di mimesi intorno ai 18 mesi di vita, quando cioè riescono ad assimilare e tentano di riprodurre oggetti e situazioni da loro viste e vissute.

[12] Per un approfondimento sul tema cfr. GOFFMAN E. (trad. it. a cura di CIACCI M) 1969, *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, il Mulino
[13] Tratto da www.kojimaproductions.jp/ (visitato il 17/02/2016)
[14] Autore di videogiochi, è stato dipendente della Software House Konami dal 1986 al 2015 per la quale ha curato titoli come: Penguin Adventure, Zone of the Enders e la saga Metal Gear Solid che verrà trattata ampiamente nel capitolo 3

Ai fini di questo studio verrà tralasciato il comportamento adottato dagli infanti di età inferiore ai 18 mesi, in quanto i loro giochi consistono nella mera esplorazione sensoriale del mondo circostante[15].

I giochi "veri" iniziano nel momento in cui il bambino matura una consapevolezza del sé, una consapevolezza che lo distingua come essere unico e diverso dal resto del mondo: è il periodo in cui il bimbo inizia a imitare l'adulto copiandone i gesti, le parole o le azioni.

Nel regno animale questo tipo di gioco permette ai cuccioli di ogni specie di apprendere i sistemi di sopravvivenza che dovrà adottare nella natura selvaggia, mentre per l'Uomo tale fase della crescita coincide con la prima infarinatura delle più basilari norme e convenzioni sociali che dovrà esercitare per convivere con i suoi simili, è a partire da tale età infatti che i bambini vengono educati: corretti in quei comportamenti reputati non conformi al vivere civile (non dire parolacce, non mangiare tenendo la bocca aperta ecc…) ed incoraggiati in quelli ritenuti idonei.

Il gioco di mimesi non si esaurisce ovviamente nella mera imitazione dell'adulto e non va scemando all'aumentare dell'età: esso si tramuta acquisendo elementi via via più complessi, fino all'interpretazione da parte del bambino di personaggi completamente o parzialmente fittizi dove il gioco inizia sempre, o quasi, con un "*Facciamo finta che…"* e l'assunzione di un determinato ruolo è legata indissolubilmente alla fantasia del giocatore.

Uno sforzo di immaginazione viene richiesto in (e crea i presupposti per) ogni tipo di gioco anche in età adulta: se pensiamo ad una normale partita di scacchi ad esempio, concorderemo che i vari pezzi schierati dai due giocatori siano le rappresentazioni stilizzate di due diversi eserciti e che la

[15] Per un approfondimento, Cfr. PIAJET J., *La formazione del simbolo nel bambino*, Firenze, La nuova Italia, 1985

partita stessa sia niente più niente meno che la simulazione di una guerra che, come era consuetudine nell'antichità, termina nel momento in cui il sovrano nemico viene catturato o l'esercito capeggiato dall'avversario opta per la resa.
La fantasia, dunque, intesa come esercizio della mimesi, è alla base di ogni gioco svolto dai piccoli esseri umani seppur con le dovute differenze per intensità. Giocare a fare il principe non richiede, ovviamente, lo stesso sforzo di immaginazione di una partita a scacchi, così come diversi sono i presupposti per cui i due giochi vadano a buon fine. Nel primo caso sarà fondamentale immedesimarsi completamente nel personaggio, nel secondo sarà sufficiente conoscere il ruolo che viene attribuito ai singoli pezzi e le possibilità di manovra all'interno della scacchiera.

1.4 Dal Gioco al Video-gioco

Nel 1958 l'intrattenimento, il loisir, lo svago, fecero il primo passo verso l'interno dello schermo. Quell'anno due ricercatori del Brookhaven National Laboratory, William Higinbotham e Robert V. Dvorak, decisero di utilizzare le loro conoscenze in campo elettronico per trovare una nuova applicazione per l'oscilloscopio. Giocare.
L'intento dei due era di trovare un'alchimia che permettesse ai visitatori di avere una dimostrazione delle potenzialità dei macchinari e al tempo stesso non annoiarsi. Highinbotham e Dvorak utilizzarono i segnali luminosi visibili sullo schermo per "simulare" una partita a tennis. Al gioco si era appena aggiunto il video. Era nato il videogioco.
In realtà *"Tennis for two"* (questo il nome che i due scienziati avevano dato alla loro innovazione) non può essere considerato il primo videogioco, ma

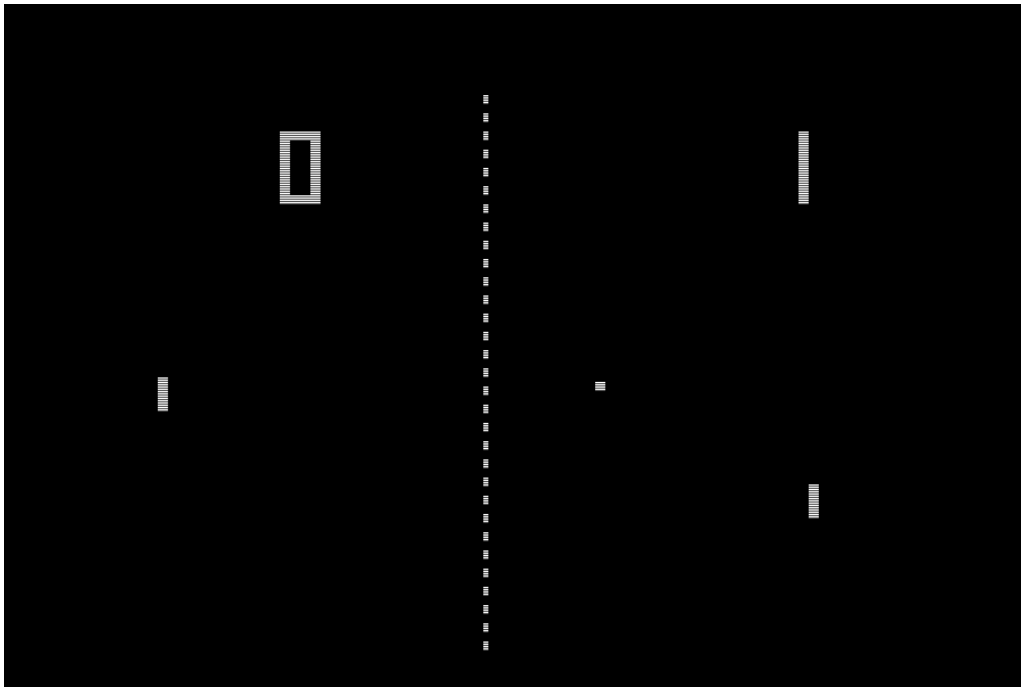
solo un espediente didattico. Si dovrà attendere fino al 1961 perché Steve Russel, giovane scienziato del MIT mettesse a punto il primo software la cui unica utilità era la distrazione. Utilizzando un PDP-1, Russel programmò *Spacewar!*

Spacewar era un gioco piuttosto semplice, sullo schermo apparivano due navicelle spaziali che dovevano combattersi a vicenda e al tempo stesso evitare la forza gravitazionale del sole.[16]

1 W. Higinbotham (a destra) e un collega giocano a SpaceWar!

Higinbotham e Russell avevano solo gettato i semi per la nascita di un nuovo medium ma la paternità dell'industria videoludica va attribuita ad un ingegnere del MIT di Boston, Nolan Bushnell che nel 1971 fondava Atari, prima società impegnata esclusivamente nel settore dei videogiochi e metteva sul mercato i primi due arcade-game della storia: *"Computer Game"* (una versione migliorata di SpaceWar) e successivamente il celeberrimo *"Pong",* entrambi distribuiti come cabinati coin-up.

[16] Una versione di Spacewar! per browser è disponibile all'indirizzo www.masswerk.at/spacewar/ (visitato il 17/02/2016)



2. Schermata di gioco tratta da Pong

Nel corso di quasi 50 anni di storia, l'industria videoludica ha vissuto alterni momenti di splendore, decadenza e rinascita che culminano oggi con un pressoché totale addomesticamento da parte del pubblico.

Dopo un primo periodo durato circa dieci anni e caratterizzato da una forte espansione commerciale, il videogame iniziò a percorrere a ritroso la strada che aveva condotto il gioco all'interno dello schermo divenendo, di fatto, un prodotto che potremmo definire ***transmediale*** *"Una forma di narrazione che utilizza molteplici piattaforme e formati per offrire un'esperienza pervasiva e diversi punti d'ingresso alla storia"*[17].

[17]Per un approfondimento, Cfr. JENKINS H. (2012, trad. it. a cura di PAPACCHIOLI M., SUSCA V.), *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo (titolo originale: *Convergence Culture*, New York University, 2006)

È il periodo in cui altre fette dell'industrie dell'intrattenimento, prima tra tutte l'industria cinematografica[18], si resero conto delle potenzialità espressive del mezzo videoludico.

1.5 Un mercato in espansione

Come ogni altro medium precedente anche il videogame ha avuto bisogno di un periodo di addomesticamento durato circa 10 anni ma che lo ha trasformato dal fenomeno di nicchia degli albori ad uno dei settori più redditizi dell'industria culturale.

Come abbiamo detto, la prima casa di produzione dedicata esclusivamente ai videogame fu Atari, fondata da Nolan Bushnell nel 1972, la leggenda narra che agli esordi i telefoni della compagnia venissero lasciati squillare volutamente per dare l'impressione di personale estremamente indaffarato.

L'espediente adottato dallo staff di Bushnell (che annoverava tra i suoi ranghi un ancora giovanissimo Steve Jobs) non fu necessario molto a lungo, già nel 1976 la compagnia venne ceduta alla Warner per 28 milioni di dollari. Sotto la nuova proprietà, Atari conobbe il successo globale con la produzione della storica console Atari VCS e di numerosi cabinati coin-up che spopolarono tra i giovani statunitensi. Atari si imponeva come fondatrice di un mercato tutto nuovo guadagnando circa 100 milioni di dollari per ogni nuovo gioco.

Negli anni seguenti, sull'onda dei successi ottenuti da Atari, nacquero decine di altre compagnie impegnate nello sviluppo e nella vendita di videogiochi, console e cabinati portando ad una rapida saturazione del mercato che culminò con un disastroso crollo nel 1983 e ricordato come *peste del software*, una crisi che solo poche aziende riuscirono a superare.

[18] Cfr. par. 1.6

A seguito di tale scossa il mercato videoludico conobbe un inarrestabile periodo di ripresa ed espansione; nel 1983 le nipponiche SEGA e Nintendo si contendevano la supremazia nel settore delle console domestiche rispettivamente con il Master System e con il FamiCom, nello stesso anno vennero lanciati il Commodore 64 e lo ZX Spectrum, due PC progettati sia per il lavoro che per il gioco, nel 1994 farà il proprio debutto in Giappone (l'anno successivo negli USA e in Europa) la PlayStation di Sony che dominerà incontrastata sino all'introduzione della Xbox di Microsoft nel 2001.

Oggi il mondo dei videogame è molto più vasto e variegato di quanto non fosse fino a 15 anni fa, un mondo dove contemporaneamente coesistono console domestiche e portatili, personal computer progettati appositamente per il gaming, videogiochi disponibili online e applicazioni eseguibili direttamente da cellulare.

3. Candy Crush, dal 2007 è tra le più scaricate app per smartphone

Secondo uno studio condotto da AESVI[19] si stima che nel 2014 solo in Italia, il mercato dei videogame abbia superato la soglia di 893 milioni di euro di fatturato, e che nei primi cinque mesi del 2015 si sia sfiorata quota 300 milioni con un trend in crescita del 3,8% rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente, mentre secondo l'ultima rilevazione, condotta nel 2013, il mercato globale dei videogame ha generato un indotto pari a 76 miliardi di dollari americani.[20]

Ancor più interessante è l'aumento del numero di videogiocatori italiani, passati da 22,2 milioni nel 2011 a 29,3 milioni di persone nel 2015.

Aumenta anche l'età dei "gamer" italiani: il 24% ha tra i 35 e i 44 anni, il 20% tra i 45 e i 54 anni, il 10% tra i 55 ed i 65, il 9% oltre i 65 anni di età.

In altri termini "videogioca" quasi il 50% della popolazione italiana compresa tra i 9 e i 65 anni con una sostanziale parità tra i generi (51% maschi, 49% femmine).

Il motivo è da ricercarsi nel numero incredibilmente elevato di incarnazioni che il videogame ha assunto in anni recenti e in una significativa virata verso il mobile anche da parte di compagnie impegnate nella produzione di software per console.

Secondo alcune fonti[21], il mercato italiano dei giochi per smartphone e tablet è destinato ad una crescita esponenziale che si prevede possa raggiungere i 445 milioni di euro di fatturato entro il 2020.

---

[19] Un prospetto completo è disponibile all'indirizzo www.aesvi.it/cms/attach/editor/Infografica_AESVI_2014-2015.pdf (visitato il 17/02/2016)

[20] www.vgsales.wikia.com/wiki/Video_game_industry (visitato il 10/02/16)

[21] www.repubblica.it/tecnologia/prodotti/2015/11/10/news/videogiochi_nel_2020_un_mercato_da_un_miliardo_di_euro-127023164/ (visitato il 16/02/2016)

1.6 Di schermo in schermo

Nel 1982, nelle sale viene proiettato per la prima volta il film cult *"Tron"* prodotto dalla Disney per la regia di Steven Lisberger, il primo a trarre dai videogame forte ispirazione per la sceneggiatura.

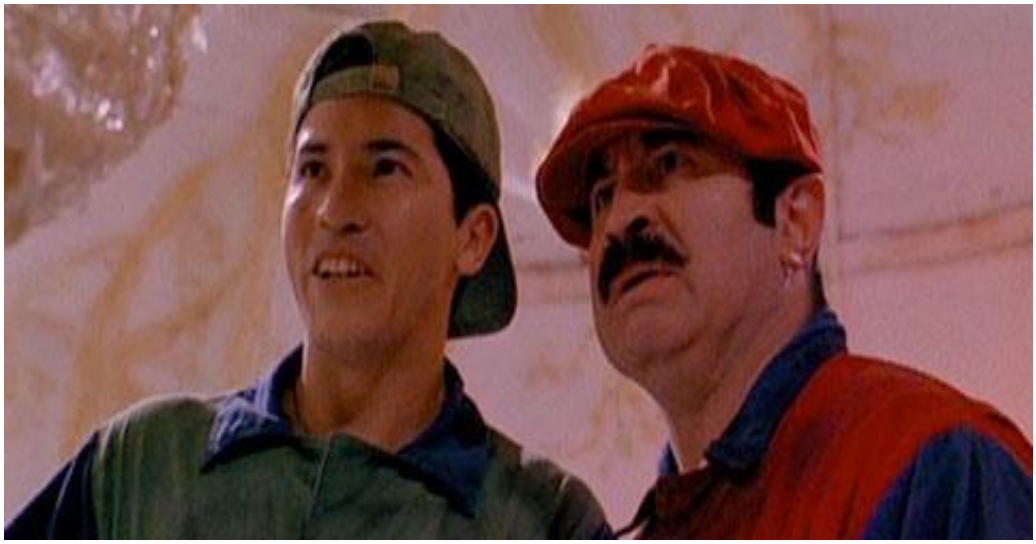
Tron fu un film pioneristico sotto diversi aspetti: oltre ad incorporare i videogame all'interno della trama utilizzava effetti speciali all'avanguardia per la simulazione degli ambienti virtuali all'interno dei quali si muovono i protagonisti, si trattava di un primo esperimento premiato più dalla critica che dal botteghino ma che ha creato indubbiamente una seconda piattaforma dentro la quale i videogiochi potevano esprimere le loro potenzialità narrative.

Ridurre le *molteplici piattaforme* citate da Jenkins al solo mondo cinematografico può apparire alquanto limitante, ma può risultare utile adottare il cinema come cartina tornasole per comprendere l'effettiva crescita del mondo videoludico.

Per il 2016 sono previste tre pellicole letteralmente ispirate da altrettanti titoli profondamente diversi: Angry Birds, World of Warcraft e Assassin's Creed[22], un siffatto dato può risultare ancora più interessante se paragonato al numero totale di film sui generis usciti nelle sale a partire dal 1993, anno in cui Bob Hoskins impersonava l'idraulico baffuto più famoso di sempre in quello che è il primo lungometraggio ad avere per protagonista un personaggio dei videogame, ben 47 adattamenti nel corso di 22 anni. Un semplice calcolo matematico suggerisce una media di 2 film per anno, il

[22] Angry Birds, gioco rompicapo sviluppato da Rovio Mobile e pubblicato nel 2009 per piattaforme mobili e portatili.
World of Warcraft, Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) sviluppato da Blizzard nel 2004 per PC Windows e Macintosh
Assassin's Creed, serie di videogiochi d'azione stealth, sviluppati da Ubisoft a partire dal 2007 per Sony PlayStation 3, Xbox 360 e PC Windows

dato reale è ben diverso: 5 pellicole nel solo biennio 1994/95 (anno di uscita della PlayStation prodotta da Sony) dato più che raddoppiato nel 2005/06 con 10 film frutto di adattamenti dai videogiochi.



4. John Leguizamo (a sinistra) e Bob Hoskins (a destra) nei panni di Luigi e Mario

Si aggiunga che questo semplice calcolo non tiene conto di tutti quei film che sfruttano i videogame come pretesto per lo sviluppo della trama: WarGames!, eXistenZ, Gamer[23], sono solo alcuni esempi di una produzione che ha attinto a piene mani dal mondo videoludico.

La possibilità per le case cinematografiche di attingere a soggetti e sceneggiature già pronte ma pensate per altri media non sempre si traduce in successo commerciale; se i protagonisti dei fumetti Marvel e DC sono sinonimo di garanzia al botteghino lo stesso non può essere detto per i personaggi Nintendo, Namco, Konami o Capcom, basti pensare che *Prince*

[23] WarGames, 1983, regia di John Badham; eXistenZ, 1999, regia di David Cronenberg; Gamer, 2010, regia di Mark Neveldine e Brian Taylor

of Persia – Le Sabbie del Tempo[24], pellicola ispirata dal videogioco omonimo, con oltre 300 milioni di dollari di incasso[25] è al primo posto tra gli adattamenti cinematografici di opere videoludiche ma si trova diverse lunghezze dietro *Marvel: Avengers* (2012) che ha invece superato 1,5 miliardi[26], ed è ancora più interessante notare come molti videogiocatori non apprezzino affatto le trasposizioni dei loro titoli preferiti su cellulosa.

Perché i personaggi dei videogiochi non riescono a ottenere al cinema lo stesso successo già conquistato su console? Buona parte dell'insuccesso è da attribuirsi alla mancanza di interazione, all'impossibilità di poter **giocare con i film**: come già detto utilizzare su un medium ambientazioni, trame e personaggi pensati per altre piattaforme non sempre è una scelta vincente. Il cinema nel momento stesso in cui svela la sua più grande forza svela anche la sua più grande debolezza, effetti speciali, cast eccezionali e budget milionari ben poco possono contro l'immedesimazione parziale o totale che il videogiocatore prova con la storia da lui vissuta tramite i giochi. Il coinvolgimento attivo provato durante una partita a *Tomb Raider* è del tutto diverso dall'osservazione passiva delle peripezie di Lara Croft/Angelina Jolie, se nel secondo caso siamo semplici spettatori, nel primo saremo invece noi a risolvere gli enigmi e compiere le gesta nei panni della nostra eroina preferita. Per tornare a quanto accennato nel par. 1.2 la mimesi crea il presupposto per la riuscita di ogni gioco, la differenza sta nel grado di immedesimazione richiesto, immedesimazione che nei videogiochi raggiunge il proprio massimo.

---

[24] Prince of Persia – Le sabbie del Tempo, film del 2010 diretto da Mike Newell si ispira alla serie di videogiochi Prince of Persia prodotta da BRØDERBUND, Red Orb, Gameloft e Ubisoft dal 1989 al 2010

[25] www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=princeofpersia.htm (visitato il 17/02/2016)

[26] www.boxofficemojo.com/movies/?id=avengers11.htm (Consultato il 17/02/2016)

“A differenza di un film, dove un regista produce una narrazione univoca, un videogioco è soggetto al cambiamento che dipende dal giocatore.”
Henry Jenkins

Capitolo 2: Realtà Fisica e Realtà Virtuale

"L'ambiente digitale non è un mondo parallelo o puramente virtuale, ma è parte della realtà quotidiana di molte persone." Papa Benedetto XVI[27]

"Che vuol dire reale? Dammi una definizione di reale. Se ti riferisci a quello che percepiamo o a quello che possiamo odorare, toccare e vedere, quel reale sono semplici segnali elettrici interpretati dal cervello." Morpheus[28]

Esploriamo il mondo che ci circonda mediante l'ausilio dei nostri cinque sensi, reputiamo il mondo fisico come reale in quanto è percepibile concretamente dalle nostre terminazioni nervose, mentre ciò che è "virtuale"[29] viene avvertito come fittizio, immaginario, non reale. Ciò è vero solo in parte, la concezione di reale e virtuale come poli opposti è da considerarsi ormai superata. La pervasività dei media digitali, in generale, e dei videogiochi in particolare, ha modificato la percezione di "virtuale" come distinto da "reale" portando a una evoluzione che Lev Manovich definirà cultura del software o *software culture*[30].

L'immersione da parte del giocatore nell'ambiente virtuale, complice l'utilizzo di alcuni device di ultima generazione, è pressoché totale. La

[27]http://w2.vatican.va/content/benedict-xvi/it/messages/communications/documents/hf_ben-xvi_mes_20130124_47th-world-communications-day.html (visitato il 17/02/16)

[28] Personaggio immaginario appartenente alla trilogia cinematografica *Matrix*, la citazione si riferisce al primo film della saga. The Matrix, Andy e Larry Wachosky, 1999

[29] Per un approfondimento sul tema della Realtà Virtuale, Cfr. RHEINGOLD H., *La realtà virtuale. I mondi artificiali generati al computer e il loro potere di trasformare la società*, Bologna, Baskerville, 1993 e PARISI D., *Simulazioni. La realtà rifatta nel computer*, Bologna, Il Mulino, 2011

[30] Il concetto di software culture verrà analizzato più ampiamente nel par. 2.5

quarta parete si va sgretolando sotto i colpi inesorabili delle nuove tecnologie di produzione e le nuove possibilità di fruizione dei videogiochi.

2.1 Il mondo verso lo schermo

Come abbiamo visto in chiusura del capitolo precedente, il primo medium verso il quale sono migrati i personaggi dei videogame è il cinema ma, prima di approfondire le altre influenze e implicazioni che i videogiochi hanno avuto sulla cultura di massa, qui intesa come il complesso di *prodotti culturali*, potrebbe essere utile fare un passo indietro ed analizzare come inizialmente alcuni elementi culturali siano stati inglobati all'interno delle prime produzioni videoludiche.

I primi vagiti del videogioco furono condizionati sia dalle limitazioni tecniche che dal contesto storico-sociale che li ha visti nascere, ovvero la guerra fredda; giochi come SpaceWar riflettevano il clima di tensione politica e i progressi tecnologici rappresentati dalle prime esplorazioni spaziali che hanno caratterizzato buona parte degli anni '60.

Bisognerà attendere quasi un ventennio per assistere ad un sostanziale cambiamento sotto diversi aspetti, un miglior comparto tecnico consentiva agli sviluppatori di produrre giochi più complessi e con una maggiore varietà di tematiche.

Nel 1984, lo scienziato sovietico Aleksej Pažitnov mise a punto un videogioco epocale sotto ogni punto di vista, **Tetris.** Si trattava di un puzzle game il cui funzionamento semplice ed immediato ne ha decretato il successo mondiale, ma il vero punto di rottura segnato da Tetris è da attribuirsi al contesto culturale in cui è nato: Pažitnov inserì all'interno del gioco riferimenti espliciti alla cultura sovietica, i temi musicali originali

sono rivisitazioni di composizioni popolari russe mentre nella schermata iniziale di alcune versioni è rappresentata la piazza rossa di Mosca.

5. Schermata iniziale di Tetris per NES

Che poi Tetris sia divenuto uno dei videogiochi più diffusi e importanti al mondo, riadattato per numerosi device (pc, console, calcolatrici, iPod ecc.) è un'ulteriore conferma della sua rilevanza: Tetris è il primo titolo transmediale della storia dei videogiochi, il primo ad incorporare elementi culturali pre-esistenti e ad influenzare le produzioni culturali successive.

6. Una famosa scena dei Simpson ispirata dal Tetris

È indubbio che Tetris abbia spalancato le porte ad un nuovo modo di concepire e creare i videogame; altri titoli dello stesso periodo avevano tentato strade diverse, spesso con risultati negativi o addirittura disastrosi come, ad esempio, *E.T.* videogame tratto dall'omonimo lungometraggio, ideato per Atari 2600 e ricordato come il peggior videogame della storia (al punto che le copie invendute furono sepolte in una discarica del New Mexico).

7. Uno dei livelli di E.T. per Atari 2600

Nonostante E.T. avesse alle spalle un personaggio già collaudato da Steven Spielberg sul grande schermo, la cartuccia di gioco non fece scattare la medesima scintilla e i suoi effetti nel panorama culturale moderno furono molto modesti.[31]

[31] Il gruppo indipendente Wintergreen ha dedicato ad E.T. il videoclip del brano "When I wake up" www.youtube.com/watch?v=8Rt_3_bQVJU (visitato il 17/02/2016)

8. Una copia di E.T. ed una di Centipede ritrovate nella discarica di Almogordo nel 2014

Abbiamo così davanti due modi diversi di incorporare elementi culturali già esistenti all'interno di un videogame; nel primo caso si tratta di elementi appena accennati ma facilmente riconoscibili come un'immagine o un motivetto musicale, nel secondo abbiamo invece a che fare con lo sfruttamento puramente commerciale di un'opera già esistente. Entrambe le pratiche sono ancora oggi largamente utilizzate ma, complice il progresso tecnologico, la maggiore disponibilità di titoli e l'eterogeneità dei gusti del pubblico, le differenze di risultati, in termini economici, tendono a essere molto più contenute che in passato.

2.2 Dallo schermo al mondo

Il 1993, lo abbiamo già ricordato, ha visto il primo adattamento cinematografico di un videogame con il film *Super Mario Bros*, ma i personaggi virtuali erano venuti fuori dal piccolo schermo dieci anni prima che Bob Hoskins interpretasse il baffuto idraulico.
In testa alla schiera di *creature digitali* pronte ad invadere il mondo reale c'è Pac-Man (Puck-man in originale).

Partorito dalla mente di Tohru Iwatani durante una cena a base di pizza, Pac-Man diverrà ben più di un personaggio e si ergerà allo status di icona negli anni immediatamente successivi al suo rilascio (avvenuto nel 1981) fino a giungere ad una definitiva consacrazione nel 2010 quando Iwatani è stato insignito del Guinness World Record[32] per aver creato il videogioco arcade più installato della storia con quasi 300.000 cabinati sparsi per il mondo.

Pac-Man fu il primo videogame ad avere un protagonista, a differenza di titoli contemporanei dove bisognava comandare una navicella spaziale come in *Space Invaders* (che pure ha lasciato la propria impronta nella cultura popolare contemporanea) o manovrare una bacchettina come in *Pong*, il piccolo disco giallo si imponeva al grande pubblico offrendo un personaggio con il quale empatizzare, si poteva intravedere già un embrione della "mimesi" discussa nel Capitolo 1. Il tifo per Pac-Man però fu tanto coinvolgente da sconfinare oltre il buio delle sale giochi, diverse aziende infatti si impegnarono nella produzione e commercializzazione di gadget a tema: t-shirt, giocattoli, una console portatile dedicata ed una serie televisiva a cartoni.

[32] www.guinnessworldrecords.com/world-records/most-successful-coin-operated-arcade-game (visitato il 17/02/2016)

9. La console portatile prodotta da Tomy a partire dal 1981

In modo del tutto simile opererà, a partire dal 1996, un altro titolo proveniente dal Sol Levante *"Pokémon"*, ideato da Satoshi Tajiri per il Nintendo GameBoy.

Pokémon (dalla contrazione di Pocket Monsters, mostriciattoli tascabili) è un classico RPG in cui il giocatore veste i panni di un allenatore di Pokémon alle prime armi.

L'idea di Tajiri, che prende spunto dalla pratica dei ragazzini giapponesi di catturare degli insetti per puro divertimento, si trasformerà ben presto nel secondo media-franchise più conosciuto della storia (dietro solo a Super Mario Bros) e che comprende manga, anime, carte collezionabili, figurine e gadgets vari. Al 2016 il comparto videoludico di The Pokémon Company ha venduto, da solo, 275 milioni di copie[33]. L'impatto culturale dei Pokémon però non si esprime solo nei volumi di vendita, è infatti possibile trovare, sparse per la rete, testimonianze dell'influenza che i Pokémon

[33]pokemon.gamespress.com/release.asp?i=1907 (visitato il 17/02/2016)

hanno avuto sulla generazione nata e cresciuta tra la seconda metà degli anni ’80 e la prima metà degli anni ’90. Generazione non a caso definita “Nintendo Generation”, cui seguirà immediatamente dopo la “PlayStation Generation”.

10. Una proposta di matrimonio fatta con una Pokéball e la caratteristica frase "I Choose You"

2.3 Immersi nel digitale

Di Pac-Man si è detto che è stato il primo titolo a contenere al suo interno un’idea, ancora embrionale, di immedesimazione da parte del giocatore nei confronti del protagonista. L’idea trae origine dall’intenzione di Iwatani di aprire il mercato del Gaming anche alle ragazze: *“Volevo coinvolgere anche le ragazze e le coppie, pensai ad un nuovo gioco per loro.”* Come detto, la scelta si rivelò vincente e impose ai programmatori di includere

nelle loro creazioni personaggi con cui identificarsi, è da questa concezione che nel 1981 nascerà il personaggio più famoso dell'intero panorama videoludico, Super Mario: un idraulico italiano, baffuto e tarchiato, a cui il terribile Donkey Kong ha rapito la ragazza. Shigeru Myamoto, il suo creatore, immaginò un personaggio che potesse essere facilmente riconoscibile, gli diede un'identità ed una missione da compiere aggiungendo così al videogioco la trama (fino a quel momento contenuta all'interno dei libretti d'istruzione venduti insieme alle cartucce di gioco) che per quanto semplice e lineare, fece appassionare milioni di persone in tutto il mondo.

La narrazione è una componente basilare per ogni tipo di medium, sia esso un libro, un film o un videogioco, è necessaria affinché il pubblico, alla lunga, non trovi noioso l'intrattenimento. Nei videogiochi la trama non è sufficiente per creare un coinvolgimento emotivo, è necessaria l'immedesimazione, il sentirsi parte integrante della trama, la consapevolezza, per il giocatore, di essere l'esecutore delle mosse che vedrà su schermo.

Alla fine del paragrafo precedente abbiamo parlato di Pokémon, un videogioco particolare sotto diversi punti di vista al quale, a partire dalla terza serie è stata aggiunta la possibilità di scegliere, oltre al nome, il sesso del protagonista, aumentando enormemente le potenzialità di immedesimazione per il pubblico di riferimento (bambini e ragazzi tra 6 e i 16 anni), a catturare, addestrare e far evolvere i Pokémon non era il personaggio osservato sullo schermo, erano gli stessi giocatori che sceglievano con la maggior libertà possibile come procedere nell'avventura.

Una menzione a parte meritano tutti quei titoli che rientrano nel canone dei First Person Shooter (abbreviato in FPS) una tipologia di giochi che tenta di far coincidere il punto di vista del personaggio con quello del giocatore.
Gli FPS devono il proprio successo a *Battlezone* pubblicato da Atari nel 1980.
Battlezone, tramite una primitiva grafica vettoriale, simulava la conduzione di un carro armato in ambiente ostile. Il suo punto di forza fu l'hardware sul quale era installato, il cabinato infatti montava un periscopio attraverso il quale il giocatore avrebbe potuto osservare il campo di battaglia e immedesimarsi nelle azioni compiute.

11. Il cabinato di Battlezone

Battlezone è stato il precursore del genere poi effettivamente avviato da *Wolfenstein 3D* nel 1992 e contemporaneamente, grazie anche al suo discreto successo, ha aperto le porte a periferiche di gioco in grado di simulare, in maniera più o meno verosimile, situazioni e oggetti reali: *Time Crisis*, *Duck Hunt*, *Silent Scope* per citare altri esempi.

12. Per giocare Silent Scope (1999) bisognava utilizzare lo schermo LCD all'interno del mirino ottico del fucile

La simulazione attuata tramite delle speciali periferiche ha compiuto un balzo in avanti: le pistole utilizzate per giocare a Time Crisis si sono già evolute nel Nunchuk[34], nel Kinect[35] e in altri device speciali, dedicati appositamente ad alcuni tipi di gioco. Il 2016 potrebbe rappresentare un

[34] Controller speciale realizzato per la console Nintendo Wii, e che tramite appositi accessori può trasformarsi in fucile, volante e racchetta da tennis

[35] Periferica dotata di videocamera per la Xbox di Microsft e pubblicizzata con lo slogan "Il Controller sei Tu"

momento di svolta con l'introduzione di speciali occhiali[36] in grado di immergere il giocatore all'interno dell'ambiente virtuale.

"I programmatori di giochi non amano soprattutto le limitazioni poste dalla tecnologia del momento [...] chi vuole capire dove si sta indirizzando il futuro della tecnologia deve osservare i programmatori di giochi"[37]

2.4 Realtà Virtuale e Realtà Fisica: Molti punti di connessione

L'evoluzione tecnologica che ha caratterizzato la seconda metà del secolo scorso, com'era prevedibile, si è riflessa anche nel mondo del *gaming.*

Gli esempi citati in chiusura del paragrafo precedente sono utili per comprendere come la simulazione del reale abbia investito, in maniera diversa da caso a caso, un gran numero di generi videoludici.

I programmatori di giochi, animati dalla voglia migliorare costantemente il proprio lavoro, tentano di offrire al pubblico mondi sempre più accurati, effetti fisici e animazioni dei personaggi sempre più realistiche.

In altri termini i *game developer* portano avanti il lavoro iniziato negli anni '70 da Alan Kay e dal suo gruppo di collaboratori presso lo Xerox PARC di Palo Alto e che con i suoi studi gettò le basi per l'invenzione del Personal Computer così come lo conosciamo oggi. La grande intuizione di Kay fu quella di voler creare un medium innovativo il cui contenuto fosse rappresentato da *"una vasta gamma di media già esistenti e non ancora inventati"*[38].

---

[36] Si tratta di più periferiche, non ancora in commercio:
1) PlayStation VR alla quale, durante la fase di progettazione, era stato dato il suggestivo nome di *Project Morpheus*, 2) OculusRift, periferica HMD (head-mounted-display) in fase di sviluppo da parte di Oculus VR, 3) HTC Vive, di HTC e Valve, annunciato nel 2015

[37] LA PLANTE A., SEIDNER R., *Playing For*, in CARZO D., CENTORRINO M., (2001), p. 71)

[38] KAY A, GOLDBERG A., in MANOVICH L., *Software Culture*, p. 62

Lo stesso autore ribattezzerà la propria intuizione *metamedium,* un termine che, se applicato ai videogiochi, apre la strada a interessanti riflessioni. In effetti l'idea di Kay contrasta con il concetto di *rimediazione* espresso da Jay Bolter e Richard Gruisin in *Remediation: Understanding New Media* in quanto questi ultimi immaginavano una macchina semplicemente in grado di simulare media già esistenti e non di crearne di nuovi. In altri termini, mentre Bolter e Gruisin pensavano al computer come ad un contenitore per tutti i vecchi media, Kay aveva intuito le potenzialità espressive che sarebbero derivate dall'accostare tra loro le tecniche mediali tradizionali; tipografia, pittura, musica, fotografia e cinema. Lev Manovich, nel suo Software Culture, si spinge oltre e delinea l'evoluzione, l'importanza, che il software ha assunto nella nostra società descritta come basata sul **software culturale**: *"culturale nel senso che viene utilizzato direttamente da milioni di persone e che trasporta atomi di cultura".* Gli applicativi digitali ci circondano e rappresentano *"una coltre che avvolge tutte le aree della società contemporanea"*[39] e cioè una connessione tra tutte le attività umane: informazione, economia, politica, istruzione, sanità, sono controllate e regolate tramite software ideati appositamente. Manovich, inoltre, individua due possibili strategie di fusione tra media differenti; da una parte il *remix* (paragonabile alla multimedialità) che consiste nell'accostamento di due o più media i quali rimangono comunque distinguibili (si pensi ad una pagina web dove testo, immagini e video sono facilmente isolabili), dall'altra parte l'*assemblaggio profondo* dove a fondersi non sono solo i media che costituiscono il messaggio ma anche le loro peculiari tecniche *"un linguaggio mediale ibrido ricco, intricato e complesso"* e, come vedremo tra poco, dove a fondersi sono, in senso più ampio, la realtà fisica e quella

[39] Ibidem, pag. 18

virtuale. Proprio l'assemblaggio profondo così concepito sta alla base del lavoro dei programmatori, i quali devono ricreare il reale, o il verosimile, all'interno di un ambiente virtuale e renderlo credibile.

L'evoluzione, che Manovich definisce *rivoluzione di velluto*, è ancora in corso ed interessa ovviamente anche il mondo dei videogiochi che adesso possono trascinare il pubblico all'interno dell'esperienza videoludica attraverso il *coinvolgimento* e la *personalizzazione.* Il salto qualitativo compiuto dalle console domestiche di ultima generazione (PlayStation 4 e Xbox One) ha permesso un livello di simulazione del reale che trascende la mera imitazione dell'esistente. Tecniche come il *Full Motion Video* (cioè l'utilizzo di sequenze filmate nelle scene di intermezzo come avveniva, ad esempio, sulla prima PlayStation) o il *TextureMapping* (che consiste nella *renderizzazione* in digitale degli ambienti virtuali) sono state sostituite dalle più efficaci e realistiche *Motion Caputre* (l'utilizzo di speciali sensori che "catturano" i minimi movimenti del volto e del corpo) e *Universal Capture* (che consente di trasporre un ambiente fisico in digitale e di modificarlo a piacimento). Finora la vetta più alta di tale assemblaggio profondo tra realtà virtuale e realtà fisica è stato raggiunto dal quinto capitolo della chiacchierata, quanto fortunata, saga Grand Theft Auto[40], un titolo open world che consente al giocatore di compiere le proprie scorribande tra le strade di Los Angeles (rinominata Los Santos nel videogame) che al proprio interno comprende, ad esempio, recitazione, regia e sceneggiatura tipiche del cinema hollywoodiano.

GTA V è il perfetto esempio di come l'assemblaggio profondo, applicato ai videogame, riesca a creare una narrazione molto più avanzata rispetto a quanto descritto nelle prime parti di questo capitolo, coinvolgente e di

[40] Serie di videogiochi prodotta da Rockstar Games per PC e Console in stile Free Roaming

successo[41], capace di attirare centinaia di migliaia di giocatori in tutto il mondo. L'apice del coinvolgimento emotivo avviene nella controparte multiplayer dello stesso gioco definita GTA Online. In GTA Online ogni giocatore può scegliere il proprio Avatar[42], modellarlo secondo le caratteristiche fisiche che più reputa consone e iniziare una carriera criminale virtuale del tutto indipendente dalla trama principale del gioco con una libertà d'azione quasi illimitata: è possibile scegliere il proprio appartamento, il mezzo di trasporto, il proprio abbigliamento. In altre parole l'utente diventa parte del gioco. D'altro canto, la semplicità d'uso delle moderne tecnologie ha permesso a molti utenti, anche poco esperti in materia, di imparare a programmare. La padronanza dei mezzi di programmazione si è tradotta in una ulteriore evoluzione del modo di giocare. Titoli come Super Mario, Pokémon e lo stesso GTA Online, per quanto coinvolgenti, non consentono al giocatore azioni che non siano state previste dai game designer, la libertà d'azione è considerevolmente limitata alle leggi del contesto virtuale in cui essa si svolge: Mario non può percorrere un livello a ritroso, il personaggio principale di Pokémon non può superare alcuni ostacoli senza una particolare mossa, l'avatar di GTA Online non può abbattere edifici a colpi di bazooka. Da tali limitazioni nasce un fenomeno di personalizzazione noto nel mondo del gaming come *modding.*

[41] Attualmente Grand Theft Auto V detiene diversi record riconosciuti dal Guinness dei Primati, è infatti il prodotto d'intrattenimento che ha superato il miliardo di dollari d'incasso nel minor tempo (appena 3 giorni) abbattendo il precedente record detenuto dal cinecomic Avengers (7 giorni) inoltre è il titolo PS3 più venduto in assoluto ed il quarto videogame più venduto della storia.

[42] "L'Avatar è una maschera, una rappresentazione iconica di ciò che la persona intende comunicare nello spazio condiviso dei mondi virtuali" GIULIANO L., *Simulacri nella rete: persone avatar e personaggi*, in ROMEO A., *Società, relazioni e nuove tecnologie*, p. 45

Il termine veniva inizialmente utilizzato per indicare la pratica dei cosiddetti *modders* di modificare l'hardware del proprio PC a piacimento e apportare migliorie soprattutto estetiche. Oggi tale appellativo viene usato per indicare colui che, grazie alla propria padronanza dei software, è in grado di eludere le regole imposte dai programmatori, può accedere ai codici sorgente che determinano tali regole e, tramite la loro modifica, infrangerle.

Il fenomeno che contava fino a pochi anni fa una sparuta nicchia di appassionati, complice l'incremento della fetta di mercato occupata dai PC games[43], vanta oggi migliaia di praticanti che possono contare anche sul supporto di siti specializzati[44] che arrivano a pubblicare ogni anno una classifica[45] delle migliori mod realizzate e scelte dagli utenti tramite sondaggio. Il modding, come detto, permette di eludere le regole imposte al giocatore ma gli consente anche di eseguire una "personalizzazione" pressoché illimitata di ogni singolo aspetto del gioco: personaggi, mappe, armi, strumenti, obiettivi possono essere cambiati a piacimento, ben oltre le possibilità offerte dagli editor interni ad alcuni giochi i quali contano una limitata gamma di opzioni disponibili. Il modding diventa un meta-videogioco di personalizzazione, una competizione basata sulla bravura dei modder che non si lasciano imporre le regole del gioco ma le riscrivono.

[43] Cfr. Cap. 1, par. 1.6 e www.superdataresearch.com/blog/us-digital-games-market/?mc_cid=7ebaa0e28f&mc_eid=f99cf46f15 (visitato il 17/02/2016)
[44] www.moddb.com/
[45] www.moddb.com/mods/top (visitato il 17/02/2016)

2.5 L'usura della "Quarta Parete"

Quarta Parete è un termine coniato da Denis Diderot, utilizzato in principio in ambito teatrale per indicare l'immaginaria barriera posta tra gli attori sul palco ed il pubblico in platea. Regola d'oro per gli artisti era di non abbatterla mai, pena la cattiva riuscita della performance. Nel corso degli anni, il termine è stato riapplicato ai media successivi (cinema, tv) mantenendo intatto il proprio significato. In alcuni casi l'abbattimento della quarta parete si è reso necessario per una migliore fruizione del messaggio, come in *"Sei personaggi in cerca d'autore"* di Pirandello o di buona parte della produzione teatrale di Bertold Brecht, in altri casi la quarta parete cade per strappare un sorriso allo spettatore, ed è il caso dell'eroe dei fumetti Deadpool.

Per quel che riguarda i videogiochi, il concetto di quarta parete è, fin dalle origini, apparso nebuloso.

Le Software House e i game developer sanno quanto sia importante mantenere costantemente coinvolti i giocatori utilizzando ogni possibile risorsa: da Sonic[46] che se ignorato per troppo tempo avrebbe fatto dei gestacci verso il giocatore, alle classifiche online di DOOM[47], alla possibilità di condivisione sui maggiori social network delle proprie gesta nei panni di Nathan Drake[48], dal cavo *game-link* per le sfide tra possessori di Game Boy alla campagna elettorale di Barack Obama per le elezioni presidenziali del 2008 condotta, anche, attraverso i videogame fino ad arrivare allo sviluppo di *companion-app*[49] per smartphone che completano e arricchiscono l'esperienza di gioco stessa portandola fuori dalla console,

[46] Protagonista dell'omonimo videogioco prodotto da SEGA
[47] Videogioco FPS del 1993 sviluppato e prodotto da ID Software
[48] Protagonista della saga Uncharted
[49] Si tratta di applicazioni associate a titoli per console

rendendola disponibile ogni qualvolta lo si voglia. Attraversare la quarta parete in entrambe le direzioni, come vedremo nel Capitolo 3, ha determinato il successo indiscusso di alcuni titoli e di una saga in particolare.

Capitolo 3: Il caso Metal Gear Solid

"Da ragazzo volevo lavorare nel cinema e creare i miei film [...]. Proprio in quel periodo scoprii il Nes e un nuovo approccio all'interattività: giocavo tutti i giorni con i videogame e li adoravo. Era una cosa molto diversa dal cinema, ma pensavo che questa forma di interattività forse mi avrebbe permesso di esprimere me stesso e comunicare qualcosa alle altre persone."[50] Hideo Kojima[51]

Alla fine del capitolo due si è accennato ai videogiochi come medium in grado di abbattere la quarta parete: Monkey Island[52], Pokémon, Sonic, Undertale[53] sono solo alcuni esempi.

Esiste però, nel vasto mondo videoludico, una saga che mescola, potenzialità narrativa, gameplay innovativo e capacità di abbattere a più riprese la quarta parete in misura tale da essere entrata nell'immaginario comune di molti videogiocatori (sia esperti sia casual gamer) e di essere accolta nell'Olimpo dei migliori videogiochi in assoluto: ***Metal Gear Solid.***

[50] FERRARI F., *Intervista a HideoKojima. Mister Metal Metal Gear Solid*, Wired,Marzo 2014, www.wired.it/gadget/videogiochi/2014/03/28/intervista-hideo-kojima-mister-metal-gear-solid/ (visitato 05/02/2016)

[51] Cfr. Cap. 1, par. 1.3

[52] Serie di videogame sviluppata da LucasArts a partire dal 1990

[53] GDR online per Windows e OS X sviluppato dal programmatore indipendente Tobey Fox e pubblicato il 15 settembre 2015

3.1 La saga Metal Gear, alcuni cenni storici

Nel 1987 HideoKojima, un giovane programmatore in forza a Konami[54], concepisce un titolo per MSX2[55] che avrebbe dato vita al genere Stealth[56]. Il videogioco da lui creato, è il capostipite di una saga lunga 28 anni (tra le più longeve del mondo videoludico) e che vanta 9 capitoli principali e 22 tra spin-off, remake ed edizioni speciali.

La trama si sviluppa in modo simile a quanto avvenuto con Star Wars al cinema, partendo dalle fasi finali per poi giungere all'origine degli eventi che danno vita all'arco narrativo. Seguendo l'ordine di uscita abbiamo così:

- Metal Gear (1987/ MSX2)
- Metal Gear 2: Solid Snake (1990/ MSX2)
- Metal Gear Solid (1998/ PSX)
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001/ PS2)
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004/ PS2)
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008/ PS3)
- Metal Gear Solid: Peace Walker (2010/ PSP)
- Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (2014/ PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC)
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015/ PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC)

Seguendo invece la cronologia interna alla saga troviamo:

- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (1964)
- Metal Gear Solid: Peace Walker (1974)

[54] Software House nata nel 1969 a Osaka, Giappone

[55] Sistema operativo per personal computer, diffusosi principalmente in Giappone dal 1983 al 1995

[56] Particolare tipologia di videogiochi nei quali è necessario aggirare i nemici anziché affrontarli frontalmente

- Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (1975)
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (1984)
- Metal Gear (1995)
- Metal Gear 2: Solid Snake (1999)
- Metal Gear Solid (2005)
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2009)
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2014)

Per comodità di esposizione verrà adottata inizialmente quest'ultima cronologia, successivamente si passerà ad una breve analisi seguendo l'ordine di rilascio.

Nei primi 4 capitoli seguiremo l'evoluzione di Big Boss, il miglior soldato del ventesimo secolo, mentre nei successivi (fatta eccezione per buona parte di Metal Gear Solid 2) giocheremo nelle vesti di Solid Snake, uno dei tre cloni di Big Boss, dagli esordi sino al ritiro. L'intenzione di Kojima era di sfruttare il videogioco per trattare tematiche "scomode", intrattenere il giocatore con una trama avvincente ed intricata ma allo stesso tempo invitarlo a riflettere sulla società che lo circonda: genetica, controllo delle informazioni, labilità delle definizione di amico in guerra, pace e disarmo nucleare, futilità di ogni forma di guerra, vendetta, sono solo alcuni dei temi trattati all'interno dell'universo Metal Gear.

3.2 Un filo diretto tra giocatore e personaggio

Hideo Kojima, fin dal primo capitolo per MSX2, si è servito di alcuni espedienti per comunicare direttamente col videogiocatore assottigliando prima, ed abbattendo definitivamente poi, la quarta parete che divide il mondo reale dall'ambiente virtuale da lui creato. Alcuni degli espedienti

narrativi utilizzati hanno come scopo quello di creare una forte sensazione di immedesimazione con i protagonisti di ogni capitolo. In *Metal Gear* (1987) Big Boss comandante in capo dell'operazione che vede protagonista Solid Snake come infiltrato nello stato fortezza di Outer Heaven, durante le fasi finali di gioco ci inviterà più volte a spegnere la console dicendoci che la missione è stata annullata e che abbiamo giocato troppo, proseguendo l'avventura scopriremo che Big Boss non è solo il diretto superiore del protagonista ma anche il leader di Outer Heaven.

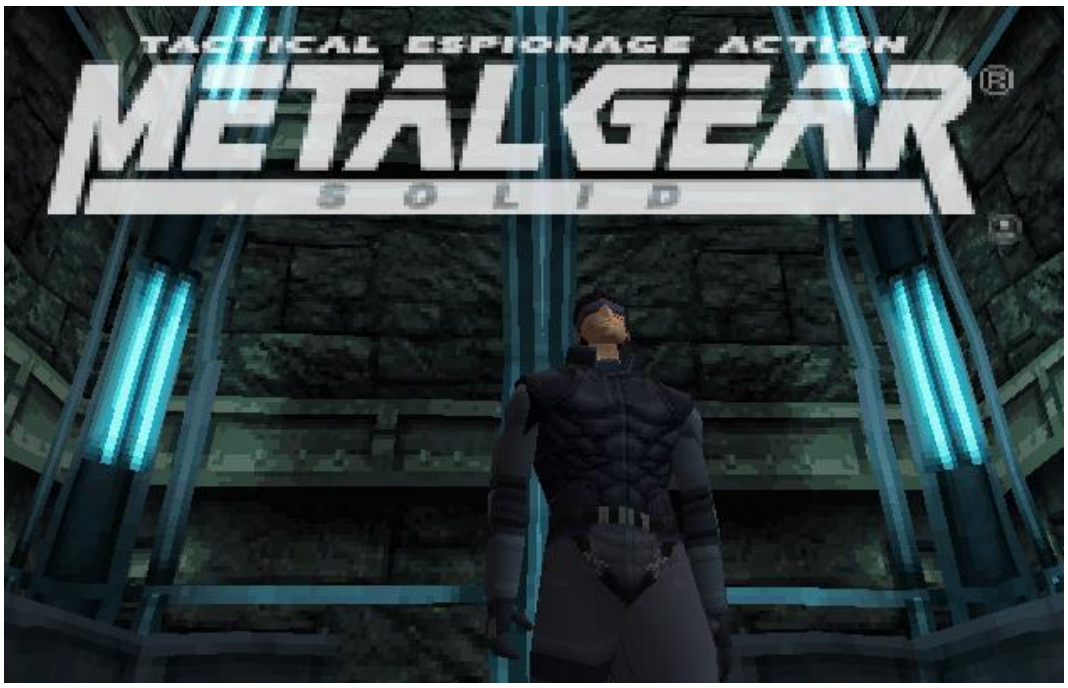
In *Metal Gear 2: Solid Snake*, uno degli ostaggi detenuti presso Zanzibar Land, il nuovo stato fondato da Big Boss, ci dirà che i dati che stiamo cercando si trovano su una cartuccia per MSX2 prodotta proprio da Konami, la Software House proprietaria del brand.

Metal Gear Solid[57] (1998), recentemente eletto dagli utenti come miglior videogioco per PlayStation[58], si spinge oltre sfruttando l'hardware per il quale è stato progettato: durante una conversazione con uno degli ostaggi verremo informati che avremo bisogno di una frequenza radio reperibile solo sul retro del CD di gioco, poco prima dello scontro con Psycho Mantis (uno degli avversari che si incontreranno lungo il cammino), quest'ultimo affermerà di poterci leggere la mente, in realtà leggerà i dati salvati sulla nostra memory card. Durante la stessa sequenza inoltre ci dirà di essere in grado di spostare il nostro controller con i suoi poteri psichici quando invece attiverà soltanto la funzione di vibrazione, la stessa funzione di vibrazione verrà poi utilizzata più avanti: Solid Snake verrà sottoposto a

[57] 6 milioni di copie vendute in tutto il mondo, ha guadagnato il titolo di Killer Application per PlayStation

[58]metalgearplanet.it/news/archivio/2015/09/mgs-premiato-come-miglior-gioco-playstation(visitato il 18/02/2016)
blog.us.playstation.com/2015/09/10/poll-vote-for-the-best-playstation-game-of-all-time/ (visitatoil 18/02/2016)

tortura, per resistervi il giocatore sarà costretto a premere ripetutamente un tasto, durante una conversazione radio immediatamente successiva a questa sequenza di gioco Snake affermerà di avvertire un forte dolore al braccio (verosimilmente identico a quello provato dal giocatore), per ovviare a tale problema verrà invitato a poggiare il controller sul braccio dolorante e lasciare che le vibrazioni emesse eseguano un massaggio muscolare.



53. Solid Snake durante i titoli di apertura di Metal Gear Solid

Metal Gear Solid 2[59] (2001) deve invece il suo successo ad alcune scelte che hanno trascinato il giocatore all'interno dell'esperienza videoludica. Dopo un breve prologo, durante il quale comanderemo ancora Solid Snake, faremo la conoscenza di Raiden, un giovanissimo soldato che vuole rappresentare il videogiocatore tout-court: il suo aspetto androgino e la

[59] 6 milioni di copie, Killer Application per PlayStation 2

possibilità a inizio gioco di scegliere il nome riportato sulle Dog Tag[60] permette anche alle ragazze di immedesimarsi in lui.

La sua esperienza in battaglia è frutto delle simulazioni virtuali coerentemente accostabili al videogioco, tutta la trama di MGS 2 inoltre si basa su tematiche quali il controllo delle informazioni digitali, la realtà virtuale come "luogo" dove esperire senza conseguenze, l'inganno attuato ai danni del protagonista il quale crederà fino all'ultimo di avere contatti radio con persone realmente esistenti salvo poi scoprire nel finale di avere interagito con delle Intelligenze Artificiali in grado di rispondere alle sue aspettative. Il senso di spaesamento provato da Raiden raddoppia nella mente del giocatore, il quale è ormai talmente immedesimato nel "ruolo" svolto da aver dimenticato di avere a che fare con una macchina. La dose viene rincarata nel finale quando si scoprirà di aver partecipato a nient'altro che una simulazione (definita S3[61]) dove tutto è previsto, prevedibile, prestabilito. Esattamente come in un videogioco. Consapevole di ciò, Raiden rinnega il proprio ruolo di "marionetta" nelle mani dei nemici e del giocatore.

Le Dog Tag identificative, citate poche righe addietro, vengono lanciate via dal protagonista che in questo modo si libera dal controllo di chi ne ha manovrato i passi sino alla fine. Raiden, rivendica la propria identità, come Pac-Man ha fatto con le action-figures e Mario con film e cartoni, con un gesto simbolico ma carico di significato: *"Sceglierò il mio nome e la mia vita. Troverò qualcosa che valga la pena tramandare.*[62]*"*

[60] Piastrine di riconoscimento che riportano le essenziali informazioni biografiche del soldato che le indossa.

[61] S3: Solid Snake Simulation, Metal Gear Solid 2 presenta infatti numerosi punti in comune con il suo predecessore

[62] Raiden nel finale di Metal Gear Solid 2

14. Raiden, il protagonista di Metal Gear Solid 2

In *Metal Gear Solid 3*[63] (2005) vestiremo i panni di un Big Boss alle prime armi, quando ancora era conosciuto con il nome in codice di Naked Snake, impegnato in una missione d'infiltrazione in terra sovietica. Durante il proseguimento della storia conosceremo alcune figure fondamentali nella forma-mentis del soldato leggendario, tra esse appare anche The Boss, ex-mentore del protagonista che ha apparentemente disertato nel blocco orientale. Lo scontro finale tra allievo e maestra si concluderà con la vittoria del primo sulla seconda.

Questo particolare capitolo tocca tematiche quali la lealtà verso il proprio paese e i propri ideali, ha toccato profondamente il cuore di molti giocatori nel momento in cui durante una delle cut-scene sono stati costretti a premere personalmente il grilletto per porre fine alla vita di The Boss, un personaggio capace di trasformarsi da nemico a fonte d'ispirazione nel giro di poche scene: *"Esiste un nemico assoluto, immutabile nel tempo? Non esiste una cosa del genere e non è mai esistita. Per il semplice motivo che i nostri nemici sono esseri umani come noi* […] *Ti ho allevato. Ti ho amato.*

[63] 4 milioni di copie vendute

Ti ho dato le armi, insegnato le tecniche e fornito le conoscenze. Non c'è altro che io possa darti. Non ti rimane che prendere la mia vita, con le tue stesse mani […] *C'è spazio per un solo Boss. E per un solo Snake."* Sono queste le sue ultime parole prima di morire.

15. A sinistra Big Boss, a destra The Boss

In *Metal Gear Solid 4*[64] (2008) vestiremo per l'ultima volta i panni di Solid Snake. Durante il gioco potremo ascoltare alcune conversazioni via radio tra i protagonisti che discutono del sistema PS3 e delle differenze tra questo e il primo modello di PlayStation.

In *Metal Gear Solid: PeaceWalker*[65] (2010) si assiste ad una rottura della quarta parete in senso inverso; sarà infatti possibile assoldare HideoKojima, il creatore stesso del gioco, e inserirlo tra i membri dello staff a propria disposizione.

[64] 6 milioni di copie vendute, Killer Application per PlayStation 3
[65] 2 milioni di copie vendute

16.Hideo Kojima tra i membri dello staff di Big Boss

Il cerchio si chiude con *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*(2014) e *The Phantom Pain*[66] (2015). Entrambe le uscite fanno largo utilizzo di espedienti atti a eliminare le barriere poste tra personaggio e giocatore: vengono utilizzate companion-app per tablet e smartphone dalle quali consultare la mappa di gioco in tempo reale mentre la campagna di promozione precedente il lancio è stata condotta attraverso i social network in modo da alimentare rumor e voci di corridoio che hanno coinvolto anche un medico e ricercatore italiano del tutto estraneo alla vicenda[67].

Infine il titolo stesso dell'opera (The Phantom Pain[68]) è stato variamente interpretato: oltre al palese riferimento al dolore fantasma provato dai protagonisti, alcuni appassionati hanno attribuito tale scelta alla sensazione esperita al termine del gioco che da un lato ha rappresentato la chiusura del

[66] 5 milioni di copie vendute

[67] Si tratta del Dott. Sergio Canavero, noto nell'ambito scientifico per le sue ricerche sul trapianto di testa da umano ad umano. Il dottor Canavero è stato accostato ad un medico presente nel gioco.

[68] The Phantom Pain (lett. Dolore Fantasma) è un fenomeno medico: la sensazione di avvertire la presenza di un arto amputato

franchise e, d'altro canto, è stata influenzata dalla mancanza di un vero finale.

Dopo 28 anni, però, la saga vuole lasciare un chiaro messaggio; utilizzando un espediente narrativo infatti ci verrà ricordato che le gesta compiute da Big Boss, diametralmente opposto a MGS 2 risultano quindi le conclusioni cui giunge The Phantom Pain; se Raiden rifiuta il proprio "ruolo", Big Boss/ Venom Snake lo accetta in pieno. Tutte le azioni viste su schermo non sono altro che frutto dell'opera del videogiocatore: "*Anche tu: hai scritto la tua storia. Sei ciò che hai fatto. Io sono Big Boss, e lo sei anche tu. Lui è noi. Insieme. [...] Io sono te e tu sei me. Ricordatelo, ovunque andrai. Grazie... amico mio."*

17. *Venom Snake/Big Boss durante le ultime scene di The Phantom Pain*

3.3 Il fenomeno Metal Gear oltre lo schermo

"Mi metto a nudo io, non mi nascondo come Snake in Metal Gear Solid"
Caparezza. [69]

La creazione di Hideo Kojima ha generato un ampio pubblico (si consideri una media di vendita di 6 milioni di copie per titolo e che il conteggio non tiene in considerazione il mercato dell'usato) di appassionati e veri e propri cultori della saga, i quali a loro volta hanno dato vita ad un ricco sottobosco di produzioni mediali più o meno note che fanno da riferimento alla serie di videogiochi.

La fama di Metal Gear ha influenzato parte della cultura popolare odierna con prodotti *fan-made* che spaziano tra film, canzoni[70], romanzi[71], remake non ufficiali dei vecchi capitoli della serie[72] e siti internet completamente dedicati alle notizie riguardanti la saga. È il caso, ad esempio, di *Metal*

[69] Caparezza è un rapper pugliese, celebre al pubblico per i suoi testi critici nei confronti della società contemporanea. La citazione è tratta da *Abiura di Me*, singolo estratto dall'album *Le dimensioni del mio Caos* pubblicato nel 2008. La canzone fa continuo riferimento a diversi famosi videogame, così come il videoclip che la accompagna è un chiaro omaggio al film *Tron*

[70] In ambito musicale possiamo ricordare il rapper Manuel Aski con Metal Gear Rap

[71] In ambito letterario si ricordi Raymond Benson, autore di due romanzi ufficiali inerenti MGS e MGS 2 per Ian Fleming productions, e Stefania Sperandio autrice di *Fuoco Nemico*, liberamente ispirato a MGS e disponibile gratuitamente online all'indirizzo www.stefaniasperandio.com/2015/06/06/fuoco-nemico-il-romanzo-di-metal-gear-solid/ (visitato il 17/02/2016)

[72] Nel 2014 un gruppo di sviluppatori indipendenti, denominato *Outer Heaven Productions*, ha avviato un progetto per il remake di Metal Gear utilizzando il motore grafico Unreal Engine 4, il progetto è stato poi annullato a causa di problemi legali con Konami mentre è ancora disponibile l'unico trailer rilasciato attraverso la piattaforma Youtubewww.youtube.com/watch?v=BLGSxQifJW0(visitato il 17/02/2016)
Nel 2015 sono invece iniziati i lavori per un remake di MGS a opera di iRam Games, denominato *Shadow Moses.*

Gear Solid: Philantropy[73], film indipendente distribuito online nel 2009ad opera di *Hive Division*, una piccola casa cinematografica italiana nata per volontà di Giacomo Talamini.

Talamini ebbe l'idea di girare un film ispirato a MGS già nel 2002, dopo aver provato Sons of Liberty: *"All'epoca eravamo tutti studenti […] Philantropy era un gioco preso molto sul serio."*[74]

Sempre a un gruppo di fan della serie si deve anche la nascita, nel 2003, di Metal Gear Planet, il primo portale italiano specializzato. Apparso inizialmente su Altervista, nel corso degli anni Metal Gear Planet si è trasformato in una realtà editoriale a tutti gli effetti la cui esistenza, nelle parole del direttore responsabile Omar Sabry è motivata dall'esigenza di *"offrire realmente qualcosa agli utenti* […] *un luogo virtuale in cui si è sicuri di trovare ciò che si cerca* […] *che spero possa far sentire tutti a casa, o per meglio dire in una* ***Outer Heaven*** *di fan di MGS."*[75]

Abbiamo provato a verificare l'impatto che Metal Gear Solid ha avuto, attraverso 16 interviste, che ovviamente non hanno alcuna finalità statistica, ma che possono rappresentare uno spunto di riflessione anche nell'ottica di futuri approfondimenti.

Lo studio è stato condotto attraverso due canali ovvero: la community interna a Metal Gear Planet per quel che riguarda questa saga in particolare, e il gruppo Facebook PqV-Penso Quindi Videogioco per una panoramica su

---

[73] Inizialmente previsto in tre parti, sono state rilasciate solo la prima parte e pochi minuti della seconda, i seguiti sono stati annullati a causa di problemi legali sorti con Konami. Il materiale finora rilasciato è disponibile all'indirizzo www.hivedivision.net/it/portfolio/mgs-philanthropy/(visitato il 10/02/2016)

[74]BELLO A., *Intervista a Giacomo Talamini di HiveDivision,* Metal Gear Planet, Giugno 2015, www.youtube.com/watch?v=S1fbqynbFTU (visitato il 17/02/2016)

[75]metalgearplanet.it/disclaimer (visitato il 17/02/2016)

come venga avvertito il fenomeno videoludico oggi (l'argomento verrà trattato nel paragrafo successivo).

Tra le risposte ricevute, appaiono significative le dichiarazioni di Manuel Fidenzio che in merito all'influenza che MGS ha avuto sulla sua vita dichiara:

"Non vedevo l'ora di arrivare ai 19 anni, finire scuola ed andare dritto spedito nell'esercito: adoravo il mondo militare, volevo farne parte, per cercare qualcosa da...proteggere, o magari un ideale da sostenere; poi quando cresci inizi a riflettere diversamente. Uno dei tanti messaggi che la saga di videogiochi di Metal Gear Solid vuole trasmettere è l'avversione per la guerra, cercando di spiegare che quest'ultima altro non è che un enorme metodo di autodistruzione delle nostre vite, delle nostre realizzazioni terrene oltre che uno spreco delle risorse del pianeta. Questo messaggio mi ha semplicemente fatto cambiare idea sul mio futuro."

Una seconda risposta sullo stesso argomento giunge da Francesco Simionato:

"Posso dire che Metal Gear mi ha aiutato nella carriera scolastica, permettendomi di ricordare alcuni avvenimenti molto più facilmente [..] mi ha spinto a scegliere la facoltà che seguo. Inoltre mi ha introdotto nel mondo del cosplay[76] *e, indirettamente, mi ha portato a conoscere la mia ragazza attuale."*

Giuseppe Buono ci fornisce una terza interpretazione del fenomeno:

[76] Il cosplay (dall'inglese *costume play*) indica la pratica, nata in Giappone, di indossare costumi riconducibili a un determinato personaggio appartenente al mondo dei fumetti, cartoni o videogiochi, e di imitarne i comportamenti

"L'ultimo capitolo ha completamente cambiato il modo in cui vedo la guerra e la deterrenza nucleare. Huey[77] credeva nella pace ottenibile attraverso il deterrente, ma la verità è che è un deterrente che alimenta la guerra. Ironia della sorte è la corsa agli armamenti per non dover combattere mai che porta ai combattimenti."

Nei tre casi appena elencati traspare come alcuni dei videogiocatori che si sono accostati ai vari capitoli della serie appaiono sensibili verso alcune delle tematiche trattate all'interno della saga al punto da rimanerne profondamente influenzati, MGS è diventato un motivo di socializzazione per Francesco, ha spinto Giuseppe alla riflessione sul disarmo nucleare ed ha aiutato Manuel a prendere una decisione per il suo futuro.

Ancora Omar Sabry riassume perfettamente il concetto: *"Per certi versi, Metal Gear Solid rappresenta una filosofia di vita."*

3.4 I videogiocatori e i videogiochi oggi

Stando a quanto emerso sin ora si potrebbe pensare che i videogiochi come Metal Gear Solid abbiano influenze profonde sulla vita dei videogiocatori al punto da richiamare le teorie apocalittiche più "estremiste" come la c.d. *teoria dell'ago ipodermico* che vede il pubblico inerme di fronte ai messaggi lanciati dai vari media. Soggetti facilmente influenzabili e manipolabili, non in grado di esercitare pensieri critici nei confronti del prodotto culturale al quale si sottopongono.

È noto come, sin dalla sua nascita, il videogame sia stato marchiato con lo stigma di prodotto *pericoloso,* potenzialmente in grado di deviare la psiche degli utilizzatori anche a causa della violenza presente in alcuni titoli.

[77]Huey Emmerich, è uno dei personaggi presenti all'interno di Metal Gear Solid: Peace Walker e Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Ancora oggi, il dibattito pubblico in Italia, e nel resto del mondo, ha più volte abbracciato tali posizioni, spesso generando veri e propri casi di allarmismo che sono sfociati in censure o, nei casi più eclatanti, nel divieto di vendita come accaduto nel 1999 per i primi due capitoli della serie Resident Evil[78].

In altri termini, una parte dell'opinione pubblica ritiene che il videogiocatore possa immedesimarsi nelle scene e nelle azioni che vede su schermo a tal punto dal replicarle poi nella realtà. In apertura di questa tesi è stato dichiarato come l'immedesimazione, la mimesi, sia la base per la buona riuscita di un gioco o, per similitudine, di un videogioco.

In realtà si è anche accennato come il gioco, e di conseguenza il videogioco, sia un'attività che vive di regole proprie, confinate all'interno di un certo tempo e di un certo spazio (in questo caso uno spazio virtuale).

Proprio in questa direzione appaiono convergere molti dei videogiocatori che hanno risposto alle domande poste nel gruppo Facebook Penso quindi Videogioco. Agli utenti è stato posto un breve questionario per tastare il grado di immedesimazione provato nei confronti dei personaggi digitali interpretati durante le sessioni di gioco.

Dopo alcune domande preliminari agli appartenenti al gruppo è stato chiesto se si fossero sentiti condizionati in qualche modo dai videogame e quanta importanza rivestissero nella loro vita. Le risposte ricevute sono in controtendenza rispetto alla corrente di pensiero che vorrebbe demonizzare i videogiochi additandoli come pericolosi. Su tredici intervistati, dieci hanno infatti dichiarato di non sentirsi influenzati dai videogiochi e di

[78] Cfr. www.repubblica.it/online/giochi/evil/elsa/elsa.html e www.repubblica.it/online/giochi/evil/evil2/evil2.html (visitati il 10/02/2016)

vedere in essi un passatempo, uno svago o un hobby, in un caso anche un lavoro[79].

Una parte degli utenti, come nel caso degli utilizzatori di Metal Gear Solid, ha invece dichiarato di aver appreso dai videogiochi alcune abitudini che hanno poi trasposto nella vita quotidiana. Davide Gennaro afferma di aver tratto ispirazione da Kratos[80]:

"E' un esempio perfetto che non arrendendosi è possibile di tutto, anche andare contro il proprio destino"

Invece Antonio Maimone dichiara di aver appreso delle abitudini dai diversi tipi di giochi utilizzati:

"Dai giochi di guerra ho imparato a osservare bene l'ambiente circostante in ogni momento della mia vita, con quelli manageriali e strategici ho imparato a valutare bene le opzioni che ho a disposizione in termini di costi/benefici e spesso con tempi ristretti"

Giuseppe Piras, infine, ammette che su di lui i videogame hanno influito in maniera maggiore:

"Ho cercato di assimilare molto i tratti e le abilità di un paio di personaggi perché volevo migliorare la mia goffaggine"

L'esperienza videoludica dunque, come ogni altra esperienza mediale, sembra rimanere legata alle singole sensibilità di chi ne usufruisce: i videogiochi, così come i romanzi, il cinema, la pittura e ogni altra forma d'arte, hanno tanto effetto quanto l'utente glie ne concede. Un videogioco può essere uno svago divertente se preso come tale o può veicolare un messaggio in grado di ribaltare il nostro modo di concepire il mondo (come nel caso di Metal Gear Solid). Abbattere la quarta parete non è un merito da

[79] In tale caso la risposta è giunta da parte di Gabriele Eltrudis, redattore per il sito Gamestorm.it

[80] Protagonista principale della saga God of War

attribuire esclusivamente a game designer o sviluppatori, ma è un'attività svolta dal giocatore stesso nel momento in cui trae dai videogame il messaggio corretto.

Il videogioco, nella sua totalità, è ben lontano dall'essere quel passatempo dedicato esclusivamente ai bambini e che, anche nelle parole del recentemente scomparso Satoru Iwata[81], non deve essere passatempo esclusivo: *"Desidero che i ragazzini si divertano con i videogiochi, ma devono giocare anche con altri passatempi finché sono piccoli."*

Il pubblico, cresciuto in estensione ed età anagrafica[82], stando alle risposte ottenute sembra avere, utilizzando le parole di Roger Silverstone, "addomesticato il media" dimostrandosi decisamente più maturo di quanto non sia stato dipinto fino ad oggi.

[81] Quarto presidente di Nintendo dal 2002 al 2015 (6/12/1959 – 11/07/2015)
[82] Cfr. Cap 1, par. 1.5

Conclusioni

"Credo che i videogiochi siano una forma d'arte espressiva e rappresentativa, rappresentano le nostre convinzioni, i nostri atteggiamenti esprimono i quesiti chiave che ci poniamo in determinate epoche e credo che in futuro saranno documenti importanti" Henry Jenkins[83]

Il medium "videogioco" ha ormai raggiunto 60 anni di storia. Nonostante le dure critiche mosse ancora oggi nei suoi riguardi, tra l'altro le stesse che furono rivolte alla televisione degli esordi, il mercato videoludico è più florido, vivo e dinamico di quanto non sia mai stato.

I volumi di vendita in continua ascesa, l'ampliamento del ventaglio di età entro il quale i videogiochi vengono utilizzati, le molteplici piattaforme entro il quale il videogioco viene costantemente rimediato, il poderoso scatto in avanti compiuto dalle tecnologie che lo compongono sono i presupposti per una rilettura in chiave moderna del fenomeno videogame.

Le migliorie tecniche e periferiche di nuova generazione offrono inoltre un'esperienza di gioco ancora 10 anni fa inimmaginabile, gli attori in carne ed ossa diventano esseri digitali che recitano e agiscono all'interno di una narrazione interattiva in maniera analoga a quanto avviene nel mondo della cinematografia da oltre un secolo, oppure, il giocatore può essere catapultato all'interno della narrazione ludica, attraversando i confini che separano fisico e virtuale mantenendo intatta la propria identità di individuo, grazie a semplici operazioni di editing possiamo plasmare la nostra controparte digitale "a nostra immagine e somiglianza".

[83]www.youtube.com/watch?v=1UCwBt6ViXQ (visitato il 17/02/2016)

Come dei moderni Kevin Flynn[84] possiamo muoverci all'interno di ambienti realistici che esistono in virtù di stringhe di programmazione, esplorare mondi che prendono forma all'interno dei nostri schermi.

D'altro canto, i personaggi dei videogiochi di maggior successo iniziano a saltare fuori dallo schermo, trasferendosi di medium in medium, adattandosi ai linguaggi mediali che li ospitano: cinema, tv, fumetti, letteratura, costituiscono nuovi luoghi di narrazione e di fruizione per gli eroi tutti pixel e texture che non si accontentano più di esistere solo su console ma reclamano il loro riconoscimento all'interno della realtà fisica.

La potenza espressiva del medium videogioco ha consentito a quest'ultimo di sbrigliarsi dall'appellativo di "passatempo" e ottenere il riconoscimento, in alcuni casi, di espressione artistica da esibire in mostre itineranti, come nel caso di "The Art of Videogame", la cui prima edizione è stata organizzata nel 2012 dallo Smithsonian Institute. In altri casi ai videogiochi sono stati dedicati interi musei come il ViGaMus di Roma o il Computerspielemuseum di Berlino.

Musei, mostre, ma anche eventi annuali che spaziano da piccole fiere di paese a vere e proprie esposizioni su scala internazionali come E3[85], che si svolge a Los Angeles a partire dal 1995, interamente dedicato agli addetti ai lavori: sviluppatori di videogiochi ma anche case di produzione di console e stampa specializzata, un'affluenza di circa 60.000 persone ogni anno, o ancora Gamescom, nata nel 2009 a Colonia, è divenuta la più importante fiera a livello europeo con circa 300.000 visitatori ogni anno.

[84] Protagonista del film *Tron*

[85] Electronic Entertainment Expo

Il videogioco si conferma quale efficace strumento di socializzazione grazie anche ai tool che permettono di condividere le proprie imprese direttamente su profili facebook, twitter e youtube attraverso la propria console.

Il videogioco sta lentamente liberandosi della quarta parete che lo tiene rinchiuso dietro lo schermo e facendo ciò, un giorno, forse, sarà in grado di liberarsi dell'aura negativa che l'ha accompagnato dal momento della nascita.

Parte di questo processo di "riabilitazione" è affidato a chi, sui videogame, detiene il potere assoluto ovvero i videogiocatori.

Bibliografia

AUGE' M., *Non-luoghi*, Milano, Eleuthera, 1993

CAILLOIS R. (2010, trad. it. a cura di GUARINO L.), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani (titolo originale: *Lesjeux et leshommes. Le masque et le vertige*, Gallimard, 1967)

CARLA' F., *Space Invaders. La vera storia dei videogames*, Roma, Castelvecchi, 1996

CARZO D., CENTORRINO M., *Tomb Raider o il destino delle passioni*, Milano, Edizioni Angelo Guerini, 2002

GOFFMAN E. (trad. it. a cura di CIACCI M), *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, il Mulino, 1969

HERZ J. C., *Il popolo del Joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Milano, Feltrinelli, 1998

JENKINS H. (2012, trad. it. a cura di PAPACCHIOLI M., SUSCA V.), *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo (titolo originale: *Convergence Culture*, New York University, 2006)

MANOVICH L. (2011, trad. it. a cura di TARANTINO M.), *Software Culture*, Milano, Edizioni Olivares (titolo originale: *Software TakesCommand*, MANOVICH L., 2010)

MARRALI V., PIRA F., *Giochi e videogiochi. Dal nascondino alla consolle*, Acireale, Bonanno Editore, 2009

PARISI D., *Simulazioni. La realtà rifatta nel computer*, Bologna, Il Mulino, 2011

PECCHINENDA G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell''homo game'*, Bari, Editori Laterza, 2003

PIAJET J., *La formazione del simbolo nel bambino*, Firenze, La nuova Italia, 1985

POOLE S., *Trigger Happy*, Web download, 2007

RHEINGOLD H., *La realtà virtuale. I mondi artificiali generati al computer e il loro potere di trasformare la società*, Bologna, Baskerville, 1993

ROMEO A., *Società relazioni e nuove tecnologie*, Milano, Franco Angeli, 2011

Sitografia

www.Aesvi.it – Associazione Editori Sviluppatori Italiani, sito ufficiale

www.metalgearplanet.it – Portale dedicato alle notizie riguardanti Metal Gear Solid, interamente in italiano

www.kojimaproductions.jp – Kojima Productions, sito ufficiale

www.masswerk.at/spacewar/ - Sito sul quale è possibile provare l'originale SpaceWar

www.moddb.com – Contiene informazioni, notizie e software sull'argomento modding

Ringraziamenti

Non sarei mai riuscito nell'impresa di giungere al compimento dei miei studi accademici se non fosse stato per il costante supporto della mia famiglia, è ai miei genitori, a mio fratello e le mie sorelle che vola il primo pensiero.
Un ringraziamento speciale va ancora a mio padre per aver segnato la mia infanzia presentandomi i videogame, se questa tesi si basa su Metal Gear la colpa è anche sua.
A Cristina, per avermi sopportato fino adesso, per la sua presenza e il continuo incoraggiamento, se sono qui è anche merito tuo.
Grazie ad Antonio, che mentre leggete è già il Dott. Maimone, con il quale ho condiviso questo percorso dall'inizio alla fine, ce l'abbiamo fatta Dottore!
A tutti i colleghi con i quali ho riso, pianto, inveito per un esame andato male, gioito per altri andati bene, per tutti i nostri momenti insieme.
A Salvo, Robertina, Giovanni, Sesy, gli amici sono un bene prezioso ed io con voi mi sento ricco.
Ringrazio i miei insegnanti tutti, in particolare il mio relatore prof. Marco Centorrino, per il costante supporto e la guida preziosa nella redazione di questa tesi.
A tutto lo staff di Metal Gear Planet: Omar, Riccardo, Giuseppe, Francesco, Andrea, Manuel, Giordano, Christian, Monica, che mi hanno permesso di unirmi a loro e trasformare le mie passioni in qualcosa di più che un semplice hobby: grazie di essere così speciali, thisis Outer Heaven!

Roberto V. Minasi