



Dottorato di Ricerca in / PhD program Visual and Media Studies
Ciclo / Cycle XXXVI

Curriculum in Film and Media Studies

**Per un uso situazionista del gameplay
Tattiche sovversive per un'avanguardia di matrice
videoludica**

Nome / Name	Gemma	Cognome / Surname	Fantacci
Matricola / Registration number	1008710		

Tutor: Prof. Matteo Bittanti

Co-tutor: Prof. Paolo Ruffino

Coordinatore / Coordinator: Prof. Vincenzo Trione

ANNO ACCADEMICO / ACADEMIC YEAR
2022/2023

Indice

Introduzione	1
Lo spazio videoludico tra azione e rappresentazione	8
L'azione ludica come atto culturale	9
1.1 Il sistema-gioco	33
Regole, meccaniche, gameplay	39
Regole.....	51
Meccaniche.....	55
Gameplay	62
Forme oppostive di gioco	82
1.2 Spazi di gioco e spazi di negoziazione.....	115
Tattiche oppostive di decondizionamento culturale: l'Internazionale Situazionista.....	151
2.1 Nascita e sviluppo.....	153
Origini e influenze preliminari	156
Le tre anime dell'IS	169
2.2 Il gioco tra creazione e sovversione: la costruzione di situazioni nella società dello spettacolo.	179
Sovversioni videoludiche	203
3.1 Controllo, recupero e détournement: da Game of War alla smaterializzazione della realtà	206
Guy Debord stratega.....	206
Protocolli e tattiche di controllo sociale	214
3.2 Atti di disobbedienza creativa: Total Refusal.....	226
Marx, l'Internazionale Situazionista e l'Assosiation of Autonomous Astronauts: i capisaldi della strategia Total Refusal.....	228
Rifunzionalizzare i sistemi di gioco: le <i>live in-game lectures</i>	235
Flânerie urbane in Tom Clency's <i>The Division: Operation Jane Walk</i> (2018).....	249
L'accumulazione del capitale in Saint Denis: <i>Red Redemption</i> (2021).....	256
Capitalismo e <i>attention economy</i> : <i>Cooking & Culling</i> (2022).....	262
Strateghi videoludici.....	267
Conclusioni	273
Riferimenti bibliografici.....	281
Ringraziamenti.....	293

Introduzione

Questa ricerca esplora il concetto di sovversione nello spazio videoludico, collegandolo alle pratiche delle avanguardie artistiche del Novecento, il cui retaggio continua a influenzare l'arte contemporanea. In particolare, essa mira a rispondere a una domanda cruciale: quali strumenti analitici consentono di comprendere come l'azione videoludica possa essere usata come avanguardia politica e culturale, generando spazi per una riflessione critica? A partire da questa domanda, timone guida dell'elaborato, ho analizzato le caratteristiche formali degli utilizzi volutamente impropri delle strutture ludiche. Tali usi introducono interruzioni funzionali nel *gameplay*, minando le norme videoludiche per creare spazi di indagine su temi inerenti alla società contemporanea e la cultura videoludica. L'elaborato esamina dunque gli interventi artistici realizzati all'interno del mondo di gioco che, senza modificare le regole del *gameplay*, utilizzano l'azione ludica per creare *situazioni* «che si sviluppano in spazi liberati temporaneamente dalle funzioni abituali»¹. In questi contesti, l'azione è svincolata dal raggiungimento degli obiettivi e diventa un gesto simbolico sospeso tra azione e rappresentazione, che mira a creare esperienze critico-visuali di matrice videoludica.

Il potenziale trasformativo del gesto videoludico richiama l'interpretazione del concetto di gioco da parte dell'Internazionale Situazionista, avanguardia artistica attiva tra il 1957 e il 1972 in Europa. L'Internazionale Situazionista si è posta come obiettivo quello di sviluppare una serie di tattiche volte a mettere in crisi la cultura dominante. Per far ciò, ha utilizzato l'elemento ludico non come mezzo creativo, ma come istanza di tipo sociopolitico, ovvero uno strumento operativo per la creazione di *situazioni* con cui contestare i «ruoli prestabiliti e immutabili istituiti

¹ Penner D. (2015) Guy Debord and the Politics of Play. *Thinking Radical Democracy: The Return to Politics in Post-War France*, (edito da) M. Breugh, C. Holman, R. Magnusson, P. Mazzocchi, D. Penner, Toronto: University of Toronto Press, p. 168.

dalla società»². La situazione, infatti, non era altro che una forma di auto-interrogazione continua che mette in discussione lo status quo e le istituzioni culturali del proprio tempo: una critica allo spettacolo e alle diverse forme di rappresentazione che strumentalizzano le relazioni nella società consumistica». Gli obiettivi del movimento si estrinsecano dunque nella creazione di spazi di riappropriazione politica e culturale applicati alla vita quotidiana per giocare con le caratteristiche formali ed estetiche dei media utilizzati ed inserirli in contesti del tutto nuovi, sabotandone così i significati originali. Riflettendo sui legami tra l'Internazionale Situazionista e le performance di matrice videoludica, ho individuato l'utilizzo dell'azione ludica alla maniera situazionista nell'attività artistico-performativa di Total Refusal, collettivo austriaco composto da Michael Stumpf, Leonhard Müllner, Robin Klengel, Adrian Haim e Susanna Flock, scelto come caso studio dell'elaborato. Gli interventi di Total Refusal sono realizzati all'interno dei videogiochi commerciali e adottano pratiche di appropriazione e rifunzionalizzazione delle norme e delle caratteristiche estetico-funzionali dei sistemi videoludici per generare opere visive di commento politico-critico. Questi interventi risentono ampiamente dell'influenza delle pratiche dell'Internazionale Situazionista, in particolar modo del *détournement*, della *deriva*, e della ricognizione *psicogeografica*³, che il collettivo utilizza e riadatta all'interno delle

² Penner D. (2015) Guy Debord and the Politics of Play. *Thinking Radical Democracy: The Return to Politics in Post-War France*, (edito da) M. Breaugh, C. Holman, R. Magnusson, P. Mazzocchi, D. Penner, Toronto: University of Toronto Press, p. 172.

³ Come vedremo in modo approfondito nel capitolo secondo, la *deriva* situazionista è una pratica di esplorazione urbana non pianificata in cui gli individui si lasciano guidare dall'ambiente e dalle proprie impressioni, allontanandosi dalle abitudini quotidiane di navigazione dello spazio. La *psicogeografia*, invece, studia l'influenza dell'ambiente urbano sugli stati emotivi sui comportamenti delle persone, svelando l'effetto dei luoghi sulla psiche umana. Infine, il *détournement* è una tecnica di sovversione dei simboli e dei messaggi culturali dominanti utilizzandoli in contesti alternativi per ribaltare i significati imposti dal sistema, stimolando una riflessione critica.

proprie opere, tra cui figurano performance dal vivo, *machinima*, docu-saggi, installazioni e fotografia videoludica. Le sue incursioni nei mondi di gioco esemplificano il ruolo dei videogiochi come forme giocabili di cultura visuale⁴, ovvero spazi caratterizzati da possibilità di negoziazione e riflessione sul sistema politico e culturale contemporaneo. Il collettivo, infatti, applica il *détournement* situazionista all'azione ludica e al gameplay per creare zone temporanee di intervento. All'interno di queste situazioni, dirotta le meccaniche esistenti dei videogiochi mainstream per mettere in luce le dinamiche politiche sottese alle narrazioni iperrealistiche di questi media e indagare gli effetti di uno sviluppo progettuale subordinato alle logiche economiche del mercato videoludico.⁵ Le pratiche del collettivo sono state analizzate prendendo in esame tre opere rappresentative: *Operation Jane Walk* (2018), *Red Redemption* (2021) e *Cooking & Culling* (2022). Queste opere sono accomunate dall'utilizzo del formato della *live in-game lecture*, una pratica ampiamente utilizzata da Total Refusal per indagare le logiche capitaliste sottese agli ambienti di gioco mantenendo inalterato il gameplay e appropriandosi degli elementi estetici e formali dello streaming videoludico, degli eSport e del teatro performativo.

L'elaborato si articola in tre capitoli, seguendo una struttura che procede dal generale al particolare. Il primo capitolo offre una disamina dell'azione ludica e del suo potere trasformativo in quanto gesto simbolico a cavallo tra azione e rappresentazione. Per raggiungere questo obiettivo, ho esaminato il mezzo videoludico da due punti di vista: come *sistema-gioco*, attraverso un'analisi approfondita delle caratteristiche formali del gameplay, delle meccaniche e delle regole che guidano l'azione nel contesto di gioco e, infine, come ambito in cui i giocatori scelgono deliberatamente di ignorare le regole; infine, come *sistema socioculturale*, dove ho indagato il ludico in quanto forma giocabile di cultura

⁴ M. Soraya (2018). *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*, London, New York: I.B. Tauris & Co. Ltd, p. 25.

⁵ Klengel R., Müllner L., Stumpf M., Windish-Graetz F. J. *NOT THAT INTO POLITICS. Die Spieleindustrie zwischen Liberalismus und Opportunismus* [Online]. 2020.

visuale, uno spazio di riflessione sul sistema politico-culturale contemporaneo. Questa prima parte mi è servita per identificare le caratteristiche formali e socioculturali dei sistemi entro cui Total Refusal opera. Il secondo capitolo, diviso in due parti, si concentra sull'Internazionale Situazionista: nella prima, ho esaminato le origini, il contesto culturale che ne ha favorito la nascita, i movimenti da cui è emerso e le tematiche centrali del gruppo; nella seconda parte, invece, la mia attenzione si è concentrata sull'analisi dei concetti chiave, come la costruzione di situazioni e il ruolo della sfera ludica come mezzo di cambiamento contro la società capitalista. Questo capitolo non mira a fornire un resoconto storico sull'Internazionale Situazionista, bensì offre una panoramica sulla critica situazionista alla società dei consumi, evidenziando la rilevanza delle loro idee per le pratiche artistiche che si appropriano dei media odierni per analizzare i sistemi socioculturali e politici attuali. Infine, il terzo capitolo esamina il ruolo dei videogiochi nell'ecosistema delle dinamiche di potere, adottando due prospettive principali. Nella prima parte ho analizzato le strategie di recupero utilizzate dalle è introdotta attraverso lo studio del rapporto tra strategia e flussi di informazioni, con strutture di controllo, esplorando concetti come quello di egemonia culturale e protocollo dentro e fuori dal gioco, in un momento storico in cui siamo passati dal consumo di beni al consumo di esperienze sotto forma di informazioni. Questa indagine un focus sul gioco da tavolo *Game of War* ideato da Guy Debord, aspetto del suo lavoro ancora poco indagato. La seconda parte del mio studio si concentra sulla pratica artistica di Total Refusal e il suo utilizzo in chiave situazionista del gameplay. Il collettivo, infatti, riutilizza le pratiche di resistenza situazioniste per far emergere come il mezzo videoludico non sia in realtà avulso dalle logiche capitaliste e come la sua apparente neutralità, invece, veicoli le strutture di pensiero dominanti.

L'interesse per l'utilizzo non convenzionale dei sistemi di gioco nasce dalla mia passione per le pratiche artistiche alternative, sviluppate durante gli anni universitari e coltivata attraverso la ricerca accademica. Ciò che mi affascina di questi interventi è legato alla volontà di non essere una spettatrice passiva della

realtà indifferente ai cambiamenti socioculturali, spesso guidati da logiche algoritmiche imposte dall'alto. Approfondire le pratiche di collettivi come Total Refusal è per me un invito a riflettere criticamente sulla cultura e la società in cui viviamo, mettendo in discussione lo status quo attraverso modalità che spesso ricorrono all'ironia e alla satira. Studiare queste dinamiche attraverso il medium videoludico permette di cogliere i rapidi cambiamenti che attraversano la società. Considerato principalmente un prodotto di intrattenimento e solo in secondo luogo (e non sempre) un prodotto culturale, il videogioco è in grado di veicolare idee e promuovere dinamiche sociali attraverso modalità che passano inosservate e che sono dettate dalle logiche di mercato. Tuttavia, sono proprio questi processi a esercitare un impatto profondo sulla cultura contemporanea e, in quanto appassionata giocatrice e studiosa, è stimolante poter confrontare entrambe le prospettive. Concordo pienamente, infatti, con l'osservazione della sociologa americana T. L. Taylor secondo cui i videogiochi sono il canarino nella miniera di carbone⁶ che, nel bene o nel male, ci permette di intercettare questioni più ampie di natura culturale, sociale e politica.

Infine, influente è stata anche la lettura del saggio *Counter gaming. Essays on Algorithmic Culture* (2006) scritto dallo studioso americano Alexander Galloway. Nell'ultimo capitolo, Galloway introduce il concetto di *counter gaming*, con il quale descrive pratiche di appropriazione e sovversione che distruggono il gameplay originario modificando videogiochi esistenti. Tuttavia, la sua analisi si concentra principalmente su interventi che modificano l'aspetto visivo del videogioco o il codice sorgente che governa l'azione, sottolineando dunque la necessità di sviluppare un tipo di critica che affronti l'azione ludica stessa e il processo di gioco, ovvero il gameplay, senza ideare nuove esperienze. Per

⁶ L'affermazione di T.L. Taylor è tratta da un'intervista online con B. R. Cohen dal titolo *Public Thinker: T. L. Taylor On Gamergate, Live-Streaming, And Esports*, pubblicata nel 2019 per Public Books e accessibile al seguente indirizzo: <https://www.publicbooks.org/public-thinker-t-l-taylor-on-gamergate-live-streaming-and-esports/>

Galloway, il videogioco è un oggetto culturale algoritmico in grado di sollevare domande più ampie sulla cultura poiché può far emergere, attraverso l'azione, le strutture socioculturali e politiche contemporanee. Sebbene la sua analisi non si sia spinta oltre, questa riflessione apre un interessante campo di ricerca che mette in relazione l'utilizzo alternativo dei media digitali con le pratiche artistiche del Novecento, rivelando come le azioni di resistenza effettuate negli spazi descritti da questi mezzi trovino radici profonde nelle avanguardie storiche, nelle performance e nelle forme d'arte del secolo scorso.

Questa ricerca fa parte di un percorso più ampio di studio e lavoro personale, sviluppatosi in parallelo con il *Milan Machinima Festival* e la piattaforma di screening *VRAL*. Entrambi i progetti mi hanno permesso di entrare in contatto con numerosi artisti che manipolano, scompongono e reinterpretano il videogioco in modi diversi, mettendolo in dialogo con pratiche artistiche eterogenee, comprese le avanguardie del Novecento. Queste esperienze sono state fondamentali per la mia crescita come ricercatrice, fornendomi spunti preziosi. Perciò, con questo elaborato desidero contribuire alla costruzione di un ponte tra game studies e la critica d'arte contemporanea, evidenziando affinità e divergenze tra le diverse sfere della produzione culturale e arricchendo la letteratura esistente su questi temi. Questa esigenza nasce infatti dalla carenza di un corpus bibliografico strutturato incentrato su questi temi. Il panorama degli interventi performativi artistici in-game, infatti, è estremamente variegato e frammentato: alcuni ambiti sono analizzati nel contesto del game design, altri in quello artistico, mentre molte esperienze sfuggono a entrambi i campi, situandosi al confine tra pratica artistica e videogioco.

Lo spazio videoludico tra azione e rappresentazione

Il primo capitolo di questo elaborato esplora il videogioco come fenomeno culturale e come sistema complesso, osservandolo sia nella sua struttura interna di *sistema-gioco*, sia come espressione delle strutture socioculturali e politiche contemporanee. L'analisi di questi due punti di vista è preceduta da una disamina del concetto di gioco come strumento in grado di operare come un commento meta sociale attraverso gli studi di autori fondamentali per lo sviluppo del settore dei game studies, come Huizinga e McLuhan, ma anche l'antropologo Clifford Geertz, i cui lavori hanno gettato le basi teoriche per comprendere il ruolo del gioco nelle dinamiche culturali e sociali. Come vedremo successivamente, osservando il combattimento tra galli a Bali, Geertz ha sostenuto come tale attività ludica fosse in realtà una metafora sociale in quanto espressione di gerarchie e tensioni culturali all'interno della comunità balinese. Tali pratiche apparentemente ricreative, infatti, secondo l'antropologo contengono codici simbolici complessi attraverso cui è possibile conoscere le strutture sociali che si celano dietro l'azione ludica. Allo stesso modo, Huizinga, nel celebre saggio *Homo Ludens* (1938), approfondisce ulteriormente il gioco come fondamento della cultura, descrivendolo come una forza autonoma e creativa che supera i bisogni immediati e costruisce valori e norme sociali. Il gioco è quindi un veicolo di significati che plasma e definisce l'identità culturale. Marshall McLuhan considera i giochi come capaci di riflettere le risposte sociali a particolari condizioni storiche. In questa visione, il gioco non è un semplice passatempo, ma un ritratto dinamico dei valori, delle tensioni e delle contraddizioni della società. Alexander Galloway, come vedremo più avanti, amplia queste riflessioni e le applica al videogioco in quanto sistema algoritmico, in cui le interazioni tra giocatrice, software e hardware generano esperienze che vanno oltre la mera meccanica ludica. I videogiochi sono quindi in grado di sollevare questioni critiche sulla cultura e sui meccanismi di potere che il medium veicola, come ribadiscono le indagini di studiosi fondamentali come Soraya Murray, Mary Flanagan e Anne-Marie Schleiner. In questo contesto, si analizzerà

inoltre il concetto di *countergaming* e quelle operazioni che interrompono il normale flusso dell'esperienza ludica, note anche come forme *oppositive* di gioco. Partendo da queste teorie, ho dunque considerato il videogioco sia come *sistema-gioco*, ovvero un insieme di regole e meccaniche che guidano l'esperienza della giocatrice, sia come *sistema culturale*, un contesto in cui il ludico riflette dinamiche economiche, sociali e politiche. A supporto dell'analisi approfondita di entrambi i sistemi, ho utilizzato il videogioco *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) per due ragioni: prima di tutto, la fluidità del gameplay permette di esaminare con chiarezza la struttura delle meccaniche e delle regole di gioco, fornendo un esempio pratico per l'indagine; inoltre, nonostante il gioco si presenti come un'esperienza rilassante in cui la giocatrice è incoraggiata ad esplorare la propria creatività, la struttura del gameplay rappresenta un esempio concreto di come i videogiochi siano in grado di tradurre in forma giocabile le logiche e le strutture socioeconomiche della società contemporanea.

L'azione ludica come atto culturale

La parola *sabung*, nella lingua balinese, indica uno dei più comuni uccelli domestici, il gallo. Tuttavia, il termine ha un significato ben più profondo che va oltre la semplice denominazione di un esemplare appartenente al regno animale. Nella cultura e nella società balinese, *sabung* assume un significato metaforico, che indica «un eroe, un guerriero, un campione, un candidato politico, uno scapolo, un dandy, un rubacuori, o addirittura un duro».⁷ Come spiega l'antropologo americano Clifford Geertz nel saggio *Il gioco profondo: note sul combattimento di galli a Bali*, scritto in seguito al suo viaggio nell'isola indonesiana nell'aprile del 1958 e incluso nella raccolta di saggi *Interpretazione di culture* (1973), un

⁷ C. Geertz (1998). *Interpretazione di culture*, Il Mulino, p. 406.

uomo arrogante che si vanta della sua condizione sociale è paragonato «ad un gallo senza coda che si pavoneggia come se ne avesse una grande e spettacolare».⁸

Invece, un uomo disperato che tenta fino all'ultimo di rovesciare la sua sorte è come un gallo morente che cerca di scoccare un ultimo colpo al suo aguzzino. Infine, un giovane alle prime armi con un nuovo lavoro e desideroso di fare buona impressione è simile ad un «gallo da combattimento ingabbiato per la prima volta».⁹ Dai litigi privati alle guerre in tribunale, dalle modalità di allenamento ai match clandestini, ogni aspetto della vita dell'uomo, compresi i suoi sfoghi emotivi, è descritto metaforicamente attraverso una serie di analogie con i galli e i loro temperamenti dentro e fuori dal ring. Nel suo saggio Clifford Geertz nota come nonostante i combattimenti tra galli siano stati decretati illegali sull'isola, tali attività sono tanto radicate nella «maniera di vivere balinese»¹⁰ che non solo continuano ad avere luogo con una certa frequenza, ma rappresentano soprattutto un'importante soglia di accesso per comprendere l'intima natura della società balinese e la sua cultura attraverso una lente singolare, peraltro poco studiata. Per l'antropologo questo peculiare aspetto si pone come un mezzo di espressione la cui funzione «non è né di placare le passioni sociali né di sublimarle [...] ma di mostrarle, in un'atmosfera di piume, folle e denaro».¹¹ Assistere ad uno di questi eventi conferisce all'osservatore esterno un'importante chiave di lettura per accedere alla *struttura* attraverso cui si articola la matrice sociale¹² della società balinese: offre un commento meta sociale che si estrinseca attraverso le regole che coordinano il combattimento tra galli, nonché le scommesse attorno ad ogni match, e, ad un livello ancora più profondo, denota la suddivisione dei diversi gruppi sociali che formano la collettività di ogni villaggio. Dal momento che «i galli sono

⁸ *Ibidem.*

⁹ *Ibidem.*

¹⁰ Ivi, p. 401.

¹¹ Ivi, p. 438.

¹² Ivi, p. 428.

espressioni simboliche o esaltazioni della personalità del loro possessore»¹³, vi è una stretta correlazione tra questi e lo status sociale dei loro proprietari ed è per questo motivo che Geertz parla del combattimento in termini di *gioco profondo*¹⁴ (*deep play*¹⁵ in inglese), e come incontro *alla pari*¹⁶: non solo lo status sociale degli avversari deve essere equo, ma devono esserlo anche le scommesse principali che si svolgono durante i match. Tuttavia, per i balinesi la scommessa economica non rappresenta un fine utilitaristico, quanto piuttosto diventa a sua volta «un simbolo di importanza morale, percepita o imposta»¹⁷, degli sfidanti. Come spiega Geertz, nei veri combattimenti «*profondi*, dove le somme di denaro sono grosse, è in palio molto di più del guadagno materiale: vale a dire la stima, l'onore, la dignità, il

¹³ Ivi, p. 408.

¹⁴ Ivi, p. 424.

¹⁵ Geertz riprende il concetto di *deep play* dal filosofo e giurista inglese Jeremy Bentham, il quale affronta il tema nel trattato *The Theory of Legislation* (1802) descrivendolo come un tipo di gioco «in cui le poste sono così alte che, dal suo punto di vista utilitaristico, è irrazionale che gli uomini vi si impegnino» in quanto chi gioca lo fa senza aver cura delle proprie possibilità economiche. Infatti, tra i vari esempi, Bentham cita le scommesse e il gioco d'azzardo, e reputa coloro che si cimentano in tali attività come individui irrazionali.

¹⁶ Durante un combattimento tra galli si possono distinguere due tipi di scommesse: quella assiale, o detta anche *al centro*, che avviene tra i due sfidanti, e quelle periferiche, che avvengono tra gli spettatori. Clifford Geertz nota come la prima abbia una natura di tipo collettivo poiché include le fazioni che sostengono ognuno degli avversari, mentre la seconda sia individuale, e si svolge tra due individui. Proprio per questo, quest'ultima è solitamente sbilanciata e fatta dal singolo senza alcuna regola, mentre la scommessa assiale è quella ufficiale, che segue regole ben precise affinché la somma di denaro scommessa dalle parti rispecchi lo status sociale dei contendenti e garantisca un incontro equilibrato (anche in termini di esemplari poiché per il combattimento verranno scelti i galli migliori).

¹⁷ Ivi, p. 478.

rispetto».¹⁸ Nonostante il risultato di un combattimento tra galli non determini l'ascesa, o la discesa, sociale all'interno della collettività e non abbia quindi alcun effetto pratico sulla vita dei partecipanti, la sconfitta diventa tuttavia simbolo di un'offesa momentanea sotto gli occhi di tutta la comunità. Per i balinesi questo tipo di affronto indiretto ma esposto al pubblico ludibrio diventa un dramma molto importante. Infatti,

Ciò che rende profondo il combattimento di galli balinese non è quindi il denaro di per sé, ma quello che il denaro fa accadere, in misura tanto maggiore quanto maggiore è la quantità in gioco: la migrazione della gerarchia di status balinese nel combattimento di galli.¹⁹

Il combattimento di galli mette a fuoco «le varie esperienze della vita quotidiana» nonché la sua struttura e le sue regole, in quanto metafora della cultura e dell'organizzazione sociale di una comunità. Geertz analizza l'organizzazione e l'architettura delle azioni coinvolte nel combattimento tra galli ad un livello simbolico, poiché tale attività è in grado di *dire qualcosa di qualcosa*²⁰ in virtù del fatto che si presenta come separata «dalla vita come “soltanto un gioco” e ricollegata ad essa come “più di un gioco”».²¹ Le sue parole sottolineano come il gioco sia soltanto in apparenza avulso dalle dinamiche culturali di un dato contesto ambientale, sociale o politico, o addirittura un mero frutto, e come possa in realtà operare come un commento meta sociale. Tali considerazioni ci riportano a due importanti quadri analitici: da una parte la disamina del concetto di gioco di Johan Huizinga nel seminale saggio *Homo Ludens* (1938) e, dall'altra, l'interpretazione di Marshall McLuhan del gioco come «estensione della consapevolezza

¹⁸ Ivi, p. 425.

¹⁹ Ivi, p. 428.

²⁰ Ivi, p. 444.

²¹ Ivi, p. 446.

collettiva».²² Nel suo saggio, Huizinga parla del gioco come fenomeno culturale²³ che, oltre ad avere caratteristiche ben precise²⁴, «oltrepassa i limiti dell'attività puramente biologica»²⁵ in quanto «funzione che contiene un senso»²⁶ e «che mette un senso nell'azione del giocare».²⁷ Al gioco è attribuita una funzione specifica e ben definita, quella di creatore di cultura. Tale funzione si esplica nel fatto che la cultura stessa «sorge in forma ludica»²⁸, ossia si manifesta e si sviluppa inizialmente attraverso il gioco. Come afferma Geertz,

Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme sopra-biologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici.²⁹

Il gioco è portatore di un valore espressivo attraverso una diretta connessione con la cultura e più in generale con la «civiltà umana, che si sviluppa nel gioco e

²² M. McLuhan (1986). *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, p. 267.

²³ J. Huizinga (1949). *Homo Ludens*, Einaudi, p. 14.

²⁴ Tra le caratteristiche salienti del gioco, Huizinga sottolinea il fatto di essere delimitato nel tempo e nello spazio, di essere un atto libero e non comandato, oltre ad essere dotato di regole che valgono in quel determinato frangente spazio-temporale, ovvero durante il gioco stesso.

²⁵ J. Huizinga, *op. cit.*, p. 18.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ *Ivi*, p. 78.

²⁹ *Ibidem*.

come gioco»³⁰ e dunque ha la capacità di creare legami sociali e spirituali. Per Huizinga il gioco³¹ «soddisfa ideali di espressione e di vita collettiva».³²

L'importanza del suo saggio non risiede solamente nel fatto che il filosofo olandese è stato uno dei primi studiosi del Ventesimo secolo a dedicarsi all'analisi del concetto di gioco, ma soprattutto poiché la sua è la descrizione di un'attività che viene svolta in concomitanza con l'esistenza umana, e non in termini di causa-effetto soggetta ai cambiamenti culturali³³. Infatti, come dichiara lui stesso,

Per me non si trattava di domandare qual posto occupi il gioco fra i rimanenti fenomeni culturali, ma in qual misura la cultura stessa abbia carattere di gioco. Per me si trattava, e si tratta anche in questo studio più ampio, d'integrare per così dire il concetto di gioco in quello di cultura.³⁴

L'abilità del gioco di dire altro è sottolineata anche da Marshall McLuhan che, nel seminale saggio *Gli strumenti del comunicare* (1964), parla dei giochi in qualità di «*media* di comunicazione all'interno di una società».³⁵ Infatti, per McLuhan, sono «manifestazioni d'arte popolare, reazioni sociali, collettive, all'impulso o all'azione principale di una cultura»³⁶ poiché «incorporano in un'unica immagine dinamica l'azione e la reazione di intere popolazioni».³⁷

³⁰ Ivi, p. 14.

³¹ È necessario sottolineare che Huizinga attribuisce questa funzione alle forme di gioco sociale, che il filosofo reputa come *superiori*, rispetto ad esempio al gioco definito solitario, decretato non del tutto *fertile* per la cultura, e ai giochi di dadi e più in generale a quelli d'azzardo, in quanto «non portano un nuovo incremento allo spirito né alla vita». Ivi, p. 79-81.

³² Ivi, p. 28.

³³ G. Maestri (2020). Note sulle semantiche del gioco. *Festival dell'Architettura Magazine*, 1(01), p. 23-32.

³⁴ J. Huizinga, *op. cit.*, p. 14.

³⁵ M. McLuhan, *op. cit.*, p. 263.

³⁶ Ivi, p. 258.

³⁷ *Ibidem*.

Tuttavia, McLuhan riflette sul ruolo dei giochi nella società adottando un punto di vista leggermente diverso rispetto a Huizinga. Per il filosofo canadese i giochi hanno quasi una funzione catartica, di sfogo e liberazione, in quanto «permettono una tregua dagli schemi consueti»³⁸ agendo come traduttori di nuove esperienze. Applica ai giochi la concezione aristotelica del dramma greco, che agisce come «rappresentazione mimetica e sollievo dalle pressioni che ci assillano»³⁹, e parla del panorama delle attività ludiche in senso ampio, passando dal gioco d'azzardo al baseball. McLuhan osserva la pleora delle attività ludiche in qualità di «modelli esterni di una vita psicologica interiore»⁴⁰ ed ecco come mai ritiene che «i giochi degli uomini dicano in realtà molto su di loro».⁴¹ Successivamente, conclude il capitolo sulla sua disamina del rapporto tra giochi, società e cultura, con la seguente osservazione,

Qualunque gioco, come qualunque *medium* d'informazione, è un'estensione dell'individuo o del gruppo. I suoi effetti sul gruppo o sull'individuo consistono nel dare una nuova configurazione a quelle parti del gruppo o dell'individuo che non sono state estese. Un'opera d'arte non ha esistenza né funzione se non nei suoi effetti sugli uomini che la contempiono. E l'arte, come i giochi o arti popolari, e come i *media* di comunicazione, ha il potere di imporre i propri presupposti stabilendo nuovi rapporti e nuove posizioni nella comunità umana. L'arte, come i giochi, è un mezzo per trasporre esperienze. Ciò che abbiamo già visto o sentito in una certa situazione lo riceviamo improvvisamente in un materiale di tipo nuovo. Nel lo stesso modo i giochi trasformano in forme nuove esperienze consuete [...].⁴²

Entrambe le riflessioni mettono in evidenza la capacità del gioco di muoversi fluidamente tra i diversi piani delle forme di rappresentazione e presentazione della

³⁸ Ivi, p. 267.

³⁹ Ivi, p. 261.

⁴⁰ Ivi, p. 260.

⁴¹ *Ibidem*.

⁴² Ivi, p. 266.

cultura, nonché della realtà stessa. Ad ogni modo, come fa notare lo studioso Alexander Galloway nel seminale saggio *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006)⁴³, Huizinga aveva già affrontato nel suo saggio il ruolo dell'azione e della rappresentazione in relazione al concetto di gioco. Il filosofo olandese stabilisce un'interessante connessione tra gioco e culto, esaminando l'elemento ludico nel contesto delle rappresentazioni sacre delle civiltà antiche.⁴⁴ Huizinga afferma che il gioco può rappresentare una lotta per qualche cosa, oppure può essere inteso anche come una gara tra chi meglio rappresenti qualcosa.⁴⁵ L'atto di rappresentare implica l'azione di presentare o mostrare qualcosa a qualcun altro e, tra gli esempi fatti, affronta anche le rappresentazioni sacre. I partecipanti a queste manifestazioni, secondo Huizinga, sono convinti che l'azione possa garantire un qualche tipo di salvezza e che possa portarli «ad uno stato di cose superiore rispetto all'ordinario»⁴⁶ e il fatto di «realizzare mediante rappresentazione»⁴⁷ circoscrivendo l'azione ad uno specifico momento spazio-temporale, dotato di un proprio set di regole, non fa altro che accomunare la rappresentazione sacra alle caratteristiche formali del gioco. Difatti, Huizinga, pone l'accento sul seguente aspetto,

⁴³ Nel 2022 è uscita per la prima volta l'edizione italiana del saggio, dal titolo *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, a cura di Giacomo Pedini e Mauro Salvador, con un saggio di Simone Arcagni, per Luca Sossella Editore. Le citazioni di Galloway riportate nel testo fanno riferimento alla traduzione italiana del saggio, ma si è deciso di utilizzare il termine inglese per la parola *countergaming*, in quanto fedele alla versione originale.

⁴⁴ Anche McLuhan menziona i riti religiosi delle società antiche, ma non entra nel dettaglio del rapporto azione-rappresentazione come Huizinga. Inoltre, il suo punto di vista si concentra sul gioco come momento di tregua e liberazione dalle tensioni ordinarie.

⁴⁵ J. Huizinga, *op. cit.*, p. 34.

⁴⁶ *Ivi*, p. 35.

⁴⁷ *Ibidem*.

Lo spettacolo è «giocato». Eseguito entro uno spazio realmente limitato, è come una festa, avviene cioè in una sfera gioiosa e libera. E per realizzarlo si isola un mondo particolare di provvisoria validità. Una volta finito, il gioco non finisce però nel suo effetto, bensì s'irradia sul mondo ordinario situato al di là, e origina sicurezza, ordine, benessere per il gruppo che celebrava la festa, sino a che la sacra stagione si presenti di nuovo.⁴⁸

Galloway sottolinea proprio questo punto di vista del trattato di Huizinga sul gioco, evidenziando come l'azione sacra sia un «*dromenon*, cioè qualcosa che si fa»⁴⁹ poiché quello che si viene a rappresentare è in realtà «un *drama*, cioè un'azione che si compie sia nella forma di una rappresentazione, sia in quella di una gara».⁵⁰ Azione e rappresentazione, nell'atto sacro, vanno di pari passo in quanto il culto è una rappresentazione drammatica che si estrinseca attraverso il ripresentarsi dell'azione.⁵¹ Da questa riflessione è possibile cogliere un aspetto molto importante, ovvero il ruolo giocato dall'azione, poiché essa definisce ciò che viene detto non solo durante il suo svolgimento, ma anche in relazione alle regole e ai meccanismi che la governano. È necessario sottolineare ancora una volta che il saggio di Huizinga origina dall'idea secondo cui il gioco sia propedeutico allo sviluppo della civiltà ed è per questo che nel corso del testo si trovano analisi di casi in cui si sottolinea il ruolo dell'azione e della rappresentazione, poiché l'azione rappresentativa «supplisce un'azione reale diretta allo scopo»⁵², e, sempre per questo motivo, omette attività come il gioco d'azzardo, ritenute non propedeutiche a questo fine.

⁴⁸ Ivi, p. 35-36.

⁴⁹ Ivi, p. 36.

⁵⁰ *Ibidem*.

⁵¹ Ivi, p. 37.

⁵² Ivi, p. 36.

Tornando allo studio antropologico di Clifford Geertz, si può individuare come egli sottolinei difatti questa sfaccettatura, proponendo una *scienza dell'azione simbolica*.⁵³ Tale disciplina «si impegna nello studio dei simboli nei termini dei quali individui e gruppi vivono, di come vengono comunicati, alterati, riprodotti»⁵⁴ ed è per questo che al centro della sua analisi vi è la «comprensione del mondo in cui gli attori sociali pensano, sentono e percepiscono».⁵⁵ Come sottolinea l'antropologo, «il significato non è intrinseco agli oggetti, atti, procedimenti o altro che lo posseggono ma [...] è imposto su di essi; e perciò la spiegazione delle sue proprietà va ricercata in quello che fa colui che l'impone – negli uomini che vivono in società».⁵⁶ L'approccio adottato da Clifford Geertz è quello di trattare le diverse forme culturali come documenti, dunque testi che seguono le logiche di un sistema semiotico⁵⁷, e questo criterio si estende anche all'analisi dei combattimenti tra galli in quanto *forme testuali* attraverso i cui elementi – i galli, lo status sociale dei loro proprietari, le scommesse in denaro, le regole attraverso cui si articolano i combattimenti, il vortice di emozioni che ogni incontro genera – è possibile individuare l'ordinamento gerarchico e le abitudini della società balinese. La sua riflessione si spinge oltre e, sempre come sottolinea Alexander Galloway, Geertz non si limita ad affermare che la cultura è un testo, ma che questa è un *documento agito*⁵⁸ in quanto composta a sua volta da una varietà di *espressioni agite*.⁵⁹ Da questo ragionamento emerge, nota Galloway, il ruolo dell'azione come testo e, di conseguenza, quello del gioco come atto culturale dotato di significato soggetto

⁵³ Malighetti, R., Matera, V., Mattalucci, C. (2008). *La scienza dell'azione simbolica di Clifford Geertz*. Discorsi sugli uomini, Utet, p. 135.

⁵⁴ *Ibidem*.

⁵⁵ Ivi, p. 137.

⁵⁶ C. Geertz, *op. cit.*, p. 389-90.

⁵⁷ A. Galloway (2022). *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, (a cura di) G. Pedini, M. Salvador, Luca Sossella Editore, p. 41.

⁵⁸ Ivi, p. 39.

⁵⁹ Ivi, p. 40.

all'interpretazione.⁶⁰ Alexander Galloway riprende le riflessioni antropologiche di Clifford Geertz sul concetto di gioco profondo e il binomio azione/rappresentazione di Huizinga, e le applica alla sua disamina del videogioco in quanto *oggetto culturale algoritmico*⁶¹ fondato sull'azione, a sua volta racchiusa dentro un processo di gioco, il *gameplay*⁶², che emerge a gradi e livelli diversi in base alla relazione tra l'operatore (la giocatrice), la macchina (l'hardware), e il software.⁶³ Alexander Galloway riconosce al gioco lo status di «azione simbolica che implica domande più ampie sulla cultura»⁶⁴ poiché in grado di far emergere le strutture socioculturali di un popolo, o di un determinato contesto, agendo come

⁶⁰ Ivi, p. 40.

⁶¹ Ivi, p. 28.

⁶² Il termine *gameplay* ha una natura elusiva e la sua definizione può variare in base al contesto in cui viene utilizzato. Nell'industria videoludica, ad esempio, il suo impiego si lega spesso alle strategie di marketing per enfatizzare la “lunghezza del *gameplay*” (Liestøl, 2003), ponendo l'attenzione sulla natura quantitativa del termine, ovvero quanto un gioco riesce a tenere impegnato un giocatore in termini di ore. Talvolta si trova invece unito a categorie che riguardano i personaggi, la trama, la grafica, la sua rigiocabilità, a cui si legano giudizi che possono andare solitamente da uno a dieci, sottolineando ancora di più una concezione del *gameplay* in termini puramente quantitativi (Liestøl, 2003). Nell'ambito dei *game studies* e del *game design*, invece, la definizione del termine *gameplay* ha assunto sfumature diverse nel caso in cui si intenda prestare più attenzione a categorie come le regole del gioco, le strategie implementate dai giocatori, oppure i diversi pattern di interazione possibili (Walther, 2011). Ciò ha permesso di avere a disposizione una pletora di definizioni, più o meno astratte o dettagliate. Il concetto di *gameplay* verrà approfondito nella sezione 1.1.1 di questo capitolo.

⁶³ Ivi, p. 22-23.

⁶⁴ Ivi, p. 42.

«uno strumento estetico e attivo»⁶⁵ per giungere ad «un'interpretazione profonda della vita».⁶⁶

Se da un lato il videogioco si presenta come una *struttura ludica*⁶⁷ organizzata secondo una serie di regole e meccaniche che guidano l'esperienza di gioco attraverso una serie di obiettivi da raggiungere e attività da completare, dall'altro è in grado di «tradurre le realtà sociali in una forma giocabile».⁶⁸ Prendendo in considerazione questa doppia cornice analitica che coinvolge il ruolo dell'azione e della rappresentazione, questa capitolo esamina il videogioco a partire da due punti di vista: come *sistema-gioco* attraverso l'analisi del *gameplay*, delle meccaniche e delle regole che guidano e organizzano l'azione nello spazio di gioco; successivamente, come *sistema socio-culturale* in cui si indagherà il videogioco come *forma giocabile di cultura visuale*,⁶⁹ in cui l'ambiente di gioco si trasforma in spazio di negoziazione e riflessione sul sistema politico-culturale contemporaneo, «un modo di giocare con la cultura e di giocare con la politica»⁷⁰, mettendo in discussione le caratteristiche formali.

Focalizzarsi sul *gesto simbolico del gioco* attraverso questo duplice sistema strutturale e culturale permetterà di individuare e analizzare un tipo di interventi artistici che utilizzano il videogioco per creare esperienze critico-visuali che mettono in discussione aspetti della cultura videoludica oppure istanze inerenti alla società contemporanea attraverso la lente di gioco. Lo spazio videoludico diventa un luogo in cui compiere atti di sovversione politica e culturale mediante l'adozione di modalità alternative di utilizzo del mezzo: si tratta di tattiche che operano all'interno della struttura ludica predefinita per creare spazi di indagine da

⁶⁵ *Ibidem*.

⁶⁶ C. Geertz, *op. cit.*, p. 441

⁶⁷ A. Galloway, *op. cit.*, p. 21.

⁶⁸ *Ivi*, p. 43.

⁶⁹ M. Soraya (2018). *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*, I.B. Tauris & Co. Lyd, p. 13.

⁷⁰ *Ibidem*.

cui emergono nuove forme di testualità, che nascono da una costante contaminazione tra i videogiochi e le pratiche artistiche contemporanee, e si traducono nella realizzazione di produzioni audiovisive come ad esempio i *machinima*⁷¹, oppure ricognizioni fotografiche riconducibili alla fotografia videoludica.⁷²

Tuttavia, quali sono le modalità che in questa sede ci permettono di parlare di *sovversione* dei sistemi di gioco e della natura *polisemica* del gesto ludico? Nel seminale saggio *Gender Trouble* (1990), Judith Butler indaga la nozione di sovversione in ambito performativo mettendo in luce alcune problematiche relative al termine. Innanzitutto, attribuire un grado di sovversività è una pratica che in sé ha poco senso in quanto tale giudizio è sempre dipendente da un contesto storico e impossibile da esprimere in modi che resistono al tempo.⁷³ Inoltre, all'interno della società dei consumi, scrive Butler, la sovversione ha acquistato un valore di mercato e le performance di questo tipo rischiano di diventare dei cliché che perdono forza attraverso la ripetizione.⁷⁴

⁷¹ Il game designer Paul Marino descrive il machinima come «la produzione in tempo reale di film d'animazione all'interno di un ambiente virtuale 3D utilizzando i videogiochi». Definizione tratta da P. Marino (2004). *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima: Creating Animated Films with 3D Game Technology*, Paraglyph Press: Scotsdale, p. 12.

⁷² La fotografia videoludica è una pratica di rimediazione fotografica che consiste nella produzione di immagini raffiguranti i mondi di gioco utilizzando svariate modalità, tra cui il tipico *screenshot* ma anche forme più sofisticate di cattura dell'immagine che permettono di navigare la scena, manipolare lo scatto e cimentarsi in alcuni processi di post-produzione.

⁷³ J. Butler (1990). *Questione di genere. Il femminismo e la sovversione dell'identità*, Edizioni Laterza, p. XXII.

⁷⁴ *Ibidem*.

Nel suo studio sul concetto di *parasitical resistance*⁷⁵, ovvero *resistenza parassitaria*, indagato nel libro *The Play in the System: The Art of Parasitical Resistance* (2020), la studiosa americana Anna Watkins Fisher ribadisce lo stesso concetto a distanza di trent'anni dalle considerazioni di Judith Butler. La studiosa sottolinea come questo stato di cose sia andato solamente a peggiorare dal momento in cui «le autorità aziendali e statali sono diventate più efficienti nel reintegrare le attività di disturbo e opposizione nelle proprie logiche d'azione capitalistiche»⁷⁶ e «le tecnologie digitali hanno intensificato la sorveglianza e accelerato attività d'appropriazione».⁷⁷ Allo stesso tempo, «le nozioni convenzionali di arte e politica radicale, i gesti di trasgressione e di rifiuto ereditati dall'estetica delle avanguardie e dalla politica rivoluzionaria del XX secolo, alimentano un idealismo che non rende pienamente conto del profondo intreccio strutturale del soggetto contemporaneo».⁷⁸ In un momento in cui le attività di controllo e resistenza rischiano di diventare indistinguibili l'una dall'altra e i progetti di sovversione artistica e di resistenza attivista faticano spesso a farsi breccia nell'attuale stato politico ed economico, com'è possibile sviluppare strategie d'azione che permettano la creazione di zone di rinegoziazione socioculturale? Watkins Fisher prova a rispondere a tale quesito individuando un particolare tipo di resistenza, di tipo parassitario appunto, con cui si identificano interventi che «utilizzano l'arte come mezzo per aprire e ridisporre i meccanismi utilizzati per giustificare e legittimare la privatizzazione delle risorse e dell'accesso».⁷⁹ Tali modalità operative intendono «rispondere ad una economia

⁷⁵ A. W. Fisher, (2020). *The play in the system. The art of parasitical resistance*, Duke University Press, p. 6.

⁷⁶ Ivi, p. 5.

⁷⁷ *Ibidem*.

⁷⁸ *Ibidem*.

⁷⁹ Ivi, p. 6.

politica contemporanea in cui attori meno potenti sono sempre più condizionati e resi dipendenti dai termini delle loro relazioni con gli attori più potenti».⁸⁰

Per far ciò, è necessario infiltrarsi all'interno di quegli stessi sistemi che si vogliono depotenziare ed individuare quegli *assunti normativi*⁸¹ che permettono loro di operare. Ed è proprio quest'ultimo il fulcro della questione: individuare quelle categorie normative che organizzano e guidano la percezione della realtà sociale, politica, economica e culturale contemporanea e il nostro agire all'interno di questo complesso sistema. Judith Butler si era già interrogata su questo aspetto nel suo saggio analizzando come il concetto di genere non sia affatto una proprietà naturale dell'essere umano ma bensì il risultato di una costruzione sociale all'interno di *relazioni di potere*⁸² esistenti. Per questo motivo la sua indagine si concentra sull'analisi di quelle norme che limitano la descrizione dell'umano e nell'individuazione di quei pattern che concorrono alla creazione di categorie vincolanti e limitanti e, successivamente, nel trovare strategie di *decostruzione*⁸³ in grado di mettere in discussione tali assunti. Butler individua nel linguaggio lo strumento ideale con cui minare norme e vincoli prestabiliti: la ripetizione parodica, l'iperbole, la dissonanza, la confusione interna⁸⁴ sono modalità di intervento che mettono in dubbio le categorie che regolano la realtà poiché questa è un insieme di fattori, e quindi suscettibile di cambiamento e revisioni.

Riprendendo gli scritti di Julia Kristeva e Monique Wittig, in particolar modo, rispettivamente, *La rivoluzione del linguaggio poetico* (1974) e *Donna non si nasce* (1981), la filosofa americana illustra come il linguaggio abbia «il potere di creare il “reale sociale” attraverso gli atti locutori dei soggetti che parlano»⁸⁵, atti ripetuti che «producono effetti di realtà che finiscono per essere erroneamente

⁸⁰ *Ibidem.*

⁸¹ J. Butler, *op. cit.*, p. XXII.

⁸² Ivi, p. 47.

⁸³ Ivi, p. 51.

⁸⁴ Ivi, p. 48.

⁸⁵ Ivi, p. 163

percepiti come “fatti”».⁸⁶ Dunque, per Butler, nessuna «rivoluzione politica e culturale è possibile senza che si sposti radicalmente la nozione che ognuno ha di ciò che è reale e di ciò che è possibile» e per farlo è necessario agire all’interno delle reazioni di potere, entro la matrice stessa del potere, attraverso atti di *dislocazione*⁸⁷ che operano uno svelamento, uno spostamento e la rimessa in circolo delle categorie normative che regolano la realtà.

Pertanto, se i videogiochi non sono solo un mero prodotto dell’industria dell’intrattenimento ma rispecchiano anche, come sottolinea la studiosa americana Soraya Murray in *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space* (2018), aspetti della società in un determinato momento storico all’interno di un immaginario videoludico giocabile⁸⁸, come è possibile svelare le caratteristiche repressive dei media videoludici contemporanei⁸⁹? In particolare, come si possono evidenziare le relazioni di potere economiche e sociali che normativizzano l’azione ludica, soprattutto nei videogiochi mainstream, senza intervenire strutturalmente sul codice del gioco o il gameplay? Per dirla con Butler, con quali mezzi possiamo cogliere questo potere di delimitazione e con quali mezzi è possibile trasformarlo?

La sovversione in ambito videoludico viene analizzata in questa sede in qualità di un insieme di *atti di dislocazione* che operano all’interno delle relazioni di potere del videogioco per creare, riprendendo il ragionamento di Butler, luoghi di intervento che diventano delle possibilità di rimessa in circolo delle norme videoludiche attraverso l’alternanza di azioni di svelamento e dislocazione. Queste azioni sottocorrente, identificabili inoltre come un *utilizzo improprio creativo* delle strutture di gioco, adottano le regole e le meccaniche dei suddetti sistemi e le utilizzano a proprio vantaggio per innescare una serie di interruzioni funzionali durante lo svolgimento del gioco, minando così le convenzioni formali e culturali del mezzo videoludico. Analizzando i videogiochi in qualità forme di

⁸⁶ *Ibidem*.

⁸⁷ Ivi, p. 47.

⁸⁸ M. Soraya, *op. cit.* p. 13.

⁸⁹ Manifesto del collettivo: <http://www.leonhardmuellner.at/total-refusal/>

rappresentazione dinamiche in cui azione e immagini veicolano i concetti dominanti della cultura contemporanea⁹⁰, è possibile coglierne l'obiettivo trasformativo messo in atto attraverso una continua interruzione delle aspettative e delle norme videoludiche. Questo particolare tipo di incursioni dello spazio di gioco si inserisce in un panorama più ampio di sovversioni videoludiche che impiegano *mod*⁹¹ o alterazioni del codice sorgente per compromettere il gioco di partenza ad un livello estetico e funzionale, e fa parte di un esteso ambito di indagine che prende in esame le diverse forme oppositive e alternative di gioco.⁹²

Nel saggio sopracitato, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Alexander Galloway affronta l'analisi di alcune *mod* d'artista realizzate col fine di compromettere il normale andamento del gioco all'interno della sua riflessione sul concetto di *countergaming*. Il concetto indica una pratica di appropriazione e sovversione che «distrugge il flusso del gameplay»⁹³ modificando videogiochi già esistenti trasformando dunque l'esperienza ludica originale. Tra le operazioni prese in esame vi sono alcuni tra gli esempi più emblematici delle prime modifiche artistiche apportate ai videogiochi sparattutto, tra cui *Adam Killer* (1999-2001), una modifica del videogioco *Half-Life* (Valve, 1998) realizzata dall'artista Brody Condon, e *Velvet Strike* (2002), *mod* del videogioco *Counter-Strike* (Valve, 1999) fatta da Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre e Brody Condon. Nel primo intervento, Brody Condon modifica lo sparattutto in prima persona *Half-Life*

⁹⁰ *Ibidem*.

⁹¹ Con il termine *mod* si indicano le cosiddette attività di *modding* (dal verbo inglese *to modify*, ovvero *modificare* in italiano), che racchiudono numerose pratiche che coinvolgono appunto la modifica estetico-visiva o addirittura funzionale di un videogioco, intervenendo direttamente sul codice sorgente, oppure lo sviluppo di software in grado di ampliare le possibilità di personalizzazione di un videogioco, o ancora l'intervento fisico sull'hardware di gioco (pc, console) o periferiche (controller, tastiere).

⁹² A.F. Meades (2015). *Understanding Counterplay in Video Games*, Routledge, p. 3.

⁹³ A. Galloway, *op. cit.*, p. 164.

aggiungendo ad un livello di gioco copie multiple della replica videoludica di un suo amico, chiamato appunto Adam, vestito di bianco su di uno sfondo bianco. Il suo corpo viene mutilato con armi diverse lasciando scie di sangue frutto di glitch randomici, che trasformano il videogioco originale in una carneficina psichedelica, in cui domina la ripetizione perpetua del nuovo soggetto di gioco. Nel secondo, invece, Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre e Brody Condon, aggiungono spray di protesta alla funzione graffiti già presente in *Counter-Strike*. Alcuni di essi sono caratterizzati da un tono ironico per prendere in giro il machismo del videogioco originale, altri invece sono stati sviluppati come messaggi espliciti contro la guerra. Tuttavia, come sottolinea Galloway, interventi di questo tipo agiscono direttamente sull'aspetto estetico dei giochi che intendono sovvertire creando un'esperienza videoludica del tutto diversa dal gioco di partenza, ma non operano una critica al *gameplay*. A loro volta, Anne-Marie Schleiner e Mary Flanagan hanno indagato il potere trasformativo dell'oggetto videoludico e, nel caso di Schleiner, si sono individuate forti connessioni tra le sovversioni videoludiche contemporanee e le avanguardie artistiche del Novecento, ma entrambe le indagini esaminano il potenziale critico del videogioco e gli interventi in-game soprattutto in ottica di game design, riflettendo su progetti il cui intento critico è stato sviluppato in relazione alle operazioni di *modding* e *hacking*.⁹⁴ Sebbene l'eterogeneo campo di studi sulle modalità alternative di utilizzo del medium videoludico offra un quadro articolato, esso non esaurisce la descrizione di quegli interventi artistici che si svolgono all'interno delle regole del *gameplay* senza ricorrere a *mod* o allo sviluppo di giochi d'artista o esperienze ludiche ex novo.

Queste operazioni testano i limiti e le convenzioni formali, sociali e culturali del sistema di gioco di riferimento attraverso l'azione ludica, che concorre alla *creazione di situazioni* «che si sviluppano in spazi liberati temporaneamente dalle

⁹⁴ R. Scully-Blaker, Rainforest (2019). Working on and at Play: Perception and Visibility in Games. *Digital Culture & Society*, 5(2), pp. 41-60.

funzioni abituali»⁹⁵ per «mettere lo spettatore di fronte ad una situazione visiva che lo inviti a riconoscere l'instabilità intrinseca di parole, concetti e norme».⁹⁶

Nel potere trasformativo del gesto ludico come azione capace di svelare e mettere in scena altro e nella scelta di introdurre nei sistemi di potere azioni che operano uno spostamento critico di norme e significati, si individuano similitudini con l'interpretazione del concetto di gioco da parte dell'Internazionale Situazionista (d'ora in poi indicata con l'acronimo IS) e la sua attuazione nelle tattiche di decondizionamento culturale⁹⁷ sviluppate dal movimento. L'IS è stata un'avanguardia culturale rivoluzionaria⁹⁸ attiva tra il 1957 e il 1972, sviluppatasi in Europa a partire dall'unione di numerosi membri appartenenti a svariati movimenti, tra cui l'Internazionale Lettrista, il Movimento Internazionale per un Bahuhaus Immaginario (MIBI), il gruppo CO.BR.A., il Comitato Psicogeografico di Londra. L'obiettivo dell'IS non era quello di rimanere all'interno della sfera dell'arte, bensì quello di appropriarsi di quegli stessi mezzi ed utilizzarli per intervenire nella sfera culturale del tempo, al fine di contrastare la società capitalista e la conseguente alienazione del soggetto. Per Guy Debord, principale esponente del gruppo nonché fondatore e autore del celebre saggio *La società dello spettacolo* (1967), era necessario che la società si riappropriasse del tempo libero,

⁹⁵ D. Penner (2015). Guy Debord and the Politics of Play, in M. Breugh, C. Holman, R. Magnusson, P. Mazzocchi, D. Penner (a cura di), *Thinking Radical Democracy: The Return to Politics in Post-War France*, cit, p. 168.

⁹⁶ Ivi, p. 175.

⁹⁷ M. Perniola (2013). L'avventura situazionista. Storia critica dell'ultima avanguardia del XX secolo, Mimesis, p. 42.

⁹⁸ L.Goretti (2019). *L'action n'est pas un rêve. Storia dell'Internazionale situazionista tra arte, gioco e politica*. Tesi di dottorato di ricerca in Composizione Architettonica Tematica Cultura Visuale, Università di Iuav di Venezia, p. 15.

trasformato dalla classe dominante in un «vasto settore dei piaceri»⁹⁹ e utilizzato come «strumento di abbruttimento».¹⁰⁰ Per riuscire in questo intento era necessario introdurre l'elemento ludico in un'accezione diversa rispetto alle precedenti esperienze artistiche: il ruolo del gioco non era più quello di uno strumento creativo fine a sé stesso o con finalità di natura estetica, bensì doveva avere una valenza sociopolitica in quanto strumento operativo utilizzato per creare *situazioni* che mettessero in discussione «i ruoli prestabiliti e immutabili istituiti dalla società».¹⁰¹

Il ruolo del gioco nelle attività del gruppo è stato influenzato dalla lettura del saggio *Homo Ludens* (1938) di Johan Huizinga, a cui lo stesso Debord ha fatto riferimento nelle note inedite di lettura del volume conservate presso il Fonds Guy Debord alla Biblioteca Nazionale di Francia a Parigi. Come riporta la ricercatrice e artista Letizia Goretti, nelle note si fa riferimento al primo paragrafo di pagina 29 del saggio di Huizinga¹⁰², accompagnate dalla seguente annotazione, «*prodromi di una costruzione di situazione, tale che la definisce la frase Costruite voi stessi una piccola situazione senza avvenire*»¹⁰³, che a sua volta rimanda

⁹⁹ G. Debord (2007). Rapporto sulla costruzione delle situazioni e sulle condizioni dell'organizzazione e dell'azione della tendenza situazionista internazionale, Nautilus, p.35.

¹⁰⁰ L.Goretti, *op. cit.*, p. 39.

¹⁰¹ D. Penner, *op. cit.*, p.172.

¹⁰² Le note al testo di Huizinga da parte di Debord si riferiscono all'edizione francese Gallimard del 1951. La citazione tratta dal saggio *Homo Ludens* riportata a pagina 29, a cui fa riferimento Debord, è stata tratta dalla già menzionata edizione. Negli altri casi, invece, si farà riferimento all'edizione italiana del 1949 di Einaudi.

¹⁰³ Testo originale: «*prodromes d'une construction de situation, telle que la définit la phrase Construisez vous-mêmes une petite situation sans avenir*», in L.Goretti (2019). *L'action n'est pas un rêve. Storia dell'Internazionale situazionista tra arte, gioco e politica. Tesi di dottorato di ricerca in Composizione Architettonica Tematica Cultura Visuale*, Università di Iuav di Venezia, p. 43.

all'omonima *métagraphie*¹⁰⁴ di Ivan Chtcheglov, appunto *Costruite voi stessi una piccola situazione senza avvenire*, del 1953. La *métagraphie* indica la necessità di realizzare una situazione limitata nel tempo e nello spazio, dunque senza avvenire e possibilità di replica futura, per sottolineare l'importanza di vivere consapevolmente il qui e ora di ogni momento. Questo vivere intensamente l'istante presente incita ad un atto di resistenza nei confronti delle logiche capitaliste, che tendono a mercificare ogni esperienza, trasformandola in un prodotto ripetibile e riproducibile. In contrasto con la dinamica consumistica che promuove la reiterazione delle stesse esperienze per massimizzare il profitto, la *métagraphie* di Chtcheglov invita a sottrarsi a questa logica, privilegiando esperienze irripetibili che sfuggono alla serialità commerciale. Per quanto riguarda il saggio di Huizinga, invece, il primo paragrafo di pagina 29 evidenziato da Debord recita,

Il gioco si separa dalla vita reale per il luogo e la durata che occupa. Offre una terza caratteristica per il suo isolamento, la sua limitazione. Esso si svolge letteralmente. Viene 'giocato fino alla fine' entro certi limiti di tempo e di spazio. Esso possiede il suo corso e il suo senso in sé.¹⁰⁵

Se però per Huizinga il gioco non è integrato nella «vita ordinaria o vera»¹⁰⁶ e «sta al di fuori del processo di immediata soddisfazione di bisogni e desideri»¹⁰⁷, con l'IS l'elemento ludico ricopre un ruolo assai diverso. Diventa infatti garanzia di libertà verso un'autonomia creativa e indipendente dal potere e dalla cultura istituzionale in quanto ingrediente necessario per «la realizzazione di un gioco

¹⁰⁴ La metagrafia è un concetto utilizzato da Ivan Chtcheglov (conosciuto anche con il nome Isidore Isou) negli anni Cinquanta del Novecento per descrivere opere che utilizzano tutti i segni della comunicazione visiva (alfabeti, codici, ideogrammi, esistenti o inventati, ecc.).

¹⁰⁵ J. Huizinga, *op. cit.* p. 29.

¹⁰⁶ Ivi, p. 27.

¹⁰⁷ Ivi, p. 28.

superiore»,¹⁰⁸ ovvero il verificarsi della *situazione costruita*. Quest'ultima, per l'IS, «è la rappresentazione di un gesto che mostra e trasmette un messaggio»¹⁰⁹ ed ecco che emerge, dunque, lo stretto rapporto tra azione e rappresentazione.

Infatti, l'obiettivo principale del gruppo era quello di realizzare «un'alternativa rivoluzionaria alla cultura dominante»¹¹⁰ e «utilizzare la ricerca e la sperimentazione ai fini della critica e della divulgazione delle loro idee».¹¹¹ Con l'IS il gioco diventa un esempio di autonomia¹¹² traslato nella vita quotidiana, una forma di auto-interrogazione perpetua e una sfida alle istituzioni che «mina la società gerarchica»¹¹³ servendosi dell'ironia, della satira, della giocosità stessa. Il concetto situazionista di gioco interpreta quest'ultimo come *spazio mobile e spazio di negoziazione continua*¹¹⁴: l'obiettivo trasformativo si estrinseca attraverso la *costruzione di situazioni* e l'impiego di tattiche come la *deriva*, il *détournement*, la *psicogeografia*, come critica allo *spettacolo*¹¹⁵, quindi «alla rappresentazione, nel modo in cui immagini e apparenze hanno dominato e dominano le interazioni nella società consumistica» per risvegliare gli «osservatori passivi».¹¹⁶

L'IS non ha mai desiderato far parte del sistema dell'arte, così come non ha mai avuto intenzione di costituirsi come movimento politico istituzionale ed operare attraverso un'azione politica diretta. Il suo obiettivo consisteva nel superamento della divisione tra arte e politica e nel mettere in scena la provocazione, «un'azione di resistenza e di ribellione verso un passato anacronistico, un gesto che serviva ad

¹⁰⁸ Internazionale Situazionista, n°4 [giugno 1960], 1994, p. 36.

¹⁰⁹ L.Goretti, *op. cit.*, p. 64.

¹¹⁰ G. Debord, *op. cit.* p. 42.

¹¹¹ L.Goretti, *op. cit.*, p. 60.

¹¹² D. Penner, *op. cit.*, p. 171.

¹¹³ Ivi, p. 170.

¹¹⁴ Ivi, p. 171.

¹¹⁵ Il concetto di spettacolo così come formulato da Guy Debord verrà approfondito nel secondo capitolo.

¹¹⁶ D. Penner, *op. cit.*, p. 167.

agire, prendere coscienza e, perché no, anche per mettere in scena la rivolta».¹¹⁷ Le sue attività miravano alla creazione di spazi di riappropriazione politica e culturale per minare la società gerarchica e le sue convenzioni, nonché a sovvertire pratiche istituzionalizzate. Difatti, gli interventi del movimento avevano un duplice scopo: giocare con le caratteristiche formali dei media utilizzati e, successivamente, ribaltare, deviare, e dirottare contenuti familiari compromettendo i loro significati originari posizionandoli in un nuovo contesto.¹¹⁸

Nel corso del presente elaborato verranno passati in rassegna una serie di interventi artistici realizzati in ambito videoludico che, ognuno con modalità diverse, mettono alla prova il sistema-gioco testandone limiti e possibilità, nonché i codici culturali che si uniscono alle meccaniche, alle regole e al gameplay, che caratterizzano il videogioco come sistema socioculturale. Successivamente, si indagherà nel dettaglio, come studio di caso, l'attività artistico-performativa del collettivo austriaco Total Refusal (Susanna Flock, Adrian Haim, Jona Kleinlein, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf), i cui interventi mirano all'esplorazione degli spazi di gioco per indagare come l'industria dei videogiochi mainstream, definiti solitamente Tripla A (AAA) sia diventata un *laboratorio di immagini*¹¹⁹ in cui il processo di sviluppo di un videogioco è subordinato alle logiche economiche.

Tali dinamiche promuovono un tipo di produzione videoludica che tende ad evitare i riferimenti politici per scongiurare possibili ambiguità che possano minare il mercato di riferimento: qualsiasi «rilevanza sociopolitica e storica – dei luoghi e dei periodi storici eletti ad ambientazioni dei diversi videogiochi – diventa un mero

¹¹⁷ L.Goretti, *op. cit.*, p. 21.

¹¹⁸ D. Penner, *op. cit.*, p. 175.

¹¹⁹ Klengel R., Müllner L., Stumpf M., Windish-Graetz F. J.. *NOT THAT INTO POLITICS. Die Spieleindustrie zwischen Liberalismus und Opportunismus* [Online]. 2020.

arredamento da parete e gli spazi digitali rimangono stranamente vuoti, luoghi privi di significato e storicità». ¹²⁰ Le azioni di ricognizione attuate dal collettivo nell'immaginario videoludico contemporaneo si posizionano come un interessante esempio di appropriazione e riadattamento delle modalità di azione dell'IS applicate allo spazio di gioco, come esplicitato anche nella propria dichiarazione di intenti ¹²¹ e come atti di dislocazione interna finalizzati ad attuare processi di risignificazione delle norme e delle categorie di gioco. L'oeuvre di Total Refusal si compone di svariati interventi, che si traducono nella realizzazione di machinima, video saggi, performance, in cui il collettivo impiega alcune delle pratiche situazioniste, ad esempio, e soprattutto, il *détournement* e la ricognizione psicogeografica, riadattate allo spazio videoludico.

Come l'Internazionale Situazionista ha utilizzato l'elemento ludico, il gioco, come strumento per sviluppare azioni che sfidassero le istituzioni e la società gerarchica, similmente Total Refusal traduce il gesto videoludico in chiave satirica e giocosa per la creazione di zone temporanee di intervento, situazioni in cui dislocare e ridefinire le meccaniche sottostanti alle strutture ludiche dei videogiochi mainstream single player e *multiplayer* per farne nuovo uso. Gli interventi del collettivo si inseriscono nell'ambito di studi tracciato da autori come Galloway, Murray, Butler e Kristeva, per mettere in evidenza come l'elemento ludico sia profondamente intrecciato ai processi di produzione socioculturale e alla costruzione di nuovi significati e linguaggi. Total Refusal, infatti, evita di intervenire direttamente sul gameplay per svelare come le dinamiche di gioco e le narrazioni proposte dal medium videoludico contribuiscano a ridefinire i codici simbolici della nostra società, influenzando non solo la nostra comprensione della realtà ma anche il modo in cui ci relazioniamo ad essa. Videogioco dopo videogioco, il collettivo si ripropone di «mettere in evidenza la struttura sottostante

¹²⁰ *Ibidem*.

¹²¹ È possibile consultare una parte del manifesto del collettivo alla seguente fonte:
<http://www.leonhardmuellner.at/total-refusal/>

del gioco»¹²² all'interno di cui operano ed «esporre lo spazio di gioco a pratiche di disobbedienza».¹²³ Questi atti di disobbedienza creativa sfidano le caratteristiche formali e culturali dei videogiochi mainstream senza apportare alcuna modifica al codice originale. Tuttavia, si muovono all'interno del sistema gioco e per riflettere sul contesto politico e culturale contemporaneo «rivelando l'apparato politico al di là delle narrazioni patinate e iperreali di questi media».¹²⁴

1.1 Il sistema-gioco

Come affermato precedentemente, uno degli obiettivi di questo capitolo è quello di analizzare il videogioco in quanto *sistema-gioco* osservando nel dettaglio gli elementi che ne compongono l'architettura ludica, la quale si articola attraverso una serie di azioni e meccaniche che vanno a delineare il gameplay del videogioco. Perciò, cosa ci può dire l'analisi formale del gameplay in relazione agli interventi artistici di rifunzionalizzazione applicati allo spazio di gioco? Lo sviluppo e l'implementazione di meccaniche e regole costituiscono la base su cui si innesta la gamma di azioni e comportamenti possibili all'interno di un videogioco, guidando l'agire della giocatrice e strutturandone l'esperienza ludica.

Prendiamo in esame uno dei videogiochi che ha avuto più successo negli ultimi anni, *Animal Crossing: New Horizons* (da qui in poi ACNH), sviluppato da Nintendo per la console Nintendo Switch e pubblicato nella primavera del 2020. Le sue meccaniche altamente lineari non solo facilitano un'analisi strutturata del *sistema-gioco* ma, riproducendo in modo quasi speculare, su scala ridotta, le dinamiche socioeconomiche contemporanee, il gioco offre un modello semplificato eppure sorprendentemente accurato delle logiche di mercato odierne.

¹²² *Ibidem.*

¹²³ *Ibidem.*

¹²⁴ *Ibidem.*

Complice la pandemia e il susseguirsi dei diversi lockdown affrontati durante l'emergenza da COVID-19, ACNH è diventato rapidamente il secondo gioco più popolare della casa nipponica, vendendo oltre 44 milioni¹²⁵ di copie nel mondo, di cui solo 37 milioni ad un anno e mezzo dalla sua uscita, superando di gran lunga i precedenti capitoli della serie¹²⁶, i quali hanno venduto complessivamente poco più di 35 milioni di copie.¹²⁷ In pochissimo tempo ACNH ha raggiunto un incredibile successo commerciale a livello globale, ma è diventato soprattutto uno spazio ad hoc in cui rifugiarsi per evadere dalla pandemia e in cui incontrare virtualmente i propri amici. Il videogioco si inserisce nella categoria dei giochi di simulazione di vita in tempo reale¹²⁸ e presenta ai giocatori un'esperienza ludica rilassante, scandita da piccoli task che garantiscono una gratificazione estetica e performativa istantanea: trasferitisi su di un'isola deserta interamente personalizzabile, i giocatori sono incitati a sviluppare una prospera comunità di NPC¹²⁹ antropomorfi e svolgere svariate attività per migliorare la propria vita sull'isola e quella dei suoi abitanti.

¹²⁵ Dato aggiornato al 31/12/2023, consultabile al seguente indirizzo:
<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>

¹²⁶ Il primo capitolo omonimo della serie *Animal Crossing* è uscito nel 2001 per GameCube.

¹²⁷ Dati consultabili al seguente indirizzo:
<https://arstechnica.com/gaming/2021/02/putting-31-million-animal-crossing-new-horizons-sales-in-context/>

¹²⁸ Lo scorrere del tempo nel gioco corrisponde a quello della vita reale, così da creare un perfetto sincronismo tra la ciclicità della vita in-game e quella reale.

¹²⁹ Con l'acronimo NPC (non-playable characters) si indicano personaggi non giocanti che non sono sotto il controllo diretto del giocatore, bensì sono controllati dall'engine, e che possono rispondere a stimoli specifici ed interpretare un ruolo specifico oppure fare solamente parte dell'ambiente circostante, come una sorta di comparse nello spazio di gioco.

Le regole del gioco si caratterizzano per la loro semplicità ed immediatezza, e sono spiegate ai giocatori tramite la figura guida di Tom Nook, un cane procione che si scoprirà essere il gestore dell'isola e della sua economia, a mano a mano che questi sbloccheranno le diverse funzionalità. Questo simpatico personaggio affianca i giocatori con consigli che li guidano nelle loro scelte, dando loro la sensazione di avere il pieno controllo sulle proprie azioni e preferenze di personalizzazione, mettendoli così a conoscenza delle regole:

- All'inizio del gioco si dovrà decidere una morfologia di partenza dell'isola e un nome;
- Ogni sessione di gioco si svolge sull'isola scelta dalla giocatrice, che successivamente dovrà sviluppare in una comunità fiorente, oltre a poter visitare le isole degli altri giocatori insieme a quelle di default del gioco;
- ACNH è un gioco a giocatore singolo per quanto riguarda le attività operative di sviluppo dell'isola, ma allo stesso tempo è prevista una modalità multigiocatore per cui è possibile invitare fino a nove giocatori sulla propria isola;
- La temporalità del gioco coincide con quello reale, dunque il consueto scorrere delle stagioni e l'alternanza giorno/notte influiscono sulle attività in-game;
- Il primo step del gioco consiste nell'ottenere la propria abitazione base previo indebitamento obbligatorio con Tom Nook, che dovrà essere saldato se si vorranno usufruire di nuove possibilità di espansione per la propria casa o per altri interventi morfologici o urbani;
- L'isola è personalizzabile morfologicamente, dal punto di vista dell'arredo urbano e del paesaggio;
- La giocatrice può usufruire e disporre delle risorse naturali dell'isola a proprio piacimento;
- Sull'isola si possono trasferire NPC con cui poter stringere amicizia e completare task e obiettivi;

- Per modellare l'isola e ottenere oggetti d'arredo è necessario avere denaro, o sottoforma di stelline o di miglia Nook (che equivalgono a dei punti bonus), e per guadagnarle bisognerà dedicarsi ad attività come la pesca, l'agricoltura, l'estrazione di minerali e fossili, oppure portare a termine task e obiettivi speciali. Dunque, occorrerà partecipare attivamente alle microtransazioni economiche in-game utilizzando la valuta di gioco.

Le regole di ACNH, seppur all'apparenza semplici e permissive, sono in realtà ingegnosamente legate, e dipendenti, dalla regola operativa per eccellenza del gioco: partecipare ai meccanismi economici promossi (se non imposti) da Tom Nook. Non è possibile aspirare a quell'ideale di libertà espressiva e di personalizzazione promosso dal gioco senza dedicarsi alle attività economiche di sfruttamento delle risorse, alla compravendita di materiali e oggetti, e al sistema di debiti e prestiti. In un modo o nell'altro, ACNH obbliga la giocatrice a partecipare alla natura capitalistica dell'esperienza ludica proposta traducendo in forma giocabile le logiche capitalistiche e neoliberali contemporanee nelle sue meccaniche di base, nascoste dietro un'estetica *kawaii*¹³⁰ e la promessa di una creatività senza limiti. Il gameplay del videogioco si articola dunque in base a queste attività, che definiscono i confini operativi dell'esperienza di gioco e che si possono raggruppare in tre macroaree: partecipare all'economia dell'isola, svilupparne la comunità e accumulare oggetti per la sua decorazione.

A loro volta, questi incarichi si strutturano attorno a due set di azioni principali che orchestrano l'operato della giocatrice sull'isola: il *farming* e il *crafting*. Il primo termine riguarda l'accumulo frenetico di risorse al fine di ottenere oggetti rari o strumenti utili a progredire nel gioco, mentre il secondo si riferisce all'attività di creazione di armi, attrezzature e oggetti vari, anche questi utilizzati per avanzare

¹³⁰ *Kawaii* è un aggettivo giapponese che significa “grazioso”, “adorabile”, e che si traduce in una estetica dalle forme e colorazioni carine e tenere che riguarda manga, videogiochi, anime, ma anche modi di vestire, di atteggiarsi, nonché l'estetica di oggetti di uso comune.

o semplicemente per completare un gioco al 100%.¹³¹ Ognuna di queste meccaniche si articola poi in un sottogruppo di azioni specifiche: per accumulare stelline è necessario intraprendere attività come la pesca e vendere il proprio pescato in cambio di denaro; la creazione di oggetti d'arredo richiede a sua volta la costruzione di oggetti più semplici e la ricerca di materie prime come metalli o legna; oppure, per sbloccare oggetti d'arredo speciali è necessario completare alcuni task giornalieri per ottenere le miglia necessarie al loro acquisto; infine, ampliare la propria abitazione è possibile previo indebitamento con Tom Nook.

Più che una simulazione sociale, la struttura-gioco di ACNH lo rende più vicino ai cosiddetti *tycoon games*, ovvero giochi di simulazione economica e manageriale che si concentrano sulla gestione di processi economici di vario tipo, dal momento che gran parte dell'esperienza di gioco ruota attorno alla gestione di una serie di processi e attività economiche, terribilmente vicine a quelle contemporanee, tra cui la *gig economy*¹³², la parcellizzazione del lavoro e l'acquisto compulsivo di merci.

Dunque, per giocare ad ACNH è necessario lavorare¹³³, in quanto ogni sessione di gioco si trasforma in una pratica lavorativa che esemplifica il concetto di

¹³¹ Completare un videogioco, o *platarlo* come spesso si trova scritto nei forum o negli articoli di settore, significa completare tutti gli obiettivi di gioco, dalle sfide principali a quelle secondarie o sub-secondarie, collezionare tutti gli eventuali collezionabili nascosti nel mondo di giochi e, nel caso specifico dei giochi per console PlayStation, significa collezionare tutti i trofei disponibili dopo aver passato al setaccio un videogioco in ogni suo aspetto.

¹³² Con il concetto di *gig-economy* si indica un modello economico basato sul lavoro a chiamata, occasionale e temporaneo. Per approfondire tale tematica è possibile fare riferimento al saggio *Digital Labour* (2022) della professoressa Kylie Jarrett, edito da Polity Press. Nel caso di ACNH, il guadagno delle miglia Nook è subordinato a piccoli lavoretti “a chiamata” (ad esempio tagliare 3 alberi) che si possono aggiungere al consueto carico di lavoro del gioco.

¹³³ Per un'analisi più approfondita su ACNH è possibile fare riferimento ai seguenti articoli online scritti da Ian Bogost: *The Quiet Revolution of Animal Crossing* (2020)

*playbour*¹³⁴, una forma ibrida di gioco-lavoro (*play-labour*) che maschera quest'ultimo come se fosse un gioco e capitalizza sulla mercificazione delle attività ricreative. In ACNH tale dinamica non riguarda soltanto l'attività ludica in sé ma si estende anche alla produzione di contenuti dei fan della serie, i quali reiterano tali strutture dentro e fuori dal gioco.

Da questa breve analisi di *Animal Crossing: New Horizons* e delle principali attività intraprese dai giocatori durante l'esperienza di gioco emergono due macro-aspetti che contraddistinguono il medium videoludico, i quali verranno approfonditi nelle sezioni successive: da un lato, gli aspetti formali di un videogioco articolati tra regole, meccaniche e gameplay, che definiscono le possibilità e i limiti dell'azione; dall'altro, l'introduzione di codici e sistemi culturali contemporanei, veicolati dal gioco attraverso l'organizzazione dell'azione ludica, la quale riflette i sistemi simbolici, i modelli e i valori della società odierna all'interno del contesto virtuale del gioco.

L'esplorazione di questi due aspetti, come sottolineato precedentemente, consente di comprendere la struttura e il funzionamento del videogioco per individuarne i limiti formali e analizzare i significati e le implicazioni culturali che esso veicola.

e *Consumption and Naturalism in Animal Crossing* (2013). Gli articoli possono essere reperiti ai rispettivi indirizzi: <https://www.theatlantic.com/family/archive/2020/04/animal-crossing-isnt-escapist-its-political/610012/> e https://bogost.com/writing/consumption_and_naturalism_in/

¹³⁴ Il termine *playbour* è stato coniato dal ricercatore e game designer Julian Kücklich, che lo ha illustrato nel saggio *Precarious playbour: Modders and the digital games industry* (2005) per descrivere la relazione tra l'industria dei videogiochi e le attività ludico-lavorative dei *modder* (chi apporta modifiche al software o all'hardware di computer o giochi). Secondo Kücklich, «la percezione del modding come gioco è al centro della relazione di sfruttamento tra i modder e l'industria dei videogiochi», la quale «trae vantaggio dalla percezione che tutto ciò che riguarda i videogiochi sia una forma di gioco e, quindi, un'attività spontanea e senza scopo di lucro».

Regole, meccaniche, gameplay

Utilizzando ACNH come esempio sono state individuate le tre macroaree che danno forma e articolano l'azione ludica e le modalità attraverso cui il sistema-gioco introduce elementi simbolici e culturali per mezzo di azioni, task e obiettivi, impiegando un approccio che va dal generale al particolare: prima di tutto sono state descritte le linee guida del videogioco sviluppato da Nintendo, interpretabili anche come *regole*, in quanto stabiliscono i confini e i limiti dell'azione; successivamente, è stato delineato che cosa accade nel gioco e cosa si dovrà fare, accennando al suo *gameplay*; e, infine, sono state illustrate alcune delle azioni che la giocatrice è chiamata a compiere nella simulazione ludica descrivendo le *meccaniche* principali. In linea con l'approccio metodologico proposto da Salen e Zimmerman nel seminale testo *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003), la presente analisi scompone l'architettura del gioco in tre componenti chiave: regole, meccaniche e gameplay. La loro indagine, fornendo una solida base teorica e formale per la disamina dei sistemi ludici, permette di inquadrare in modo rigoroso il concetto di *sistema* nel contesto del presente lavoro in quanto, di fronte ad un gioco, non si sta osservando solamente un insieme di attività da portare a termine ma anche un complesso di regole e pattern di azioni vissute successivamente all'interno di un determinato contesto culturale.¹³⁵

Nell'introdurre il concetto, Salen e Zimmerman esaminano alcune delle caratteristiche generali dei sistemi, sia che essi siano biologici, naturali, meccanici, sociali, di trasporto o comunicazione. Si può parlare di sistema quando abbiamo:

1. Un gruppo di elementi che interagiscono, sono correlati o sono interdipendenti e formano un insieme complesso.
2. Un gruppo di elementi funzionalmente correlati, in particolare:

¹³⁵ K. Salen, E. Zimmerman (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, p. 50.

- a. Il corpo umano considerato come unità fisiologica funzionale.
 - b. Un organismo nel suo complesso, soprattutto per quanto riguarda i suoi processi o funzioni vitali.
 - c. Un gruppo di organi o parti fisiologicamente o anatomicamente complementari: il sistema nervoso; il sistema scheletrico.
 - d. Un gruppo di componenti meccanici o elettrici che interagiscono tra loro.
 - e. Una rete di strutture e canali, come per la comunicazione, il viaggio o la distribuzione.
3. Un insieme organizzato di idee o principi interconnessi.
 4. Una forma organizzativa sociale, economica o politica.
 5. Un gruppo di oggetti o fenomeni che si verificano naturalmente: il sistema solare.
 6. Un insieme di oggetti o fenomeni raggruppati per essere classificati o analizzati.
 7. Una condizione di interazione armoniosa e ordinata.
 8. Un metodo organizzato e coordinato; una procedura.¹³⁶

Un sistema, dunque, è «un insieme di elementi che si influenzano a vicenda all'interno di un ambiente per formare un modello più ampio, diverso da ogni sua singola parte»¹³⁷ e, in questa ottica, i giochi, siano essi analogici o digitali, rientrano in questa definizione. Per Salen e Zimmerman, infatti, «in quanto sistemi, i giochi forniscono contesti di interazione, che possono essere spazi, oggetti e comportamenti che i giocatori esplorano, manipolano e abitano. I sistemi si presentano in molte forme, da quelle meccaniche e matematiche a quelle concettuali e culturali».¹³⁸ La loro indagine sulle caratteristiche formali e culturali dei sistemi si spinge più a fondo prendendo in esame i quattro elementi cardine di

¹³⁶ *Ibidem.*

¹³⁷ *Ibidem.*

¹³⁸ *Ibidem.*

un sistema individuati da Karen A. Foss e Stephen W. Littlejohn nel volume *Theories of Human Communication* (1978)¹³⁹, ovvero:

1. *Oggetti (objects)*: le parti, gli elementi o le variabili del sistema. Questi possono essere fisici o astratti o entrambi, a seconda della natura del sistema;
2. *Attributi (attributes)*: qualità o proprietà del sistema e dei suoi oggetti;
3. *Relazioni interne (internal relationships)*: un sistema ha relazioni interne tra i suoi oggetti. Questa caratteristica è un aspetto cruciale [dei sistemi];
4. *Ambiente (environment)*: i sistemi possiedono anche un ambiente. Non esistono nel vuoto, ma sono influenzati dall'ambiente circostante.

Salen e Zimmerman applicano questa prospettiva ai contesti di gioco analizzando quello degli scacchi, individuando le diverse sfumature che questo assume a seconda del punto di vista adottato: gli scacchi, infatti, possono essere studiati come sistema matematico-strategico, oppure come un sistema di interazione sociale tra due individui, o ancora come un sistema che in modo astratto può richiamare, ad esempio, una simulazione di guerra.¹⁴⁰ In merito ai quattro elementi fondanti individuati da Foss e Littlejohn, *formalmente* gli scacchi sono descritti come segue:

1. *Oggetti*: negli scacchi sono i 16 pezzi sulla scacchiera e la scacchiera stessa;
2. *Attributi*: sono le caratteristiche che le regole attribuiscono a questi oggetti, come le posizioni di partenza di ogni pezzo e i modi specifici in cui ogni pezzo può muovere e catturare;

¹³⁹ Ivi, p. 51.

¹⁴⁰ Ibidem

3. *Relazioni interne*: sebbene gli attributi determinino i possibili movimenti dei pezzi, le relazioni interne sono le posizioni effettive dei pezzi sulla scacchiera. Queste relazioni spaziali sulla griglia determinano le relazioni strategiche: un pezzo potrebbe minacciare un altro o proteggere una casella vuota. Alcuni pezzi potrebbero anche non essere sulla scacchiera;
4. *Ambiente*: se si considera solo il sistema formale degli scacchi, l'ambiente per l'interazione degli oggetti è il gioco stesso. Il gioco fornisce il contesto per gli elementi formali di una partita.¹⁴¹

Tuttavia, il gioco degli scacchi non è esclusivamente un sistema matematico-logico, ma può descrivere anche un *sistema esperienziale* in cui due giocatori interagiscono sia tra loro che con il gioco stesso. Cambiando la cornice analitica di riferimento, dunque, gli autori individuano quattro nuovi elementi del sistema-scacchi:

1. *Oggetti*: considerando gli scacchi come un'interazione tra giocatori, gli oggetti del sistema sono in realtà i due giocatori stessi;
2. *Attributi*: gli attributi di ciascun giocatore sono i pezzi che controlla e lo stato attuale della partita;
3. *Relazioni interne*: poiché i giocatori sono gli oggetti, la loro interazione costituisce le relazioni interne del sistema. Queste relazioni includono non solo la loro interazione strategica, ma anche la loro comunicazione sociale, psicologica ed emotiva;
4. *Ambiente*: considerando gli scacchi come un sistema esperienziale, l'ambiente totale dovrebbe includere non solo la scacchiera e i pezzi del gioco, ma anche l'ambiente immediato che contiene i due giocatori. Potremmo definire questo il contesto di gioco. Ogni parte dell'ambiente

¹⁴¹ *Ibidem.*

che facilita il gioco sarebbe inclusa in questo contesto. Per esempio, se si trattasse di una partita di scacchi via e-mail, il contesto di gioco dovrebbe includere l'ambiente software in cui i giocatori inviano e ricevono le mosse. Qualsiasi contesto di gioco includerebbe anche i preconcetti dei giocatori nei confronti degli scacchi, come il fatto che pensano che sia *cool* o da *nerd* giocare. Questa rete di associazioni fisiche, psicologiche e culturali delinea non l'esperienza di gioco, ma piuttosto il contesto che circonda il gioco, l'ambiente all'interno del quale avviene l'esperienza di gioco.¹⁴²

Infine, l'ultimo quadro analitico utilizzato da Salen e Zimmerman per valutare il gioco degli scacchi è quello *culturale*, per capire come il gioco si inserisce complessivamente in tale contesto. Gli autori proseguono affermando che «ci sono molti modi per concepire i giochi come cultura»¹⁴³, e valutare come gli scacchi possano porsi come una «rappresentazione di valori ideologici associati ad un'epoca e ad un luogo particolari»¹⁴⁴ è uno di questi. D'altronde, anche per l'artista Marcel Duchamp (1887-1968) gli scacchi non erano semplicemente un gioco o un passatempo, bensì un'attività artistica in quanto «una partita di scacchi è molto plastica. La si costruisce. È scultura meccanica, e con gli scacchi si creano dei problemi, e questa bellezza è prodotta con la testa e le mani».¹⁴⁵ Gli scacchi sono per l'artista un «fertile modello concettuale ed estetico»¹⁴⁶, l'unica modalità con cui poter «inventare un'arte in grado di eguagliare la bellezza concettuale e l'eleganza del gioco».¹⁴⁷ In quanto sistema *culturale*, dunque, i quattro elementi del gioco degli scacchi si trasformano conseguentemente:

¹⁴² *Ibidem.*

¹⁴³ *Ibidem.*

¹⁴⁴ Ivi, p. 52.

¹⁴⁵ S. Chiodi (2009). *Marcel Duchamp. Critica, biografia, mito*, Electa, p. 211.

¹⁴⁶ Ivi, p. 212.

¹⁴⁷ Ivi, p. 211.

1. *Oggetti*: il gioco degli scacchi in sé, considerato nella sua accezione culturale più ampia;
2. *Attributi*: tutti gli elementi costitutivi del gioco e le informazioni su come, quando e perché il gioco è stato realizzato e utilizzato;
3. *Relazioni interne*: i collegamenti tra il gioco e la cultura;
4. *Ambiente*: si estende al di là di ogni singola partita di scacchi, o anche del contesto di gioco. L'ambiente totale per questo inquadramento culturale degli scacchi è la cultura stessa, in tutte le sue forme.¹⁴⁸

Passando da un'analisi formale ad una esperienziale e, infine, ad una culturale, come notano gli autori, è possibile individuare come ogni aspetto del sistema precedente sia a mano a mano inglobato in quello successivo, andando a costruire una struttura concatenata in cui ogni elemento è collegato agli altri per mezzo di relazioni specifiche. Nell'ambito di un sistema formale, gli oggetti del gioco degli scacchi sono rappresentati dai sedici pezzi disposti sulla scacchiera e dalla scacchiera stessa. All'interno del sistema esperienziale, invece, questi stessi oggetti assumono un duplice ruolo: da un lato fungono da attributi, in quanto ciascun giocatore possiede sedici pezzi, e dall'altro si configurano come elementi dell'ambiente poiché la scacchiera e ogni pezzo divengono tasselli dell'esperienza di gioco. Infine, in un sistema culturale, i pezzi e la scacchiera transitano da una categoria all'altra, in quanto il gioco degli scacchi, nella sua totalità, si inserisce insieme ai suoi giocatori all'interno del sistema culturale in cui si svolge.

In tal modo, il gioco assume una natura non solo ludica, ma si configura come un fenomeno complesso che interseca le diverse sfere della vita umana. Salen e Zimmerman puntano l'attenzione, infatti, su come «il sistema formale che costituisce le regole di un gioco è incorporato nel suo sistema di gioco. Allo stesso

¹⁴⁸ K. Salen, E. Zimmerman, *op. cit.*, p. 52.

modo, il sistema di gioco è incorporato nell'inquadratura culturale del gioco». ¹⁴⁹
 Per questo motivo, «quando si progetta un gioco non si sta progettando solo un insieme di regole, ma un insieme di regole che saranno sempre vissute come gioco all'interno di un contesto culturale». ¹⁵⁰

Tabella 1. Analisi riassuntiva del gioco degli scacchi secondo i tre sistemi citati da Salen e Zimmerman

	Sistema formale	Sistema esperienziale	Sistema culturale
Oggetti	<ul style="list-style-type: none"> • 16 pezzi • Scacchiera 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 giocatori 	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco degli scacchi in sé, non come singola partita
Attributi	<ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche che le regole attribuiscono agli oggetti (posizioni, mosse) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pezzi di ciascun giocatore • Lo stato della partita 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi costitutivi del gioco • Le informazioni su come, quando e perché gli scacchi sono stati inventati ed utilizzati
Relazioni interne	<ul style="list-style-type: none"> • Le relazioni spaziali sulla griglia 	<ul style="list-style-type: none"> • Le relazioni strategiche, la comunicazione sociale, psicologica ed emotiva dei giocatori 	<ul style="list-style-type: none"> • I collegamenti tra il gioco e la cultura
Ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco stesso 	<ul style="list-style-type: none"> • Scacchiera • 16 pezzi • Il contesto di gioco che contiene i due giocatori e le associazioni psicologiche, fisiche e culturali in corso 	<ul style="list-style-type: none"> • L'inquadratura del gioco degli scacchi nella cultura stessa

Fonte: K. Salen, E. Zimmerman (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals, The MIT Press: Cambridge, Massachusetts

Lo studio di Salen e Zimmerman, esposto nel testo *Rules of Play*, propone una metodologia di analisi del gioco basata su tre livelli, quali formale, esperienziale e culturale, applicata in questo particolare caso alla versione analogica del gioco degli scacchi. All'inizio di questa sezione abbiamo preso in esame ACNH per delineare alcune delle sue regole e meccaniche principali, nonché l'esperienza di

¹⁴⁹ *Ibidem.*

¹⁵⁰ *Ibidem.*

gioco. La stessa metodologia di analisi utilizzata dai game designer americani verrà applicata al videogioco sviluppato da Nintendo per ottenere una comprensione più completa e approfondita del sistema-gioco sia in termini di meccaniche e di gameplay, sia in relazione al contesto culturale e alle dinamiche socioeconomiche contemporanee sottese al gioco e che a sua volta il gioco stesso proietta sui giocatori, inquadrando il gioco (in senso ampio) come sistema socioculturale. Per quanto riguarda l'analisi formale, è possibile descrivere ACNH come segue:

1. *Oggetti*: l'isola è popolata da NPC antropomorfi che vanno e vengono, i quali possono sviluppare diversi tipi di relazioni con la giocatrice e farle costruire una comunità più o meno popolare. Tra questi vi è un'altra figura cardine del gioco, il gestore Tom Nook. Tra le altre variabili del sistema si trova la valuta in-game, composta da stelline e miglia Nook; gli strumenti base (pala, canna da pesca, retino, martello, muta da sub) necessari ad intraprendere qualsiasi azione economica; gli oggetti d'arredo con cui personalizzare l'isola; le risorse naturali con cui sostenere l'attività economica del luogo, la temporalità del gioco che influenza la reperibilità delle risorse essendo in linea con quella reale;
2. *Attributi*: in quanto qualità del sistema e dei suoi oggetti, si include il grado di rarità di oggetti e risorse, dunque il loro valore economico; la popolarità dei personaggi NPC e la loro personalità; la durata d'utilizzo degli strumenti; il tempo in-game, che corrisponde a quello reale e ne determina eventi speciali o ricorrenze specifiche, nonché la ciclicità delle stagioni;
3. *Relazioni interne*: le relazioni interne tra gli oggetti hanno a che fare con il sistema economico di ACNH, che si basa su dinamiche capitalistiche che richiamano la *gig economy* per l'architettura dell'azione ludica e, più in generale, il concetto di *playbour*; le risorse naturali e minerarie del territorio insieme alla flora e la fauna, sfruttabili all'infinito per la produzione di materie prime destinate alla vendita o alla costruzione di

oggetti d'arredo base; gli eventi speciali, che determinano modalità compulsive di accumulo di oggetti decorativi; i rapporti tra NPC e giocatrice;

4. *Ambiente*: in questo caso, l'ambiente è il gioco stesso suddiviso in tre livelli, ovvero l'isola in generale, il villaggio costruito dalla giocatrice, le isole degli altri giocatori o isole *vergini*, che possono essere visitate sia per diletto sia per convenienza economica per il reperimento di risorse (se nella nostra isola abbiamo finito le pietre a disposizione per estrarre i minerali, ad esempio, possiamo decidere di visitarne altre per reperire ciò che ci serve nell'attesa che nuove risorse si rigenerino nel nostro territorio, instaurando così un ciclo di sfruttamento territoriale senza fine).

Se l'analisi formale di ACNH ci aiuta a capire a grandi linee quali siano i rapporti tra le variabili del gioco, a livello esperienziale si nota già come questo inizi ad instaurare legami sempre più stretti con il contesto culturale in cui si introduce:

1. *Oggetti*: la giocatrice e l'economia in-game diventano gli oggetti di questo quadro formale stabilendo un rapporto in cui le azioni della prima sono coordinate dalla seconda variabile;
2. *Attributi*: a questo punto le proprietà degli oggetti si estrinsecano attraverso il conto in banca della giocatrice, che determina ogni azione futura, come a sua volta la quantità di oggetti decorativi collezionati e, infine, il grado di sviluppo socioeconomico dell'isola;
3. *Relazioni interne*: le relazioni tra giocatrice e sistema economico danno forma ad una gamma di rapporti complessi che riguardano il grado di indebitamento di questa nei confronti di Tom Nook e il tempo dedicato alle attività ludico-lavorative del farming e del crafting;
4. *Ambiente*: il sistema esperienziale è circoscritto dalle componenti formali di ACNH, l'immaginario estetico promosso dalle campagne

marketing del gioco, le quali proiettano un immaginario ben preciso, e i meccanismi di spettacolarizzazione delle merci indirettamente enfatizzati dai giocatori attraverso la condivisione sui social media.

Dall'analisi esperienziale si evince come alcune delle dinamiche economiche odierne siano inserite come meccaniche che strutturano l'azione ludica, ma anche come la giocatrice e il suo modo di giocare siano influenzati da fattori interni ed esterni. Tra questi vi sono, ad esempio, l'immaginario veicolato dalle strategie di marketing di ACNH e i contenuti condivisi dagli altri giocatori, che reiterano un tipo di modalità di gioco ed estetiche della personalizzazione standardizzate. L'analisi culturale approfondisce queste implicazioni, evidenziano come la struttura ludica di ACNH, pur presentandosi come una simulazione creativa e spensierata, sia in realtà modellata da una serie di fattori culturali. Dunque, limitare l'analisi ad un livello formale significherebbe non cogliere la complessità del gioco e le sue implicazioni socioculturali. In questa prospettiva, ACNH si configura come un microcosmo che riflette e amplifica le dinamiche economiche e culturali del mondo contemporaneo. A questo punto, il quadro analitico culturale dimostra che:

1. *Oggetti*: diventano il gioco in sé e tutte le attività legate al concetto di playbour in ACNH;
2. *Attributi*: in questo caso diventano tutti gli elementi costitutivi del gioco che si pongono in relazione tra loro, la giocatrice e ad un livello più ampio con tutti gli altri giocatori e i paratesti e i contenuti che questi producono a partire dal gioco;
3. *Relazioni interne*: sono decretate dalle dinamiche economiche e sociali derivate dal sistema capitalistico del gioco, quali il gioco-lavoro, la gigeconomy, l'accumulo compulsivo di oggetti che per di più all'interno del gioco non hanno alcun utilizzo pratico all'infuori di quello estetico, la feticizzazione delle merci e la sponsorizzazione di canoni estetici standardizzati;

4. *Ambiente*: trascende il gioco stesso, inserendosi in una economia estetica, culturale e ludica che incentiva i giocatori a compiere task specifici per ottenere ricompense estrinseche essendo influenzati da aspettative interne ed esterne: quelle interne sono legate alle ricompense in-game; quelle esterne sono dipendenti dall'accumulo di like e consensi sui social media, che fungono da ulteriore incentivo a giocare in un certo modo. Questa dinamica porta i giocatori a poter esperire diversi gradi di alienazione in quanto i meccanismi di ricompensa interna incentivano a lavorare per accaparrarsi gli oggetti più esclusivi del gioco e gli stimoli esterni incoraggiano a conformarsi ad un certo tipo di godimento estetico e ludico.

L'analisi delle diverse tipologie di sistema – formale, esperienziale e culturale – ha permesso di evidenziare fin da subito come in un videogioco, o in un gioco in generale, il contesto formale e quello culturale, nonché l'esperienza dei giocatori, siano strutture concatenate che si influenzano reciprocamente. L'esempio di ACNH illustra chiaramente come le sue regole, il gameplay e le meccaniche, in altre parole il sistema-gioco, influenzino le modalità di gioco dei giocatori, esemplificando al contempo le distorsioni dei meccanismi economici contemporanei. Infatti, come abbiamo constatato, l'economia estetica, culturale e ludica di ACNH rischia di trasformare il gioco in un lavoro alienante, in cui il giocatore non è più libero di giocare per il gusto di farlo ma si ritrova a ripetere nell'ambiente di gioco le solite meccaniche che caratterizzano il sistema socioeconomico in cui vive. Procederemo ora ad un'analisi delle specificità che definiscono le regole, il gameplay e le meccaniche all'interno del sistema-gioco.

Tabella 2. Analisi formale, esperienziale e culturale di *Animal Crossing: New Horizons*

	Sistema formale	Sistema esperienziale	Sistema culturale
Oggetti	<ul style="list-style-type: none"> • NPC • Valuta in-game • Strumenti • Oggetti d'arredo • Risorse naturali • Temporalità 	<ul style="list-style-type: none"> • Giocatrice • Economia in-game 	<ul style="list-style-type: none"> • ACNH • Attività di <i>playbour</i> dentro e fuori dal gioco
Attributi	<ul style="list-style-type: none"> • Grado di rarità di oggetti e risorse • Durata degli strumenti • Tempo in-game • Personalità dei personaggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conto in banca in-game della giocatrice • Quantità di oggetti decorativi collezionati • Grado di sviluppo socioeconomico dell'isola 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi costitutivi di ACNH
Relazioni interne	<ul style="list-style-type: none"> • Il sistema economico • Flora e fauna • Eventi speciali • Rapporti tra NPC e giocatrice 	<ul style="list-style-type: none"> • Grado di indebitamento della giocatrice nei confronti di Tom Nook • Tempo dedicato alle attività lavorative del <i>farming</i> e del <i>crafting</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Le dinamiche economiche e sociali derivate dal sistema capitalistico del gioco: gioco-lavoro, gig-economy, accumulo compulsivo, feticizzazione delle merci, sponsorizzazione di canoni estetici standardizzati
Ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco stesso diviso tra l'isola, il villaggio, le altre isole visitabili 	<ul style="list-style-type: none"> • Le componenti formali di ACNH • L'immaginario estetico promosso dalle campagne marketing del gioco • I meccanismi di spettacolarizzazione delle merci indirettamente enfatizzata dai giocatori attraverso la condivisione delle isole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trascende il gioco stesso, inserendosi in una economia estetica, culturale e ludica che incentiva i giocatori a compiere task specifici per ottenere ricompense estrinseche essendo influenzati da aspettative interne ed esterne: quelle interne sono legate alle ricompense in-game; quelle esterne sono dipendenti dall'accumulo di like e consensi sui social media, che fungono da ulteriore incentivo a giocare in un certo modo.

Regole

Salen e Zimmerman definiscono le regole come «una delle qualità essenziali dei giochi»¹⁵¹ poiché rappresentano «la struttura formale di un gioco, l'insieme fisso di linee guida astratte che descrivono il funzionamento di un sistema di gioco».¹⁵² Tuttavia, descrivere le regole di un gioco non equivale a delineare l'esperienza di gioco, che tiene conto anche del punto di vista della giocatrice, né descriverne le qualità estetiche né tantomeno le strategie che si possono scegliere di intraprendere. Inoltre, Salen e Zimmerman fanno un'ulteriore precisazione riguardo al contesto dei giochi digitali affermando che il codice di un videogioco non corrisponde esattamente alle sue regole. Può esistere una certa sovrapposizione tra il codice in sé e le regole che questo rende possibili, ma non c'è una corrispondenza uno ad uno poiché «le regole costituiscono il sistema strutturale che consente il processo di scelta»¹⁵³ e, ad esempio i meccanismi del codice che gestiscono i salvataggi del gioco non fanno parte delle sue regole. Dunque, in generale, in ambito ludico le regole possono essere definite come segue:

- Limitano l'azione dei giocatori
- Sono esplicite e non ambigue
- Sono condivise da tutti i giocatori
- Sono fisse
- Sono vincolanti
- Sono ripetibili¹⁵⁴

¹⁵¹ Ivi, p. 117.

¹⁵² *Ibidem*.

¹⁵³ Ivi, p. 142.

¹⁵⁴ Ivi, p. 122-123.

A loro volta queste si suddividono in tre tipologie che operano a livelli diversi, descritte dagli autori come segue¹⁵⁵:

- *Operational rules*: le regole operative sono le “regole di gioco”, ciò che normalmente pensiamo come regole: le linee guida necessarie ai giocatori per giocare. Di solito sono sinonimo di “regole” scritte che accompagnano i giochi da tavolo e altri giochi non digitali;
- *Constitutive rules*: le regole costitutive di un gioco sono le strutture formali sottostanti che esistono “sotto la superficie” delle regole presentate ai giocatori. Queste strutture formali sono logiche e matematiche;
- *Implicit rules*: le regole implicite sono le “regole non scritte” di un gioco. Queste regole riguardano il galateo, la sportività e altre regole implicite di comportamento corretto nel gioco. Tuttavia, tali regole possono cambiare da gioco a gioco e da contesto a contesto.

Le spiegazioni degli autori sono supportate da esempi specifici e valgono sia per i giochi analogici che per quelli digitali, per i quali sono presi in considerazione anche gli input dati dalla giocatrice attraverso strumenti come controller, mouse, tastiera, oppure gesti e movimenti del corpo. Secondo le regole di Tris, ad esempio, il gioco si svolge su una griglia 3x3 di 9 caselle vuote, due giocatori si alternano nel segnare le caselle vuote (il primo giocatore segna le X e il secondo gli O), se un giocatore mette tre segni uguali di fila vince e, infine, se gli spazi sono tutti occupati e non c'è un vincitore, la partita termina con un pareggio.¹⁵⁶ Queste regole danno luogo alle regole operative, mentre quelle costitutive sono sostanzialmente «insiemi di relazioni logiche che non sono necessariamente incarnate in una forma materiale o in un insieme di linee guida per il giocatore».¹⁵⁷ In Tris, allora, i giocatori si alternano in turni di una mossa ciascuno, possono scegliere dove

¹⁵⁵ Ivi, p. 129-130.

¹⁵⁶ *Ibidem*.

¹⁵⁷ Ivi, p. 132.

posizionare il proprio segno (in verticale, in diagonale, o in orizzontale), nessuno può mettere il segno nella casella dell'altro e il gioco resta confinato in una griglia 3x3. Nella sua versione digitale, «servono come logica di base del gioco e sono solitamente contenute direttamente nel codice, e gestiscono anche gli eventi interni del gioco».¹⁵⁸ Per quanto riguarda le regole implicite, invece, ovvero quelle “non scritte”, è impossibile indicare nel dettaglio quali siano in quanto dipendono dal contesto e per questo possono essere innumerevoli. Tuttavia, ad esempio, si potrebbe dire che un comportamento sportivo durante una partita a Tris potrebbe essere quello di lasciare al proprio avversario il tempo necessario per riflettere sulla sua mossa, oppure, nel caso si giochi con un bambino o una bambina e si voglia insegnare loro le regole del gioco, si potrebbe permettere di ritirare una mossa sbagliata e provare a rifarla. Nel caso di ACNH, la suddivisione in regole operative, costitutive e implicite può essere organizzata come segue:

- *Operational rules*: nel caso di Animal Crossing New Horizons sono quelle che abbiamo menzionato all'inizio parlando delle sue regole: la scelta morfologica iniziale dell'isola, lo svolgimento del tempo reale, la raccolta di risorse, le attività di costruzione e personalizzazione, nonché quelle quotidiane, l'interazione giornaliera con gli abitanti e, soprattutto, la partecipazione al sistema economico dell'isola. A differenza di Tris, ad esempio, in cui le regole operative sono molto più dettagliate, è necessario tenere a mente che ACNH propone alla giocatrice un mondo aperto in cui l'obiettivo principale è quello di creare la propria esperienza di gioco personalizzata, per questo le sue regole operative sono molto simili a delle linee guida che si limitano a dare degli input iniziali, da cui si snodano una pletera di azioni. La regola più impellente è la partecipazione al sistema economico di Tom Nook, poiché se ci si esime da esso, non si potrà progredire nel gioco e la giocatrice rimarrà su di un'isola deserta e selvaggia;

¹⁵⁸ Ivi, p. 148.

- *Constitutive rules*: in questo caso si parla di regole che definiscono il funzionamento del gioco ma non per forza sono spiegate, ad esempio, nelle guide online del gioco. Alcune delle regole costitutive più importanti di ACNH riguardano la connessione tra tempo reale e tempo di gioco, la limitatezza di alcune risorse naturali ad una determinata quantità disponibile giornalmente oppure a livello stagionale, la costruzione e la progettazione di edifici è a discrezione della giocatrice ma è limitata alle risorse del gioco e alle proprie capacità economiche (inoltre alcuni edifici, come il comune, non si possono personalizzare, mentre per altri, come il museo, i negozi e le case degli NPC, si può decidere solo la locazione), gli abitanti dell'isola sono programmati per essere amichevoli e aiutare la giocatrice nelle sue attività con favori di vario tipo, il denaro in-game è gestito dal sistema bancario di proprietà di Tom Nook e, infine, gli eventi speciali del gioco sono occorrenze cicliche che variano in base alle diverse festività del mondo e alla stagionalità. Alcuni di questi processi possono essere gestiti anche dalla giocatrice ma per la maggior parte sono cluster di regole gestite dal codice stesso indipendentemente dall'operato di chi gioca;
- *Implicit rules*: per ACNH vi possono essere innumerevoli regole implicite sia nei confronti degli NPC della propria isola, sia nei confronti degli altri giocatori. Nel primo caso, ad esempio, i giocatori possono decidere di accogliere tutti gli abitanti NPC che si presentano sulla propria isola senza discriminazioni tra personaggi più "alla moda" e altri più solitari per non creare disparità nella popolazione del villaggio; nel secondo caso, invece, è buona regola quando si visitano le isole altrui non arrecare danni all'ambiente, rubare oggetti o per esempio vandalizzare il design degli altri giocatori strappando fiori o tagliando alberi, non lasciare insulti sulla bacheca del comune o nel sistema di chat del gioco. Queste ultime in particolar modo dovrebbero essere regole comuni condivise da tutti gli utenti di uno spazio sociale online per assicurare un luogo sicuro in cui poter giocare o svolgere le proprie attività in totale sicurezza e libertà.

Le regole, in qualsiasi gioco, sia esso analogico o digitale, assumono dunque un ruolo fondamentale quale elemento costitutivo del sistema formale,¹⁵⁹ che modella e facilita l'esperienza ludica dei giocatori¹⁶⁰ e decretando i confini dell'azione ludica. In questa prospettiva, le regole «sono considerate come una cornice che definisce il gioco. Danno a quest'ultimo una struttura stabile e identificabile che dovrebbe fornire condizioni eque, uguali per tutti i partecipanti».¹⁶¹ Tuttavia, come sostiene il designer svizzero Beat Suter, «le regole da sole non bastano a definire completamente la struttura di un gioco. Un gioco è sempre un sistema dinamico composto da diversi elementi formali e drammatici combinati in una struttura funzionante».¹⁶² Procederemo quindi alla disamina di un altro componente del sistema-gioco, le meccaniche.

Meccaniche

Le meccaniche di gioco sono un concetto a cui in precedenza abbiamo solamente accennato descrivendo l'esperienza ludica di ACNH e, come si vedrà successivamente per l'analisi del gameplay, la loro definizione assume diverse sfumature in base al punto di vista preso in esame, come i componenti del gioco, le regole, la giocatrice, il sistema-gioco, ecc. In *Rules of Play*, Salen e Zimmerman indicano le meccaniche con il termine *meccaniche di base* e, precisando che tale componente è presente in tutti i giochi, le definiscono come «quell'attività di gioco essenziale che i giocatori eseguono ripetutamente».¹⁶³ In alcuni casi le meccaniche di base possono consistere in una sola azione, ma in altri, spiegano gli autori, si tratta spesso di un set di azioni che si ripetono nel corso dell'esperienza: nel gioco

¹⁵⁹ Ivi, p. 299.

¹⁶⁰ *Ibidem*.

¹⁶¹ R. Bauer, M. Kocher B. Suter (2019). *Games and Rules: Game Mechanics for the "Magic Circle"*, Transcript Publishing, p. 19.

¹⁶² *Ibidem*.

¹⁶³ K. Salen, E. Zimmerman, *op. cit.*, p. 316.

sparatutto in prima persona *Quake* (id Software, 1996), ad esempio, la meccanica base si articola in una serie di attività tra cui mirare, sparare, muoversi, gestire le risorse come la salute, le munizioni e l'armatura.¹⁶⁴ Le meccaniche di base, per Salen e Zimmerman,

Rappresentano l'attività essenziale dei giocatori che si svolge momento per momento, qualcosa che si ripete più volte nel corso del gioco. Durante il gioco, le meccaniche di base creano modelli di comportamento che si manifestano come esperienza per i giocatori. Questa meccanica di base è la componente essenziale dell'attività di gioco, il meccanismo attraverso il quale i giocatori compiono scelte significative e giungono a un'esperienza di gioco rilevante.¹⁶⁵

La disamina delle meccaniche proposta dagli autori assume il punto di vista della giocatrice e non mette al centro gli altri componenti che fanno parte del sistema-gioco. La definizione di meccaniche offerta dallo studioso Miguel Sicart mette al centro la giocatrice ma anche il sistema gioco poiché la sua proposta si appropria del linguaggio della programmazione orientata agli oggetti. Per lo studioso, dunque, le meccaniche sono «metodi invocati dagli agenti e progettati per interagire con lo stato del gioco»¹⁶⁶. Con l'espressione «metodi invocati dagli agenti», Sicart fa riferimento alla terminologia utilizzata nei linguaggi di orientamento agli oggetti per delineare come le meccaniche non siano solo «disponibili per gli agenti umani ma lo sono anche per quelli artificiali».¹⁶⁷ La seconda parte della definizione, invece, si riferisce al fatto che le meccaniche sono progettate per relazionarsi con lo stato di gioco e per modificarlo, creando delle «transizioni specifiche» che generano svariate situazioni, come ad esempio le

¹⁶⁴ *Ibidem*.

¹⁶⁵ *Ivi*, p. 317.

¹⁶⁶ Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 8.

¹⁶⁷ *Ibidem*.

sfide, le quali appunto sono «mappate su particolari meccaniche di gioco».¹⁶⁸ Il game designer Richard Rouse, invece, propone una definizione pragmatica delle meccaniche e mirata a spiegare come produrre un chiaro documento di game design. Secondo Rouse sono infatti le *viscere* di un documento di game design¹⁶⁹ in quanto descrivono «ciò che i giocatori sono in grado di fare nel mondo di gioco, come lo fanno e come questo porta ad una esperienza di gioco avvincente».¹⁷⁰ In modo simile, i game designer Tracy Fullerton, Steven Hoffman e Chris Swain parlano invece di “procedure di gioco”¹⁷¹, ovvero le «azioni o i metodi di gioco consentiti dalle regole [...] che guidano il comportamento dei giocatori, creando interazioni».¹⁷² Il modello analitico sviluppato nel 2004 da Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek chiamato MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), che formalizza il consumo dei giochi suddividendoli nelle loro componenti distinte (regole, sistema, “divertimento”) e stabilendo le loro controparti di progettazione (meccaniche, sistema, estetica), offre invece una visione più analitica sulla natura formale delle meccaniche: «sono le varie azioni, i comportamenti e i meccanismi di controllo offerti al giocatore in un contesto di gioco. Insieme ai contenuti del gioco (livelli, risorse e così via), le meccaniche supportano la dinamica complessiva del gioco»¹⁷³ ovvero il gameplay.

Un’ulteriore prospettiva è offerta dai designer e accademici R. Bauer, M. Kocher B. Suter, nella raccolta di saggi *Games and Rules: Game Mechanics for the “Magic Circle”* (2019), in cui propongono uno studio delle meccaniche di

¹⁶⁸ *Ibidem*.

¹⁶⁹ Rouse III, R. (2005). *Game Design Theory and Practice*, Wordware Publishing Inc., p. 310.

¹⁷⁰ *Ibidem*.

¹⁷¹ Fullerton T., Hoffman S., Swain C., (2004). *Game Design Workshop: Designin, Prototyping, & Playtesting Games*. CRC Press, p.25.

¹⁷² *Ibidem*.

¹⁷³ Hunicke, R., Leblanc M., Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *AAAI Workshop-Technical Report. 1*.

gioco dal punto di vista formale che non mette al centro i giocatori bensì il gioco stesso. Come dichiarato dagli autori, per loro «il fulcro di un gioco non è l'espressione artistica, l'estetica e gli asset o la programmazione accurata, ma le meccaniche come sistema di base da cui si estrinseca il gameplay (che dovrebbe risultare efficace e stimolante) per i giocatori, e che sia inoltre fonte di motivazione».¹⁷⁴ Inoltre, nel capitolo *Rules of Play As A Framework*, Beat Suter sostiene che un gioco e le sue regole costruiscono insieme un sistema dinamico che crea da un lato senso e dall'altra impegno per i giocatori.¹⁷⁵ Oltre a ciò, l'autore approfondisce il ruolo delle dinamiche offrendo un'interessante divisione tra macro-meccaniche e micro-meccaniche, in cui «le prime stabiliscono la struttura per le decisioni e le interazioni in un gioco e le seconde si collegano tra loro per creare esperienze ludiche per il giocatore».¹⁷⁶ Suter offre alcuni esempi per spiegare il grado di interdipendenza tra questi due tipi di meccaniche attraverso diversi esempi, tra cui *Journey of a Roach* (2013), un gioco d'azione e avventura che si svolge in un mondo apocalittico che ha per protagonisti due scarafaggi, Jim e Bud. La giocatrice deve accompagnare i due nel loro viaggio fino alla superficie della terra e scoprire che cosa significa essere uno scarafaggio, risolvendo al contempo enigmi e puzzle di vario tipo; quindi, il gioco comprende meccaniche di diverso tipo. Come spiega Suter, le macro-meccaniche di *Journey of a Roach* consistono nel trovare la via d'uscita dal mondo sotterraneo fino alla superficie della terra e nel portare a compimento l'arco narrativo dei due scarafaggi. La storia «agisce come macro-meccanica e può essere percepita come il vero obiettivo del gioco. Durante il percorso per risolvere la storia, è necessario attraversare diverse stanze e risolvere complessi enigmi attraverso ragionamenti logici. Questo ci porta

¹⁷⁴ R. Bauer, M. Kocher B. Suter (2019). *Games and Rules: Game Mechanics for the "Magic Circle"*, Transcript Publishing, p. 10.

¹⁷⁵ B. Suter (2019). *Rules of Play As A Framework*. In R. Bauer, M. Kocher B. Suter (A cura di), *Games and Rules: Game Mechanics for the "Magic Circle"*, Transcript Publishing, p. 19.

¹⁷⁶ Ivi, p. 27.

alle meccaniche di gioco. [...] La giocatrice deve raccogliere oggetti, combinarli e riutilizzarli al posto giusto in modo da progredire nella storia. [...] Questa meccanica viene applicata ripetutamente ogni volta con un contesto e un'ambientazione diversi».¹⁷⁷

Tabella 1 – Schema delle meccaniche di gioco di Journey of a Roach identificate da Suter

<p>Macro meccaniche</p>	<p>L'obiettivo del gioco è uscire dal mondo sotterraneo e portare a termine la storia. Entrando in diverse stanze durante il percorso verso la superficie della terra, le abilità logiche dei giocatori vengono messe alla prova con enigmi sempre più complessi.</p>
<p>Micro meccaniche</p>	<p>Raccogliere oggetti, combinarli e usarli in luoghi specifici è la chiave per progredire. Le stesse meccaniche vengono utilizzate ripetutamente, ma in contesti e ambientazioni diverse. Essere uno scarafaggio apre una nuova dimensione di movimento e permette al giocatore di strisciare lungo pareti e soffitti. Questa meccanica di gioco innovativa crea opportunità per un nuovo ed entusiasmante design di puzzle.</p>

Fonte: B. Suter (2019). *Rules of Play As A Framework*. In R. Bauer, M. Kocher B. Suter (A cura di), *Games and Rules: Game Mechanics for the "Magic Circle"*, Transcript Publishing, p. 28.

Suter propone una divisione pragmatica delle diverse tipologie di meccaniche in cui quella più semplice costituisce un loop di azioni che si ripetono costantemente in modo ciclico nelle varie fasi del gioco. Lo schema proposto dall'autore mette in luce come le macro-meccaniche «stabiliscano il quadro di riferimento per le decisioni e le interazioni di un gioco, mentre le singole micro-meccaniche sono implementate all'interno di questo quadro per intrecciarsi o collegarsi tra loro e creare percorsi ed esperienze ludiche mirate per chi gioca».¹⁷⁸ Dalla suddivisione di Suter si evince che i giochi sono sistemi di regole caratterizzati da speciali meccanismi motivazionali in cui «la giocatrice ha bisogno di incentivi e il sistema di regole deve fornirglieli, ad esempio sotto forma di una ricompensa»¹⁷⁹ e le meccaniche di gioco si suddividono in più livelli per mettere

¹⁷⁷ Ivi, p. 30.

¹⁷⁸ Ivi, p. 31.

¹⁷⁹ Ivi, p. 24.

in atto le regole del gioco e favorire un'ampia serie di interazioni sia da parte della giocatrice che da parte del sistema.

Questa dinamica è facilmente osservabile in ACNH, di cui inizialmente abbiamo analizzato le regole e accennato alle due meccaniche principali. Seguendo la suddivisione proposta da Suter, possiamo affermare che le regole del gioco sviluppato da Nintendo costituiscono le macro-meccaniche che, riprendendo le parole dell'autore, stabiliscono il quadro di riferimento per le decisioni e le interazioni di un gioco. In ACNH, dunque, l'obiettivo della giocatrice è quello di personalizzare la propria isola trasformandola progressivamente in una comunità fiorente abitata da NPC antropomorfi e attività economiche e culturali di vario tipo, sfruttando le risorse messe a disposizione del territorio. La temporalità del gioco corrisponde a quella reale ed influenza le attività disponibili. Il primo step del gioco consiste nell'ottenere la propria abitazione base tramite un prestito da Tom Nook, che dovrà essere saldato per accedere a nuove possibilità di ristrutturazione della propria casa o a interventi morfologici e urbani sull'isola. Per modellare l'isola e ottenere oggetti d'arredo è necessario accumulare denaro (stelline e miglia Nook), ottenibili dedicandosi a svariate attività quali pesca, estrazione di minerali, agricoltura, completando task speciali. La partecipazione alle microtransazioni economiche in-game è quindi fondamentale per progredire nel gioco e raggiungere i propri obiettivi. Questo sistema di regole che descrive le macro-meccaniche del gioco, basandoci sempre sul ragionamento di Suter, è supportato dalle micro-meccaniche di ACNH, ovvero il farming e il crafting: l'accumulo di risorse naturali che si possono trovare sulla propria isola o su le isole degli altri giocatori o quelle di default proposte dal gioco, e la creazione di diversi tipi di oggetti decorativi utilizzabili per allestire l'ambiente urbano, come componenti base per la costruzione di oggetti più complessi, oppure per la vendita diretta. Da queste due micromeccaniche, sulle quali si regge il sistema economico capitalistico proposto da Animal Crossing, a loro volta si estrinsecano una vasta gamma di azioni, definibili come altri set di meccaniche conseguenti alle dinamiche sopra indicate, che mettono in moto i diversi task performabili durante l'esperienza ludica. Un'altra utile suddivisione delle diverse tipologie di meccaniche è quella

fornita da Miguel Sicart, che suddivide tra *core mechanics*, meccaniche primarie, e meccaniche secondarie¹⁸⁰, su riferimento alla suddivisione proposta dal game designer e studioso Aki Järvinen. Le prime, in linea anche con la definizione offerta da Salen e Zimmerman, indicano quelle meccaniche utilizzate ripetutamente dagli agenti per raggiungere uno stato finale di ricompensa. ACNH, tuttavia, non prevede il raggiungimento di una fine e di una ricompensa ultima, ma il gioco è progettato per svilupparsi all'infinito proponendo ai giocatori ricompense sistematiche infinite per farli continuare a giocare. Seguendo questo ragionamento, le core mechanics di ACNH diventano allora il farming e il crafting. Successivamente, le meccaniche primarie sono per Sicart «meccaniche fondamentali che possono essere applicate direttamente per risolvere le sfide che portano allo stato finale desiderato. Sono prontamente disponibili, vengono spiegate nelle prime fasi del gioco e sono coerenti con l'esperienza di gioco».¹⁸¹ Nel caso di ACNH, nelle prime fasi del gioco viene spiegato ai giocatori che, ad esempio, scavare buche nel terreno in corrispondenza delle “X” può portare al dissotterramento di fossili, spaccare le pietre è utile per cercare minerali quali ferro e oro, con la pesca è possibile catturare diverse specie marine. Ogni oggetto raccolto, dunque, è caratterizzato dal relativo valore economico (ad esempio, nella pesca, catturare uno squalo, sebbene sia un evento raro, avrà più valore in termini economici rispetto alla cattura di una seppia, creatura che si trova più comunemente). Ognuna di queste azioni, nel mondo di Tom Nook, è un tassello verso l'accumulazione di denaro e oggetti. Infine, le meccaniche secondarie «sono meccaniche che facilitano l'interazione della giocatrice con il gioco per raggiungere lo stato finale. Le meccaniche secondarie sono disponibili occasionalmente o richiedono la combinazione con una meccanica primaria per essere funzionali».¹⁸² Nel caso di ACNH, tali meccaniche si potrebbero

¹⁸⁰ Sicart, Miguel. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 8(2).

¹⁸¹ *Ibidem*.

¹⁸² *Ibidem*.

identificare con le operazioni bancarie effettuabili presso il bancomat in-game di Tom Nook, che permette il versamento e il prelievo di denaro, il pagamento dei propri debiti, e l'acquisto di oggetti speciali da un catalogo ad hoc che ricorda marketplace come Amazon o Aliexpress. Queste classificazioni delle meccaniche sono utili per analizzare il sistema-gioco attraverso un approccio formalista e una gerarchia delle meccaniche che «permette di comprendere in modo granulare i metodi di agency a disposizione dei giocatori nell'esperienza di gioco e la loro importanza in termini di progettazione e analisi. Tuttavia, questi termini non devono essere utilizzati come categorie rigide»¹⁸³ in quanto ci possono essere casi in cui il loro ruolo può diventare interscambiabile. Inoltre, come sottolinea Sicart, questa rigida suddivisione descrive strutture del tipo obiettivo/ricompensa all'interno di un sistema-gioco pensato per essere giocato da un giocatore ideale.

Gameplay

In *Rules of Play*, Salen e Zimmerman definiscono il gameplay (da loro indicato *game play*) come «l'interazione formalizzata che si verifica quando i giocatori seguono le regole di un gioco e sperimentano il suo sistema attraverso l'azione ludica».¹⁸⁴ Tale concetto si inserisce in una disamina più ampia della nozione di gioco inteso come *play*, ovvero «il libero movimento all'interno di una struttura più rigida».¹⁸⁵ Difatti, Salen e Zimmerman procedono all'analisi di altre modalità e atteggiamenti ludici: l'*attività ludica (ludic activity)* e l'*atteggiamento giocoso (being playful)*.¹⁸⁶ Tali concetti indicano, rispettivamente, un'attività che ha una struttura meno formale di un gioco ma che si muove comunque all'interno di alcune strutture testandone i limiti e i confini (ad esempio giocare a nascondino)

¹⁸³ *Ibidem*.

¹⁸⁴ Ivi, p. 303.

¹⁸⁵ Ivi, p. 304.

¹⁸⁶ *Ibidem*.

e, nel secondo caso, un modo di porsi che cerca di trovare diversi gradi di libertà all'interno di strutture più rigide, come ad esempio «trovare il libero movimento di parole e frasi all'interno delle più rigide strutture delle regole grammaticali».¹⁸⁷

Il gameplay, l'attività ludica e l'atteggiamento giocoso, sono inseriti dagli autori in uno schema tripartito rappresentato da tre cerchi concentrici che mette in evidenza il rapporto di ognuno con la rigidità delle regole e dei confini del sistema in cui si inserisce: ogni tipologia ludica si innesta su quella precedente in base a come e quanto le regole ne strutturano e vincolano lo svolgimento dell'attività. Il gameplay è legato a set di regole e confini ben definiti che formalizzano l'attività ludica in task e obiettivi da raggiungere, mentre l'attività ludica gode di una maggiore libertà e flessibilità.¹⁸⁸ L'atteggiamento giocoso, infine, si colloca al di là del sistema ludico vero e proprio, assumendo la forma di una disposizione mentale aperta e propensa al divertimento.

Immagine 1. Struttura tripartita delle attività ludiche



Fonte: K. Salen, E. Zimmerman (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals, The MIT Press: Cambridge, Massachusetts.

¹⁸⁷ Ibidem

¹⁸⁸ Ivi, p. 306.

La suddivisione degli autori sopra menzionata, con le dovute differenze, guarda al modello di classificazione delle attività ludiche proposto dall'antropologo e sociologo francese Roger Caillois nel seminale saggio *Man, Play, and Games* (1958), che si basa su quattro categorie fondamentali «a seconda che predomini il ruolo della competizione, del caso, del simulacro o della vertigine».¹⁸⁹

- *Agôn* (competizione): indica quei giochi che presentano le caratteristiche della competizione, «vale a dire di un cimento in cui l'uguaglianza delle probabilità di successo viene artificialmente creata affinché gli antagonisti si affrontino in condizioni ideali, tali da attribuire un valore preciso e incontestabile al trionfo del vincitore».¹⁹⁰ Tra questi vi figurano, ad esempio, l'atletica, la scherma, il tennis, il calcio, corse di vario genere, la dama, il biliardo, ecc....;

- *Alea* (caso): il termine in latino descrive il gioco dei dadi e Caillois utilizza il termine «per designare tutti i giochi che si fondano, contrariamente all'agon, su una decisione che non dipende dal giocatore e sulla quale egli non può minimamente far presa; giochi nei quali si tratta di vincere non tanto su un avversario quanto sul destino. Per essere più precisi, il destino è il solo artefice della vittoria e questa, quando c'è rivalità, significa esclusivamente che il vincitore è stato più favorito dalla sorte del vinto. Esempi tipici di questa categoria di giochi sono forniti dai dadi, la roulette, testa o croce, baccarà, lotterie, ecc. Qui, non solo non si cerca di eliminare l'ingiustizia del caso, ma è proprio l'arbitrio di questo a costituire l'unica molla del gioco».¹⁹¹

- *Mimicry* (simulacro): indica quella «serie di manifestazioni che hanno come caratteristica comune quella di basarsi sul fatto che il soggetto gioca

¹⁸⁹ R. Caillois (2014), *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*, Bompiani: Bologna, p. 27.

¹⁹⁰ Ivi, p. 28.

¹⁹¹ Ivi, p. 30.

a credere, a farsi credere o a far credere agli altri di essere un altro. Egli nega, altera, abbandona temporaneamente la propria personalità per fingere un'altra. Ho scelto di designare queste manifestazioni con il termine di *mimicry*, parola inglese che indica il mimetismo, segnatamente degli insetti, per sottolineare la natura fondamentale ed elementare, quasi organica, dell'impulso che le suscita». ¹⁹² Vi si annoverano i giochi dei bambini in cui "si fa finta di", «il teatro, il carnevale, gli spettacoli in generale, ad esempio.

- *Ilinx* (vertigine): «un'ultima specie di giochi comprende quelli che si basano sulla ricerca della vertigine e consistono in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e a far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico. In tutti i casi, si tratta di accedere a una specie di spasmo, di trance o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione. Il turbamento provocato dalla vertigine è comunemente ricercato per se stesso». ¹⁹³ Vi rientrano tutte quelle attività che provocano un senso di vertigine, uno stato di dispersione, dal girare vorticosamente in tondo dei bambini a pratiche fisiche di vario tipo come le acrobazie, tutto ciò che coinvolge la velocità e l'accelerazione.

Contemporaneamente, come spiegano anche Salen e Zimmerman, Caillois identifica due poli antagonisti ¹⁹⁴ attorno ai quali si organizzano le diverse manifestazioni del gioco: la *paidia* e il *ludus*. ¹⁹⁵ La prima indica modalità di gioco libere, improvvisate, non regolate, «attraverso cui si manifesta una fantasia di tipo incontrollato» ¹⁹⁶; il secondo, invece, indica quelle forme di gioco disciplinate da

¹⁹² Ivi, p. 32.

¹⁹³ Ivi, p. 34-35.

¹⁹⁴ Ivi, p. 27.

¹⁹⁵ *Ibidem*.

¹⁹⁶ *Ibidem*.

regole, in cui l'esuberanza spontanea della paidia¹⁹⁷ si piega a forme ludiche più strutturate, caratterizzate da «ostacoli via via sempre più ingombranti allo scopo di rendere più arduo il pervenire al risultato ambito».¹⁹⁸

Il gameplay è vicino al polo del ludus in quanto si svolge all'interno di un sistema strutturato in cui i giocatori si conformano alle regole del gioco e ne esperiscono le meccaniche attraverso l'azione ludica. Tuttavia, proprio per la sua natura partecipativa, come vedremo più avanti, il gameplay può assumere allo stesso tempo una molteplicità di sfumature in base alle modalità con cui i giocatori scelgono di approcciarsi alle regole e al sistema-gioco in generale e, anche per questo motivo, non esiste una definizione univoca del termine. Il concetto di gameplay è ampiamente usato nell'ambito dei game studies, nel game design, e nel giornalismo videoludico per indicare che cosa accade in un videogioco: cosa dovrà fare la giocatrice in relazione alle missioni da portare a termine, le regole, le meccaniche e gli stimoli ricevuti dall'ambiente.¹⁹⁹

Secondo il game designer e studioso danese Jesper Juul «si usa il termine gameplay per descrivere l'esperienza specifica di interazione con il gioco, indipendentemente dalla grafica, dalla narrativa e dall'audio, anche se l'esperienza totale della giocatrice è influenzata anche da questi altri elementi».²⁰⁰ Il gameplay racchiude dunque quali interazioni avverranno tra i giocatori e l'architettura fondamentale di un videogioco: è l'insieme delle meccaniche e delle regole che definiscono cosa si dovrà fare e come. Tuttavia, nel corso degli anni tale concetto è stato appropriato dalle strategie di commercializzazione dei videogiochi e ha assunto un *valore qualitativo*²⁰¹ come indice del potenziale successo di un titolo,

¹⁹⁷ Ibidem

¹⁹⁸ Ibidem

¹⁹⁹ J. Juul (2014). Gameplay. In M. L. Ryan, L. Emerson, B. J. Robertson (a cura di.) *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Johns Hopkins University Press.

²⁰⁰ Ibidem

²⁰¹ E. Guardiola (2019). Gameplay Definition: A Game Design Perspective. *In GameOn! - Simulation and AI in Computer Games*, p. 1-12.

diventando quasi un sinonimo del grado di godimento dell'esperienza videoludica. Come commenta la studiosa americana Mia Consalvo, «quando i giocatori si domandano se “un gioco è bello o brutto” vogliono sapere in che modo questo li intratterrà, se la storia è intrigante, se il gameplay offre ciò che il marketing ha promesso».²⁰² Dalle sue parole si intuisce, pertanto, come sia diventato un elemento fondamentale per il successo di un videogioco. Un gameplay coinvolgente e originale, infatti, si configura come strumento capace di attirare l'attenzione dei giocatori, invogliandoli all'acquisto del prodotto e fidelizzandoli al franchise, favorendo l'acquisto di potenziali capitoli futuri. Uno degli attributi qualitativi più ricorrenti per il gameplay è infatti quello della *rigiocabilità*, un elemento essenziale per il successo di un videogioco in quanto stimola la giocatrice ad esplorare la storia e l'ambiente in modo sempre diverso alla ricerca di nuove avventure, andando oltre il completamento del principale obiettivo di gioco. Il concetto di gameplay, dunque, assume un significato quasi polivalente, destreggiandosi tra accezioni qualitative, che grazie a campagne di marketing progettate ad hoc lo trasformano in un indice di divertimento, ed accezioni formali che riguardano la gamma di azioni che i giocatori dovranno intraprendere, le meccaniche di gioco, gli obiettivi, e in generale il tipo di esperienza che questi dovranno affrontare grazie alla combinazione degli elementi sopracitati. Tuttavia, anche a causa di questa pletora di valori e sfumature, il gameplay rimane tutt'oggi un concetto assai dibattuto e privo di una definizione comune. Ciononostante, in questa sede, la sua analisi (insieme a quella delle regole e delle meccaniche), si rivela fondamentale per capire le modalità di intervento sul sistema-gioco e degli atti di risignificazione a scopo politico-critico che, senza mettere mano al codice di gioco, sfidano i limiti e le possibilità dei videogiochi con operazioni di dislocazione mirate che rifunzionalizzano la logica operativa dei sistemi ludici.

²⁰² M. Consalvo (2005). Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics. *The International Review of Information Ethics* 4. Edmonton, p. 11.

In questo ambito di studi, un contributo importante è stato fornito dal saggio del game designer e studioso Emmanuel Guardiola, intitolato *Gameplay Definition: A Game Design Perspective* e pubblicato nel 2019, che offre un'ampia disamina sullo stato dell'arte della nozione di gameplay. Guardiola ha condotto un'analisi qualitativa del termine esaminandone l'utilizzo in un campione di 24 libri di game design e i suoi risultati sono stati presentati alla conferenza *GameOn! - Simulation and AI in Computer Games*, organizzata all'Università di Breda nello stesso anno. Il suo obiettivo era quello di valutare le diverse accezioni del termine, la frequenza di definizioni formali e informali, le modalità con cui queste ultime venivano formulate, ed individuare delle nozioni comuni al fine di proporre una nuova definizione più completa. Per la sua analisi, l'autore ha utilizzato i seguenti criteri metodologici:²⁰³

- la selezione deve essere composta da libri di game design in lingua inglese e disponibili in formato digitale per consentire la ricerca nel testo;
- i titoli ammissibili devono fornire strumenti per lo sviluppo di videogiochi;
- il contenuto deve trattare il game design in generale, senza specializzarsi su di un'unica tipologia di gioco (ad esempio giochi da tavolo, serious games, casual games ecc.) oppure riguardare esclusivamente la narrazione o il level design;
- uno degli autori deve aver pubblicato almeno un videogioco sul mercato, fattore riscontrabile attraverso un controllo della biografia dell'autore e, quando possibile, attraverso siti web dedicati ai crediti dei giochi come, ad esempio, Moby Games (www.mobygames.com).

Tali criteri hanno portato alla selezione di 24 libri di testo dedicati al game design pubblicati tra il 1982 e il 2016, in cui sono state ricercate le seguenti parole chiave:

²⁰³ E. Guardiola (2019). *Gameplay Definition: A Game Design Perspective*. In *GameOn! - Simulation and AI in Computer Games*, p. 1-12.

- *gameplay*
- *game play*
- *game-play*
- *gameplayer*
- *gameplaying*

Guardiola ha successivamente suddiviso i risultati ottenuti in due tabelle: la prima, denominata *Annex 1: Game design books with formal definition of gameplay*, comprende 11 libri di game design che offrono una definizione formale del concetto; la seconda, *Annex 2: Side definitions and sample of the use of "Gameplay" in Game design books without formal definitions*, contiene 13 riferimenti bibliografici con definizioni non formali. Ogni riferimento bibliografico è accompagnato inoltre dal corrispettivo numero di pagina.²⁰⁴ Tuttavia, l'autore non specifica la fonte da cui abbia reperito i suoi risultati non essendo dichiarato il database di provenienza dei volumi e, in aggiunta non offre una motivazione sul perché siano stati considerati quei volumi in cui almeno un autore abbia pubblicato un videogioco.

Tabella 2 - Annex 1: Game design books with formal definition of gameplay

Books with definitions	Gameplay definitions
Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design (Rollings and Adams 2003)	<i>chapter 7 in the section Defining Gameplay: One or more causally linked series of challenges in a simulated environment (later in chap 7:) You will recall from Chapter 2 that gameplay consists of the challenges the player faces, plus the actions she can take to overcome them. As we said previously, designing the gameplay is one of your most important design tasks.</i>
Game Mechanics Advanced Game Design (Adams and Dormans 2012)	<i>Chap3 p43: We define gameplay as the challenges that a game poses to a player and the actions the player can perform in the game. Most actions enable the player to overcome challenges, although a few actions (such as changing the color of a racing car or chatting) may not be related to challenges. The actions that are related to challenges are governed by the game mechanics. An avatar can jump only when a jumping mechanic has been implemented in the game, for example.</i>

²⁰⁴ *Ibidem.*

Designing Virtual Worlds (Bartle 2003)	<i>Chap 1, Section Some Definitions, p2:</i> the human beings who interact with the simulated environment are known as players rather than users; the means by which the environment introduces goals for the players is called gameplay; the activity of interacting with the environment is referred to as playing
Gameplay and Design (Oxland, 2004)	<i>p7:</i> I believe gameplay is the components that make up a rewarding, absorbing, challenging experience that compels the player to return for more, time and time again. It sits at the heart of a game that cannot be seen as a dimensional entity, but only felt from a superbly woven and captivating world of interactive challenges that stimulates your every sense.
Game Design Theory and Practice, 2nd Edition (Rouse 2004)	<i>pXX, section What Is Gameplay?:</i> A game's gameplay is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how players are able to interact with the game-world and how that game- world reacts to the choices players make.
The art of computer game design (Crawford 1984)	<i>p20 gameplay section:</i> Game play is a crucial element in any skill-and-action game. This term has been used for some years, but no clear consensus has arisen as to its meaning. Everyone agrees that good game play is essential to the success of a game, and that game play has something to do with the quality of the player's interaction with the game. Beyond that, nuances of meaning are as numerous as users of the phrase. The term is losing descriptive value because of its ambiguity. I therefore present here a more precise, more limited, and (I hope) more useful meaning for the term "game play". I suggest that this elusive trait is derived from the combination of pace and cognitive effort required by the game.
Basics of Game Design (Moore 2011)	<i>P4:</i> The actions a player performs during a game constitute the game play. Each game genre has its own set of actions, although many games share common action, such as moving objects around on the screen. Simple games have few actions for the player to perform while complex games can have many actions. In the classic arcade game pong, for example, the players only have to move a paddle up and down the screen to intercept a moving ball and send it flying back at, and hopefully by, the other player (see figure 1.1). In a first-person shooter, the primary focuses are on moving a character through the game world and shooting AI-controlled enemies - and sometimes other players in deathmatches). There might be several different kinds of movement - running, walking, jumping, learning, crouching, and so on. There are also a number of different weapons the player can collect and wield during play.
Game Architecture and Design - A New Edition (Rollings and Morris 2003)	<i>Dedicated section P59 (...)</i> Now, suppose the priest has two kinds of spells, each of which cost him the same number of magic points. One spell injures the enemy (we'll call those "E-Bolts"), and the other heals injuries to your own group (we'll call those "Band-Aids"). Which should he cast during a fight? (...) There's no easy answer. It depends on lots of things. That makes it an interesting choice. And that's what gameplay is all about. (...) Sid Meier said, "A game is a series of interesting choices." To be worthwhile, gameplay choices must be non-trivial.
Fundamentals of game design - 2nd edition (Adams 2009)	<i>In part one chap 9 dedicated + in glossary p640:</i> gameplay The challenges presented to a player and the actions the player is permitted to take, both to overcome those challenges and to perform other enjoyable activities in the game world.

21st Century Game Design (Batemann and Boon) 2005	<i>In section Gameplay versus Toyplay, p54:</i> We would therefore choose to define a toy as a ‘tool for entertainment’, and a game as ‘a toy with some degree of performance’. Every game that can be conceived will include some degree of performance, either in the form of victory conditions to be achieved, failure conditions to be avoided, or metrics to measure progress. This in turn leads to two useful definitions: gameplay, defined as ‘performance- oriented stimulation’ and <i>toyplay</i> , defined as ‘unorganised stimulation’.
Players Making Decisions (Hiwiller 2015)	<i>p78: in A NOTE ON “GAMEPLAY”:</i> I try to avoid using the word gameplay. What is usually meant by the term is the experience of playing a game. however, it is a milquetoast cop-out of a word that keeps the writer or designer from really explaining what he is talking about. When you say a game has “good gameplay,” what does that even mean? that it controls fluidly? that it has interesting dynamics? that the rules make sense? that it is fun for its target players? that it meshes with its theme well? these are all more precise and useful descriptions.

Fonte tabella: Guardiola, E. (2019). *Gameplay Definition: A Game Design Perspective. Proceeding of the Game On 19 Conference*

Tabella 3 - Annex 2: Side definitions and sample of the use of “Gameplay” in Game design books without formal definitions

Books without definitions	Side definitions or meaningful samples using “Gameplay”
Designing Games (Sylvester 2013)	<i>p332:</i> CORE GAMEPLAY is what emerges from the irreducible mechanics of a game at the bottom of its dependency stack. Remove everything that can be removed without making a game emotionally worthless, and what’s left is core gameplay.
Game Design Workshop - 2nd Edition (Fullerton 2008)	<i>p209:</i> The core gameplay mechanism, or “core mechanic,” can be defined as the actions that a player repeats most often while striving to achieve the game’s overall goal.
Game Design - Second edition (Bates 2004)	<i>Section on concept document p205:</i> Gameplay - Describe what the player will do while he’s playing the game . Emphasize any new twists to the genre that your game provides. <i>And p274 in Game proposal document template:</i> 3. Gameplay - A paragraph that describes what kinds of actions the player can perform during the game.
David Perry on Game Design (Perry and DeMaria, 2009)	<i>What is expected as gameplay in a pitch: P515:</i> It always surprises me that someone can work for hours, weeks, and even months on a game concept and not be able to describe the gameplay to me. I ask them, “Can you describe in detail what the player will be doing when playing your game?”
Games, Design and Play (Macklin and Sharp 2016)	<i>About the use of play/gameplay, epub p16:</i> One of the first things you will notice about this book is the emphasis on play and play experiences. In fact, throughout the book we use gameplay and play experience interchangeably. We do this to challenge our mind-set about games. Instead of focusing on the idea that we are designing games, we prefer to think about designing opportunities for play. By play, we mean the thinking and actions that emerge when we engage with games.

Chris Crawford on Game Design (Crawford 2003)	<p><i>Side definition in Chapter 6 on interactivity, section "History":</i> Interactivity (sometimes called "gameplay") is the real schwerpunkt of games. (<i>schwerpunkt: center of gravity</i>)</p> <p><i>Typical use of gameplay: Chapter 19 section Implementation Woes:</i> The gameplay was simple: The player would use a cursor to designate a person to be called. Pressing the button would select that person, whose telephone would ring with an appropriate jangling sound and the handset jiggling on the telephone base. The person called would pick up the handset with a simple three-step animation, hold it to his or her ear, and say something like "Air-oh?", (...)</p>
A Game Design Vocabulary (Anthropy and Clark 2014)	<p><i>Sample of "gameplay" citation: P38, description of a group activity than:</i> Using one of the verbs that you just discussed, come up with an idea for a game that develops this verb. This could involve special objects that help develop the verb, such as an object that the player can jump on to change the direction of gravity or the entire view of the game world or multiple verbs in conjunction with each other, such as a gun that changes objects into jumping platforms.</p> <p>Talk about what kind of gameplay might result from these combinations of verbs and objects.</p>
Game Design Foundations (Pedersen 2003)	<p><i>Describing gameplay of Delta Force Urban Warfare p76:</i> Diverse, intense gameplay includes wild shoot- outs combined with stealth tactics, close quarters combat (CQC) with strategic infiltration, time- sensitive ops, sniping, and demolition.</p>
Game Design From Blue Sky To Green Light (Todd 2007)	<p><i>Describing game elements of halo3 p113:</i> And because environment artists are coming up with the themes for these crazy spaces, we're also figuring out if there are special gameplay elements, like force fields you can't shoot through, or jump pads that can get you places very quickly, and how those relate to the overall theme of the environment.</p>
Game Feel (Swink 2008)	<p><i>About mario64 gameplay prototype, p269:</i> Anecdotally, the prototype form of Mario 64 was a "gameplay garden," a test level which included a near-final version of Mario, complete with animations and moves, and a wealth of different things for him to interact with. <i>p322:</i> In a video game, some obfuscation is necessary and desirable; if intent and action merge, there's no challenge and no learning, and much of the fundamental pleasure of gameplay is lost.</p>
Theory of Fun for Game Design, 10th anniversary, 2nd edition (Koster 2013)	<p><i>Samples of "gameplay" citation: p70:</i> Early platform videogames followed a few basic gameplay paradigms: • "Get to the other side" games: Frogger, Donkey Kong, Kangaroo. These are not really very dissimilar. Some of these featured a time limit, some didn't. • "Visit every location" games: Probably the best-known early platformer like this was Miner 2049er.* Pac-Man and Q Bert also made use of this mechanic.</p> <p><i>p164:</i> The core of gameplay may be about the emotion I am terming "fun," the emotion that is about learning puzzles and mastering responses to situations, but this doesn't mean that the other sorts of things we lump under fun do not contribute to the overall experience.</p>
The Art of Game Design, Second Edition (Schell 2014)	<p><i>Samples of "gameplay" citation: space invader gameplay p53:</i> The gameplay mechanic of Space Invaders was new, which is always exciting. But more than that, it was interesting and well balanced. Not only does a player shoot at advancing aliens that shoot back at him, the player can hide behind shields that the aliens can destroy (or that the player can choose to destroy himself). Further, there is the possibility to earn bonus points by shooting a mysterious flying saucer.</p> <p><i>p167:</i> Gameplaying is decision making. Decisions are made based on information. Deciding the different attributes, their states, and what changes them is core to the mechanics of your game.</p>

<p>Level Up! (Roger 2014)</p>	<p><i>Samples of "gameplay" citation: p16: Game genre describes the type of gameplay (...) The game genre describes the play, not the art or story (...) ■</i> <i>Action - Action games rely on eye/hand coordination and skill to play. (...) ■</i> <i>Augmented Reality—Augmented Reality (or AR games) incorporate peripheral devices like cameras and global positioning (GPS) into gameplay</i> <i>p353: Video game mechanics are objects that create gameplay when the player interacts with them. They can be jumped on, activated with a button press, or pushed around.</i></p>
-----------------------------------	---

Fonte tabella: Guardiola, E. (2019). Gameplay Definition: A Game Design Perspective. Proceeding of the Game On 19 Conference

L'analisi delle definizioni del gameplay condotta dall'autore ha permesso di individuare una serie di concetti condivisi. In alcuni casi, il gameplay viene espresso attraverso l'utilizzo di parole chiave come "sfida" e "giocatrice", oppure attraverso verbi d'azione che descrivono sia movimenti sensomotori che cognitivi (pensare, scegliere, guardare), sia le tipologie di input espressi dalla giocatrice (sparare) o le sue manifestazioni dirette all'interno del gioco (saltare). Dall'esame delle 24 definizioni analizzate emerge una netta prevalenza del termine "giocatrice" (17 menzioni) e dei verbi d'azione (15 menzioni). Tra le altre formule ricorrenti che accompagnano il concetto di gameplay, Guardiola individua riferimenti all'interazione con gli elementi di gioco, alle performance e alle sfide che i giocatori sono chiamati ad affrontare. Ciascuna di queste espressioni è stata individuata 8 volte per quanto riguarda la prima e 7 volte le altre due. Guardiola evidenzia inoltre come diversi autori, tra cui Adams e Dormans (2012), Sylvester (2013), Rogers (2014), descrivono il gameplay in termini di rapporti di causalità tra questo e gli elementi del gioco. Tale impostazione si manifesta in una varietà di espressioni, come "permesso da", "che emerge da", "le modalità per cui" e "il risultato della combinazione tra", che ricorrono in circa 7 definizioni. Tra le altre parole chiave individuate, l'autore segnala anche "ambiente, con cui si indica il luogo in generale dove il gameplay si manifesta (6 menzioni); "emozione", che raggruppa le diverse sfumature dalla gioia al godimento (5 menzioni); e, infine, "obiettivo", "scelte", e "feedback" (3 volte ciascuno).²⁰⁵

²⁰⁵ Ibidem

Tabella 4 – Parole chiave individuate da Guardiola con il numero di menzioni

Parola chiave	N. menzioni
Giocatrice	17
Verbi d'azione	15
Interazione	8
Performance	7
Sfida	7
Espressioni di causalità	7
Ambiente	6
Emozione	5
Obiettivo	3
Scelte	3
Feedback	3

Ciò che accomuna le definizioni formali individuate da Guardiola per descrivere il gameplay è la messa al centro della giocatrice nell'esperienza ludica, a cui fanno seguito diversi verbi d'azione. Questi ultimi dimostrano come il gameplay, per autori come Rolling e Adams, Bartle, Moore, ecc, riguardi le sfide e gli ostacoli da superare, le azioni che si possono compiere in base alle regole date, e più in generale l'esperienza complessiva della giocatrice mentre interagisce con il videogioco, la storia che racconta, la progettualità dietro al sistema-gioco, le emozioni che il videogioco veicola e che la giocatrice prova. Pur essendo definizioni informali, tali enunciati offrono ognuno diverse prospettive sul concetto di gameplay, evidenziandone la complessità e le sue diverse sfaccettature.

L'analisi delle definizioni informali del gameplay evidenzia con maggiore enfasi la centralità della giocatrice e delle sue azioni all'interno dell'esperienza ludica. Autori come Bates, Perry e De Maria sottolineano questo aspetto, ma si offrono anche descrizioni del gameplay basate sull'analisi di specifici titoli, da *Mario 64* (Nintendo, 1996) a *Halo 3* (Bungie, 2007), come hanno fatto, ad esempio, Swink, Todd, Koster. Emerge chiaramente come il gameplay assuma una struttura diversa in ciascun caso. Tale eterogeneità rende difficoltoso trovare una definizione univoca, in quanto essa necessita di tenere conto di differenti punti di

vista: formale, esperienziale, strutturale. Alla fine della sua analisi Guardiola propone una sua definizione cercando di tenere conto di quei concetti condivisi dalle 24 definizioni che hanno trovato maggiore condivisione: giocatrice, azioni (verbi d'azione), sfide, interazione, espressioni di causalità, ambiente ed emozioni. Tenendo conto di queste 7 parole chiave, Guardiola propone una visione sistemica del gameplay, il quale «consiste nelle azioni eseguite dalla giocatrice quando è coinvolta in una sfida. Emerge [il gameplay] dall'interazione emotiva tra questa e i componenti del gioco». Per “azioni”, sostiene l'autore, «si intendono tutti i tipi di attività intenzionali della giocatrice, comprese quelle cognitive pure, le scelte, l'utilizzo dei sensi, ecc... Inoltre, con l'espressione “componenti di gioco” si vuole suggerire il mondo di gioco, le regole, gli oggetti e altri potenziali elementi formali costitutivi».²⁰⁶ Guardiola conclude il suo studio sottolineando come quello del gameplay sia un ambito di indagine ancora in evoluzione, non solo dal punto di vista formale, per quanto riguarda l'analisi delle regole e delle meccaniche, aspetti comunque ampiamente studiati in letteratura, ma anche secondo una dimensione esperienziale omnicomprensiva che indaga il ruolo della giocatrice in relazione alle sue emozioni e alle sue scelte.

Dato che lo studio di Guardiola, come specificato prima, offre un'analisi delle pubblicazioni sul gameplay edite dal 1982 al 2016, in questa sede ho valutato se ci fossero stati ulteriori sviluppi nella definizione di gameplay negli ultimi anni. Perciò, al fine di confrontare i risultati dell'autore con la letteratura più recente, la sua analisi è stata ampliata e aggiornata con una selezione di pubblicazioni edite dal 2017 al 2023. Per mantenere la coerenza con il suo studio, ho adottato gli stessi parametri e le stesse parole chiave utilizzate dall'autore, criteri che sono stati applicati successivamente al database della vasta collezione bibliografica di volumi di game design messa a disposizione dalla biblioteca dell'Università di Liverpool, tra i cui ambiti di ricerca vi è anche quello dei game studies come campo interdisciplinare all'interno del gruppo di ricerca *Culture, Space, and Memory*.

²⁰⁶ *Ibidem*.

Tuttavia, sarebbe stato sicuramente utile conoscere la fonte da cui Guardiola ha reperito i suoi risultati per avere un confronto più accurato. Per quanto riguarda gli esiti, dallo sviluppo della ricerca di Guardiola sono stati individuati 21 testi, i cui risultati sono stati suddivisi come segue: 4 volumi offrono una definizione formale di gameplay, mentre i restanti 17 offrono definizioni informali. I risultati ottenuti sono stati suddivisi tra definizione formale e informale e riuniti nelle due tabelle sottostanti.

Tabella 5 – Aggiornamento dello studio di Emmanuel Guardiola con definizioni formali del termine gameplay in testi dal 2017 al 2022.

Titolo e autore	Definizione
Kramarzewski and De Nucci, <i>Practical Game Design: Learn the Art of Game Design Through Applicable Skills and Cutting-Edge Insights</i> , 2018	P. 105 = For the sake of simplicity, by gameplay, we mean how all the mechanics of your game contribute to creating the final experience played by the players.
S. Beat, M. Kocher, R. Bauer, <i>Games and Rules. Game Mechanics for the “Magic Circle”</i> , 2019	P. 72 = Gameplay is player-focused in its perspective. If we consider gameplay as “the set of activities that can be performed by the player during the ludic experience [...]” (ibid), gameplay can be defined as a player-focused subset of all possible interactions in a game. ³ Some authors add to this the aspect of challenge(s) posed by the game. ⁴ The available actions serve to master these challenges.
R. Zubek, <i>Elements of game design</i> , 2020	P. 117 = Gameplay is what happens when we participate in an ongoing interaction with the game's mechanics and systems and potentially other players in multiplayer games. Gameplay is the dynamic activity that emerges out of player's interaction with mechanical elements, and participating in this interaction creates a certain experience for the player.
A. Nicklin, <i>Writing for Games: Theory and Practice</i> , 2022	P. 29 = Gameplay is how the player plays the game. It describes things like the ‘core loop’ of the game (the patterns of play the game teaches and expresses itself through), mechanics, and include gamefeel, the resistances, frictions, satisfactions, and tactility of the gameplay systems.

Fonte tabella: Consultazione della collezione bibliografica digitale di volumi di game design messa a disposizione dalla biblioteca dell'Università di Liverpool

Tabella 6 – Aggiornamento dello studio di Emmanuel Guardiola con definizioni informali del termine gameplay in testi dal 2017 al 2022.

Titolo e autore	Definizione
B. Upton, <i>Situational Game Design</i> , 2017	P. 67 = Whether we want our situation to open up or close off depends on where we believe ourselves to be within the game. At the beginning of a gameplay arc, we prefer moves that open up our future possibilities—we play the expansion game. But as the arc draws to a close, we switch goals and prioritize situations that close off possibilities instead.
Sellers, <i>Advanced Game Design</i> , 2017	P. 642 = [...] “game systems are complex looping structures. These looping structures are what make the game go: they form the structural basis for the game’s internal model of the world and, when running, they create the functional aspects of the game—the complex dynamic model with which the player interacts to create gameplay”.
Totten, <i>Level Design: Processes and Experiences</i> , 2017	P. 284 = The first step consists of analyzing the list of existing low-level gameplay mechanics and aesthetics and derive high-level behaviors. In Pac-Man, for example, the low-level mechanics are walking up, down, left, and right, eating a pill, eating a bonus item, eating a ghost, being eaten by a ghost, and utilizing the shortcut passages. As seen in the example earlier (Table 13.1), these mechanics can be abstracted into high-level behaviors, such as eating pills early or late in the game, occupy the center versus the periphery of the screen, maintaining a linear movement profile versus a convoluted pattern, and always maintaining a certain distance from the ghosts versus allowing them to get close. This process is very subjective;
Lovell, <i>Educational Game Design Fundamentals. A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences</i> , 2018	P. 10 = The Base Layer is the heart of the game. It is the moment-to-moment gameplay. It is a match in Team Fortress2, a level of Candy Crush Saga or a narrative level of Uncharted. The Base Layer is the heart of many, although not all, games. It is the enjoyable, repetitive action that players do over and over again. It can be short or long: It is fun, for some value of fun. •It is replayable (like the maps of a first-person shooter or the procedurally-generated experience of an endless runner) or cheap to develop (like the designed levels of a Match-3 game). •It can connect with the Retention Layer to give the player a sense of progression. •It has elements of choice, randomness, skill, interacting systems or other players to create unpredictability
Kalmpourtzis, <i>Educational Game Design Fundamentals. A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences</i> , 1018	P. 171= Minecraft is an excellent example for this case, since there are different modes of gameplay, each of which presents a different set of goals. From one side, for example, players can mine resources in order to manage and face dif-ferent monsters, while the game also offers the possibility of freely wandering around the world and interacting with it in every way possible, finding their own meaning for the world and, consequently, their own private goals.
C. Barney, <i>Pattern Language for Game Design</i> , 2020	P. 90 = Players need variety in a gameplay experience, or they may lose engagement. P. 93 = Zelda: Breath of the Wild—In this game, the open world is independent of the character’s level, so your geographic location is what determines the challenge level of the game. When combined with your current skill level, this creates de facto playable areas, even though you can access any area at any point in the game. Each area is generally larger than you can cover in a single session, and as you progress your

	<p>character, the playable area shifts. This gives a sense of progression, but not a sense of discrete levels. A secondary gameplay aspect more closely matches the traditional idea of levels, though. The challenge dungeons in the game provide discrete chunks of content to engage with when playtime is limited. This concept of allowing different gameplay styles that fit the player's needs is indicative of the pattern in all of the preceding examples.</p>
<p>R. Lemarchand, <i>A Playful Production Process</i>, 2021</p>	<p>P. 79 = To really get a sense of our gameplay, we'll have to see some of the most interesting moments that can arise from our mechanics. P. 79 = One level showed side - scrolling gameplay, where Crash jumps over pits, smashes open crates to collect the Wumpa fruit inside, and spins into enemies to knock them out of play.</p>
<p>D. Ricchiuti, <i>Game Design Tools. Cognitive, Psychological, and Practical Approaches</i>, 2021</p>	<p>P. 20 = The second, most important element is the gameplay, where the value comes from: a piece of every game's value is in it being played as if your audience enjoys the product; it creates more selling opportunities—for example for sequels, season passes, DLCs, and transmedia products—other than the game itself. This is the main difference between a game and, say, a cake: while with a cake you need to convince a potential buyer to purchase it—and if they enjoy it, you're good—with a game you need to be sure they do enjoy it but also that they keep eating it, assuring his/her/their satisfaction while also making him/her/them want more. If no one likes your cake, chances are you will not bake it again: this doesn't mean it wasn't right for your audience.</p>
<p>I. Schreiber and B. Romero, <i>Game Balance</i>, 2022</p>	<p>P. 7 = Gameplay progression refers to the player's desire to try or see something new, whether it's a new gameplay mechanic, level, item, or enemy. P. 92 = When designing a game, we often think of things in terms of systems. A single system comprises all gameplay elements, mechanics, and resources that work together as a cohesive and logical unit</p>

Fonte tabella: Consultazione della collezione bibliografica digitale di volumi di game design messa a disposizione dalla biblioteca dell'Università di Liverpool

Il confronto con i risultati di Guardiola evidenzia come le pubblicazioni successive al periodo di riferimento da lui considerato siano abbastanza in linea con le sue osservazioni, se pur con alcune differenze. L'analisi delle espressioni più ricorrenti nella descrizione del gameplay all'interno dei 21 volumi presi in esame ha permesso di individuare 9 parole chiave: giocatrice, esperienza, verbi d'azione, meccaniche, sistemi, obiettivi, rigiocabilità, interazioni, livelli. In linea con Guardiola, il termine “giocatrice” e i verbi d'azione risultano tra i più menzionati (rispettivamente 9 e 8 volte), ribadendo così la centralità della giocatrice nella descrizione del gameplay e a seguire le azioni che essa compie.

Tuttavia, nel nostro caso, questi elementi si inseriscono in una visione del gameplay come esperienza (9 menzioni) in cui le meccaniche di gioco (6 menzioni) creano una determinata esperienza ludica (Kramarzewski, De Nucci, Zubek, Nicklin). Pur mantenendosi nell’ottica della causalità rispetto a tutti i fattori in gioco, Guardiola si esprime invece in termini di interazioni e sistema (solo 1 menzione per ognuno in questo caso), performance e sfida, in questa sede mai menzionati. Altre differenze che sono state individuate rispetto alla precedente analisi vi sono il tema della rigiocabilità (2 menzioni) in relazione alle possibili vendite future di un videogioco (Ricchiuti, Lovell); gli obiettivi (2 menzioni) presentati dal gameplay e che la giocatrice scopre progressivamente; infine, un’altra definizione accosta il gameplay alla varietà di livelli (1 menzione) che un gioco può offrire sempre in ottica di progressione (Barney).

Tabella 7 – Parole chiave individuate nei 21 volumi analizzati estrapolati tra il 2017 e il 2023 con il conto delle menzioni

Parola chiave	N. menzioni
Giocatrice	9
Esperienza	9
Verbi d’azione	8
Meccaniche	6
Sistemi	2
Obiettivi	2
Rigiocabilità	2
Interazione	1
Livelli	1

Nonostante l’obiettivo di questa ricerca non sia quello di offrire una nuova definizione di gameplay, l’aggiornamento dei risultati di Guardiola sottolinea ancora una volta come tale concetto sia ampiamente concepito come un insieme di elementi formali strutturati in rapporti di causa-effetto all’interno di un ambiente che la giocatrice mette in moto giocando e in cui vi si confronta progressivamente,

pur rimanendo privo di una definizione univoca. Gli studi sul gameplay dimostrano come questo sia ancora oggi un terreno di confronto aperto e in continua evoluzione: da un lato, numerosi studi si focalizzano sulle sue componenti strutturali (regole, meccaniche, obiettivi, ecc...) e sui rapporti di causalità nelle esperienze di gioco in cui si rispettano gli obiettivi designati; dall'altro, emerge l'esigenza di ampliare il raggio d'indagine, considerando il gameplay anche come un sistema socioculturale, in cui l'azione ludica diventa uno strumento di ricognizione critica tra gli spazi interstiziali del sistema stesso. Attraverso questa lente è possibile analizzare come pratiche e immaginari videoludici riescano a tradurre e soprattutto normalizzare meccanismi politici, culturali ed economici contemporanei attraverso la lente di gioco.

Il sistema-gioco di ACNH illustra molto bene questo doppio piano di lettura. La pagina ufficiale dello store online di Nintendo dedicata al gioco descrive il gameplay in termini di una avventura paradisiaca in cui la giocatrice si ritrova su di un'isola deserta che, «con un po' d'olio di gomito, può diventare un luogo che può essere chiamato “casa”». ²⁰⁷ Per realizzare questo sogno, la giocatrice dovrà rimboccarsi le maniche e mettersi al lavoro: collezionare schemi fai da te, raccogliere i materiali necessari, realizzare strumenti da impiegare nelle attività quotidiane o mobili da esterni per decorare l'isola, creare ponti, rampe, strade, rilievi, fiumi, catturare la fauna selvatica, costruire case e altre amenità «per attirare potenziali abitanti», e valutare nuovi “candidati” ²⁰⁸ che si presenteranno sull'isola a mano a mano che questa migliora. In ACNH c'è una grande enfasi sull'aspetto della personalizzazione e la strategia di marketing adottata da Nintendo declama a gran voce il concetto di libertà creativa veicolato dal gameplay. Infatti, la pubblicità del gioco recita,

²⁰⁷ Estratti del materiale pubblicitario dello shop online Nintendo dedicata ad Animal Crossing: New Horizons consultabile al seguente indirizzo: <https://www.nintendo.it/Giochi/Giochi-per-Nintendo-Switch/Animal-Crossing-New-Horizons-1438623.html#Panoramica>

²⁰⁸ *Ibidem*. Enfasi dell'autore.

Non vedere la tua nuova casa come una semplice isola deserta. Pensa a una massa di argilla, pronta per essere modellata come preferisci. Argilla... o legna, roccia, oppure qualsiasi altra cosa! Usa questi materiali e molto altro per creare strumenti, mobili e altri oggetti necessari a trasformare questa tela vuota in un'isola assolutamente meravigliosa!²⁰⁹

Tuttavia, tale libertà è permessa a patto che si prenda parte alle dinamiche economiche stabilite da Tom Nook, il quale permette di creare la casa dei propri sogni previo indebitamento e acconsente alla modificazione morfologica dell'isola previo pagamento di numerose tasse d'intervento urbano. Inoltre, la libertà di personalizzazione si raggiunge solamente dedicandosi alle attività lavorative del gioco, che, come abbiamo illustrato, riguardano l'accumulo di risorse naturali per la successiva vendita e la costruzione di oggetti vari destinati alle attività lavorative, alla decorazione dell'isola o alla vendita. Ancora, ACNH è solitamente inserito in una particolare categoria di videogiochi denominati *cozy games*, ovvero giochi in cui si enfatizza un gameplay a basso stress caratterizzato da meccaniche semplici, con immagini affascinanti e paesaggi sonori rilassanti. In questi contesti di gioco, giocare è sinonimo di cura di sé, un momento in cui ci si prende cura del proprio benessere emotivo e mentale. Questa visione rilassata delle attività ludiche entra però in contrasto con un sistema-gioco che mette al centro un'esperienza di gioco basata su un sistema economico di tipo capitalista, «in cui ogni risultato è misurato in termini di ritorno economico».²¹⁰ D'altronde, come sottolinea il game designer Ian Bogost, «secondo la filosofia di Tom Nook la vita bucolica e il capitalismo possono coesistere perfettamente».²¹¹

Pertanto, sul piano formale, regole, meccaniche e gameplay, descrivono e coordinano l'azione di gioco per guidare il comportamento dei giocatori in

²⁰⁹ *Ibidem.*

²¹⁰ Bogost, I. "Consumption and Naturalism in Animal Crossing". In: *Ian Bogost*, [Online], 05-09-2013.

²¹¹ *Ibidem.*

relazione alle diverse sfide a cui sono progressivamente sottoposti. In tal senso, strutturano l'esperienza di gioco stessa sia al livello di rapporti di causa-effetto (regole e meccaniche) tra i componenti di gioco, sia in relazione all'esperienza generale dal momento in cui la giocatrice si confronta con il gioco stesso. Tutti e tre gli elementi, dunque, sono intrinsecamente interdipendenti.

Eppure, utilizzando il videogioco *Animal Crossing: New Horizons* come esempio concreto attraverso cui illustrare questi tre aspetti, è stato possibile evidenziare come gli elementi formali di un videogioco non siano solamente ingranaggi ideati per stimolare la giocatrice e fornire istruzioni per il gameplay. Al contrario, essi assumono un valore polisemico, in quanto riflettono i costrutti valoriali e culturali del nostro tempo, traducendoli in forma giocabile. Questo complesso sistema operativo e valoriale pone le basi per riflettere sul videogioco non più esclusivamente come prodotto di intrattenimento, ma più in generale su come «la nostra cultura abbia rappresentato i giochi e quali implicazioni abbiano tali rappresentazioni per il modo in cui tutti noi ci avviciniamo a questi artefatti (e li giudichiamo)».²¹²

Forme oppostive di gioco

Nell'indagine delle regole, delle meccaniche e del gameplay descritta nelle sezioni precedenti è emersa la descrizione del modello di giocatrice ideale, ovvero che si attiene a quelle che sono le regole di gioco e che mette in atto comportamenti da cui emerge quel gameplay e quell'esperienza di gioco che sono stati progettati a monte dal game designer. I giocatori ideali sono coloro che acconsentono al «tentativo volontario di superare ostacoli non necessari».²¹³ Come precisa

²¹² Consalvo, M. (2005). Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics. *The International Review of Information Ethics*, 4, p. 9.

²¹³ B. Suits, (1978). *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*, University of Toronto Press: Toronto, p. 41.

l'accademico svedese Espen Aarseth, «accettando di giocare, il giocatore si sottopone alle regole e alle strutture del gioco, il che lo definisce: una persona sottoposta a un sistema basato su regole, non più un soggetto completo e libero con il potere di decidere cosa fare dopo».²¹⁴ D'altronde, nel seminale saggio *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia* (1978) il filosofo americano Bernard Suits spiega quanto segue,

Giocare significa tentare di raggiungere uno specifico stato di cose [obiettivo prelusorio], utilizzando solo i mezzi consentiti dalle regole [mezzi lusori], dove le regole vietano l'uso di mezzi più efficienti a favore di mezzi meno efficienti [regole costitutive], e dove le regole sono accettate solo perché rendono possibile tale attività [atteggiamento lusorio]. Offro anche la seguente versione più semplice e, per così dire, più trasportabile di quanto detto sopra: giocare è il tentativo volontario di superare ostacoli non necessari.²¹⁵

Salen e Zimmerman definiscono la giocatrice ideale come *standard player*²¹⁶, ovvero quel tipo di giocatrice «“onesta” che gioca al gioco così come è stato progettato, seguendo le sue regole e rispettandone l'autorità», attenendosi dunque a quello che è il gameplay standard progettato a priori. Tuttavia, come abbiamo visto precedentemente, il gameplay non è solamente frutto della somma delle regole di gioco e delle meccaniche, ma anche della partecipazione attiva dei giocatori e, proprio per questo motivo, come chiarisce Jasper Juul, quest'ultimo è «una conseguenza delle regole del gioco e delle disposizioni dei giocatori».²¹⁷ Il gameplay è dunque uno spazio di negoziazione soggetto a diversi tipi di interventi

²¹⁴E. Arseth, (2007). “I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player.” *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, p. 130–133.

²¹⁵ B. Suits, *op. cit.*, p. 41.

²¹⁶ K. Salen, E. Zimmerman, *op. cit.*, p. 129-30.

²¹⁷ J. Juul (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, p. 88.

che lo possono trasformare anche in spazio di contestazione.²¹⁸ A meno che non si intervenga sul codice di un videogioco per cambiarne la programmazione e quindi il comportamento del sistema-gioco, l'alterazione di un gioco è direttamente proporzionale alla flessibilità delle regole e delle meccaniche che compongono il sistema. Come spiega lo studioso Alan Meades,

I giocatori possono ridefinire le regole solo nei modi in cui il gioco è stato programmato per farlo oppure devono introdurre cambiamenti relativi ad aspetti diversi rispetto alla programmazione del gioco, ad esempio concordando con altri di giocare in determinati modi, ad esempio introducendo il boicottaggio di alcuni elementi oppure l'istituzione di ulteriori regole [...].²¹⁹

Le modalità alternative di gioco, che si discostano volutamente dal gameplay standard e dall'esperienza ludica programmata a priori si inseriscono in un ampio panorama di pratiche di tipo *oppositivo*, che descrivono «comportamenti che vanno contro le aspettative dei sistemi di gioco dei videogiochi contemporanei»²²⁰, sono «modi di giocare che privilegiano l'opposizione alle regole e l'avversione per i sistemi».²²¹ All'interno del gameplay questi particolari atteggiamenti diventano problematici in quanto vanno a creare una rottura all'interno di forme di gioco di tipo organizzato e, soprattutto nei videogiochi multigiocatore, queste azioni vanno ad inficiare, più o meno volutamente, anche l'esperienza degli altri giocatori. Oltre alla creazione di modalità di gioco alternative, queste forme oppostive svelano anche tutta una gamma di giocatori diversi tra loro, che si cimentano in queste pratiche per motivazioni personali di vario tipo, e che sono ben diversi dalla giocatrice ideale, *standard*, descritta da Salen e Zimmerman o il cosiddetto *implied*

²¹⁸ A.F. Meades, *op. cit.*, p. 10.

²¹⁹ Ivi, p. 9.

²²⁰ Ivi, p. 1-2.

²²¹ *Ibidem*.

*player*²²² delineato da Espen Aarseth, un giocatore idealizzato che comprende e rispetta volentieri le regole e le attività presentate dal game designer senza avvertirle come un tipo di restrizione pervasiva. Salen e Zimmerman offrono una disamina delle diverse categorie di giocatori in base alla loro relazione più o meno vincolante con le regole di gioco secondo le seguenti categorie:²²³

- *Standard Player*: la giocatrice standard è un tipo di giocatrice che rispetta le regole e partecipa all'attività ludica così come è stata progettata;
- *Dedicated Player*: vicino alla giocatrice standard, questo tipo di giocatrice studia i sistemi formali di un gioco per padroneggiare alla perfezione le regole e trovare così strategie insolite per vincere;
- *Unsportsmanlike Player*: l'attitudine antisportiva caratterizza, invece, quella giocatrice che segue la regola ma lo fa in un modo che viola lo spirito dell'atteggiamento ludico, ponendosi così spesso a cavallo tra un imbroglione e un giocatore estremamente dedicato. Gli autori utilizzano come esempio quello di un ricevitore di baseball che cerca di distrarre la concentrazione del battitore;
- *Cheat*: l'imbroglione che viola deliberatamente le regole formali del gioco per vincere;
- *Spoil-Sport*: il guastafeste, infine, non viene descritto come un giocatore in quanto si rifiuta di seguire le regole per il gusto di creare scompiglio dal momento che il suo interesse non è neanche quello di vincere.

La suddivisione delle categorie di giocatori proposta da Salen e Zimmerman si applica sia ai giochi analogici sia ai videogiochi, ed è molto vicina a quella proposta dal filosofo americano Bernard Suits nel seminale saggio *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia* (1978), che comprende i seguenti profili:

²²² E. Aarseth, (2007). "I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player." *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, p. 133.

²²³ K. Salen, E. Zimmerman, *op. cit.*, p. 276.

quello del *trifler*, il *cheat*, e lo *spoilsport*.²²⁴ Suits illustra le diverse categorie utilizzando come esempio il comportamento dei giocatori nel gioco degli scacchi: il *trifler*, ad esempio, è un quasi-giocatore, ovvero colui che rispetta le regole del gioco «ma le cui mosse, se pur tutte legali [per il sistema-gioco], non sono finalizzate al raggiungimento dello scacco matto».²²⁵ Questo soggetto, infatti, può avere qualche altro scopo in mente, come ad esempio portare tutti i suoi pezzi dal lato opposto della scacchiera prima di subire uno scacco matto. Con il termine *cheat* delinea invece colui che imbroglia, che vuole assolutamente raggiungere lo scacco matto ma «il suo desiderio di raggiungere tale condizione è così grande che viola le regole degli scacchi nel tentativo di farlo».²²⁶ Il suo operato, sostiene Suits, rimane tuttavia all'interno del sistema-gioco, ovvero l'istituzione scacchi²²⁷, e questo lo differenzia dal *trifler*, poiché «viola le regole nella loro applicazione prescrittiva solo perché si aspetta che vengano rispettate nella loro applicazione descrittiva».²²⁸ Infine, lo *spoilsport*, non ha interesse né a seguire le regole né a vincere, ma a guastare il divertimento dei partecipanti.

Tutti questi giocatori, che in modi diversi cercano di falsare le regole del sistema-gioco o di guastarne il godimento, danno vita ad una serie di atteggiamenti diversi tra loro che lo studioso inglese Alan Meades ha cercato di mappare nel saggio *Understanding Counterplay in Video Games* (2015). Meades ha riunito tali pratiche sotto il concetto di *counterplay*²²⁹, ovvero controgio, per descrivere un tipo di gioco ritenuto «di tipo oppositivo, antisociale e persino criminale dai suoi giocatori e dagli osservatori».²³⁰ Come spiega l'autore, il concetto di *counterplay* è stato introdotto per la prima volta dagli studiosi Nick Dyer-Witheford e Greig de

²²⁴ B. Suits, *op. cit.*, p. 45.

²²⁵ Ivi, p. 45-46.

²²⁶ *Ibidem*.

²²⁷ *Ibidem*.

²²⁸ *Ibidem*.

²²⁹ A.F. Meades, *op. cit.*, p. 3.

²³⁰ Ivi, p. 4.

Peuter²³¹ in un articolo pubblicato nel 2005 sulla rivista *The Fibreculture Journal* e intitolato *A Playful Multitude?* Gli autori hanno proposto una lettura del controgioco informata «dalla premessa marxista autonoma italiana secondo cui il lavoro è sempre anteriore al capitale o alle modalità di disciplina e controllo socio-politico»²³² e hanno applicato tale visione all'azione ludica per spiegare come in realtà lo sviluppo tecnologico dell'industria videoludica sia stato guidato da azioni «provenienti dal basso e dalle innovazioni imprevedute che emergono nelle culture di gioco».²³³ Come spiegano gli editori Thomas Apperley e Michael Dieter nel sedicesimo numero della medesima rivista commentando l'analisi di Dyer-Witthford e de Peuter, «il controgioco esiste come potenzialità, è una dimensione pre-individuale che confluisce nelle correnti del gioco critico, dei media tattici e del software libero e open-source, così come nei regimi di proprietà intellettuale, nelle strategie di governance dei giochi di ruolo online multigiocatore massivi (MMORPG) e nei "dispositivi vincolati" dal punto di vista commerciale».²³⁴ Nonostante l'industria videoludica abbia subito dei cambiamenti rispetto alle considerazioni dei due autori, come ad esempio il progressivo prendere piede dei videogiochi indie e la diffusione di metodi di distribuzione e sviluppo alternativi più etici, sostiene Meades, il rapporto tra sviluppatori, editori, detentori dei diritti delle piattaforme, e giocatori si è fatto ancora più complesso con la diffusione soprattutto di pratiche di gioco online, in cui il comportamento dei giocatori «è soggetto a controlli serrati e rilevato sotto forma di dato metrico al fine di incoraggiare un tipo di gioco appropriato e per orientare i progetti futuri».²³⁵ In questo contesto, spiega ancora l'autore, il ruolo dei videogiochi e dei giocatori è cambiato drammaticamente: «i giocatori sono diventati sempre più il contenuto

²³¹ Ivi, p. 3.

²³² Dyer-Witthford N., de Peuter G., Counterplay, in *The Fiber Culture Journal*, 16 (2010).

²³³ *Ibidem*.

²³⁴ *Ibidem*.

²³⁵ A.F. Meades, *op. cit.*, p. 68.

stesso dei videogiochi»²³⁶ e «i giochi sono sempre più simili a delle piattaforme che questi popolano».²³⁷ In questo panorama contraddistinto da giochi di potere tra giocatori e industria videoludica, si creano le condizioni per lo sviluppo di pratiche ludiche che esulano dalla forma standard e che vanno ad impattare il sistema-gioco, ma anche il sistema socioculturale attorno ad esso. Il controggioco si configura come una pratica ludica che si oppone alla norma e, attraverso tale opposizione, come chiarisce Meades, sfida le strutture, i contesti e le aspettative che definiscono il gioco stesso. Rifiutandosi di attenersi alle regole di un sistema strutturato, le attività di controggioco sono dunque più vicine alla paidia descritta da Caillois. Inoltre, coloro che decidono di cimentarsi in queste pratiche, accettano il rischio implicito di essere identificati e, in alcuni casi, anche puniti, soprattutto nei contesti multigiocatore nel caso in cui si violino le linee guida di comportamento a cui la community di giocatori si dovrebbe attenere. Le pratiche che l'autore fa rientrare nel controggioco sono le seguenti: *incendiary user generated content*, *grief play*, *boosting*, *glitching*, *hardware hacking*, *modding*. Il termine *user generated content* (UGC) descrive tutti quei contenuti realizzati dagli utenti e caricati successivamente su Internet (tweet, post di vario tipo, video, contributi a wiki, audio, immagini digitali, mod, contenuti da utilizzare nei videogiochi, ecc...). Quando Meades parla di *incendiary user generated content* si riferisce a quelle modificazioni di gioco che introducono la rappresentazione di genitali o altro materiale pornografico nella scena di gioco, oppure l'inclusione di profanità e parolacce, espresse attraverso il posizionamento di materiale volgare e pornografico. Ad esempio, alcuni livelli del videogioco *LittleBigPlanet 2* (Media Molecule, 2011) sono stati modificati dagli utenti con l'introduzione di genitali meccanici da manipolare e connettere con altri elementi di gioco, oppure, alcuni livelli di *Halo 3* sono stati alterati per includere immagini estrapolate dall'immaginario pornografico di manga e anime. Come spiega Meades, gli

²³⁶ *Ibidem*.

²³⁷ *Ibidem*.

incendiary user generated content non sono un contenuto fugace e temporaneo come altre modalità di controgioco, ma sono progettati appositamente per essere «incontrati, condivisi e distribuiti fino a quando non vengono prese misure per rimuoverli dell'ecosistema del gioco».²³⁸ Sono una tipologia di contenuti con cui gli altri giocatori si imbattono per caso durante le sessioni di gioco e, inoltre, tali interventi permangono in rete dal momento che generalmente sono successivamente rimessi in circolo attraverso diverse piattaforme, tra cui YouTube, e pagine web dedicate. Per spiegare in che cosa consiste il *grief play*, Meades racconta il contenuto di un video caricato su YouTube dal gruppo *iCanHasGrief?*²³⁹ che produce prevalentemente video di griefing contro i giocatori di *Minecraft* (Mojang Studios, 2011). Il video mostra un gruppo di *grefers*, ovvero giocatori molesti, intenti a distruggere il mondo realizzato da un utente mentre prendono a picconate il paradiso ameno creato dalla vittima. Il video è un montaggio dei momenti più drammatici degli atti vandalici del gruppo di giocatori e dei loro scherni ai danni del giocatore, e dimostra come chi si cimenta nel grief-play sia paragonabile al cosiddetto bullo da parco giochi, che molesta le sue vittime dandone inoltre spettacolo. Chi si cimenta nel grief-play, spiega Meades, si lascia andare ad atti di «dominio immediato, che si estendono nel tempo e nello spazio» e che gode nel vedere che i presenti sono consapevoli di quello che sta succedendo ma decidono di non intervenire per evitare di essere coinvolti. L'atto del grief-play si esaurisce quando chi lo compie si è stufato e non ha più voglia di perseguire le sue azioni, ma gli effetti di tali azioni non si limitano alla situazione in-game in quanto, come dimostra il video utilizzato come esempio dall'autore, questi atti sono poi condivisi online e la vittima è di conseguenza esposta alla derisione di altri utenti. L'autore chiosa spiegando come questo tipo di azioni non portano ad alcun beneficio in relazione al sistema-gioco, anzi, i protagonisti di queste azioni possono essere espulsi temporaneamente o addirittura per sempre dai server di

²³⁸ Ivi, p. 140.

²³⁹ <https://www.youtube.com/user/iCanHasGrief>

gioco.²⁴⁰ Il grief-play ha come obiettivo quello di arrecare il maggior danno e fastidio possibile agli altri giocatori proprio per il piacere di farlo e per appagamento dato dalla trasgressione dei codici sociali condivisi: il griefer, sostanzialmente, desidera far arrabbiare gli altri giocatori imponendo il proprio dominio, arrecando frustrazione e rovinando il divertimento che deriva dall'attività ludica. Il grief-play si avvicina molto alle attività di *trolling* online, tanto che spesso alcuni utenti utilizzano i due termini in modo intercambiabile. La differenza tra le due attività può essere individuata nel fatto che il trolling, come spiega Meades, è un'attività individuale in cui chi la pratica cerca di dare sui nervi ai giocatori senza però causare alcun danno fisico durante le sessioni di gioco, limitandosi spesso ad insulti nelle chat di gioco o nei commenti; il grief-play, invece, assume una forma più fisica e immediata, e si fa forza anche della carica intimidatoria data dal gruppo. Alla radice di entrambe le attività, ad ogni modo, c'è la volontà di disturbare gli altri giocatori e il godimento che ne deriva. Le attività di *boosting* e *glitching*, invece, sfruttando direttamente i confini e i limiti del software di gioco. Con il primo si indica «il processo di comprensione approfondita dei principi di base del gioco e le sue regole costitutive, in cui si rifiuta tuttavia il modo in cui si dovrebbe giocare, senza tenere conto dunque delle regole operative di gioco».²⁴¹ Un esempio di boosting può consistere ad esempio, sempre secondo Meades, nella cooperazione tra due squadre avversarie che decidono di unire momentaneamente le forze per accaparrarsi le ricompense in modo più efficiente, nonostante il gioco sia di tipo competitivo. Come prosegue l'autore, «questo è il principio fondamentale del boosting: capire come funziona il gioco e i processi con cui si raggiungono gli obiettivi e trovare modi per raggiungere gli scopi desiderati in modo più efficiente attraverso la cooperazione

²⁴⁰ Ad esempio, per Minecraft, le risorse rubate all'utente del video possono essere utilizzate solo dal server da cui provengono, quindi, se i bulli vengono bannati, non potranno più usufruire delle risorse acquisite.

²⁴¹ A.F. Meades, *op. cit.*, p. 75.

e la collusione».²⁴² Il glitching si avvale sempre di una comprensione profonda del gioco ma con l'obiettivo di trovare punti di debolezza nel software di gioco: «il *glitcher* – colui che si dedica a tale pratica – cerca situazioni in cui il codice del gioco contiene funzioni sconosciute o inaspettate che consentono nuovi modi di giocare, da un modo per rendere un'arma più potente, a un modo più rapido di navigare nell'ambiente di gioco»,²⁴³ oppure può semplicemente ammirare quelle interruzioni funzionali che cambiano l'estetica di spazi, livelli, addirittura personaggi. I glitch sono delle interruzioni funzionali del flusso di gioco, e possono essere sia di natura estetica sia operativa. Le ultime due categorie di controgioco individuate da Meades sono l'*hackeraggio* delle piattaforme hardware e il *modding*, due attività che descrivono un tipo di controgioco che non si concentra su linguaggi o atti offensivi, ma piuttosto sulla violazione dei termini contrattuali imposti dagli sviluppatori di software e piattaforme. Il modding consiste nella modifica e nella personalizzazione di console, computer, periferiche di gioco come controller, ma anche degli stessi videogiochi per l'introduzione di modalità di gioco alternative o funzionalità inizialmente non previste dai game designer. La mod sviluppata dall'utente *alainbm* per *The Sims 4* (Maxis, 2014) chiamata *Dreams and Nightmares*, ad esempio, permette ai giocatori di far sperimentare ai propri *sim* (i personaggi del gioco) incubi o sogni durante il loro riposo. Questa mod, oltre ad ampliare le possibilità di gioco, ha anche un impatto sulle emozioni dei *sim*, presentando quindi ai giocatori una esperienza videoludica più ricca, complessa e divertente. L'hacking delle piattaforme, invece, si riferisce generalmente «all'elusione delle funzioni di sicurezza dell'hardware dei videogiochi, consentendo agli utenti di eseguire codici software non firmati»²⁴⁴, giochi piratati, applicazione sviluppate in proprio, ecc. Queste attività sono tendenzialmente più facilmente eseguibili su un PC, mentre nel caso di console come PlayStation, Xbox o Nintendo, in quanto sistemi chiusi, si richiedono

²⁴² *Ibidem*.

²⁴³ *Ibidem*.

²⁴⁴ Ivi, p. 118.

maggiori abilità e comprensione dei meccanismi di funzionamento delle piattaforme hardware e l'elusione delle restrizioni di sicurezza che sono incorporate nell'hardware.

La disamina di Meades illustra ampiamenti alcune delle più interessanti modalità di controgioco e le diverse forme secondo cui i giocatori vi si approcciano, ma oltre a descrivere il loro operato, l'autore fa anche una considerazione interessante. I giocatori che prendono parte a queste attività non lo fanno per andare contro ai sistemi di gioco con la volontà di attaccare il sistema in quanto gioco, bensì

I controgiocatori sono sedotti dai giochi al punto da desiderare di avvicinarsi ad essi, di contribuire alla loro produzione e di essere visti come autorità a un certo livello. E questo nonostante i reali impatti negativi derivanti dal counterplay: infastidire i giocatori, minare il funzionamento commerciale dei giochi e infrangere la legge. Sembra che per molti ciò sia motivato non da un desiderio di resistenza, distruzione e cambiamento, ma dal desiderio di essere assorbiti dai giochi, di usarli come spazi quasi di culto per il gioco in tutte le sue forme più caotiche, finalmente svincolati dalle regole.²⁴⁵

Meades riassume infine le caratteristiche del counterplay secondo le seguenti caratteristiche²⁴⁶:

- È una forma di gioco dinamica e libera, strettamente legata alla paidia e in contrasto con il gioco restrittivo;
- Può opporsi a qualsiasi elemento del sistema che costituisce un videogioco e può farlo intenzionalmente o meno;
- La sua identificazione avviene nell'ambito sociale;

²⁴⁵ Ivi, p. 109.

²⁴⁶ Ivi, p. 23-24.

- Al controgiocatore viene spesso attribuito uno status speciale. Viene identificato in modo diverso e le sue azioni sono spesso associate a identità come griefer (chi infastidisce gli altri), cheat (un imbrogliatore), hacker;
- Gli atti di controgioco possono essere considerati in modo conflittuale come usi legittimi degli spazi di gioco da diversi gruppi di giocatori;
- Le culture partecipative e di produzione dei fan hanno ampliato la portata e la frequenza dei potenziali atti di controgioco, grazie al fatto che i giocatori interagiscono con i videogiochi a un livello produttivo ed emotivo più vicino;
- Si avvale dell'ambiguità e dell'assenza di regole imposte, ma emerge anche in contesti in cui le regole sono applicate in modo troppo rigido e visibile;
- Può sfociare in forme di escalation se il controgiocatore intensifica le proprie azioni;
- È piacevole;
- Il controgioco viene realmente compreso solo quando è finito o, per essere più precisi, una volta che il controgioco è finito viene tradotto in una narrazione (ad esempio viene condiviso sui forum oppure come video per YouTube).
- Interazioni offensive o asociali del giocatore, ad esempio il grief-play;
- Non rispetto delle regole, ad esempio violazione del codice di comportamento;
- Sfruttamento delle vulnerabilità del sistema di gioco, ad esempio barando e utilizzando exploit;
- Modifica di periferiche non autorizzate, ad esempio la creazione e l'uso di controller automatici;
- Hacking di hardware non autorizzato, ad esempio console a cui sono state rimosse le contromisure di sicurezza;
- Sviluppo e utilizzo di software artigianale e illecito, ad esempio programmi di modifica;
- Pirateria di giochi e sistemi e abusi di copyright, ad esempio l'uso di immagini ISO di giochi;

- Modifica illecita di giochi;
- Accesso non autorizzato ai sistemi di videogiochi e accesso/distribuzione di contenuti.

Tuttavia, come nota l'autore, le diverse tipologie di controgiooco da lui esaminate non esaurisce l'intero spettro delle pratiche. Ad esempio, il suo studio condivide delle similarità con altri concetti che analizzano forme alternative di gioco e di gameplay, sia nei giochi analogici sia in quelli digitali, che deviano da quella che è la norma o la consuetudine dell'attività ludica prevista dalle regole e dai game designer. Tra questi, Meades menziona i seguenti concetti: *games of order/disorder* (Sutton-Smith 1977), *dark play* (Schehner 1988, 2013), *pre-rational play* (Spariosu 1989), *transgressive play* (Aarseth 2007), *deludology* (Kücklich 2007), *bad play* (Myers 2005, 2010), e *countergaming* (Galloway 2006).

Il teorico neozelandese Brian Sutton-Smith «considera il gioco come un atto di “sopravvivenza emotiva”»²⁴⁷ che, «a prescindere dalle sue funzioni sociali, consiste in una consultazione con emozioni profonde».²⁴⁸ In tal senso, il momento del gioco crea una situazione di possibilità in cui volontariamente fare esperienza di una pleora di temperamenti ed emozioni diverse, così come successi e fallimenti. All'intero del gioco, inoltre, i giocatori potrebbero anche decidere di creare «un mondo non civilizzato o addirittura primordiale che sfida le convenzioni della società adulta».²⁴⁹ Seguendo il ragionamento di Sutton-Smith, il gioco dunque non è solamente portatore di una condizione d'ordine, ma anche di disordine. Come afferma lo studioso Thomas Henricks in relazione agli scritti di Sutton-Smith, il lavoro del teorico accoglie questo duplice punto di vista per contrastare i temi prevalenti negli studi sul gioco, ovvero «l'idealizzazione del

²⁴⁷ T. Henricks, (2009). Orderly and Disorderly Play. A Comparison. *American Journal of Play*. 2., p. 12.

²⁴⁸ Ivi, p. 13.

²⁴⁹ *Ibidem*.

gioco e la sua visione come progresso».²⁵⁰ Secondo questo quadro analitico, infatti, il gioco rappresenta una ricerca d'ordine, «un esercizio di controllo cognitivo ed emotivo o addirittura un'impresa morale in cui le persone sviluppano idee circa il comportamento appropriato da tenere nelle comunità umane».²⁵¹ Tuttavia, come dichiara Henricks, secondo Sutton-Smith il gioco può servire anche ad altri scopi e assumere forme diverse: il gioco, dunque, può essere sia creatore d'ordine sia creatore di disordine, «deve essere inteso come una relazione di scambio reciproca»²⁵² tra i giocatori. Come spiega l'autore continuando ad analizzare gli studi di Sutton-Smith,

In questi momenti, i giocatori non cercano la padronanza; cercano l'eccitazione che deriva dall'essere fuori controllo e le risposte creative che possono ottenere. Come ci ricorda Sutton-Smith, i bambini giocosi a volte cercano il nuovo e il fantastico. In questo modo, desiderano andare oltre la zona di sicurezza dei comportamenti e delle immaginazioni precedenti e scoprire cosa possono fare in nuovi contesti. Secondo l'interpretazione più ampia che Sutton-Smith dà del gioco (1997), queste attività preparano efficacemente le persone ad affrontare mondi sconosciuti [...]. Certamente, il gioco non è solitamente considerato un comportamento compulsivo guidato da questo o quel sentimento interiore. Tuttavia, i giocatori spesso corteggiano il pericolo mettendosi in situazioni che suscitano emozioni forti e primarie come paura, disgusto, sorpresa, rabbia, felicità e tristezza. Vogliono sentire il potere di queste emozioni come sentono il potere delle forze esterne. Ma non vogliono capitolare di fronte ad esse. [...].²⁵³

Se da un lato gli interventi di disordine, nel gioco, possono sviluppare le qualità creative dei giocatori²⁵⁴, il teorico e professore americano Richard Schechner

²⁵⁰ Ivi, p. 29.

²⁵¹ *Ibidem.*

²⁵² *Ibidem.*

²⁵³ Ivi, p. 30.

²⁵⁴ Ivi, p. 35.

concentra le sue riflessioni sul concetto di *dark play* nell'ambito dei performance studies, che descrive quelle «situazioni in cui non tutti i giocatori sono consapevoli di prendere parte a un'attività che per altri è ludica – in altre parole, in cui le azioni e gli enunciati non sono letterali o veri».²⁵⁵ Gli studiosi Jonas Linderoth and Torill Elvira Mortensen evidenziano come per Schechner «il gioco oscuro sia la sovversione di questi meta-indizi che ci dicono quando le azioni e gli enunciati devono essere intesi come giocosi».²⁵⁶ Il gioco oscuro può essere inteso, dunque, come una forma di inganno²⁵⁷ in cui coesistono due realtà contraddittorie e, infatti, alcuni esempi utilizzati da Schechner per spiegare il concetto sono ad esempio i giochi di truffa, furto d'identità, travestimenti, ecc.²⁵⁸ Ciò che caratterizza il dark play, dunque, è la condizione di cecità dei partecipanti, i quali non sono consapevoli di essere all'interno del gioco, oppure addirittura «non sono implicitamente in grado di acconsentire al loro coinvolgimento».²⁵⁹ In alcuni casi il concetto può però riferirsi anche a contenuti tematici o narrativi nei giochi che potrebbero essere controversi. Il dark play, dunque, è un concetto che offre una visione alternativa al consueto quadro analitico in cui l'azione ludica è portatrice di ordine e progresso per intercettare spazi liminali in cui creare rapporti di tensione che possono stimolare il pensiero critico. Il concetto di dark play sfida da un lato la visione romantica del gioco come attività liberatoria, mostrando come talvolta possa invece essere un mezzo di coercizione e controllo. Questo punto di vista condivide similitudini con le indagini dello studioso americano Aaron

²⁵⁵ T. E. Morntensen, J. Linderoth, A. ML Brown (2015). *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, Routledge, p. 5.

²⁵⁶ Ivi, p. 5.

²⁵⁷ *Ibidem*.

²⁵⁸ Schechner menziona questi esempi nella serie di video lezioni *Performance Studies: An Introduction*, pubblicate sul canale YouTube di Companion Websites di Routledge. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2qa5wPftAsU>

²⁵⁹ M. Johnson (2019). Deep play and dark play in contemporary cinema. *New Review of Film and Television Studies*, 17, p. 1-18.

Trammell, il quale sostiene che la definizione tradizionale eurocentrica di gioco come attività divertente, volontaria, universale e condivisa, sia in realtà incompleta.²⁶⁰ Secondo lo studioso, tale punto di vista rischia di escludere le esperienze delle comunità BIPOC²⁶¹, ovvero nere, indigene e di colore (non afroamericane quindi). Trammel, dunque, interpreta il gioco come un modo per affrontare la complessità della vita e il trauma storico legato alla schiavitù e alla colonizzazione, aspetti ignorati dalle teorie europee dominanti come quelle di Huizinga e Caillois. Egli critica la visione tradizionale del gioco come attività puramente positiva, sostenendo che questa definizione privilegia chi ha accesso a condizioni di svago. Ad esempio, anche situazioni come il bullismo nel parco giochi dimostra il lato oscuro del gioco, dove i bambini si inseguono e si tormentano, rivelando che l'attività ludica può anche essere dolorosa e caotica, non per forza sempre piacevole.²⁶² Dunque, includere nel concetto di gioco elementi come il dolore e la tortura consente di affrontare la sua dimensione più oscura e traumatica, ricordando le esperienze di sofferenza e resilienza. Difatti, Trammel propone di *riparare*²⁶³ il concetto di gioco rendendolo più inclusivo, staccandosi da una visione eurocentrica, e capace di riflettere sia il piacere sia il dolore.

²⁶⁰ Trammell A. (2023). *Repairing Play. A Black Phenomenology*, The MIT Press, p. 1-19.

²⁶¹ Il termine *BIPOC* fa riferimento all'acronimo Black, Indigenous e People of Colour (neri, indigeni e persone di colore) diffusosi in seguito ai movimenti di protesta Black Lives Matter dopo l'uccisione di George Floyd a maggio del 2020.

²⁶² Questo punto di vista contrasta anche con una delle caratteristiche delle forme di controgiochi delineate da Meades, secondo cui tali attività possiedono sempre una connotazione positiva per chi le pratica. Tuttavia, questa prospettiva, nell'ottica del ragionamento di Trammell, non considera il punto di vista di coloro che si trovano coinvolti involontariamente in questi contesti, percependo le attività oppostive come potenzialmente dannose.

²⁶³ Trammel A., *op. cit.*, p. 14.

Lo studioso e accademico rumeno Mihai Spariosu riflette invece su come l'interpretazione del concetto di gioco nella letteratura occidentale abbia sempre «fluttuato tra vari insiemi di valori razionali e pre-razionali».²⁶⁴ Come lo studioso sottolinea nel saggio *Dionysus Reborn* (1989),

Per esempio, il pensiero pre-razionale concepisce generalmente il gioco come una manifestazione del potere nella sua forma "naturale", non addomesticata e non mediata, che va dal puro piacere della liberazione emotiva alla violenza cruda e arbitraria. Il potere può essere sperimentato sia come gioco estatico, esuberante e violento, sia come un piacevole affiorare e fluire di forti emozioni. Il pensiero razionale, al contrario, separa generalmente il gioco sia dal potere non mediato o "innocente" sia dalla violenza cruda. Anzi, vede il gioco come una forma di mediazione tra ciò che ora reprime come "irrazionale" (il conflitto caotico delle forze fisiche, l'eruzione disordinata di emozioni violente, l'appagamento spudorato dei sensi fisici, ecc.) e la ragione dominante, o la volontà universale di ordine.²⁶⁵

Per quanto riguarda il concetto di gioco pre-razionale, Spariosu individua alcuni concetti principali, tra cui «il gioco come conflitto arbitrario e violento di forze fisiche o come un incessante divenire fisico, il gioco come caso-necessità, il gioco-mimesis, il gioco come modalità d'essere pre-razionale e il gioco come libertà sfrenata».²⁶⁶ Il gioco razionale, invece, si lega ai concetti di ordine, di raziocinio, di libertà limitata e regolata dal caso e dalla necessità.²⁶⁷ Nello studio dell'autore, queste due modalità di gioco non si escludono a vicenda, seppur appartengono a due poli opposti, ma coesistono in quanto «la mentalità pre-razionale non scompare con l'avvento di quella razionale, ma viene semplicemente sommersa o

²⁶⁴ M. Spariosu (1989). *Dionysus Reborn. Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*, Cornell University Press, p. IX.

²⁶⁵ Ivi, p. 12.

²⁶⁶ *Ibidem*.

²⁶⁷ *Ibidem*.

repressa».²⁶⁸ Un altro concetto menzionato da Meades che afferisce alle pratiche di gioco non standard e non regolata da regole, è la nozione di *transgressive play*²⁶⁹ discussa dall'accademico norvegese Espen Aarseth in ambito videoludico presentando un tipo di giocatrice denominata *transgressive player*.²⁷⁰ Secondo Aarseth, «i giochi sono dei facilitatori che strutturano il comportamento dei giocatori e il cui scopo principale è il divertimento». All'interno dell'ambito di indagine dei game studies, secondo lo studioso, si riscontrano due macrocategorie di tipologie di giocatori: da una parte, quella di *implied player*, giocatore implicito, che Aarseth riconduce agli studi del teorico letterario Wolfgang Iser sul lettore implicito, *implied reader*, «un lettore ideale che “incarna tutte quelle predisposizioni necessarie affinché un'opera letteraria eserciti il suo effetto – predisposizioni stabilite non da una realtà empirica esterna, ma dal testo stesso”»²⁷¹; dall'altra, quella del *transgressive player*,²⁷² che riacquista la propria autonomia sul gioco attraverso i suoi stessi meccanismi. Il modello dell'*implied player*, dunque, agisce all'interno di un confine implicito «imposto al soggetto giocante dal gioco, una limitazione alla libertà di movimento e di scelta della persona che gioca».²⁷³ Tuttavia, precisa Aarseth, tale modello non descrive il comportamento di tutti i giocatori poiché i giochi stessi «sono macchine che a volte permettono ai loro giocatori di fare cose inaspettate, spesso solo perché queste azioni non sono esplicitamente vietate»,²⁷⁴ oppure perché alcune situazioni non sono state previste a monte dai game designers durante la progettazione del gioco. Lo studioso prosegue affermando che

²⁶⁸ Ivi, p. 97.

²⁶⁹ E. Aarseth (2007). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference*.

²⁷⁰ *Ibidem*.

²⁷¹ *Ibidem*.

²⁷² *Ibidem*.

²⁷³ *Ibidem*.

²⁷⁴ *Ibidem*.

I giochi sono macchine che a volte permettono ai loro giocatori di fare cose inaspettate, spesso solo perché queste azioni non sono esplicitamente vietate. In altre parole, non fanno parte del repertorio previsto dal gioco e, nella maggior parte dei casi, sarebbero state rese impossibili se i progettisti del gioco avessero potuto prevederle. Questi momenti di trasgressione del gioco sono comunque molto importanti per i giocatori e in molti casi vengono celebrati come eventi salienti o criticati come problematici e distruttivi. Un elenco di questi casi potrebbe includere la famosa rapina in *Eve Online*, dove una "gilda assassina" segreta ha ucciso il leader di un'importante cooperazione del gioco e ne ha rubato i beni, per un valore di molte migliaia di dollari reali. Un altro evento è la morte di Lord British nella versione beta di *Ultima Online* nel 1996: Rainz, un giocatore comune, riuscì, in modo poco plausibile, a uccidere l'avatar presumibilmente immortale del progettista del gioco, utilizzando un incantesimo di fuoco che funzionava in un modo che non avrebbe dovuto. In *Halo*, è stato scoperto un metodo chiamato "warthog jumping" per spingere gli avatar dei giocatori in alto nell'aria, accedendo così a parti del paesaggio non volute. Tutti questi momenti, che siano celebrati o derisi come imbrogli, rappresentano una trasgressione nei confronti del giocatore implicito.²⁷⁵

Dunque, Aarseth descrive il gioco trasgressivo, il transgressive play, «è un gesto simbolico di ribellione contro la tirannia del gioco, un modo (forse illusorio) per il soggetto giocato di recuperare il proprio senso di identità e unicità attraverso i meccanismi del gioco stesso».²⁷⁶ Il game designer e studioso tedesco Julian Kücklich sviluppa, invece, una cornice analitica per studiare le attività di gioco che non si conformano alle regole standard utilizzando il termine *deludology*.²⁷⁷ Come spiega l'autore, il verbo latino *deludo* si contrappone a *ludo*, che significa "giocare", per indicare l'azione di "imbrigliare, prendere in giro", dunque, per

²⁷⁵ *Ibidem*.

²⁷⁶ *Ibidem*.

²⁷⁷ J. Kücklich (2010). Seki. Ruledness and the Logical Structure Of Game Space. *Digarec Series*, 4 (2010), p. 36-62.

deludology si intende lo «studio degli imbrogli e delle truffe».²⁷⁸ Allo stesso modo, tale termine può essere messo in contrapposizione con la ludologia, disciplina che indica lo studio dei giochi e dell'attività ludica, non per alimentare «il dibattito tra ludologi e narratologi, ma piuttosto per avviare un nuovo confronto che non contrappone “i giochi come giochi” e “i giochi come storie”, [...] ma una visione più sfaccettata dei giochi come assemblaggi di pratiche, convenzioni, tecnologie e processi di soggettivazione»²⁷⁹ che include le modalità attraverso cui piegare le regole formali per analizzare ed esperire i giochi attraverso modalità e punti di vista alternativi. Se la ludologia, spiega Kücklich, è interessata a classificare i giochi attraverso sistemi formali quali regole, meccaniche, obiettivi, ecc, la deludologia assomiglia ad una pratica di decostruzione²⁸⁰ che analizza le varie modalità “di imbroglio”, di *cheating*, nei sistemi videoludici a giocatore singolo e multigiocatore. Anziché considerare la pratica del cheating come qualcosa di opposto alle azioni di gioco, lo studioso sostiene che tale attività è in grado di farci osservare i giochi sotto altri punti di vista²⁸¹, così come le modalità che portano i giocatori a non conformarsi di fronte alle regole. D'altronde, «finché esistono i giochi, esistono le regole. E finché esistono le regole, esiste la possibilità di infrangerle».²⁸² Come indica Kücklich, le pratiche di cheating nei videogiochi possono essere di vario tipo, e le loro conseguenze variano soprattutto in base al contesto, o a giocatore singolo o multigiocatore: nel primo caso, ad esempio, è

²⁷⁸ Ivi, p. 38.

²⁷⁹ *Ibidem*.

²⁸⁰ Ivi, p. 40.

²⁸¹ J. Kücklich (2007). Homo Deludens. Cheating as a Methodological Tool in Digital Games Research. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol 13(4), p. 355–367.

²⁸² Ivi, p. 362.

molto comune utilizzare guide di vario tipo e *walkthrough*²⁸³ per superare svariati tipi di ostacoli, tra cui livelli, sfide, oppure obiettivi, ma si possono trovare anche dei codici speciali che facilitano il gioco, come ad esempio il cheat *motherlode* in *The Sims* che permette di acquisire istantaneamente 50.000 *simoleons* (la valuta del gioco) ogni volta che si digita evitando così di dover far lavorare i propri sims; nel secondo caso, invece, i cheat influiscono non solo sull'esperienza di gioco di chi li utilizza, ma anche su quella degli altri giocatori, o in positivo o in negativo. Mentre nei giochi single player i cheat sono considerati un aiuto nel velocizzare o facilitare alcune attività di gioco, nei videogiochi multigiocatore il cheating è un'attività «strettamente monitorata dalla comunità dei giocatori, dagli operatori dei server e dagli sviluppatori dei giochi»²⁸⁴ poiché influisce negativamente sull'esperienza di gioco complessiva dei giocatori, andando a rovinare il divertimento altrui. Ed è proprio rispetto a quest'ultimo ambito, sostiene Kücklich, che analizzare le diverse pratiche di cheating sia in realtà una attività interessante, poiché permette di comprendere più a fondo le diverse tipologie di giocatori e di culture di gioco dei videogiochi multigiocatore e *massively-multiplayer games*, ovvero quei giochi che possono ospitare un grandissimo numero di giocatori su di un unico server. L'autore descrive ad esempio la sua esperienza di cheating nel videogioco di ruolo *Deus Ex* (Square Enix, 2000) come alla volontà di trovare mezzi alternativi per esplorare lo spazio di gioco²⁸⁵, poiché, come spiega l'autore,

durante il gameplay, i vincoli dello spazio di gioco sono spesso percepiti come limitazioni arbitrarie alla libertà di movimento del giocatore. Tuttavia, una volta

²⁸³ Il termine indica delle procedure dettagliate che spiegano passo dopo passo come superare diversi tipi di ostacoli all'interno di un gioco. Tali guide possono essere sia in forma scritta sia sotto forma di video, così i giocatori possono seguire a schermo la soluzione del livello o dell'obiettivo che intendono superare.

²⁸⁴ J. Kücklich (2007). Homo Deludens. Cheating as a Methodological Tool in Digital Games Research. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Vol. 13(4): p. 356.

²⁸⁵ Ivi, p. 360.

che lo spazio di gioco viene superato dall'uso dei codici cheat, diventa immediatamente evidente che questi vincoli forniscono una struttura per un ulteriore utilizzo significativo del gioco.²⁸⁶

Al perché i giocatori si dedicano alle diverse attività di cheating e più ingenerale contro le regole si interessa anche lo studioso americano David Mayers, che riflette sul concetto di *bad play*²⁸⁷, un tipo di gioco che non si limita soltanto ai videogiochi ma si estende a tutte quelle forme di gioco definite *disfunzionali* in quanto non si conformano né alle regole formali di gioco né a quelle socialmente condivise dai giocatori. Mayers aggiunge inoltre che questo approccio disfunzionale vale sia nei casi in cui un giocatore alle prime armi commetta errori non sapendo le regole di un gioco, sia nei casi in cui intenzionalmente si cerchi di sviare alle regole, affermando che

Nei videogiochi, il gioco inconsapevole è spesso denigrato come “noob”²⁸⁸; quello che include il grifing e comportamenti simili è invece un tipo di gioco distruttivo; mentre il gioco illegale in contesti di gioco implica, tra l'altro, lo sfruttamento delle regole e dei codici di gioco (comprese le regole commerciali) durante le attività di pirateria e di hacking.²⁸⁹

La disamina di Mayers sul concetto di bad play individua due categorie di indagine, una di tipo funzionale e l'altra invece di tipo formale: da un lato il gioco

²⁸⁶ *Ibidem.*

²⁸⁷ Myers, D. (2010). *Play Redux: The Form of Computer Games*. University of Michigan Press, p. 15-29.

²⁸⁸ Il termine *noob*, nei videogiochi, è un gergo utilizzato per descrivere un novellino, un giocatore alle prime armi o inesperto che ancora non ha preso confidenza con le meccaniche di un gioco e le strategie comunemente utilizzate dai giocatori più esperti. Il termine ha generalmente un'accezione negativa, quasi di insulto, per cui, specialmente dei contesti multigiocatore, è buona pratica offrire supporto ai nuovi giocatori anziché denigrarli per il modo “sbagliato” in cui giocano.

²⁸⁹ Myers, D., *op. cit.*, p. 15.

inteso come minaccioso, rischioso o comunque dannoso in qualche modo per sé e per gli altri; dall'altro, il gioco che si contrappone alle regole. La prima categoria esaminata dall'autore comprende quelle attività che comprendono un elemento di rischio elevato e che, proprio per questo, danno piacere a chi vi si cimenta. In tale gruppo Mayers fa rientrare ad esempio anche gli sport estremi e addirittura i vari atti di bullismo poiché, in modalità diverse, «il piacere di queste attività sembra essere determinato, in larga misura, dalla quantità di rischio che comportano».²⁹⁰ I media digitali, continua l'autore, offrono uno spazio d'azione relativamente sicuro dal punto di vista fisico ma certi comportamenti di gioco scorretto possono comunque arrecare danni emotivi e psicologici. Precedentemente, è stato infatti analizzato come la tipologia del grief play riguardi proprio un tipo di comportamento di gioco in cui si trae piacere dall'arrecare danno agli altri giocatori per rovinargli intenzionalmente l'esperienza di gioco, e consiste in una serie di comportamenti che vanno a danneggiare gli altri giocatori non solo rovinando loro la partita ma arrecando proprio frustrazione emotiva. L'attività è oltretutto rischiosa per chi la pratica perché può incorrere in espulsioni più o meno temporanee dai server di gioco ma a chi si cimenta nel grief play ciò non importa appunto. L'altra categoria identificata da Mayers è quella relativa all'infrazione delle regole di gioco o comunque quei comportamenti che non sono esplicitamente consentiti dalle regole rappresentate dal codice di gioco. Infatti, secondo l'autore, i comportamenti più interessanti dei giocatori non sono quelli che distruggono il codice, ma che sfruttano quest'ultimo giocando *con* le regole inscritte nel codice di gioco e testandone così limiti e possibilità. Lo studioso annovera tra questi comportamenti l'utilizzo di *exploits*, ovvero l'utilizzo di bug o glitch o l'utilizzo degli elementi del sistema gioco in un modo non previsto né dal game designer né dai comportamenti consueti dei giocatori e che può condurre ad un tipo di vantaggio nei confronti degli altri giocatori. Come spiega Mayers, «nonostante la natura programmata e tangibile delle regole incorporate nel codice di gioco, i

²⁹⁰ Ivi, p. 17.

videogiocatori sembrano giocare con la stessa frequenza con cui ignorano queste regole e con cui le rispettano».²⁹¹ Lo studioso specifica inoltre che gli exploits sono spesso resi disponibili dagli stessi game designer, i quali offrono ai giocatori modalità alternative di esplorazione ed utilizzo dello spazio di gioco attraverso sistemi regolati di infrangimento delle regole. Poiché queste exploit sono condivisi e approvati dai game designer, sono considerati preferibili rispetto a quelli non regolati dall'alto. Mayers spiega che un gioco che non può essere completamente controllato o limitato, svolge una doppia funzione all'interno di strutture regolamentate: da un lato aiuta a delineare i limiti e i confini del sistema entro cui si svolge; dall'altro, il gioco non controllato può portare alla produzione di situazioni paradossali in cui le regole sono simultaneamente rispettate e messe in discussione, dando vita a nuovi modi con cui interagire con il sistema stesso.²⁹²

L'ultimo concetto menzionato da Meades tra quelli che esplorano le pratiche di gioco oppostive è il concetto di *countergaming*²⁹³ elaborato dallo studioso americano Alexander Galloway. Tale pensiero descrive pratiche di appropriazione del mezzo videoludico per sovvertirne le caratteristiche formali e dare vita ad un «gioco dei significati»²⁹⁴ in cui il tradizionale gameplay è messo da parte per produrre un artefatto alternativo. Galloway sviluppa l'idea a partire dal concetto di *contro cinema* ideato da Peter Wollen per descrivere le opere filmiche di Jean-Luc Godard. Wollen ha utilizzato tale cornice analitica per «mappare la separazione fra il cinema classico hollywoodiano e le tecniche sperimentali dei film d'arte»²⁹⁵, e Galloway impiega lo stesso punto di vista per analizzare gli interventi artistici di matrice videoludica che interrompono il flusso del gameplay depotenziandolo o addirittura eliminandolo. Galloway riprende il commento di Peter Wollen ai film di Godard, in cui afferma che una delle caratteristiche più importanti è stata quella

²⁹¹ Ivi, p. 19.

²⁹² Ivi, p. 28.

²⁹³ A. Galloway, *op. cit.*, p. 164.

²⁹⁴ Ivi, p. 177.

²⁹⁵ Ivi, p. 168.

di rompere con la transitività narrativa²⁹⁶ e così facendo ha potuto «svincolare lo spettatore dall'incantesimo emotivo della narrazione forzandolo, grazie a questa interruzione, a rifocalizzarsi e a prestare di nuovo attenzione».²⁹⁷ Lo stesso meccanismo emerge dagli interventi di artisti nell'ambito di alcuni videogiochi e Galloway prende in esame alcune mod d'artista, come *Adam Killer* (1999-2001), e *Velvet Strike* (2002) di cui abbiamo parlato all'inizio del presente capitolo.²⁹⁸ Galloway, dunque, procede in questo parallelismo tra contro cinema e countergaming partendo dalle sette tesi dicotomiche del contro cinema di Wollen per porre delle basi formali per analizzare «quelle produzioni che hanno come obiettivo la resistenza culturale».²⁹⁹ Le sette caratteristiche che separano il cinema di Hollywood dalle tecniche sperimentali e i film d'arte sono le seguenti:

1. *Transitività narrativa versus Intransitività narrativa*. Il principio di consequenzialità, in cui un evento segue sempre un altro evento, contrapposto a buchi, interruzioni, costruzioni episodiche, digressioni inattese.
2. *Identificazione versus Alienazione*. Empatia e coinvolgimento emotivo verso un personaggio contrapposti alla rottura della quarta parete, personaggi multipli e scissi, commenti dell'autore.
3. *Trasparenza versus Esplicitazione*. “Il linguaggio non vuole essere visto”, come dice Siertsema, contrapposto al mostrare allo spettatore i meccanismi di funzionamento del film.
4. *Diegesi unica versus Diegesi multipla*. Un mondo unitario e omogeneo contrapposto a un mondo eterogeneo, che si apre a diversi codici e a diversi canali comunicativi.

²⁹⁶ Ivi, p. 166.

²⁹⁷ *Ibidem*.

²⁹⁸ Vedere pagina 18 del presente capitolo.

²⁹⁹ Ivi, p. 167.

5. *Chiusura versus Apertura*. Un oggetto autosufficiente e armonico all'interno dei propri confini contrapposto a un'intertestualità potenzialmente infinita ed eccedente, fatta di allusioni, citazioni e parodie.
6. *Piacevolezza versus Sgradevolezza*. Intrattenimento che vuole soddisfare lo spettatore contrapposto alla provocazione che punta a metterlo in difficoltà e a cambiarlo.
7. *Finzione versus Realtà*. Attori truccati, che recitano, contrapposti alla vita vera, al collasso della rappresentazione, alla verità.³⁰⁰

Come commenta Galloway citando Wollen, ciò che è interessante nei film di Godard è questo «mondo parallelo di sperimentazioni formali, separato ma al contempo integrato al cinema mainstream [...] e un rapporto simile emerge anche nei videogiochi contemporanei».³⁰¹ Galloway, dunque, applica la medesima logica dicotomica alle differenze che intercorrono tra le poetiche formali del gaming canonico e del countergaming, ricavando le seguenti categorie:

1. *Trasparenza versus Esplicitazione*. Rimuovere l'apparato dall'immagine contrapposto alle pure interazioni dell'apparato grafico o del codice, mostrate senza intenti figurativi. Se il cinema hollywoodiano nasconde il dispositivo, il cinema d'avanguardia lo rivela e la stessa dinamica si ha tra i giochi mainstream e gli interventi artistici di matrice videoludica d'avanguardia. Gli interventi del duo Jodi sono un esempio calzante, la cui attività può essere paragonabile, secondo Galloway, a quella di Godard nell'esplicitare il dispositivo quando ad esempio mostrano il codice sorgente come, ad esempio, in *untitled game* (1996-2001).

³⁰⁰ Ivi, p. 168.

³⁰¹ Ivi, p. 169.

2. *Gameplay versus Estetica*. Gameplay narrativo basato su una serie di regole coerenti contrapposto a sperimentazioni formali moderniste. Nei giochi mainstream forma e narrazione si fondono armoniosamente, come spiega Galloway, mentre negli interventi di countergaming spesso la narratività viene proprio cancellata oppure si rompe intenzionalmente il flusso stesso del gameplay con interventi che modificano lo spazio visivo, come accade in *Super Mario Clouds* di Cory Arcangel o *Adam Killer*, oppure *Velvet Strike*. La sperimentazione estetica, negli interventi di countergaming, soppianta il gameplay.³⁰²
3. *Modellazione figurativa versus Artefatti visuali*. Modellazione mimetica di oggetti contrapposta a glitch e altri prodotti inattesi del motore grafico. Se nei giochi mainstream si cerca di far assomigliare i volumi alla plasticità realistica delle forme anche quando sono finzionali, negli interventi artistici si intercettano o si creano quelle interruzioni visivi come bug o glitch che disturbano la purezza convenzionale dell'aspetto di gioco.
4. *Fisica naturale versus Fisica inventata*. Leggi del moto newtoniano, ray tracing, collisioni, ecc., contrapposte a leggi e relazioni fisiche incoerenti. Come nel caso precedente, «si rinnegano le tecniche convenzionali del gaming che replicano appunto la fisiologia e la percezione dell'occhio umano nel modo più fedele possibile»³⁰³ per sperimentazioni alternative.
5. *Interattività versus Non corrispondenza*. Collegamenti istantanei e prevedibili fra l'input sul controller e il gameplay contrapposti a barriere fra il controller e il gameplay. Se i videogiochi mainstream «privilegiano una relazione fedele e coesa tra le azioni del gamer sul controller e le conseguenze di queste azioni sul gameplay»,³⁰⁴ gli interventi artistici prediligono invece interruzioni anche di questi input creando un cortocircuito tra azione del gamer e input di gioco.

³⁰² Ivi, p. 169.

³⁰³ Ivi, p. 181.

³⁰⁴ Ivi, p. 182.

Tuttavia, Galloway sottolinea come queste dicotomie descrivano in realtà interventi dal punto di vista visuale e di intervento sul codice che cambia appunto come un gioco appare e si comporta non conformandosi alle regole perché appunto le cambia ma quello che non descrivono queste categorie è una critica al gameplay in quanto azione, manca quindi una critica all'azione. Galloway infatti afferma,

Guardando questa lista, si potrebbe concludere che non esiste una vera avanguardia dell'azione di gioco. In altre parole, il countergaming è essenzialmente progressista dal punto di vista visuale e reazionario per quanto riguarda l'azione: non evolve il gameplay, anzi, lo intralcia; oscura il videogioco inteso come gioco e lo riscrive come un'animazione primitiva senza game design.³⁰⁵

Secondo Galloway quello che manca è un'avanguardia dell'azione che presenti un gameplay radicale e non soltanto una grafica radicale³⁰⁶ e dunque introduce quella che secondo lui è la dicotomia da realizzare e che potrebbe «ridefinire il gaming e realizzare il suo vero potenziale di avanguardia politica e culturale»³⁰⁷:

6. *Azione di gioco versus Azione radicale*. Poetiche del gaming convenzionali contrapposte a modalità di gameplay alternative.

Come spiega Galloway,

Per azione radicale intendo una critica al gameplay stesso, poiché non sono le immagini a rendere i videogame unici, e tutte le mod che si concentrano sul ritoccare l'aspetto visivo di un gioco mancano completamente il punto in relazione al gaming e alla sua definizione. Gli artisti dovrebbero creare nuove grammatiche dell'azione, non nuove grammatiche della visione, dovrebbero

³⁰⁵ Ivi, p. 187.

³⁰⁶ *Ibidem*.

³⁰⁷ Ivi, p. 213.

creare algoritmi alternativi, dovrebbero reinventare il flusso di gioco e la posizione del gioco nel mondo, non solo le sue mappe e i suoi personaggi.³⁰⁸

Quello che Galloway auspica in merito al *countergaming* è quello di assistere «alla realizzazione del *countergaming* come *gaming*, proprio nel modo in cui Godard metteva in scena il contro cinema come cinema»,³⁰⁹ tuttavia, secondo l'autore il *countergaming* rimane per il momento un progetto incompiuto.

I concetti qui analizzati - *games of order/disorder*, *dark play*, *pre-rational play*, *transgressive play*, *deludology*, *bad play* - descrivono forme alternative di gioco e *gameplay*, così come atteggiamenti che esulano dal comportamento del giocatore standard, presentando tra loro alcune similarità. Innanzitutto, implicano spesso azioni che si contrappongono alle regole e al sistema di gioco, alle aspettative e a quella che è considerata la norma. Tuttavia, in quanto ambito formale progettato per funzionare in un certo modo, queste azioni sono intraprese dai giocatori per differenti motivazioni:

- *Disturbare gli altri*: David Mayers e Julian Kücklich, a gradi diversi, descrivono i comportamenti di giocatori che hanno come obiettivo quello di infastidire o turbare gli altri a tal punto da rovinare loro l'attività di gioco per il puro piacere di farlo, nonostante per i giocatori che intraprendono queste attività ci siano anche delle conseguenze, come ad esempio essere espulsi dai server di gioco. Oppure situazioni in cui, come descrive Richard Schechner, coesistono due realtà contraddittorie in cui uno o più dei partecipanti non sa di essere di fronte ad attività che per altri sono ludiche, dando adito a forme di inganno o di meta-gioco che giocano sulla natura incerta delle situazioni;

³⁰⁸ *Ibidem*.

³⁰⁹ Ivi, p. 189.

- *Ottenere un vantaggio*: Espen Aarseth, David Mayers, Julian Kücklich descrivono l'atteggiamento di giocatori interessati a trasgredire quelle che sono le modalità standard di gioco, solitamente condivise anche dagli altri giocatori, e sfruttare cheat, exploit, o altri punti deboli nell'architettura di gioco per ottenere un vantaggio sugli altri giocatori o sperimentare imprese mai provate prima, le quali possono avere conseguenze più o meno dannose anche per gli altri giocatori soprattutto se effettuate nei contesti multigiocatore.
- *Scoprire modalità di gioco diverse*: Brian Sutton-Smith va oltre l'idealizzazione del gioco come ordine e progresso e si interessa, ad esempio, a tutte quelle forme ludiche in cui i giocatori si sottopongono volontariamente a situazioni pericolose o compromettenti per sperimentare una vasta gamma di emozioni e situazioni diverse. Similmente, anche Mihai Spărosu pone l'attenzione sulla volontà di andare oltre la concezione razionale di gioco per intercettare quelle situazioni in cui l'attività ludica non ordinata può dare adito ad un fluire di forti emozioni. In ambito prettamente videoludico, invece, Espen Aarseth e Julian Kücklich riflettono invece sulla volontà di alcuni giocatori di non seguire i comportamenti standard previsti dal game designer ma manipolare lo spazio di gioco a proprio piacimento per trovare nuove modalità di gioco.
- *Personalizzazione e trasgressione*: come Meades illustra, le pratiche di modding e hacking sono guidate da finalità diverse, che vanno in contro sia al desiderio dei giocatori di personalizzare i propri giochi preferiti e avere un'esperienza ludica più personale; sia alla volontà di sperimentare modalità di gioco nuove, a volte anche a danno degli altri giocatori; sia di esercitare maggiore controllo su hardware e apparati ludici trasgredendo le regole contrattuali di utilizzo.

Le indagini sulle modalità oppositive di gioco si concentrano spesso sull'aspetto sociale di tali pratiche, dal momento che queste azioni di disturbo non si pongono solo contro le regole formali di gioco ma anche contro il codice di condotta

condiviso da tutti i giocatori, andando così ad imporsi da un lato sul progetto così come pensato dal game designer, e dall'altro sulla volontà dei giocatori di creare un ambiente di gioco favorevole per tutti. Tuttavia, la trasgressione del giocatore e la sua presa di comando all'interno del gioco è una parte un'illusione, come suggerisce Aarseth. Questi comportamenti emergono infatti dalla natura stessa del gioco, poiché spesso accade che i «game designer non hanno potuto prevedere tutti i possibili eventi del sistema gioco».³¹⁰ Lo studioso Jesper Juul parla infatti del concetto di emergenza applicato ai videogiochi «per spiegare come i questi possano presentare un'enorme quantità di variazioni pur essendo basati su regole semplici, e come queste variazioni non siano casuali o fornite dall'utente, ma siano una conseguenza non ovvia delle regole del gioco».³¹¹ Per emergenza, spiega il game designer, si intende una struttura di gioco caratterizzata da «una serie di regole semplici che si combinano per formare variazioni interessanti»³¹², ovvero si possono generare numerose varianti di gioco i cui poi i giocatori progettano strategie diverse per affrontarle. Juul prende in prestito il concetto di emergenza dall'accademico e studioso John H. Holland, il quale lo descrive come segue,

L'emergenza si verifica solo quando le attività delle parti non si sommano semplicemente per ottenere le attività complessive. Infatti, l'insieme è più della somma delle sue parti. Per rendersene conto, torniamo a guardare gli scacchi. Non possiamo ottenere un quadro rappresentativo di una partita in corso sommando semplicemente i valori dei pezzi sulla scacchiera. I pezzi

³¹⁰ E. Aarseth (2007). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference*.

³¹¹ Jesper J. (2002). The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere University Press, p. 323-329.

³¹² *Ibidem*.

interagiscono per supportarsi a vicenda e per controllare varie parti della scacchiera.³¹³

In ambito videoludico, secondo Juul, il concetto di emergenza rappresenta una terza via che descrive da una parte le azioni desiderate dal game designer che ha progettato il gioco e dall'altra l'attività di giocatori non prevista a monte. Come aggiungono inoltre Salen e Zimmerman, le regole non descrivono tutti i possibili comportamenti che possono essere acquisiti dai giocatori durante una sessione di gioco e ciò che è interessante è appunto la descrizione di uno spazio di possibilità che permette ai giocatori di «esplorare tutti i modi possibili di giocare».³¹⁴

Se da un lato i concetti di controgioco e forme oppositive di gioco sopra elencate descrivono comportamenti che si pongono in generale o contro le regole di gioco o contro le aspettative degli altri giocatori, la riflessione di Galloway offre un punto di vista alternativo. L'analisi di Galloway sul *countergaming*, invece, si discosta dalle precedenti in quanto il suo quadro di riferimento non guarda né ai *game studies* né agli studi sul gioco, bensì alle tesi sviluppate da Peter Wallen per analizzare le differenze tra il cinema hollywoodiano e il cinema d'artista. La disamina di Galloway non si concentra sul ruolo delle regole o del giocatore standard, ma si concentra su interventi che riscrivono e interrompono il flusso del *gameplay* per produrre un artefatto alternativo che si appropria del mezzo videoludico per dire altro. Lo studioso descrive infatti modi d'artista e interventi che si appropriano del mezzo videoludico per produrre opere in cui il *gameplay* e l'azione ludica vengono eliminati in favore di un gioco di significati che pone il *gaming* tradizionale in contrasto con modalità di *gameplay* alternative. Tuttavia, secondo l'autore, il *countergaming* resta ancora oggi incompiuto in quanto si deve ancora sviluppare un'avanguardia dell'azione che vada oltre l'intervento visivo per

³¹³ *Ibidem.*

³¹⁴ K. Salen, E. Zimmerman, *op. cit.*, p. 171.

«ridefinire il gaming e realizzare il suo vero potenziale di avanguardia politica e culturale»³¹⁵ proprio come critica al gameplay stesso.

Il saggio di Galloway è stato pubblicato nel 2006 e l'autore non ha più approfondito tale concetto. Inoltre, la sua analisi si concentra sulle mod d'artista e lascia inesplorato un ambito performativo in cui non si utilizzano né mod né interventi sul codice di gioco, ma si riflette sul gameplay e le meccaniche attraverso ricognizioni dello spazio videoludico per portare in superficie «il sostrato ideologico»³¹⁶ che veicolato dal sistema gioco. L'analisi di Galloway introduce un altro elemento fondamentale, diverso rispetto alle precedenti analisi sulle modalità oppositive di gioco: ovvero la volontà di porsi in contrasto con l'attività di gioco standard non per guadagnare un vantaggio sugli altri giocatori, e neppure per trovare modalità di gioco alternative, bensì per indagare temi diversi, tra cui «la relazione tra l'immaginario videoludico e le specifiche disposizioni politiche dei giocatori, le ideologie del divertimento elettronico, e gli effetti socio-culturali della tecnologia digitale»³¹⁷ e valutare «l'intera infrastruttura nella quale il divertimento elettronico è prodotto, fruito, discusso».³¹⁸ L'analisi del sistema-gioco qui affrontata assume un ruolo di primaria importanza per la comprensione di molteplici aspetti di un videogioco. Essa consente di evidenziare come le meccaniche ludiche, nella loro traduzione in forma giocabile, non siano mere astrazioni, bensì modelli in scala di sistemi reali, siano essi economici, come nel caso di *Animal Crossing: New Horizons*, culturali oppure sociali. Alla luce di questa premessa, si rende necessaria anche un'analisi del gioco all'interno del panorama mediale contemporaneo. Tale approccio si fonda sulla necessità di non considerare i videogiochi come isolati dalla realtà, quindi soltanto come “giochi”, ma al contrario come prodotti che «possono anche sconvolgere e modificare

³¹⁵ A. Galloway, *op. cit.*, p. 189.

³¹⁶ M. Bittanti (2022). *Reset. Politica e videogiochi* (A cura di), Mimesis Edizioni, p. 489.

³¹⁷ Ivi, p. 7-8.

³¹⁸ Ivi, p. 8.

atteggiamenti e convinzioni fondamentali sul mondo, portando a cambiamenti sociali potenzialmente significativi a lungo termine». ³¹⁹

1.2 Spazi di gioco e spazi di negoziazione

Come menzionato precedentemente, durante la crisi sanitaria da COVID 19 il videogioco *Animal Crossing: New Horizons*, pubblicato da Nintendo durante il primo lockdown, è diventato un successo mondiale e uno dei titoli più giocati tra il 2020 e il 2021. In un momento in cui la quotidianità è stata completamente sconvolta, relegata alle sole mura di casa e senza alcun tipo di cesura tra vita privata e vita lavorativa, ACNH ha tenuto compagnia a milioni di giocatori aiutandoli a scandire le giornate attraverso piccoli task rilassanti e ambientazioni esteticamente confortevoli, promuovendo nuove forme di socialità. ACNH ha esercitato su milioni di utenti un effetto di comfort e rilassatezza così significativo da renderlo il gioco per eccellenza con cui trascorrere il tempo durante il lockdown. Tuttavia, dietro a questo effetto calmante e alla brillantezza patinata di oggetti d'arredo esteticamente iper-curati, si celano pratiche di accumulo compulsivo e di sfruttamento intensivo delle risorse naturali che fanno di ACNH un modello in miniatura delle logiche capitaliste contemporanee. Parallelamente, tali dinamiche hanno generato una serie di contro-narrazioni che esplorano e svelano l'ideologia capitalista sottesa al gioco. Nel 2020, l'artista americano Brent Watanabe ha realizzato una video performance dal titolo *Animal Crossing: All Mine (2020)*, in cui documenta il compulsivo accumulo del maggior numero possibile di beni di consumo per indagare come le meccaniche di gioco siano in realtà una forma di propaganda che normalizza il consumismo, lo sfruttamento della natura e degli NPC a scopo di lucro. Watanabe afferma che la ripetitività infinita di piccole azioni

³¹⁹ I. Bogost (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, p. IX.

sostanzialmente inutili, lo ha fatto sentire quasi come se fosse intrappolato in una specie di purgatorio videoludico:

Come molte altre persone durante il lockdown per il COVID-19, mi sono rifugiato nei videogiochi come forma di evasione, e data la popolarità di *Animal Crossing*, ho deciso di provarlo. Sono rimasto sbalordito dal ciclo infinito di un'esistenza simile a quella del purgatorio: svegliarsi, completare compiti ripetitivi, consumare, migliorare, scartare, ripetere. Ho abbracciato questo spirito e ho trascorso le successive 150+ ore asfaltando l'intera isola mentre raccoglievo più beni di consumo possibili, per poi alla fine esporli e ammucciarli su ogni pixel quadrato dell'isola.³²⁰

Diversamente dalla serie *The Sims* (Electronic Arts, 2000), in cui ogni oggetto utilizzabile dai *sims*³²¹ ha una funzione d'uso e può rompersi influenzando la loro vita in negativo oppure in positivo, in ACNH gli oggetti d'arredo non hanno alcuna funzione pratica: non possono rompersi, non possono essere riparati, non servono a preparare alcun sostentamento fisico per il proprio avatar, non possono essere utilizzati. Possiamo solo ammirare alcune piccole interazioni, come ad esempio il vapore che esce dal coperchio della macchina da caffè o il rumore del frullatore quando viene toccato. La loro funzione è solamente di tipo estetico: tutti gli oggetti di ACNH sono piacevoli alla vista, sono carini, e lo sono anche gli oggetti teoricamente più "brutti" o di scarto, come ad esempio i barili di petrolio o le stazioni di benzina. Come commenta il giornalista Matteo Lupetti, i rifiuti di ACNH «non rappresentano (solitamente) uno degli stadi finali della vita di un oggetto ma l'ennesimo modello tridimensionale e decorativo posizionabile a piacere sulla propria isola».³²² Gli oggetti decorativi sono come dei collezionabili

³²⁰ https://bwatanabe.com/ACNH_2020.html

³²¹ Termine che indica i personaggi della celebre serie videoludica.

³²² È possibile consultare l'articolo integrale al seguente indirizzo: <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2020/09/animal-crossing-all-mine-videogioco-cinema-capitalismo/>

messi in mostra, un indice della quantità di *roba* posseduta: alcuni di essi sono più rari di altri perché connessi ad eventi speciali o alla stagionalità; altri sono estremamente costosi, come la “macchina di lusso dorata”, una piccola macchina che non può neanche essere utilizzata dal modico valore di 300.000 stelline; oppure “la piccola corona”, per una modesta cifra di 1 milione di stelline. Guadagnare cifre così importanti da spendere per un singolo oggetto, significa dedicare ogni sessione di gioco al farming, dunque alla raccolta senza fine di risorse naturali e minerali destinati alla vendita, oppure, per risparmiare un po’ di tempo, trasformare la propria isola in un raccolto intensivo di alberi da frutto. In ACNH, fuggire le logiche di mercato è strutturalmente impossibile. L’intervento di Watanabe esamina la glorificazione del consumismo³²³ promossa dal videogioco attraverso la realizzazione di un’isola in cui l’artista ha passato più di 150 ore ad accumulare decine e decine di oggetti diversi, disposti su ogni centimetro quadrato disponibile: flipper, una piscina con uno squalo vivo all’interno, WC d’oro, barili di petrolio, bagni chimici, tombe, nani da giardino, ferri da stiro e fornelli a gas, un biliardino, un fossile di pterodattilo e maxi peluche, pneumatici, distributori di lattine, lettini prendisole, un timone, mobili di vario tipo, alberi, camini, un cono gigante, filo spinato, e chi più ne ha più ne metta. Per enfatizzare il tema dell’accumulo intrinseco al gioco, l’artista ha disposto gli oggetti in pile sovrapposte, creando un’opprimente sensazione di congestione spaziale. Di conseguenza, numerosi percorsi e aree dell’isola risultano bloccati, limitando la mobilità degli abitanti e del suo stesso avatar. Anziché essere oggetti da esposizione, questi si trasformano in ostacoli fisici, conglomerati dai mille colori e forme che trasformano l’isola in una sorta di discarica a cielo aperto. Watanabe si domanda il motivo per cui lui stesso, così come altri milioni di giocatori, siano attratti così tanto da ACNH,

Perché le persone sono attratte da Animal Crossing: New Horizons? È forse la casa delle bambole dei sogni, dove potersi permettere tutte le cose materiali che

³²³ *Ibidem.*

si sognano, compresa una casa su più livelli con un mutuo? È l'aspetto sociale del gioco, che permette di creare uno spazio confortevole e personalizzato dove ospitare gli amici? È forse la regolarità del gioco, basata su compiti, un sistema causa-effetto e un ritmo lento che calma allo stesso modo in cui si fa scoppiare il pluriball? Ho trovato il mondo rilassante, anche se il mio tunnel carpale si è infiammato a causa dell'uso ripetitivo dei Joy Cons. Sono una voce dissenziente, ma una voce dissenziente ipocrita che si è divertita nel gioco. Sono in lotta tra i miei desideri e il senso di colpa cattolico associato a questi desideri.³²⁴

L'artista precisa che il suo intervento non è una semplice critica al gioco, al capitalismo o ai meccanismi di dipendenza sviluppati dai giocatori, ma una riflessione più ampia che dal capitalismo intrinseco di ACNH lo ha portato a valutare anche il suo stesso rapporto con il consumismo. Come lui stesso spiega, «in questo intervento sono io a lottare con le mie scelte di vita, i prodotti che compro, le cose che butto via e le domande che regolarmente scelgo di non pormi, come ad esempio dove va a finire il mio contenitore di cibo una volta utilizzato o com'era la vita dell'animale che è diventato poi il mio burrito di pollo».³²⁵

Il sistema di incentivazione di ACNH persuade i giocatori a tralasciare riflessioni critiche, favorendo meccanismi di gratificazione immediata ma parcellizzata attraverso micro-task continuativi. Questo automatismo mantiene l'interesse degli utenti, i quali sono spinti a completare attività quotidiane per ottenere nuovi oggetti da collezionare ed esporre, stimolando così la loro curiosità. L'uscita del videogioco durante il primo lockdown ha amplificato questo effetto. La routine scandita da micro-compiti ha introdotto un senso di struttura e sollievo

³²⁴ Estratto dall'intervista tra Matteo Bittanti e Brent Watanabe realizzata in occasione dello screening online del machinima *Animal Crossing: All Mine*, curato da Matteo Bittanti per la piattaforma VRAL, spin-off del Milan Machinima Festival, dal 18 settembre al 1 ottobre 2020: <https://milanmachinimafestival.org/vral-9-brent-watanabe>.

³²⁵ <https://milanmachinimafestival.org/vral-9-brent-watanabe>

dalla monotonia vissuta in quel periodo, creando tuttavia allo stesso tempo un senso di dipendenza. I giocatori potevano evadere dalla realtà costruendo un paradiso virtuale privo di problemi, seppur attraverso l'indebitamento virtuale per acquistare svariati oggetti. Come spiega Watanabe, parte dell'attrazione del gioco è riconducibile anche alla rievocazione di una certa fascinazione infantile per i gingilli, gli oggetti collezionabili, le miniature; tutti elementi che con ACNH possono essere racchiusi all'interno di uno spazio sicuro totalmente proprio. Secondo l'artista, curatore e studioso Matteo Bittanti, «chi afferma che i social media o le applicazioni che usiamo per giocare, comunicare, produrre e consumare contenuti siano *meri strumenti* – né positivi né negativi in quanto tali poiché ciò che conta “è l'uso che se ne fa” – è ingenuo oppure in mala fede».³²⁶ I contenuti ludici incorporano meccanismi politici, sociali e culturali preesistenti, ne amplificano l'influenza e soprattutto la normalizzano. La persistente sottovalutazione dei videogiochi come “sono solo giochi” permette di occultare le logiche di mercato e le categorie socioculturali che plasmano le esperienze ludiche e le proposte narrative. Pertanto, è fondamentale «considerare l'intera *infrastruttura* nella quale il divertimento elettronico è prodotto, fruito e discusso»,³²⁷ e prestare attenzione anche «al modo in cui i giocatori costruiscono significati a partire dall'esperienza di fruizione».³²⁸ In ACNH, quest'ultima è fortemente influenzata dalla corsa al possesso delle diverse merci disponibili nel gioco e dalla loro disposizione nell'isola, due fattori che hanno contribuito alla formazione di una sorta di tacite “regole estetiche” alle quali i giocatori cercano di attenersi affinché le proprie isole possano diventare dei bellissimi micro mondi da esposizione.

Watanabe parla inoltre della pressione sociale esercitata dal gioco, riportando l'ansia di alcuni colleghi di lavoro per l'inadeguatezza delle loro isole virtuale se paragonate a quelle di alcuni utenti e la riluttanza a condividerle con altri. Su

³²⁶ M. Bittanti, *op. cit.*, p. 8.

³²⁷ *Ibidem.*

³²⁸ *Ibidem.*

Piattaforme come YouTube e Twitch proliferano walkthrough di isole di *Animal Crossing* che celebrano la creatività e l'abilità degli utenti nella realizzazione di "isole da sogno". Questi design elaborati assumono le sembianze di veri e propri *tableaux vivant*, riproduzioni minuziose di ambienti e città reali, oppure omaggi a film, libri, altri videogiochi e svariati universi immaginari. Il canale di KatieCallaCove, ora rinominato Katie Cozyway, rappresenta un esempio di spicco nella produzione di contenuti legati alla personalizzazione delle isole di ACNH. La creatrice del canale accetta candidature per presentare le isole degli utenti e realizzare tour virtuali. Le isole selezionate si caratterizzano generalmente per scenari spettacolari e complessi, frutto di un impegno considerevole in termini di tempo e dedizione nella creazione di design e pattern elaborati.³²⁹ Questo tipo di canali propongono un messaggio coerente con gli slogan promozionali del gioco, enfatizzando la libertà creativa del giocatore di fronte ad un mondo colmo di possibilità: l'isola di ACNH è una tela bianca su cui dar vita a creazioni straordinarie, pur con l'osservazione di alcune linee guida estetiche. Questa impostazione genera un circolo vizioso di continui confronti tra le isole dei giocatori, alimentando una corsa al raggiungimento di standard estetici spesso difficili da ottenere. Le motivazioni di tale complessità risiedono in molteplici

³²⁹ ACNH permette di creare texture personalizzate su una lavagna in-game da applicare successivamente al terreno dell'isola o su specifici pannelli. La realizzazione di queste texture risulta complessa per via della necessità di "dipingere" pixel per pixel su una griglia di 32x32 px. Inoltre, per creare pattern più elaborati non direttamente disponibili nel gioco (come strisce pedonali, ombre, foliage, fiori, stagni particolari), occorre suddividere il design su diverse griglie separate. L'applicazione di questi pattern è un'operazione laboriosa perché ogni griglia deve essere applicata singolarmente accedendo al relativo menù, quindi l'operazione richiede molto tempo. Nonostante ciò, gli utenti sono motivati a creare questi design per arricchire l'ambiente e andare oltre le possibilità offerte dal gioco in termini di oggetti. Queste creazioni vengono poi condivise online tramite codici alfanumerici su forum dedicati o piattaforme come YouTube, Twitch, Instagram, X.

fattori: il tempo considerevole richiesto per personalizzare l'isola, quello da impiegare nella ricerca dei materiali e nello svolgimento dei vari task, la complessità nell'applicazione di pattern personalizzati. Questi ostacoli rendono la realizzazione di isole elaborate un'impresa ardua e soprattutto un vero e proprio lavoro in termini di tempo. Tale dinamica ricalca inoltre un fenomeno diffuso nei social media, come Instagram e YouTube, ad esempio, dove i contenuti vengono accuratamente presentati per attirare l'attenzione degli utenti e veicolare quello che sarà il tipo di contenuto e lo spirito generale del canale. Nel caso di ACNH, la pressione nella creazione di isole esteticamente impeccabili si traduce in frustrazione per alcuni giocatori, che si sentono inadeguati di fronte a standard di bellezza eccessivamente alti, che trasformano un gioco *cozy* in cui si esalta il "gioco lento", in una gara a chi ha l'isola più bella. Sulla piattaforma Reddit è possibile trovare molti commenti da parte di giocatori di ACNH che lamentano un generale senso di frustrazione nei confronti delle proprie isole e di inadeguatezza rispetto agli standard di bellezza verso cui il sistema tende. Un commento in particolare da parte dell'utente *sirfuzzyboots1* e condiviso nel subreddit *r/AnimalCrossing*, riassume molto efficacemente questo stato d'animo, andando a citare persino una sensazione di burnout nei confronti dell'esperienza di gioco.

Gioco a New Horizons da giugno e mi è piaciuto molto. Ma ora sto sperimentando il tanto temuto burnout...

Tralasciando gli altri aspetti del burnout, uno dei motivi per cui mi sento così è che non voglio decorare la mia isola. Non so bene cosa succeda, ma ogni volta che provo a fare qualcosa di nuovo mi viene una sensazione di ansia terribile, e finisco per smontare e rimontare le cose, finendo in questo ciclo infinito in cui non mi piace nulla di quello che faccio. In questo gioco si deve progettare ogni singolo tassello a mano, senza un magico pulsante che ti permetta di posizionare 15 percorsi in fila davanti a te. Non c'è una schermata di progettazione come quella che si trova all'interno. E questo non è un male, serve a rendere il gioco equilibrato e a richiedere tempo, ma ho paura di perdere tempo o di annoiarmi a fare sempre le stesse cose e questo alimenta il mio burnout. Non aiuta il fatto che la comunità sia così straordinaria nel progettare le isole, e

sembra che tutti quelli che visito abbiano un'isola perfetta da 5 stelle e tutto è perfetto e bellissimo, mentre la mia isola sembra un mucchio di spazzatura. Ma non ho nulla contro i designer, anzi, rispetto e ammiro molto le persone che hanno talento in questo genere di cose. Ma non voglio farlo, perché voglio un'isola che posso chiamare mia, questo è ciò che mi interessa di questo gioco. Scusate lo sproloquio, voglio solo sfogarmi.³³⁰

L'apparente libertà creativa concessa dal gioco viene così ostacolata dall'influenza di norme estetiche sviluppate dalla comunità di utenti. La percezione di ciò "che è bello" e degno di essere condiviso viene determinata da standard esterni che creano dinamiche di gate keeping, le quali limitano l'espressione individuale generando insicurezze tra gli appassionati di ACNH. Inoltre, a ciò si aggiunge il fatto che la ricerca di ispirazione per il tema delle proprie isole è spesso condizionata dall'algoritmo di piattaforme come quelle sopra citate, che propone contenuti conformi a determinati canoni estetici. In virtù di questi meccanismi, i giocatori di ACNH «(co)producono le dinamiche sociali del gioco, le quali a loro volta sono usate per giustificare ulteriori forme di»³³¹ mercificazione dell'attività ludica. L'isola di Watanabe si configura come una riflessione critica delle dinamiche estetiche e dei meccanismi di gioco di ACNH. In contrasto con i canoni estetici promossi e dalle modalità di gioco condivise dalla community, l'isola di Watanabe assume le sembianze di una discarica a cielo aperto: la sua isola si trasforma in una fiera del consumismo, un accumulo caotico di tutti gli oggetti acquistabili ed esponibili sull'isola. L'artista evidenzia l'accumulo compulsivo disponendo pile di oggetti sparpagliate sull'isola e prive di alcun criterio estetico, le quali ostacolano addirittura il movimento dell'avatar al suo interno, portando alle estreme conseguenze l'assurdità che si cela a questi meccanismi. Uno degli esempi più eclatanti è rappresentato proprio dalla piscina

³³⁰https://www.reddit.com/r/AnimalCrossing/comments/ji0cq4/why_does_designing_my_island_give_me_anxiety/

³³¹ M. Bittanti, *op. cit.*, p. 462.

contenente uno squalo, uno degli esseri marini economicamente più appetibili del gioco nonché molto raro da catturare, che ribadisce nuovamente come la flora e la fauna di ACNH siano ridotte a mere merci di scambio e decorazioni estetiche che alimentano il desiderio di possesso. Questa scelta pone una cesura con la patina estetica promossa dalle norme di personalizzazione delle isole e svela la vera natura che si cela dietro alle dinamiche di gioco: la normalizzazione di una frenesia consumistica che soffoca l'avatar sotto una marea di oggetti.

L'aspetto interessante del lavoro di Watanabe risiede nel fatto che non modifica il gioco in sé, ma ne sfrutta le meccaniche per riflettere sui comportamenti caldeggiati dal sistema. Il suo intervento diventa così un'analisi critica del gioco stesso, in cui si mettono in luce le sue contraddizioni e i suoi messaggi impliciti. Le uniche operazioni di modding che inserisce sono di tipo funzionale, necessarie solamente alla realizzazione del machinima: per ottenere una visione d'insieme più ampia della quantità di oggetti accumulati ha utilizzato una mod che sblocca i punti fissi della telecamera di gioco, permettendone un movimento più ampio nello spazio; ha inserito un'ulteriore mod per eliminare gli elementi della HUD (*heads-up display*, ovvero le informazioni visibili in sovrimpressione sullo schermo durante il gioco); infine, ha utilizzato l'exploit dei *viaggi nel tempo*³³² per ottenere gli oggetti più rapidamente. L'esempio di ACNH evidenzia dunque la complessa relazione tra videogiochi e dinamiche socioeconomiche. Ridurre i videogiochi a mere attività ludiche risulta riduttivo e miope, soprattutto quando titoli apparentemente semplici ed innocenti come quello pubblicato da Nintendo

³³² I viaggi nel tempo, in ACNH, sono uno stratagemma utilizzato dai giocatori per ottenere oggetti in tempi rapidi senza dedicarsi a lunghe sessioni di framing e crafting alterando le impostazioni di geolocalizzazione e fuso orario nelle impostazioni generali della console Nintendo. Tuttavia, nonostante si possano accorciare i tempi, tale operazione è caratterizzata da una costante ripetitività del medesimo set di input. L'ironia di tale pratica risiede nel fatto che anche per velocizzare i tempi, è necessario compiere una serie di manovre tediose non dissimili da quelle richieste dalle normali attività di gioco.

normalizzano, attraverso l'esperienza di gioco, comportamenti legati al possesso smodato, allo sfruttamento incontrollato delle risorse naturali e al lavoro parcellizzato, fino a condizionare la stessa attività creativa dei giocatori con l'imposizione di determinate norme estetiche. Come infatti sostiene Soraya Murray, i videogiochi «offrono potenti evocazioni della realtà vissuta in forma giocabile, consentendo di comprendere le paure, le fantasie, le speranze e le ansie di una determinata cultura in uno specifico contesto culturale».³³³ Brent Watanabe porta in primo piano questi spazi di negoziazione attraverso un intervento che utilizza lo stesso sistema formale di ACNH, il sistema-gioco, per operare uno spostamento semantico dei significati interni alle meccaniche di gioco e di quelli generati dai giocatori con la loro attività ludica, dentro e fuori dal gioco. Il suo, è un vero e proprio atto di *spostamento funzionale*. Tale processo, spiega la studiosa ucraina Dosya Dubravska, permette di «scambiare liberamente le funzioni delle parole (una parte di discorso viene cambiata liberamente in un'altra), per esempio, il sostantivo “a book” (un libro) può essere utilizzato come verbo, “to book a ticket” (prenotare un biglietto)».³³⁴ Detto anche *conversione*³³⁵, questo spostamento, molto frequente nella lingua inglese data la generale semplicità della struttura sintattica e grammaticale e la carenza di numerosi suffissi e desinenze, indica un «processo di coniazione di un nuova parola senza l'aggiunta di alcun elemento derivato»,³³⁶ anche se le forme di base della parola originale e di quella derivata sono omonime. Le parole che vengono costruite attraverso questo processo, come ad esempio quelle che appartengono allo slang, sono generalmente presto identificabili e la pratica è usata in particolar modo per creare periodi dal significato inaspettato, spaziando dai toni laconici fino a raggiungere punte di ironia e umorismo.³³⁷

³³³ M. Soraya, *op. cit.*, p. 2.

³³⁴ D. Dubravska, *The “Functional Shift” as a Significant Feature of Modern English*.

³³⁵ *Ibidem*.

³³⁶ *Ibidem*.

³³⁷ *Ibidem*.

Nella realizzazione di *Animal Crossing: All Mine*, parafrasando Judith Butler, Watanabe esegue un atto di «appropriazione e rimessa in campo delle categorie»³³⁸ ludiche ed estetiche che si estrinsecano a partire dal sistema-gioco e dai paratesti visivi creati dai giocatori di ACNH, «non una mera contestazione»³³⁹ di ciò che accade al suo interno, «ma l'articolazione della convergenza»³⁴⁰ di pratiche politiche, economiche e sociali che si manifesta dentro e fuori il sistema-gioco e il sistema socioculturale ludico, per mettere in luce come il gioco elettronico sia in realtà un artefatto «permanentemente problematico».³⁴¹ Watanabe realizza questo spostamento, questa conversione dei significati, appropriandosi delle convenzioni estetiche e performative dei walkthrough di ACNH, tipicamente caratterizzati da una *flanerie* evocativa attraverso le isole più curate, per riadattarle. Questa tipologia di video ha solitamente inizio all'aeroporto dell'isola, anche se di default l'avatar in visita sulle isole altrui inizia il suo viaggio di fronte al municipio, proprio per dare l'idea del viaggio, la narratrice si presenta tramite il suo avatar e spiega al pubblico il tema dell'isola e spesso come si è preparata per organizzare questo tour, ed utilizza un tipo di narrazione ad hoc che descrive un'atmosfera di magia e meraviglia, in cui si commenta persino ogni minimo dettaglio. Watanabe utilizza questo stile narrativo e lo rovescia: il suo avatar si trova come di consueto all'aeroporto ma non c'è alcuna spiegazione, omette qualsiasi introduzione personale e soprattutto la descrizione del tema dell'isola; il suo avatar corre freneticamente per mostrare l'isola ma il suo passaggio è ostacolato dai vari oggetti ammassati qua e là creando un senso di disorientamento; non vengono presentati gli NPC perché anche loro sono soffocati dalla quantità di oggetti accatastati sull'isola; non c'è alcun tipo di narrazione e gli occhi dell'osservatore vengono lasciati a vagare frettolosamente da un oggetto all'altro per cercare di capire cosa stia accadendo sull'isola. L'isola di Watanabe si configura come un idillio

³³⁸ J. Butler, *op. cit.*, p. 182.

³³⁹ *Ibidem.*

³⁴⁰ *Ibidem.*

³⁴¹ *Ibidem.*

distopico, una discarica a cielo aperto che trasmette un senso di caos e oppressione, simile alla casa di un accumulatore seriale. La magia di ACNH, in questa dislocazione estetico-performativa, si infrange.

Come afferma D. James Joseph nel saggio *Capitalismo Battle Pass*, «per intravedere le tendenze future della produzione capitalista, nonché della distribuzione e del consumo dei contenuti digitali, occorre prestare la massima attenzione all'evoluzione tecnica, sociale, culturale ed economica del videogioco».³⁴² Ne è un esempio il sistema socioeconomico che si è creato attorno ad ACNH, dove tra i giocatori si sono sviluppati diversi meccanismi per accaparrarsi oggetti rari più velocemente, rispetto a quello che si potrebbe ottenere seguendo i tempi di gioco. Uno dei casi più interessanti che esula dal panorama degli exploit e delle mod è il *Nookazon*, un marketplace realizzato da Daniel Lu, software developer venticinquenne, e pubblicato ad aprile del 2020. L'obiettivo di Lu era quello di introdurre un sistema ordinato per lo scambio di merci tra i giocatori, fino ad allora non presente nel gioco, e dare a questi la possibilità di poter ottenere oggetti in tempi brevi, insieme agli altri elementi di gioco, come la frutta, gli insetti, minerali, schemi fai da te, vestiti, ecc, utilizzando le due valute di gioco. Il nome della piattaforma, che sia ricolta tra sito web, applicazione per iOS e Android e canale Discord, deriva dall'unione delle parole Amazon e Tom Nook. Il funzionamento di Nookazon è simile a marketplace come Amazon e eBay: ogni oggetto disponibile per la compravendita e lo scambio è catalogato in base alla tipologia; gli oggetti possono essere venduti ad un prezzo fisso oppure attraverso un sistema di aste molto simile a quello di eBay; chi compra può usufruire di tabelle informative dove consultare l'andamento dei prezzi di mercato per evitare di incorrere in truffe di vario tipo; è possibile lasciare commenti e ratings sugli utenti per recensire la qualità della transazione e la serietà di chi compra e di chi vende; lo scambio degli oggetti acquistati e venduti viene fatto direttamente all'interno del gioco e, nei casi in cui si tratti di oggetti molto costosi,

³⁴² M. Bittanti, *op. cit.*, p. 460.

oppure di speciali NPC – anche gli abitanti del villaggio possono essere comprati e venduti in quanto ognuno ha un determinato valore economico e un diverso indice di popolarità tra i giocatori, che può influenzare quindi la popolarità o meno della propria isola – Nookazon permette di avvalersi dei “trade facilitators”, ovvero un’ autorità super partes assegnata direttamente dal Nookazon Discord che dovrà monitorare il corretto svolgimento dell’ operazione economica in modo da limitare eventuali imbrogli e truffe. All’ interno della piattaforma Nookazon si è poi osservato un fenomeno simile alle fluttuazioni valutarie dei mercati, che ha interessato il valore delle valute in-game. La facilità con cui è possibile ottenere le stelline in confronto alle miglia Nook, ha portato ad un loro deprezzamento sul marketplace, determinando un valore di scambio inferiore rispetto a quello degli oggetti acquistabili con le miglia. Queste ultime, invece, essendo legate a compiti specifici giornalieri e quindi ottenibili in quantità limitate, rappresentano una valuta più rara e ambita all’ interno del gioco. Di conseguenza, gli oggetti acquistabili esclusivamente con le miglia hanno un valore di mercato più alto.

Nonostante il fenomeno del Nookazon meriti un focus a parte data la complessità della piattaforma e delle dinamiche economiche e di mercato sviluppatesi al suo interno, tale fenomeno sottolinea maggiormente come «le idiosincrasie delle *commodities* digitali rivelano le profonde contraddizioni della società dei consumi»³⁴³, normalizzando come in questo caso il consumismo e le pratiche capitaliste attraverso l’ attività ludica dentro e fuori dal gioco. L’ apparente libertà creativa promossa da ACNH è in realtà condizionata da logiche di mercato che influenzano le scelte dei giocatori nella decorazione delle loro isole. Si osserva una crescente omologazione della creatività, nonché una sua codificazione in base a norme estetiche specifiche e una corsa all’ acquistare l’ oggetto più popolare, in contrasto con l’ enfasi posta dal gioco sulla libertà espressiva e sullo “slow gaming”. Emerge una distinzione tra una creatività di serie A, caratterizzata da standard estetici elevati e ampiamente reiterati attraverso i diversi social media, e

³⁴³ *Ibidem.*

una creatività di serie B, considerata inferiore e che porta gli utenti ad essere insoddisfatti delle proprie creazioni di gioco, tanto da volerle celare agli altri. L'intervento di Watanabe non è un'invettiva contro Tom Nook o ACNH in sé, ma piuttosto cerca di stimolare una riflessione sui meccanismi che portano alla normalizzazione di queste dinamiche. L'artista non demonizza il gioco, ma invita a considerare le ragioni per cui tendiamo ad accettare e interiorizzare meccanismi che implicano una forte mercificazione dell'attività ludica.³⁴⁴

Come sostiene Soraya Murray, i videogiochi «sono potenziali sedi di negoziazione tra frizioni culturali, sociali o politiche irrisolte, oppure forniscono potenti testi critici con cui confrontarsi per comprendere la cultura di massa».³⁴⁵ Seppur applicate al videogioco, queste idee condividono similitudini con il pensiero di Judith Butler secondo cui la realtà sociale percepita dall'individuo è frutto di una ripetizione costante di norme sociali che rinforzano idee di disparità e gerarchia che vengono interiorizzate e applicate nella vita di tutti i giorni.³⁴⁶ L'azione sociale ha un carattere plastico³⁴⁷, poiché modella le strutture sociali attraverso azioni costantemente ripetute che rinforzano specifici costrutti mentali. Analogamente, nella performatività ludica, la reiterazione di determinati schemi operativi e culturali derivati dal contesto socioculturale contemporaneo e integrati in quello videoludico, contribuisce alla promozione di comportamenti e modalità di pensiero allineati con le strutture culturali dominanti.

Tale punto di vista invita ad una osservazione attiva del videogioco secondo cui il prodotto videoludico elettronico non è soltanto un gioco, ma è necessario rigettare l'impostazione secondo cui il videogioco «impone una sorta di

³⁴⁴ Ivi, p. 10.

³⁴⁵ M. Soraya, *op. cit.*, p. 2.

³⁴⁶ J. Butler (1990). *Questione di genere. Il femminismo e la sovversione dell'identità*, Edizioni Laterza, p. 168.

³⁴⁷ *Ibidem*.

soggettivazione»³⁴⁸ in cui «lo spazio delimitato da regole prende il sopravvento sul giocatore».³⁴⁹ Soraya Murray, infatti, afferma che i videogiochi sono spazi di negoziazione «in grado di catturare lo spirito del momento, di articolare un conflitto all'interno della cultura o di interfacciarsi in modo significativo con la propria storia o con un discorso più ampio. [...] Sono forme dominanti della cultura visiva, sono colmi di significati complessi, e rappresentano domande importanti per il nostro tempo».³⁵⁰ La studiosa americana, artista e curatrice Anne-Marie Schleiner sviluppa il concetto di *ludic mutation* per inquadrare quel processo trasformativo sviluppato dai giocatori attraverso svariati interventi che si pongono contro il gioco di partenza. Se da un lato i giocatori sono sotto l'egemonia del gioco, come ricordano Huizinga e Gadamer, attraverso la mutazione ludica, secondo Schleiner, questi possono esprimere il loro potere, che «risiede nella creazione, nel cambiamento e nella modifica del gioco stesso. Gli atti di remake dei videogiochi considerano il mondo videoludico non come un luogo prestabilito, fisso, composto da oggetti statici, ma come *play material*, materiale di gioco da modificare, hackerare, alterare e riconfigurare».³⁵¹ Pur essendo interventi temporanei, continua Schleiner, questo spostamento e rifunzionalizzazione delle consuete procedure di gioco, delle regole o dell'ambientazione dominante, è ugualmente in grado di avere un impatto potenziale sui giocatori e sulle modalità con cui osserviamo i giochi in relazione al mondo che ci circonda. La matrice di questo intervento di natura ludica che Schleiner attribuisce all'agire dei giocatori è da ricercarsi nell'atteggiamento sovversivo dei membri dell'IS verso la politica e la cultura del loro tempo, nonché alla loro interpretazione della nozione di gioco. Come spiega la studiosa nell'incipit dell'introduzione del saggio,

³⁴⁸ A. M. Schleiner (2017). *The Player's Power to Change the Game. Ludic Mutation*, Amsterdam University Press, p. 10.

³⁴⁹ Ivi, p. 10-11.

³⁵⁰ M. Soraya, *op. cit.* p. 2.

³⁵¹ A. M. Schleiner, *op. cit.*, p. 11.

Nel 1957, i situazionisti scrissero un manifesto pieno di speranza che faceva appello al potenziale rivoluzionario del gioco, per “l’invenzione di giochi di tipo essenzialmente nuovo” (Debord, *Rapporto*). Le brevi descrizioni di queste prime imprese situazioniste e dei giochi che furono effettivamente realizzati, e non solo teorizzati, raccontano l'esplorazione dei tunnel sotterranei, l'occupazione delle stazioni ferroviarie parigine e le mappature urbane spontanee (Debord, *Teoria della Dérive*). All'epoca dei situazionisti, l'oggetto della resistenza di questo gioco critico era la routine capitalista e borghese della città. Debord scrive: “Il gioco situazionista si distingue dalla nozione classica di gioco per la sua radicale negazione dell'elemento di competizione e di separazione dalla vita quotidiana. D'altra parte, non si distingue da una scelta morale, poiché implica una presa di posizione a favore di ciò che porterà al futuro regno della libertà e del gioco” (*Rapporto*).³⁵²

Nonostante la pervasiva diffusione dei meccanismi videoludici in ambiti considerati un tempo estranei al gioco, commenta Schleiner, dando vita a fenomeni legati al concetto di playbour e alla *gamification*³⁵³, la studiosa si cimenta in una ricognizione ad ampio raggio per indagare quegli interventi che rimodellano il videogioco in modalità alternative, ponendosi in contrapposizione o in modo critico rispetto ai messaggi veicolati dai sistemi videoludici. La sua analisi spazia dalle mod allo sviluppo di giochi indipendenti, fino ad includere interventi performativi realizzati all'interno degli spazi di gioco senza l'ausilio di mod o di

³⁵² Ivi, p. 7.

³⁵³ Come spiega Schleiner, *gamification* è un termine che circola negli ambienti del marketing, del software e dell'industria dei videogiochi, che si riferisce all'aggiunta di caratteristiche ludiche ad attività quotidiane che un tempo erano al di fuori del gioco, come ad esempio spuntare da una lista digitale sul proprio telefono una serie di compiti da svolgere quotidianamente e ottenere una ricompensa ogni volta che viene completata un'attività, oppure, ad esempio, ottenere punti per aver completato un'attività sportiva. Come chiarisce Detering, il termine *gamification* indica l'applicazione di elementi di game design a contesti che esulano dal gioco.

exploit. Giocatori e artisti sono in grado di intraprendere queste operazioni agendo direttamente sulle unità discrete dei videogiochi, ciò che Schleiner chiama *play material*,³⁵⁴ ovvero quel *materiale di gioco* composto da personaggi, livelli, mappe, suoni, regole. Elementi su cui giocatori e artisti possono agire, anzi, per utilizzare le stesse parole di Schleiner, di cui questi mutatori ludici (*ludic mutators*)³⁵⁵ possono *abusare* per remixare i modelli culturali inseriti in un gioco e operare un cambiamento agendo all'interno del sistema ludico o appropriarsene per realizzare qualcosa di altro. La sua analisi delle pratiche di modding e di intervento interne al sistema-gioco e il loro rapporto con l'industria videoludica guarda al concetto di parassita sviluppato dal filosofo francese Michael Serres, che lo definisce come segue: un «rumore in un sistema informatico»³⁵⁶, una «infiltrazione biologica all'interno di un corpo ospitante più grande»³⁵⁷ e, infine, come «i bracconieri antropomorfi delle favole di Esopo sull'ospitalità, come ad esempio i topi affamati che rosicchiano il formaggio nella cucina ben fornita di un esattore delle tasse».³⁵⁸ Artisti e giocatori hanno il potere di infiltrarsi nei sistemi videoludici e approfittare degli elementi di gioco di questi ambienti ospite per avviare dei cambiamenti interni: «a differenza delle azioni trasgressive del cheater, che tuttavia sono ancora conformi all'obiettivo originale del gioco, gli artisti hanno scomposto i mondi di gioco al punto che il videogioco originale non è più riconoscibile e nemmeno giocabile».³⁵⁹

Come fa notare Schleiner, «i giochi spesso importano modelli culturali persistenti derivati da altri media, come i notiziari, la televisione e i romanzi fantasy».³⁶⁰ Hanno una forza reiterativa tale che riescono a trasmettere stereotipi

³⁵⁴ A. M. Schleiner, *op. cit.*, p. 51.

³⁵⁵ Ivi, p. 53.

³⁵⁶ Ivi, p. 36.

³⁵⁷ *Ibidem.*

³⁵⁸ *Ibidem.*

³⁵⁹ Ivi, p. 44.

³⁶⁰ Ivi, p. 53.

etnici o di genere molto forti, come ad esempio ha ampiamente dimostrato Anita Sarkeesian nella sua serie di video-saggi su YouTube dal titolo *Tropes vs Women in Video Games* (2013-2017), che illustra come generalmente «i personaggi maschili siano attivi e capaci mentre quelli femminili, se presenti, sono principesse perdute bisognose di essere guidate e salvate»,³⁶¹ oppure caratterizzate da un'estetica iper sessualizzata. Schleiner spiega che «i videogiochi diventano formulaici, soprattutto dopo i numerosi sequel e le riproduzioni che cercano di ottenere il massimo dal franchise di un editore. L'evoluzione di configurazioni più diversificate di materiale ludico è ulteriormente ostacolata da barriere infrastrutturali, economiche, culturali globali e regionali».³⁶² Tuttavia in questo passaggio di stereotipi da un media all'altro e tra le diverse fasi di reiterazioni di formule estetiche, narrative e funzionali, è possibile identificare anche opportunità per rompere con schemi e cliché dannosi.³⁶³

In quest'ottica, gli interventi di tipo parassitario si rivelano molto efficaci per infiltrarsi all'interno del sistema-gioco e del sistema socioculturale sviluppato attorno ad esso. Il punto di forza di tali interventi è proprio quello di muoversi nelle retrovie e quindi di passare inosservati nel tempo, in linea con quello che è normalmente il loro scopo, in quanto «la reazione di tipo parassitario nei media non tenta di riassegnare funzioni o di modificare l'uso primario»³⁶⁴ dei sistemi come obiettivo principale. Anziché imporre un cambiamento radicale immediato, gli interventi parassitari operano all'interno del sistema preesistente, sfruttandone le dinamiche e le pratiche già consolidate. L'obiettivo è quello di costruire estensioni³⁶⁵ e riletture critiche del sistema originario, evidenziandone le contraddizioni e i limiti. Nel caso dei videogiochi, questi interventi assumono un ruolo particolarmente significativo, in quanto questi sono «pratiche di produzione

³⁶¹ Ivi, p. 54.

³⁶² Ivi, p. 53.

³⁶³ Ibidem

³⁶⁴ N. Martin (2008), *Parasitic Media*.

³⁶⁵ Ibidem

di significato»³⁶⁶ e «sistemi complessi che generano istanze significanti».³⁶⁷ Gli atti di tipo parassitario, dunque, operano uno spostamento nell'utilizzo primario.³⁶⁸ In altre parole, invece di puntare sull'attuazione di una «rivoluzione immediata, queste tattiche rappresentano una forma di rivoluzione molecolare».³⁶⁹ L'invisibilità dell'intervento parassitario rispetto al sistema che intende sovvertire richiama l'idea di *insurrezione invisibile*³⁷⁰ elaborata da Alexander Trocchi (1925-1984), entrato in contatto prima con l'Internazionale Lettrista e successivamente con l'S, che afferma la necessità di rifiutare l'idea di un attacco allo scoperto poiché è più importante capire il funzionamento interno delle forze che si esercitano nel mondo al fine di «correggere, compromettere, deviare, corrompere, erodere, rovesciare»³⁷¹ il sistema entro cui si dovrà agire. D'altronde, il *détournement* situazionista si fonda proprio su questo principio: appropriarsi dei codici culturali di un sistema per poi rifunzionalizzarli, creando così cortocircuiti interni. Secondo Schleiner, il materiale ludico è malleabile e scomponibile, e i suoi componenti possono essere ricombinati, ridisegnati, scomposti e riutilizzati da altri *trasformatori culturali*.³⁷² Proprio come il parassita di Serres, che trasforma tutto ciò che passa dalle sue mani, il materiale ludico «attira l'abuso giocoso dei *mutatori ludici*, “abuso” inteso, secondo l'uso di Serres, come appropriazione dell'uso precedente. Quando viene rimescolato nelle mani di un mutatore ludico, i modelli culturali precedenti del gioco possono essere modificati».³⁷³ Nonostante gli artisti possano essere considerati dei giocatori e modder atipici, spiega Schleiner,

³⁶⁶ M. Soraya, *op. cit.*, p. 93.

³⁶⁷ *Ibidem.*

³⁶⁸ N. Martin (2008), *Parasitic Media*.

³⁶⁹ *Ibidem.*

³⁷⁰ M. Perniola (2013). *L'avventura situazionista. Storia critica dell'ultima avanguardia del XX secolo*, Mimesis, p. 42.

³⁷¹ *Ibidem.*

³⁷² A. M. Schleiner, *op. cit.*, p. 53.

³⁷³ *Ibidem.*

all'interno del panorama videoludico, le loro incursioni rappresentano una forma di critica veicolata attraverso il sistema stesso. Anziché di proporre un tipo di azione critica riguardo concetti come il militarismo, il sessismo o il nazionalismo presenti nei videogiochi che sfrutta mezzi esterni, gli artisti scelgono di intervenire direttamente sul gioco, “distruggendolo” dal suo interno.³⁷⁴ Pur mantenendo alcuni elementi del gioco originale, tali interventi artistici disturbano in modo inequivocabile il messaggio originario, rendendo il gioco in alcuni casi addirittura quasi ingiocabile. In altre circostanze, come nei contesti multigiocatore online, gli interventi artistici compromettono l'esperienza stessa di gioco dei giocatori, i quali si ritrovano protagonisti inconsapevoli di un intervento artistico di tipo performativo. A tal proposito, Schleiner narra la sua esperienza con gli interventi di modding artistico descrivendo il suo coinvolgimento nello sviluppo della performance *Velvet-Strike*, eseguita all'interno del videogioco sparattutto in prima persona Counter Strike. Eseguita in collaborazione con gli artisti Brody Condon e Joan Leandre, il loro obiettivo era quello di lanciare messaggi di protesta contro la guerra all'interno dello spazio di gioco, cercando di coinvolgere non solo altri artisti e attivisti ma anche normali giocatori. Come lei stessa racconta,

Abbiamo deciso di realizzare graffiti digitali da spruzzare sui muri, sui pavimenti e sulle superfici degli edifici delle mappe di Counter-Strike. Condon ha contribuito con una serie di immagini omoerotiche intitolate “Love-In”, che ritraggono terroristi e soldati combattenti abbracciati. Ho pubblicato un sito web farsesco che imitava il design grafico del sito ufficiale di Counter-Strike. Abbiamo poi condiviso un invito aperto ai manifestanti a contribuire all'iniziativa Velvet-Strike con graffiti digitali contro la guerra. Ho anche diffuso delle “ricette di intervento”, ossia dei procedimenti che i giocatori potevano adottare per intervenire nel “gameplay usuale”, come ad esempio un elenco di istruzioni su come fare amicizia con un nemico in un server di gioco aperto.³⁷⁵

³⁷⁴ Ivi, p. 48.

³⁷⁵ Ivi, p. 105.

Particolarmente interessante è la reazione degli altri giocatori al loro intervento. Come racconta la studiosa, il gruppo ha ricevuto svariate e-mail e messaggi, anche ostili e violenti, in cui li si accusava di ingenuità e di non comprendere la natura essenzialmente ludica di Counter-Strike. Alcuni giocatori li hanno addirittura invitati a “tornare in cucina a giocare con le bambole”³⁷⁶, sostenendo che i videogiochi soprattutto sono di dominio esclusivamente maschile, un tipo di retorica che, reiterata nel tempo attraverso molteplici forme medialità, «produce effetti di realtà che finiscono per essere erroneamente percepiti come fatti»³⁷⁷ e categorie normative dentro e fuori dal gioco. Joan Leandre ha ricevuto e-mail contenenti insulti di stampo maschilista, mentre Schleiner ha persino ricevuto una minaccia di morte. Altri giocatori americani hanno definito i tre artisti anti-patrioti, nonché colpevoli di togliere loro una preziosa valvola di sfogo contro coloro che hanno distrutto il World Trade Center. Allo stesso tempo, il loro intervento è stato accolto positivamente da altri attivisti, che a loro volta hanno sviluppato le proprie modalità a partire da altri videogiochi soprattutto, e addirittura anche da Chris Birke, creatore delle texture originali di Counter-Strike, che ha realizzato appositi spray per l'intervento indirizzati verso i giocatori più incalliti.

Nei videogiochi multigiocatore, dove gli artisti si confrontano con diverse tipologie di giocatori, si crea una situazione peculiare. Da un lato, essi assumono il ruolo di disturbatori all'interno di uno spazio digitale dedicato, idealmente, al gioco e al divertimento. I cortocircuiti immessi nel sistema videoludico non solo alterano il regolare svolgimento del gioco, ma creano anche scompiglio nelle consuete attività dei giocatori. L'occupazione di spazi di gioco con attività considerate non ludiche, ma appartenenti a contesti performativi di altra natura, pur utilizzando gli stessi componenti di gioco, lo stesso *play material*, rappresenta una forma di resistenza e dislocazione mirata in grado di generare forti contrasti,

³⁷⁶ *Ibidem*.

³⁷⁷ J. Butler, *op. cit.*, p. 163-164.

soprattutto in contesti come gli sparattutto dove la competizione è molto accesa. Nel suo saggio infatti Schleiner sostiene che,

Il trickster, il beffeggiatore creativo dietro lo schermo, il provocatore guastafeste, sviluppa frizioni creative e fraintendimenti intenzionali, giocando con la zona di confine tra il gioco e la guerra, aumentando ulteriormente il realismo della città virtuale con graffiti attivisti e l'inserimento di corpi "civili" virtuali, non combattenti, e passivamente resistenti. Questi hack ludici iniettano il rumore della vita in una città fantasma, precedentemente invasa da operazioni di gioco militante, impedendo il suo regolare funzionamento.³⁷⁸

Questa rottura intenzionale del gioco richiama la natura del gioco di matrice situazionista, in cui si negano «i caratteri ludici di competizione e di separazione della vita corrente»,³⁷⁹ che vede la creazione di situazioni temporanee di dislocamento per la costruzione di «nuove ambientazioni che siano allo stesso tempo il prodotto e lo strumenti di nuovi comportamenti. Per far questo bisogna utilizzare empiricamente, in partenza, le pratiche quotidiane e le forme culturali che esistono attualmente, contestando loro il proprio valore».³⁸⁰

Schleiner aggiunge inoltre che le critiche sono pervenute anche da altri soggetti che ritenevano gli interventi offensivi rispetto alla serietà del tema della guerra. Alcune di queste critiche accusavano gli artisti di minimizzare la gravità della morte e delle atrocità conseguenti al conflitto armato, come testimonia una e-mail ricevuta dalla studiosa e riportata nel suo saggio: «Conosco veri rivoluzionari e il vostro videogioco è uno scherzo. Senza offesa, ma la guerra civile e la lotta per la libertà non sono uno scherzo nel vostro prezioso mondo suburbano. È un peccato che persone come voi siano così poco informate sulla politica, l'arte provocatoria,

³⁷⁸ A. M. Schleiner, *op. cit.*, p. 106.

³⁷⁹ G. Debord (2007). *Rapporto sulla costruzione delle situazioni e sulle condizioni dell'organizzazione e dell'azione della tendenza situazionista internazionale*, Nautilus, p. 35.

³⁸⁰ Ivi, p. 29.

la propaganda, ecc.». ³⁸¹ Questi commenti riecheggiano la spesso diffusa opinione secondo cui i videogiochi siano “soltanto giochi”, una visione anacronistica e semplicistica che ignora il fatto che i videogiochi «sono contingenti, riflettono la realtà sociale del loro tempo e le loro interpretazioni e persino le manifestazioni testuali possono essere rimodellate dalla loro produzione/consumo attraverso il gioco». ³⁸² Come prosegue Soraya Murray, i videogiochi sono forme estremamente potenti della cultura visiva in grado di generare mondi, che a loro volta contengono rappresentazioni potenti che si possono esaltare le fantasie di alcuni gruppi o annientare quelle di altri. I videogiochi soprattutto a tema bellico sono un esempio emblematico di questo ragionamento. Questi giochi diventano dei parchi giochi di matrice militare e si basano su ambientazioni che riprendono città o territori reali (Falluja e Mogadiscio), spesso teatro di conflitti armati in corso o basi operative per svariate tipologie di missioni, oppure città come Parigi e New York che non sono realmente in conflitto ma spesso utilizzate come scenari distopici per ambientazioni di guerra. Le realtà urbane dei videogiochi si sono trasformate in «un terreno di prova per le teorie militari del Ventesimo e Ventunesimo secolo, come la guerra asimmetrica e il controllo antiterroristico nelle aree popolate». ³⁸³

Lo studioso americano Roger Stahl sostiene che «il confine tra guerra e intrattenimento è sempre stato permeabile e negoziabile, soprattutto in un mondo saturo di media elettronici» ³⁸⁴ e che, analizzando la cultura di massa americana, si può evidenziare come i contenuti medialità a tema bellico siano diventati progressivamente parte integrante dello spettacolo dell'entertainment. Tale fenomeno prende il nome di *militainment*, derivato dall'unione delle parole *military* ed *entertainment*, e, come illustra Stahl, il termine inizia a circolare nel 2003, dove viene definito dal dizionario online WordNet di Princeton come un tipo

³⁸¹ A. M. Schleiner, *op. cit.*, p. 107.

³⁸² M. Soraya, *op. cit.*, p. 45.

³⁸³ A. M. Schleiner, *op. cit.*, p. 85.

³⁸⁴ R. Stahl (2009). *Militainment Inc.: War, Media, and Popular Culture*, Routledge, p. 4.

di «intrattenimento a tema militare in cui si celebra il Dipartimento della Difesa».³⁸⁵ A sua volta, tale definizione è stata estratta da un articolo della *CNN.com* che lo ha utilizzato per descrivere il veloce sviluppo di contenuti a tema bellico dal 2002, ed è progressivamente diventato un termine ampiamente utilizzato nei reportage a tema bellico. Nella sua indagine, culminata con il saggio *Militainment Inc.: War, Media, and Popular Culture* (2009), Stahl definisce il termine come «un tipo di violenza di stato tradotta in un oggetto di consumo piacevole. Oltre a ciò, la parola suggerisce anche che questa violenza non è di tipo astratto, lontana o storica, ma piuttosto che si tratta di un uso imminente o attuale della forza, che riguarda direttamente l'attuale vita politica del cittadino».³⁸⁶ Stahl indaga come la sovraesposizione a contenuti di questo tipo impatti il cittadino in relazione al tema della guerra attraverso due aspetti del fenomeno: da un lato, come tecnologie e istituzioni creano interfacce attraverso cui si «normalizzano certe pratiche, abitudini e disposizioni verso la guerra»³⁸⁷; dall'altro, la costruzione simbolica dell'attività militare, che comprende le narrazioni dominanti, le immagini e le scelte linguistiche, che non solo dipingono la violenza in quanto tale ma anche le modalità attraverso cui lavorano per gestire il soggetto cittadino al suo interno e il suo ruolo attivo nello spettacolo creato a partire da questi meccanismi.³⁸⁸ In altre parole, «modalità di politica mediata che invita il cittadino a una posizione di compiacenza voyeuristica».³⁸⁹ Tale fenomeno è particolarmente evidente in ambito videoludico in cui, come sottolinea Schleiner, «dopo gli attacchi terroristici dell'11 settembre negli Stati Uniti, i videogiochi soprattutto in prima persona hanno progressivamente offuscato il confine tra gioco di intrattenimento e conflitti militari contemporanei».³⁹⁰

³⁸⁵ Ivi, p. 6.

³⁸⁶ *Ibidem*.

³⁸⁷ Ivi, p. 15.

³⁸⁸ *Ibidem*.

³⁸⁹ Ivi, p. 16.

³⁹⁰ A. M. Schleiner, *op. cit.*, p. 86.

Questa tipologia di videogiochi «diffonde rappresentazioni e simulazioni di conflitti che mantengono l'eccitazione, ma non la sofferenza della guerra»³⁹¹: sebbene ci siano scene sanguinose e violente, i personaggi possono essere riportati in vita ed è sempre possibile ricominciare dall'inizio o dall'ultimo salvataggio effettuato. Questa rappresentazione della guerra viene definita *sanitizzata*, in quanto le raffigurazioni nei videogiochi del XXI secolo sono mediate e asettiche, e dove il lato macabro è strumentalizzato e glorificato per impressionare i giocatori ai fini dell'intrattenimento ma lontano da qualunque scopo critico. Su questo aspetto, Stahl delinea un'interessante differenza tra la rappresentazione bellica nel cinema e quella nell'ambito videoludico durante un episodio del podcast *Mobilising Men for Feminist Peace*:

C'è quindi una grande differenza nell'approccio che l'esercito adotta nei confronti dei videogiochi e di quello che ha nei confronti dei film. Da un lato, i produttori di videogiochi, si sa, ingaggiano generali famosi e altri portavoce che continuano a ripetere quanto abbiano lavorato a stretto contatto con l'esercito e quanto sia autentico il gioco. Con i film, invece, accade esattamente il contrario. Si cerca di nascondere questa collaborazione nel miglior modo possibile, parlandone solo in modo allusivo e senza fornire mai dettagli. Certo, ci sono un paio di eccezioni, come "Act of Valor" del 2012, che è stata una grossa eccezione.

Ma per i videogiochi sembra esserci una sorta di immunità all'accusa di propaganda, a differenza dei film. Credo che questo abbia a che fare con la nostra sensibilità nei confronti del funzionamento di questi due media. È molto più facile accusare di propaganda qualcosa che assomiglia a un monologo, ed è proprio questo che è un film. Un monologo. Nei videogiochi, invece, c'è la sensazione che sia il giocatore a definire la storia. E proprio per la forte componente interattiva, credo che le persone, nonostante le cinematiche e le

³⁹¹ Ivi, p. 104.

trame, ritengano i videogiochi in gran parte immuni dal fungere da “ago ipodermico” contenente un messaggio ufficiale.³⁹²

Tuttavia, i videogiochi attuali sono diventati parte integrante della guerra nell’era dell’informazione³⁹³, nonostante allo stesso tempo questi stessi giochi cerchino di evitare un qualunque coinvolgimento di tipo morale, etico o ideologico, nonostante poi sia evidente, come afferma Stahl, un’ideologia dominante, ovvero «il disprezzo per la diplomazia o una preferenza per la forza, coerente con la retorica della guerra al terrore».³⁹⁴ Tale punto di vista, sottolinea Stahl, è veicolato anche dal materiale promozionale pubblicitario di alcuni videogiochi. Ad esempio, il sottotitolo di *Conflict: Desert Storm* (Pivotal Games, 2002) recita “Niente diplomatici. Nessun negoziato. Nessuna resa”, sia nelle pubblicità che sulle scatole del gioco; invece, alcune pubblicità per *Tom Clancy’s Rainbow Six 3: Raven Shield* (Red Storm Entertainment, 2003) riportano dei finti ritagli di giornale che fanno cenno a negoziati pacifici con i terroristi in Venezuela ma poi i ritagli vengono strappati e sotto emerge la situazione reale al di là del quadro dipinto dalla stampa, ovvero soldati armati pronti ad agire con la forza. Oltretutto, questo genere di titoli perpetua spesso una narrativa semplicistica caratterizzata dalla logica del “buoni contro cattivi”, rappresentando gli Stati Uniti come vincitori assoluti e portatori di pace. Dipingono un quadro in bianco e nero della guerra, ignorando l’impatto devastante sui civili, il cosiddetto danno collaterale, a favore dello spettacolo dell’intrattenimento.

L’artista americano Joseph DeLappe, invece, con il suo intervento nel videogioco di reclutamento sviluppato dall’esercito americano *America’s Army*, sviluppato nel 2002 e i cui server online sono stati definitivamente chiusi nel 2022, reintroduce quegli elementi che sono stati volutamente eliminati per creare

³⁹² <https://www.wilpf.org/militainment-how-the-entertainment-industry-promotes-war-and-militarism-with-roger-stahl/>

³⁹³ R. Stahl, *op. cit.*, p. 92.

³⁹⁴ *Ibidem.*

un'esperienza di gioco adrenalinica ma edulcorata. In questa versione sanitizzata, i riferimenti alla morte sono solo di tipo funzionale per permettere ai giocatori di riprendere la partita da dove l'hanno lasciata, riportando ogni volta allo stadio di partenza le conseguenze delle loro azioni. DeLappe, come commenta Schleiner, «inserisce dati inquietanti sulla mortalità dei militari in questo campo di battaglia sterile e mediato. Giocare alla guerra non è più così divertente, e nemmeno così facile da giocare quando lunghi elenchi di giovani militari e donne di servizio morti ingombrano il campo visivo del gioco».³⁹⁵ L'intervento, intitolato *dead-in-iraq*, un memoriale performativo digitale ai militari caduti durante il conflitto in Iraq, iniziato nel 2006 e conclusosi nel 2011, si inserisce all'interno di una serie di interventi artistici realizzati all'interno dei campi di battaglia virtuali, «in risposta e come resistenza alla proliferazione di spazi di gioco urbani militarizzati».³⁹⁶ Roger Stahl descrive la presentazione e il lancio di *America's Army* con queste parole,

Nel maggio del 2003, due settimane dopo che George W. Bush aveva trionfalmente dichiarato che l'invasione dell'Iraq era stata una "missione compiuta" a bordo della portaerei USS Abraham Lincoln, l'Esercito si presentò alla Electronic Entertainment Exposition di Los Angeles, l'E3. Erano presenti più di 30 soldati. Membri di una brigata Stryker hanno presidiato un veicolo blindato. I soldati della Guardia Nazionale si sono calati da un elicottero in volo all'esterno dello Staples Center e dalle pareti interne. I berretti verdi si sono appesi a un Humvee. Non si trattava di un raid contro una possibile cellula terroristica dormiente, ma piuttosto di un enorme spettacolo da 500.000 dollari progettato per attirare l'attenzione su *America's Army*, un videogioco sviluppato dall'esercito a scopo di reclutamento. Il gioco ha goduto delle luci della ribalta fin dalla sua prima presentazione all'E3 del 2002. [...] Uscito ufficialmente il giorno dell'Indipendenza del 2002, *America's Army* ha rappresentato un passo monumentale nella cultura militare-consumistica del XXI secolo. La produzione

³⁹⁵ A. M. Schleiner, *op. cit.*, p. 104.

³⁹⁶ Ivi, p. 103.

del gioco è costata inizialmente 7,5 milioni di dollari in tre anni, circa tre volte la media dei giochi di questo tipo, ed è un punto fermo, anche se in evoluzione, nell'arsenale pubblicitario dell'esercito. Dal punto di vista monetario, America's Army è una piccola parte del budget pubblicitario del Pentagono, che sta crescendo a 700 milioni di dollari, di cui l'Esercito ha speso 75 milioni nel 2004. Con l'aggiunta di nuove "operazioni" alla piattaforma iniziale, l'esercito prevede un costo di manutenzione annuale di 4 milioni di dollari. I fondi sono destinati allo sviluppo del gioco (2,5 milioni di dollari), a una rete di server su scala nazionale in grado di ospitare 5.000-6.000 giocatori online alla volta (1,5 milioni di dollari) e ai siti web GoArmy.com e AmericasArmy.com, da cui il gioco può essere scaricato gratuitamente. Nel 2005, diversi milioni di CD di gioco distribuiti gratuitamente avevano lasciato le scrivanie dei reclutatori militari, erano apparsi sulle riviste di giochi ed erano stati inclusi come extra nei pacchetti di software acquistati nei negozi. Nello stesso anno, l'esercito ha iniziato a distribuire in massa il gioco anche per la Xbox.³⁹⁷

L'esordio di *America's Army* è stato caratterizzato da un successo strepitoso, che ha registrato 50.000 download il 4 luglio del 2002, appena un giorno dalla sua pubblicazione. Entro un anno, il numero di utenti sulla piattaforma superò 1,3 milioni, attestando l'immediata popolarità del gioco e posizionandolo tra i giochi più giocati al mondo,³⁹⁸ assumendo poi un ruolo significativo nel reclutamento dei futuri soldati americani e nella promozione di un atteggiamento positivo nei confronti dell'esercito e delle sue operazioni, in particolar modo quelle in Iraq e Afghanistan.³⁹⁹ Uno dei fattori che ha contribuito al successo del gioco è stata la qualità del design e della grafica, paragonabile a quella dei videogiochi Tripla A, con missioni ambientate in scenari ipotetici e ricostruzioni di raid reali condotti in territori come quello afgano. Sebbene il livello di dettaglio e realismo fosse elevato, il gioco era accessibile a ragazzi e ragazze da 13 anni in su, per cui la

³⁹⁷ R. Stahl, *op. cit.*, p. 106.

³⁹⁸ Ivi, p. 107.

³⁹⁹ *Ibidem*.

rappresentazione della violenza all'interno delle sessioni di gioco faceva parte di un'esperienza mitigata. Ad esempio, i corpi dei soldati svanivano rapidamente evitando immagini macabre e sanguinose. Come commenta Stahl, *America's Army* ha trovato il «suo equilibrio in una visione asettica che si avvicina alla copertura giornalistica americana mainstream, che segue lo spirito della guerra pulita anche se il suo “realismo” [...] viene enfaticamente esaltato».⁴⁰⁰

L'intervento di DeLappe, invece, reintroduce gli elementi scomodi del conflitto. Aniché ricorrere ad una violenza di tipo visivo, l'artista rifunzionalizza la chat di gioco trasformandola in un memoriale virtuale per i soldati caduti durante il conflitto in Iraq. Dal 2002 al 2011, DeLappe ha inserito manualmente i nomi dei soldati rimasti uccisi, indicando il loro rango, l'età e il giorno della loro morte. Il suo avatar non partecipa alle missioni o ai combattimenti promossi da *America's Army*. Alla lotta e all'esercizio della forza, DeLappe sceglie la stasi della sua controparte militare virtuale e dirotta il suo operato nella chat di gioco, che anziché essere adoperata per coordinare l'azione bellica, viene utilizzata come monito, come ricordo per quello che sta accadendo, un campanello d'allarme come il fantomatico canarino della miniera. Come spiega l'artista,

Questo lavoro è iniziato nel marzo 2006, in coincidenza con il terzo anniversario dell'inizio del conflitto in Iraq. Sono entrato nel gioco online di reclutamento dell'esercito americano, "America's Army", per digitare manualmente il nome, l'età, il ramo di servizio e la data di morte di ogni militare morto fino ad oggi in Iraq. L'opera è essenzialmente un fugace memoriale online per i militari che sono stati uccisi in questo conflitto in corso. Le mie azioni sono intese anche come un gesto di ammonimento. Entro nel gioco usando come nome di accesso "dead-in-iraq" e procedo a digitare i nomi usando il sistema di messaggistica del gioco. Mi metto in posizione e digito finché non vengo ucciso. Dopo la morte, mi metto

⁴⁰⁰ Ivi, p. 108.

in bilico sul corpo del mio avatar morto e continuo a digitare. Quando mi reincarno nel turno successivo, continuo il ciclo.⁴⁰¹

Dal 2006 al 18 dicembre 2011, data ufficiale del ritiro delle ultime truppe americane dal suolo iracheno, l'artista ha inserito un totale di 4484, affidandosi ai dati pubblicati sul sito *icasualties.org*, conosciuto in passato come *Iraq Coalition Casualty Count*, sito web indipendente creato da Michael White, un ingegnere informatico, e considerato internazionalmente un'autorità nel tracciamento delle vittime della guerra in Afghanistan e della guerra in Iraq. Come riporta Kathleen Craig in un articolo di Wired del 2006 intitolato, *Dead in Iraq: It's No Game*, riferendo le parole di DeLappe, «portare questi nomi in quel contesto non è solo un modo di ricordare, è portare la realtà nella fantasia»,⁴⁰² all'interno di un gioco che è stato sterilizzato dagli orrori della guerra e che promuove un'idea parziale e distorta. *Dead-in-iraq* si configura come una dislocazione tattica temporanea, reiterata nel tempo (l'intera performance è durata circa nove anni), all'interno di una base virtuale americana. Questo perché il gioco, come precisa DeLappe durante un'intervista con Natasha Chuk, *The Art Of Disruption: An Interview With Joseph Delappe* del 2021, è di proprietà dell'esercito statunitense, e equivale ad un territorio militarizzato.⁴⁰³ Con il suo intervento, l'artista sovverte la funzione principale della chat di gioco, solitamente utilizzata per comunicazioni inerenti al gioco o per rivolgersi in maniera più o meno scherzosa e/o aggressiva agli altri giocatori. Chuk chiama infatti DeLappe con il termine *disruptor*, ovvero un disturbatore, poiché viola l'illusione attentamente costruita a monte introducendo nel gioco quella che è la cruda realtà dei fatti, creando un forte collegamento tra le atrocità della guerra reale e quella fittizia, patinata, sanitizzata, e l'ideologia sottesa, veicolata dal prodotto videoludico. Similmente all'approccio di Schleiner,

⁴⁰¹ <https://www.delappe.net/dead-in-iraq>

⁴⁰² K. Craig, 2006, *Dead in Iraq: It's No Game*. <https://www.wired.com/2006/06/dead-in-iraq-its-no-game/>

⁴⁰³ N. Chuk, *The Art Of Disruption: An Interview With Joseph Delappe*, 2021.

l'intervento di DeLappe pone l'artista in una posizione delicata. Mentre da un lato il suo intervento può essere interpretato come una forma di attivismo all'interno dello spazio videoludico, allo stesso tempo rischia di essere percepito come un'operazione simile a quella che potrebbe fare appunto un griefer, ovvero un atto che intenzionalmente interrompe e rovina l'esperienza di gioco altrui. Ciò è particolarmente rilevante nel contesto di un gioco multiplayer come *America's Army*, dove la maggior parte degli utenti cerca principalmente l'intrattenimento, e non l'impegno in commenti sociali o politici profondi.

La performance dell'artista ha suscitato un forte reazione tra i diversi giocatori. Durante il simposio online Perspectives del 2023, DeLappe ha parlato di alcuni dei commenti ricevuti nella chat di gioco mostrando una serie di immagini estrapolate dalle sessioni dei suoi interventi. Le opinioni degli altri giocatori spaziavano da inviti a desistere data l'inappropriatezza del contesto per tale intervento, i cui toni erano abbastanza civili, fino a veri e propri insulti, accompagnati dall'uccisione sistematica e reiterata del suo avatar. Uno dei commenti più emblematici è quello del giocatore *BgRobSmith*, che esclama, con tanto di doppio punto interrogativo "Ma sono davvero persone vere???", quasi ad esprimere incredulità di fronte alla realtà della guerra e la sua controparte simulata, vissuta comodamente dai giocatori. Questo commento, tuttavia, evidenzia la persistente dissociazione percettiva tra la guerra come gioco e la guerra reale, come se tra la dimensione virtuale e no, non vi potessero essere punti di scambio su cui confrontarsi e discutere tanto siamo anestetizzati di fronte a questo genere di contenuti. Le critiche all'opera di DeLappe sono arrivate addirittura da alcuni esponenti dell'esercito, che hanno contestato l'utilizzo dei nomi dei soldati caduti come una strumentalizzazione volta a screditare l'operato militare. Secondo questa visione, *America's Army* rappresenta unicamente un gioco che illustra le attività

dell'esercito e offre ai giocatori uno spazio di svago virtuale, lontano dalla realtà del conflitto.⁴⁰⁴ Come commenta DeLappe nell'intervista con Natasha Chuk,

dead-in-Iraq è incentrato sulle vittime militari americane in Iraq. Quello spazio di gioco - che è finanziato dal governo, perciò è come se si andasse in una base militare mentre si gioca, essenzialmente un territorio militare online - sembrava la giusta occasione per protestare, direttamente in quel contesto. Le mie intenzioni erano sia di protestare sia di gridare: "Ehi, pensateci! Questa piattaforma è qui per farvi arruolare! Questo non è un gioco". Mi chiedevo quali potessero essere le conseguenze di ciò. La reazione all'interno e all'esterno del gioco è stata difficile, ma istruttiva e motivante. Sono una persona piuttosto testarda e, per certi versi, questo ha rafforzato la mia determinazione ad andare avanti. Sembrava che stesse raggiungendo le persone. Credo che sia così quando si fa una protesta. Non stai necessariamente cercando di rendere felici le persone. Vuoi entrare nella loro pelle e farli riflettere su ciò che sta accadendo.⁴⁰⁵

Proprio questa volontà di “entrare sotto la pelle degli altri”, che è una caratteristica tipica del troll e del griever, viene impiegata da DeLappe con intenti ben diversi. Come lui stesso sottolinea, il suo obiettivo è quello di riportare i giocatori alla realtà introducendo un contro-argomento rispetto alla narrazione dominante promossa e imposta dal sistema-gioco. La sua non è solamente una denuncia della guerra in quanto tale, ma cerca di far riflettere sulla strumentalizzazione dei videogiochi a fini propagandistici. È una critica alla persistente normalizzazione della fruizione di un tipo di intrattenimento basato su sistemi videoludici ideati per veicolare una specifica visione del mondo, volta a promuovere l'arruolamento militare. Ad un livello ancora più profondo, il suo intervento denuncia anche la persistente dicotomia tra buoni e cattivi, in cui gli USA sono sempre rappresentati come i salvatori della situazione e alimentando stereotipi pericolosi e

⁴⁰⁴ K. Craig, 2006, Dead in Iraq: It's No Game. <https://www.wired.com/2006/06/dead-in-iraq-its-no-game/>

⁴⁰⁵ N. Chuk, The Art Of Disruption: An Interview With Joseph Delappe, 2021.

semplificazioni eccessive della realtà. Questo tipo di approccio condivide dei punti di contatto con quello di tipo situazionista alle ricognizioni urbane, in cui si utilizzava il *détournement* e la deriva come strumenti per iniettare delle interruzioni funzionali nei sistemi sociali urbani. Come afferma Schleiner, «i sistemi vengono esplorati, deviati e potenzialmente interrotti in un determinato punto chiave, deviando verso uno scopo diverso».⁴⁰⁶ Lo spazio videoludico si trasforma in un nuovo tipo di piazza pubblica,⁴⁰⁷ e se si desidera instaurare dei momenti di dialogo, afferma DeLappe, è necessario andare dove si riuniscono le persone. Il suo intervento si configura come un atto di sovversione che apre nuovi spazi di dialogo critico in relazione alla militarizzazione degli spazi videoludici attraverso l'appropriazione di modalità strettamente connesse al mondo di gioco, e lo fa rievocando un approccio di tipo situazionista. Interfacce appartenenti all'apparato videoludico vengono sottratti alla loro consueta destinazione d'uso per essere posti in un contesto qualitativamente diverso,⁴⁰⁸ in una prospettiva di contro-narrazione e dibattito in cui il videogioco diventa un luogo di contestazione politica e culturale.⁴⁰⁹

Esempi come quello di ACNH o di *America's Army* denotano, riprendendo le parole di Matthew Kelly nel saggio *Giocare alla politica. Lavoro, gioco e soggettivazione in Papers Please*, come «gli artefatti tecnologici sono intrinsecamente politici nella misura in cui qualsiasi dispositivo è una istanziazione materiale delle condizioni economiche, sociali o ideologiche sottese alla sua produzione, e queste condizioni continuano ad influenzare il modo in cui gli individui usano gli artefatti tecnologici nella loro vita quotidiana».⁴¹⁰ Nel medesimo saggio, Kelly sostiene inoltre che «se è indubbio che i nuovi media spesso rafforzano le strutture di potere esistenti, consolidando la loro forza e

⁴⁰⁶ A. M. Schleiner, *op. cit.*, p. 109.

⁴⁰⁷ N. Chuk, *The Art Of Disruption: An Interview With Joseph Delappe*, 2021.

⁴⁰⁸ M. Perniola, *op. cit.*, p. 42.

⁴⁰⁹ M. Soraya, *op. cit.*, p. 22.

⁴¹⁰ M. Bittanti, *op. cit.*, p. 332.

diffusione, dall'altra le tecnologie emergenti possono anche mettere in discussione lo status quo, in modi inaspettati ma spesso efficaci». ⁴¹¹ Nell'ambito videoludico si assiste ad una espansione sempre più significativa delle produzioni indipendenti, caratterizzate da una maggiore apertura verso la diversità ed eterogeneità delle proposte narrative, estetiche e di gameplay rispetto ai videogiochi mainstream. Oltre a ciò, questo progressivo cambio di paradigma è da rintracciarsi anche in quella tipologia di interventi simili alle performance di Watanabe e DeLappe, i quali si concentrano sul riutilizzo dei sistemi di gioco per operare una sovversione e rimessa in circolo delle ideologie e rapporti di potere veicolati dai sistemi videoludici a livello funzionale e sociale per rappresentare uno o più riflessioni su aspetti diversi della vita umana. ⁴¹² Questa tipologia di approccio critico al gioco è vicina al concetto di *critical play* sviluppato dalla studiosa, artista e designer americana Mary Flanagan, con cui designa una modalità di gioco in cui si mettono in questione un determinato contenuto presente all'interno di un gioco, oppure una sua funzione specifica. Come indica Flanagan, il giocare criticamente è caratterizzato da «un attento esame di temi sociali, culturali, politici o anche personali che fungono da alternativa agli spazi ludici popolari». ⁴¹³ Il suo punto di vista si allinea con quello di Soraya Murray quando afferma che i videogiochi, come gli altri media, «portano le nostre convinzioni all'interno dei loro sistemi di rappresentazione e delle loro meccaniche» ⁴¹⁴ e gli artisti che utilizzano i videogiochi come mezzo espressivo manipolano gli elementi dei sistemi ludici, e i contenuti che si generano a partire da essi, per porsi domande più ampie sulla cultura. Lungi dall'essere semplici luoghi d'evasione, gli ambienti videoludici si configurano come contesti immersi nei significati e nelle dinamiche della nostra cultura. All'interno di questi spazi, gli artisti mettono in atto azioni performative

⁴¹¹ Ivi, p. 334.

⁴¹² M. Flanagan, *op. cit.*, p. 6.

⁴¹³ Ivi, p. 4.

⁴¹⁴ M. Soraya, *op. cit.*, p. 4.

che interrompono e interferiscono i sistemi di gioco esistenti, instaurando una critica su questioni politiche e sociali.⁴¹⁵

Diversamente dall'approccio che prevede lo sviluppo di mod o la creazione di nuove esperienze videoludiche, questa analisi si concentra sull'aspetto performativo dell'intervento artistico all'interno di sistemi di gioco già esistenti. L'obiettivo di questi interventi non è quello di modificare strutturalmente il codice di gioco, ma quello di sfruttare le sue meccaniche per la costruzione di situazioni significative. In particolare, nei contesti multigiocatore, tali interventi si interfacciano non solo con il sistema-gioco in sé, ma anche con quello socioculturale che lo circonda, andando ad interagire con i giocatori. In questo modo, questi atti di dislocazione e rifunzionalizzazione critica dei sistemi di gioco, diventano uno strumento per «sfondare le norme culturali previste»,⁴¹⁶ riadattando le tattiche operative di decondizionamento culturale sviluppate dall'IS come metodologia di intervento efficace. L'artista si inserisce così, silenziosamente, all'interno dei sistemi da sovvertire, utilizzando le strutture esistenti e devianandone il senso. Il suo movimento è assimilabile a quello del parassita, che agisce indisturbato tra i tentacoli dei sistemi entro cui opera fintantoché non viene intercettato e scoperto. Nella tipologia di interventi analizzati, il *modus operandi* degli artisti viene intercettato nel momento in cui il loro utilizzo non conforme delle strutture ludiche si incontra e si scontra con quelli che sono gli utilizzi, le categorie funzionali ed estetiche convenzionali determinate in concomitanza con il sistema socioculturale che si crea attorno al gioco.

L'analisi del doppio sistema che caratterizza il videogioco, il sistema-gioco da un lato e il sistema socioculturale dall'altro, ci ha permesso di stabilire un quadro concettuale che individua nel mezzo videoludico «un moderno palinsesto» che non riflette il mondo così com'è, ma come strutture «operanti all'interno delle matrici del potere» in grado di presentare una versione fittizia, reificata, e altamente

⁴¹⁵ M. Flanagan, *op. cit.*, p. 11.

⁴¹⁶ Ivi, p. 162.

patinata della realtà. Nei prossimi due capitoli si osserverà come l'esperienza dell'IS influenzi ancora oggi su molte delle pratiche di dislocazione effettuate in ambito videoludico e come tale eredità si sia strutturata nella pratica artistica di Total Refusal, i cui interventi negli spazi di gioco mettono in evidenza le idiosincrasie contemporanee servendosi delle norme e delle aspettative del sistema-gioco e del sistema socioculturale dei videogiochi nei quali intervengono.

Tattiche oppositive di decondizionamento culturale: l'Internazionale Situazionista

Nell'ambito dei sistemi di gioco, le strategie di intervento culturale sviluppate dall'IS si configurano come strumenti utili per comprendere come lo spazio di gioco possa essere sottoposto a processi di mutazione per sviluppare momenti di resistenza e di critica di tipo socioculturale. Per questo motivo, i fondamenti di critica sociale sviluppati dal movimento tra gli anni Cinquanta e Sessanta offrono una prospettiva innovativa per l'analisi dei videogiochi e il loro ruolo nella società contemporanea.

Il *détournement*, ad esempio, consente di operare una critica ai meccanismi di potere sottostanti al sistema-gioco procedendo ad una decostruzione dei significati e delle norme precostituite per trasformare lo spazio di gioco in uno spazio di riflessione critica. La deriva applicata al contesto videoludico, invece, consente di cimentarsi in una esplorazione dell'ambiente svincolata dal completamento di missioni e obiettivi predefiniti, in favore di una sperimentazione dello spazio che si apre a nuove forme di interazione. Si avvia così un processo di decostruzione e mutazione spaziale che promuove nuove forme di creatività e di critica culturale. Tale approccio trova le sue radici nei principi di urbanismo unitario e di psicogeografia sviluppati dall'IS con l'obiettivo di contrastare la visione funzionale e capitalistica della progettazione dello spazio urbano a favore di un'esperienza legata alla dimensione personale ed espressiva dell'individuo. L'IS ha messo al centro del proprio operato «la sovversione delle forme e delle pratiche culturali e politiche esistenti: poiché non è possibile sviluppare spazi alternativi al di fuori del sistema, il sistema deve essere rotto dall'interno».⁴¹⁷ Come spiega il geografo e accademico inglese Alastair Bonnet, «per i situazionisti la parodia, le tattiche di riuso e di distorsione di forme culturali esistenti dovevano essere

⁴¹⁷ A. Bonnet (1999). Situationist strategies and mutant technologies. *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, 4(2), p. 25-32.

utilizzate per minare ed esporre le condizioni socioeconomiche che hanno permesso la loro nascita»⁴¹⁸ e lo sviluppo di tale status quo. L'eredità del gruppo continua ad ispirare la critica sociale e culturale in diverse forme, tra cui si inserisce anche la critica videoludica, come dimostrano ad esempio gli interventi di Total Refusal. Il loro scopo, infatti, è quello di indagare l'influenza dei videogiochi sui valori della società decostruendo e riutilizzando il medium videoludico, mettendo in evidenza come i videogiochi, in particolar modo quelli Tripla A, focus del collettivo, non siano solamente una forma di intrattenimento ma anche un medium politico che riflette e rafforza i valori e le ideologie della società capitalista in cui sono prodotti. In questa sede, dunque, si analizzerà il progetto situazionista attraverso due momenti: nella prima parte del capitolo si esamineranno le origini dell'IS a partire dal *milieu* culturale che ne ha permesso la nascita, i movimenti da cui si forma e le tematiche su cui il gruppo si concentrerà progressivamente; successivamente, nella seconda parte si presterà attenzione ai concetti fondamentali, tra cui quello di *costruzione di situazioni*, e l'importanza della sfera ludica nello spettacolo «per la creazione di una nuova cultura»⁴¹⁹ in quanto «unica soluzione per un cambiamento concreto»⁴²⁰ della società capitalista.

È doveroso specificare che il presente capitolo non vuole essere un excursus storico sulla nascita e la dissoluzione dell'IS, né un'analisi delle vicende e delle lotte interne del movimento. Piuttosto, il suo obiettivo è quello di offrire una panoramica dei temi legati alla critica sociale sviluppata dai situazionisti e di evidenziare come la loro esperienza sia ancora oggi significativa per l'analisi delle pratiche artistiche di resistenza che si appropriano dei media contemporanei e dei loro contenuti, trasformandoli in strumenti di commento dei sistemi socioculturali e politici odierni.

⁴¹⁸ *Ibidem.*

⁴¹⁹ *Ibidem.*

⁴²⁰ L. Goretti, *op. cit.*, p. 75.

2.1 Nascita e sviluppo

Nel saggio *L'avventura Situazionista. Storia critica dell'ultima avanguardia del XX secolo* (1998), il filosofo, teorico d'arte contemporanea e scrittore Mario Perniola sostiene che l'IS ha «rappresentato l'ultima avanguardia storica del Novecento»⁴²¹, mantenendo un importante punto di riferimento per la cultura alternativa attuale. Perniola afferma inoltre che «mettendo in evidenza le contraddizioni e la complessità della società dello spettacolo, essi [i situazionisti] hanno mostrato che non esiste sovversione e cambiamento se si prescinde da una conoscenza critica dei suoi meccanismi».⁴²²

L'IS è stato un movimento d'avanguardia politico-culturale, sviluppatosi in Europa tra gli anni Cinquanta e gli anni Sessanta del Novecento, fondato nel 1957 a Cosio d'Arroscia, in provincia di Imperia, come risultato della fusione di tre diversi movimenti, accomunati tutti da una progettualità di tipo rivoluzionario: l'Internazionale Lettrista, il Movimento Internazionale per un Bauhaus Immaginario (MIBI) e il Comitato Psicogeografico di Londra. Le radici dell'IS, tuttavia, sono da rintracciarsi anche nell'esperienza di Dada, del Surrealismo, del Lettrismo e del gruppo COBRA.⁴²³ Nonostante l'IS avesse sezioni in Algeria, Belgio, Francia, Germania, Italia e Scandinavia, il fulcro del movimento si trovava geograficamente a Parigi ed era incarnato nella figura di Guy Debord, storicamente considerato il leader e il fautore dell'IS, in quanto inoltre autore del documento preparatorio presentato alla conferenza di unificazione dei tre movimenti sopra citati organizzata appunto a Cosio d'Arroscia, intitolato *Rapporto sulla costruzione delle situazioni e sulle condizioni dell'organizzazione e dell'azione della tendenza situazionista internazionale* (1957). Il gruppo si sciolse nel 1972 e durante la sua breve ma influente esistenza ha prodotto una vasta gamma di testi

⁴²¹ M. Perniola, *op. cit.*, p. 33.

⁴²² *Ibidem.*

⁴²³ Ivi, p. 35.

teorici, manifesti, opuscoli e pubblicazioni periodiche, grazie alle quali ha saputo sviluppare «una critica rivoluzionaria e una prospettiva con la quale mettere in discussione ogni ambito del mondo contemporaneo, della cultura, dell'organizzazione sociale e soprattutto dell'esistenza quotidiana».⁴²⁴ L'IS ha elaborato una critica alla società capitalista che, dopo un inizio in ambito artistico, ha portato il gruppo a sviluppare «una posizione più apertamente politica, dalla quale i suoi membri diedero piena espressione alla loro ostilità verso ogni aspetto della società esistente»⁴²⁵, ma che portò anche ad una politica delle espulsioni sistematiche nei confronti di tutti coloro che non abbracciavano completamente gli obiettivi del movimento. Da qui, infatti anche la critica mossa a Debord e compagni per il carattere settario del movimento, secondo cui, come illustra Perniola, «chi non fa parte del gruppo, o chi cessa di farne parte, è anche – direttamente – escluso dal movimento rivoluzionario».⁴²⁶

Durante la sua attività l'IS ha pubblicato e condiviso le proprie idee attraverso i 12 numeri della rivista *Internationale Situationniste*, attiva dal 1958 al 1969, con sede a Parigi, e considerata come il bollettino centrale per le altre sezioni europee. La rivista presentava una varietà di contenuti, tra cui i saggi teorici di Debord, le dichiarazioni politiche del movimento. Includeva anche le critiche di eventi, movimenti, artisti, oltre che gli interventi di *détournement* del gruppo, come ad esempio i fumetti situazionisti o il rovesciamento culturale delle pubblicità del tempo e collage fotografici, fino a tenere traccia del resoconto delle attività dei membri. Il bollettino fungeva da raccolta programmatica dei principi alla base della critica radicale alla società dei consumi, ma era anche un “manuale di istruzioni” per comprendere le tattiche di decondizionamento culturale sviluppate dal movimento – *deriva*, *détournement*, costruzione di situazione, psicogeografia, urbanismo unitario – per contrastare la cultura borghese dominante e l'alienazione dell'individuo. Nella sua analisi critica sull'IS e la sua eredità, Sadie Plant

⁴²⁴ S. Plant, *op. cit.*, p. 9.

⁴²⁵ Ivi, p. 1.

⁴²⁶ M. Perniola, *op. cit.*, p. 100.

identifica in aggiunta due saggi fondamentali⁴²⁷, pubblicati durante gli anni di attività del movimento, attraverso cui è possibile comprendere le basi e l'ampiezza della critica sociale, politica e culturale, sviluppata dal gruppo: da un lato, il seminale saggio *La Società dello Spettacolo* (1967) scritto da Guy Debord e, dall'altro, il saggio *La Rivoluzione della Vita Quotidiana* (1967) di Raoul Vaneigem. Il primo, pubblicato circa dieci anni dopo la fondazione del gruppo, è stato concepito come un testo critico sulla società dei consumi e rappresenta una «ricca fonte da cui attingere per affrontare molti dei temi situazionisti, in particolare quelli che definiscono la società capitalista moderna come uno spettacolo e ne identificano le contraddizioni interne».⁴²⁸ Come riflette Plant, il concetto situazionista di spettacolo «fornisce la cornice adatta per inquadrare la natura contemplativa e passiva della vita moderna, e spiega la noia e l'insoddisfazione apatica che caratterizza l'esperienza sociale»⁴²⁹ nella società capitalista. Il saggio di Vaneigem, invece, si presenta, sempre secondo Plant, come un'opera di propaganda aneddotica, stravagante e soggettiva che si unisce alle indagini teoriche di Debord. Vaneigem metteva al primo posto il rifiuto dello spettacolo, un rifiuto di tipo morale, poetico e spirituale, a cooperare con il sistema di domanda e offerta delle merci all'interno del sistema capitalistico. Plant prosegue il suo commento sul testo affermando che il saggio «contestava soprattutto il sistema di relazioni sociali che ci costringe a esistere come sopravvissuti incatenati dai bisogni e costretti al lavoro quando tutte le possibilità di una vita ricca e più desiderabile sono costantemente esposte»⁴³⁰. Per delineare in modo esaustivo il quadro teorico e operativo dell'IS, è necessario analizzare la matrice storica e concettuale che ha ispirato le sue riflessioni, individuando le correnti di pensiero e le esperienze artistiche che ne hanno alimentato la riflessione critica.

⁴²⁷ S. Plant, *op. cit.*, p. 8.

⁴²⁸ *Ibidem*.

⁴²⁹ Ivi, p. 9.

⁴³⁰ Ivi, p. 8.

Origini e influenze preliminari

I situazionisti riconoscevano la propria appartenenza alla tradizione di agitazione e dissenso tipica delle avanguardie, di cui anche Dada e il Surrealismo fanno parte. Come spiega Plant, entrambi i movimenti, ognuno a suo modo, «si sono opposti alla relegazione dell'arte in un mondo a parte. Hanno abbandonato il lavoro a favore del gioco, hanno stravolto le nozioni di originalità, genio e forma artistica e hanno sperimentato forme di espressione incompatibili con la società capitalista».⁴³¹ Attraverso i loro manifesti auspicavano la realizzazione di un mondo diverso in quanto entrambi sono nati come risposta ai catastrofici eventi politici e bellici accaduti nei primi venti anni del Novecento.

Nel suo saggio *Le avanguardie artistiche del Novecento* (1986), Mario De Micheli sottolinea una distinzione fondamentale tra movimenti che si concentrano sull'innovazione formale e quelli che affrontano temi socio-politici, che definisce avanguardie di *forma* e avanguardie di *contenuto*.⁴³² Questo approccio permette di capire come l'arte abbia risposto non solo attraverso nuove forme, ma anche tramite un profondo coinvolgimento con i cambiamenti storici e culturali dell'epoca. Sono esperienze artistiche in cui si rifiuta il concetto di arte per l'arte, all'interno delle quali «la *realtà* è diventata il problema centrale nella produzione estetica, dalla poesia alle arti figurative».⁴³³ De Micheli fa risalire questo rinnovato interesse per la realtà storica e la sua conseguente introduzione nell'opera direttamente alla rottura con i valori ottocenteschi. Lo storico individua nel 1848 un momento cruciale che pone le basi per la nascita delle avanguardie artistiche, anno che vede scoppiare in Europa una nuova serie di moti rivoluzionari, sulla scia di quelli avvenuti nel 1820 e nel 1830, in cui le forze democratiche, liberali e rivoluzionarie si schierarono contro la politica e i principi della Restaurazione.

⁴³¹ S. Plant, *op. cit.*, p. 40.

⁴³² M. De Micheli (1986). *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Feltrinelli, p. 151.

⁴³³ Ivi, p. 12.

Come sottolinea De Micheli, nonostante i fallimenti, gli anni che hanno preceduto il '48 sono stati importanti per far maturare idee legate alla nozione di popolo, in cui si strutturano istanze connesse al concetto di liberazione, di indipendenza nazionale e progresso⁴³⁴ in campo politico, sociale e culturale. La rottura dell'unità borghese e l'affermazione di nuove istanze politiche e sociali generarono un clima di fermento culturale che stimolò anche la ricerca di forme espressive innovative. Erano anni in cui giunsero al culmine le idee liberali, anarchiche e socialiste, spiega De Micheli, e in cui l'azione rivoluzionaria, intesa sia in termini politici sia culturali, divenne un imperativo anche per gli intellettuali, chiamati a combattere sia sul campo di battaglia sia attraverso le loro opere. Il critico riprende le parole dello storico francese Jules Michelet, che alla vigilia della rivoluzione del '48 incitava gli intellettuali a prendere le distanze dalla generazione passata fatta di oratori, per diventare una generazione di *uomini d'azione*.⁴³⁵ Secondo lo storico, la letteratura, ad esempio, doveva diventare una *forma dell'azione* e, così come le arti visive, si dovevano superare i canoni estetici e contenutistici tradizionali perché l'arte doveva essere del popolo. Si doveva prediligere, dunque, un legame diretto con tutti gli aspetti della vita e si ripudiavano invece i quadri di evocazione storica, la mitologia, le bellezze convenzionali dei canoni classici.⁴³⁶

De Micheli individua diversi tipi di risposte di fronte alla complessità e alle contraddizioni sociopolitiche della modernità. Da un lato c'è un tipo di protesta di evasione per esprimere il rifiuto del mondo borghese, della società e dei costumi, come mostrano le opere letterarie di Rimbaud oppure i quadri di Gauguin, che l'autore accosta ad un sentimento di tipo decadente. Negli artisti che hanno abbracciato questa posizione di acquiescenza⁴³⁷ «si possono trovare elementi polemici antiborghesi, che di solito riportano alla nostalgia di uno stato prerivoluzionario, al gusto per una civiltà scomparsa o che sta scomparendo e

⁴³⁴ Ivi, p. 19.

⁴³⁵ Ivi, p. 11.

⁴³⁶ Ivi, p.17.

⁴³⁷ Ivi, p. 54.

quindi al gaudio macabro per ciò che rivela in sé i segni fatali della morte». ⁴³⁸ La risposta espressionista, invece, presenta un' *arte d'opposizione* ⁴³⁹ insofferente alla legge e alla disciplina, ma in cui c'è una «piena obbedienza alle pressioni emotive del proprio essere». ⁴⁴⁰ Si pone al centro l'espressione soggettiva dell'artista e una raffigurazione della realtà non tanto in modo oggettivo, quanto piuttosto incentrata a dare forma alle emozioni più profonde e alle angosce interiori. La deformazione della realtà, l'aperta espressione di stati d'animo quali angoscia e sofferenza, l'esplorazione dell'astratto e dell'interiorità, sebbene condividano alcune similitudini con quella poetica dell'evasione di cui parla De Micheli riferendosi all'atteggiamento decadente, sono tutte risposte alle profonde trasformazioni sociali e culturali della fine del XIX e dell'inizio del XX secolo, che hanno provocato un forte senso di disorientamento e angoscia.

La reazione delle avanguardie artistiche moderne, invece, è totalmente opposta: l'artista diventa un *signum contradictionis* ⁴⁴¹ e da una rivolta eseguita in modo passivo oppure giocata sul piano interiore, si passa all'organizzazione dei movimenti di rivolta. Qui entrano in gioco forze nuove, come ad esempio il gioco e lo scherno, pratiche volte a scandalizzare la cultura borghese e a presentare una forte componente di critica sociale condotta attraverso manifesti, scritti programmatici e un'arte «non tanto rivoluzionaria nella forma quanto nel contenuto». ⁴⁴² Dada e Surrealismo si inseriscono proprio in questo contesto di protesta e critica del presente, in cui non ci si può esimere dal distogliere lo sguardo dalla realtà del presente. Come puntualizza Sadie Plant, i situazionisti guardavano al nichilismo di Dada e rispettavano le tendenze sovversive surrealiste cercando di far propri quegli stessi interventi e adattarli ai propri obiettivi. Entrambi i movimenti hanno adottato strategie del dissenso diverse, ma «sia Dada che il

⁴³⁸ *Ibidem*.

⁴³⁹ *Ivi*, p. 70.

⁴⁴⁰ *Ivi*, p. 94.

⁴⁴¹ *Ivi*, p. 68.

⁴⁴² *Ivi*, p. 119.

Surrealismo si sono battuti contro la relegazione dell'arte in un ambito a parte, in cui è praticata da pochi specialisti»⁴⁴³ e dentro confini già tracciati a monte. Non solo, entrambi sono nati in risposta agli sconvolgimenti bellici connessi alla Prima Guerra Mondiale e ai vari movimenti di protesta dei lavoratori del periodo. Hanno introdotto il gioco e il caso nella propria pratica in quanto consci che la vita reale si stava ormai sacrificando «sull'altare del della produzione e del consumo borghesi»⁴⁴⁴ e per questo gli esponenti dei due movimenti «litigavano e giocavano con il sistema di valori che li intrappolava in modi che i situazionisti non potevano fare a meno di ammirare».⁴⁴⁵

Dada nasce a Zurigo nel 1916 da un gruppo di intellettuali e artisti rifugiati, dissidenti e disertori riuniti nella città svizzera, che trovarono nel Cabaret Voltaire di Hugo Ball il proprio punto di incontro. Plant racconta che «Dada era un movimento ampio e disparato, [...] che ha attraversato i confini nazionali trasgredendo quelli tra arte, politica e vita quotidiana e si è espresso in una varietà di mezzi, tra cui poesia, performance, pittura, cinema, montaggio, topografia, e combinazioni idiosincratiche di ciascuno». In una intervista alla radio francese del 1950⁴⁴⁶ Tristan Tzara, tra i fondatori del movimento, lo descrive come una reazione violenta e spontanea alla situazione storica e sociale dell'epoca, in particolare alla Prima Guerra Mondiale. Era un modo per esprimere la rabbia, la frustrazione e il disgusto nei confronti di una società che aveva prodotto un conflitto così devastante. Tzara inoltre enfatizza l'assenza di una teoria o di un programma preciso, sottolineando come Dada fosse più un atteggiamento, un modo di essere, ma soprattutto un rifiuto per ogni forma di autorità e convenzione, sia sociale sia culturale. Questo senso di rivolta contro ogni logica si rispecchia anche nel nome stesso, "Dada". L'origine è descritta come del tutto casuale, scelta aprendo un dizionario a caso a dimostrazione dell'aspetto antirazionalista e

⁴⁴³ S. Plant, *op. cit.*, p. 40.

⁴⁴⁴ *Ibidem.*

⁴⁴⁵ *Ibidem.*

⁴⁴⁶ M. De Micheli, *op. cit.*, p. 150-151.

antilogico del gruppo. Lo stesso Tzara, nel manifesto del movimento scritto nel 1918, afferma che Dada è «l'incontro di tutti i contrari e di tutte le contraddizioni, di ogni motivo grottesco, di ogni incoerenza»⁴⁴⁷. Anche al suo interno vi erano anime diverse, difatti alcuni dadaisti tedeschi si impegnarono anche nell'azione politica diretta aderendo alla Lega di Spartaco e al Partito comunista di Renania.⁴⁴⁸ L'anima zurighese, invece, rimase nell'ambito di una violenta negazione intellettuale, che delineò il profilo del movimento: Dada è antiartistico, antiletterario, antipoetico.⁴⁴⁹ Dada è anti Dada, affermano i dadaisti, perché il suo dinamismo incessante è alla base della sua libertà, alla cui radice c'è anche la sua costante negazione. Come spiega De Micheli, «il dadaismo è quindi non tanto una tendenza artistico-letteraria, quanto una particolare disposizione dello spirito, è l'atto estremo dell'antidogmatismo, che si serve di qualsiasi mezzo per condurre la sua battaglia». Dunque, prosegue l'autore, «il *gesto* quindi più che l'opera interessa Dada; e il gesto può essere compiuto in qualsiasi direzione del costume, della politica, dell'arte, dei rapporti».⁴⁵⁰ Quello che importa ai dadaisti è che questo gesto sia sempre seguito da una *provocazione* contro lo status quo, la sua morale e le sue regole, e che a questo susseguisca lo *scandalo* come strumento prediletto attraverso cui esprimersi.⁴⁵¹ De Micheli sottolinea inoltre che quando ci riferiamo all'"arte dadaista" non intendiamo infatti qualcosa di definito, bensì una miscellanea di elementi poiché Dada non crea delle opere ma *fabbrica degli oggetti*.⁴⁵² L'aspetto fondamentale di questo processo di fabbricazione risiede nel «significato polemico del procedimento, [...] della supremazia del caso sulla regola, la violenza dirompente della loro presenza irregolare tra le "vere" opere

⁴⁴⁷ S. Plant, *op. cit.*, p. 308.

⁴⁴⁸ Ivi, p. 155.

⁴⁴⁹ Ivi, p. 156.

⁴⁵⁰ Ivi, p. 157.

⁴⁵¹ *Ibidem*.

⁴⁵² M. De Micheli, *op. cit.*, p. 159.

d'arte». ⁴⁵³ Tzara sintetizza perfettamente l'importanza della fabbricazione, del gesto, ma anche dell'elemento ludico, della casualità e della contraddizione, quando spiega il metodo della "poesia nel cappello" ⁴⁵⁴ nel *Manifesto sull'amore debole e l'amore amaro* (1920). Questa consiste nel ritagliare ogni singola parola di un articolo di giornale e inserire i ritagli in un sacchetto. Una volta mescolate, le parole tagliate verranno estratte casualmente per ottenere un nuovo testo, abolendo ogni forma di intenzionalità poetica e sottolineando il carattere anticonvenzionale e sperimentale di Dada.

Questo spirito si ritrova ad esempio anche nelle cosiddette *soirée dada*, serate performative pensate per essere un rifiuto delle forme d'arte tradizionali e delle convenzioni borghesi. Queste serate venivano spesso utilizzate come piattaforma per esprimere il disprezzo dei dadaisti verso la guerra, la politica e la cultura del tempo, mescolando arti visive, poesia, musica, teatro, in modi caotici e soprattutto provocatori. Sulla scia del futurismo, anche Dada ha «sperimentato la confusione delle categorie estetiche e dei generi letterari». ⁴⁵⁵ Attraverso le *soirée* i dadaisti dimostravano il gusto per la provocazione ⁴⁵⁶ e per l'improvvisazione, e spesso questi appuntamenti finivano tra urla e malcontenti generali da parte dei partecipanti, ignari di ciò che sarebbe esattamente accaduto. L'obiettivo, infatti, era quello di far reagire il pubblico attraverso l'equivoco, utilizzando escamotage quali la caricatura, il ridicolo, il sarcasmo, la satira e la dissacrazione. I dadaisti facevano irruzione «con rumori, con voci, con toni inattesi, scomposti e spesso anche con abiti, costumi di carta, di cartone, in una scenografia altrettanto bizzarra» ⁴⁵⁷ per provocare spaesamento e provocare il pubblico. Lo stesso

⁴⁵³ Ivi, p. 160.

⁴⁵⁴ *Ibidem*.

⁴⁵⁵ E. David (2009). Le serate futuriste e le 'soirées' Dada, il teatro futurista e le esibizioni Dadaiste: modelli somiglianti. *Italianistica: Rivista Di Letteratura Italiana*, 38(3), p. 41-55.

⁴⁵⁶ *Ibidem*.

⁴⁵⁷ *Ibidem*.

approccio è stato applicato ad esempio anche alle passeggiate dadaiste, un'anticipazione della deriva situazionista con cui inizia a svilupparsi una pratica performativa di esplorazione radicale dello spazio urbano.

L'evento che ha inaugurato la pratica delle esplorazioni urbane è stata un'escursione pomeridiana organizzata da Breton alla chiesa medioevale di Saint-Julien-le-Pauvre il 14 aprile del 1921, lungo la Senna. L'iniziativa è stata pubblicizzata come parte di una serie di visite guidate in luoghi «che non hanno davvero motivo di esistere»⁴⁵⁸ e mirava a sovvertire i consueti itinerari turistici. La scelta di un luogo trascurato come il Quartiere Latino sottolineava infatti la volontà di dirottare l'attenzione su ciò che è ordinario, marginale, addirittura banale, in netta contrapposizione con i monumenti e i luoghi istituzionali. Durante l'escursione, i partecipanti sono stati lasciati liberi di vagare senza direzione precisa per il giardino della chiesa, mentre uno dei dadaisti leggeva definizioni di parole a caso da un dizionario. Al termine della visita, tra le rimostranze dei partecipanti, sono state consegnate buste contenenti materiale provocatorio, come banconote e disegni contenenti bozzetti erotici, a sottolineare con maggiore enfasi l'assurdità, la casualità, il gioco e la spontaneità dell'evento e, più in generale, l'approccio dadaista. Questa esperienza, se pur limitata nel tempo, ha aperto la strada ad una forma di performatività urbana in cui il gesto del camminare si tramuta in strumento di critica sociale e di riappropriazione dello spazio pubblico, se pur in questo caso con un atteggiamento polemico verso consuetudini, regole morali e culturali. L'importanza del gesto, dissacrante e in netta contrapposizione con qualsiasi norma culturale e morale, è incarnata ad esempio dai *readymade* di Duchamp. Le sue opere pronte-fatte⁴⁵⁹, come spiega l'artista, non sono guidate da un diletto estetico, bensì la scelta di questi oggetti, tra cui una ruota di bicicletta un portabottiglie, un orinatoio, ad esempio, si fonda non solo sul caso, ma soprattutto

⁴⁵⁸ A. Marshall (2023). Walking for revolution: from Surrealism to the Situationist International. *New Readings*, 19, p. 19-42.

⁴⁵⁹ S. Chiodi, *op. cit.*, p. 41.

su una «reazione di indifferenza *visiva*, [...], di fatto *un'anestesia* totale». ⁴⁶⁰ Stefano Chiodi afferma che «ri-presentando nel ready-made il “già fatto” [Duchamp] ha liberato il significante immettendolo in un campo aperto di possibilità interpretative che non possono essere più identificate stabilmente con un soggetto o un oggetto, ma piuttosto con la loro imprevedibile interazione» ⁴⁶¹. Sulla stessa lunghezza d'onda si inserisce, infine, il fotomontaggio dadaista, che si pone agli albori dei fumetti *detourné* dei situazionisti. De Micheli individua l'artista tedesco John Heartfield come il capostipite della tecnica del fotomontaggio, specie quello politico.

Nel 1914, mentre si trovava al fronte, per evitare la censura Heartfield iniziò ad inviare cartoline contenenti immagini contrastanti, formate da ritagli di giornali e riviste, ma unite con intenzioni polemiche e demistificanti. ⁴⁶² Il fotografo tedesco ha sviluppato dunque un metodo di appropriazione e riutilizzo di fotografie, parole, e immagini, per ottenere un potente effetto politico, un'operazione di commento visivo puntuale, caratterizzata da satira e ironia, per colpire la propaganda nazista evidenziando le contraddizioni e l'ipocrisia che si celavano dietro alla politica hitleriana. Dada era un movimento di emergenza ⁴⁶³, nato dalla necessità di rispondere a tono alle contraddizioni e alle ipocrisie di un particolare periodo storico, politico e sociale, a cui i dadaisti mossero severe critiche in diversi campi dall'arte alla letteratura, cercando di riallacciare i rapporti tra arte e vita. Ereditando dai dadaisti la propensione alla provocazione e allo scandalo, i situazionisti hanno ulteriormente radicalizzato l'idea di una commistione tra arte e vita. Insieme all'elemento ludico, questi fattori sono stati utilizzati per intraprendere un percorso di critica politica e culturale per rispondere ad una realtà

⁴⁶⁰ Ivi, p. 27.

⁴⁶¹ Ivi, p. 14.

⁴⁶² M. De Micheli, *op. cit.*, p. 164.

⁴⁶³ Ivi, p. 172.

in continua trasformazione, vissuta passivamente attraverso una serie preconfezionata di illusioni.⁴⁶⁴

L'eredità intellettuale dei situazionisti si informa anche dell'esperienza surrealista, sviluppatasi a Parigi intorno al 1924 sul finire di quella di Dada, con Breton quale guida spirituale⁴⁶⁵ del movimento artistico-letterario. I surrealisti temevano che il nichilismo assoluto di Dada potesse paralizzare ogni sforzo volto ad un rinnovamento radicale dell'arte, della letteratura e della pratica politica, svuotando di ogni obiettivo la critica sociale e culturale.⁴⁶⁶ Per questo, adottarono un nuovo set di tattiche prendendo le distanze dalla logica dello shock e dalla provocazione dadaista e, come spiega Plant, «assunsero il ruolo di movimento artistico e letterario con l'intenzione di sovvertire le convenzioni dall'interno»⁴⁶⁷ e ricercare «l'unità e l'integrazione di tutte le esperienze».⁴⁶⁸ I surrealisti, commenta De Micheli, erano assai coscienti delle fratture persistenti tra arte e società, tra il mondo esteriore e quello interiore, tra la realtà e la fantasia, per questo il loro sforzo «fu teso a trovare una mediazione tra queste due sponde, un punto di coincidenza che permettesse di porre riparo alle lacerazioni della crisi»⁴⁶⁹ che persistevano nel dopoguerra. Se Dada aveva espresso con tutte le sue forze il sentimento della frattura sociale, culturale, politica, intellettuale del tempo, il Surrealismo cercò di trovare una via d'uscita.

Analogamente a Dada, i surrealisti non si presentarono come un movimento istituzionale, una scuola letteraria o artistica, ma posero il problema della libertà individuale al centro dell'azione surrealista. D'altronde, lo stesso Breton, nel *Primo Manifesto del Surrealismo* del 1924, si scaglia contro l'onnipresenza della ragione strumentale, che soffoca ogni forma di pensiero divergente e creativo. La

⁴⁶⁴ S. Plant, *op. cit.*, p. 28.

⁴⁶⁵ M. De Micheli, *op. cit.*, p. 176.

⁴⁶⁶ S. Plant, *op. cit.*, p. 47.

⁴⁶⁷ Ivi, p. 48.

⁴⁶⁸ *Ibidem*.

⁴⁶⁹ M. De Micheli, *op. cit.*, p. 175.

società contemporanea, con il pretesto del progresso, ha bandito dall'esperienza tutto ciò che non può essere misurato e quantificato.⁴⁷⁰ Anzi, questa è addirittura «chiusa tra limiti assegnati»⁴⁷¹, «si agita in una gabbia da cui è sempre più difficile farla evadere»⁴⁷², «s'appoggia all'utile immediato ed è sorvegliata dal buon senso».⁴⁷³ Dato questo stato di cose, il Surrealismo, continua Breton nel Manifesto, si pone come *automatismo psichico puro*, ovvero come «il dettato del pensiero, con assenza di ogni controllo esercitato dalla ragione, al di là di ogni preoccupazione estetica e morale».⁴⁷⁴

Nella sua disamina sulle radici teoriche dell'IS, Sadie Plant⁴⁷⁵ descrive appunto come i surrealisti fossero affascinati dai momenti inaspettati e straordinari che irrompono nella quotidianità, facendone il proprio ambito di ricerca. A differenza dei dadaisti, che avevano negato ogni principio e ordine, i surrealisti hanno cercato di costruire un nuovo sistema di valori basato sull'esperienza del desiderio e dell'immaginazione. Il loro obiettivo era quello di plasmare una società in cui il principio del piacere potesse sostituire quello di realtà per liberare l'individuo dalle costrizioni sociali. Il Surrealismo guardava a Marx «come teorico della libertà sociale e a Freud come teorico della libertà individuale».⁴⁷⁶ Queste due anime, secondo De Micheli, sono i due poli della dialettica surrealista, a cui Breton e compagni hanno cercato di trovare un punto di incontro. D'altronde, proprio lui, nel saggio *Position politique du surréalisme* (1935), afferma che «il poeta del futuro supererà l'idea deprimente dell'irreparabile divorzio tra l'azione e il sogno».⁴⁷⁷ Breton e alcuni dei compagni surrealisti entrarono inoltre a far parte del

⁴⁷⁰ Ivi, p. 327.

⁴⁷¹ *Ibidem*.

⁴⁷² *Ibidem*.

⁴⁷³ *Ibidem*.

⁴⁷⁴ Ivi, p. 340.

⁴⁷⁵ S. Plant, *op. cit.*, p. 48-49.

⁴⁷⁶ M. De Micheli, *op. cit.*, p. 176.

⁴⁷⁷ Ivi, p. 177.

Partito Comunista Francese nel 1927 e nel 1930 la rivista *Revolution surrealiste* cambiò nome in *Le surrealisme au service de la revolution*.⁴⁷⁸ Nonostante i burrascosi rapporti con il partito, da cui uscirono nel 1933, i surrealisti erano allineati con i suoi sentimenti rivoluzionari. La fine del capitalismo e l'inizio di una nuova era ludica avrebbero contribuito al raggiungimento di una società in cui l'arte, la comunicazione autentica, e l'unione tra individuo e mondo, avrebbero caratterizzato la vita quotidiana.⁴⁷⁹ Tuttavia, erano intransigenti su un aspetto per loro fondamentale, ovvero l'autonomia del proprio progetto culturale, che sarebbe stato alla base per il successo della rivoluzione sociale. Questo fu uno dei fattori che portò i surrealisti ad uscire dal partito, il quale a sua volta non condivideva la loro ostinazione nel perseguire attività che non fossero strettamente politiche. Per il gruppo, la propaganda del desiderio era tanto necessaria quanto il lavoro del partito: l'esplorazione dei sogni e dei desideri rivelava la povertà della realtà capitalista e «il loro lavoro era pieno di una retorica della rivoluzione che dava priorità allo spirito di rivolta e alla metafisica del provocatore».⁴⁸⁰

Mentre con Dada si assiste ad una *pars destruens* che esprime un rigetto radicale, quasi bellicoso, per la situazione politica e sociale, nonché le norme e i costumi dell'epoca, sia prima che dopo la guerra, con il Surrealismo, invece, si assiste ad una *pars costruens*, un punto d'incontro tra rivoluzione sociale e rivoluzione individuale.⁴⁸¹ Il suo terreno d'azione, tuttavia, si era rivolto all'esplorazione della sfera dell'inconscio, ai sogni e alle divagazioni dell'immaginazione, al caso e al meraviglioso come fattore che irrompe nella banalità di un quotidiano plasmato da una «razionalità limitata all'accumulo di capitale».⁴⁸² Plant afferma che «esperimenti con l'automatismo nella scrittura, nella pittura e nella vita quotidiana furono condotti nella convinzione che l'assenza

⁴⁷⁸ Ivi, p. 178.

⁴⁷⁹ S. Plant, *op. cit.*, p. 52.

⁴⁸⁰ *Ibidem*.

⁴⁸¹ M. De Micheli, *op. cit.*, p.174-183.

⁴⁸² S. Plant, *op. cit.*, p. 49.

di controllo cosciente sui propri pensieri e azioni avrebbe permesso una certa libertà di esplorare nuove e proibite vie di pensiero e di espressione». ⁴⁸³ La scrittura automatica, per esempio, cercava di catturare il flusso di coscienza in forma pura, senza preoccuparsi del risultato letterario. Questo processo era visto come una trascrizione della realtà interiore anziché una creazione individuale, molto simile al collage causale, per questo i surrealisti si sono cimentati anche nella creazione di opere letterarie collettive. Altre furono ispirate da sogni e fantasie, utilizzando tecniche che includevano la combinazione di immagini e parole per creare i *poem-objects* ⁴⁸⁴, ovvero poemi-oggetto, oppure l'utilizzo di oggetti trovati, un procedimento simile ai ready-made dadaisti. Spesso tra questi oggetti facevano parte anche luoghi specifici di Parigi, come ad esempio la Tour Saint-Jacques oppure addirittura i mercati di Les Halles, poiché considerati in grado di rivelare una bellezza nascosta o un'altra realtà.

Anche i surrealisti si cimentarono in esplorazioni urbane con le stesse modalità con cui si erano avvicinati alla scrittura automatica, al fine di svelare i sogni e le meraviglie che si celavano nella quotidianità e nel vagabondaggio senza meta tra le vie parigine. Un altro aspetto importante delle tattiche sviluppate dai surrealisti era il forte interesse verso il gioco e il sentimento ludico, che hanno traslato anche nelle proprie attività, come ad esempio nella produzione poetica, la quale doveva svolgersi in maniera collettiva. Il *cadavere squisito* ⁴⁸⁵ rientra in queste dinamiche, un gioco collettivo che consiste nella creazione di poesie, immagini o testi in cui più partecipanti collaborano senza conoscere il contributo offerto dagli altri. Il nome deriva infatti da una frase emersa casualmente durante uno dei primi esperimenti e tale tecnica rispecchia perfettamente l'interesse surrealista per l'inconscio, il caso e la collaborazione creativa per sviluppare inaspettate connessioni tra pensieri e immagini. Il *frottage* di Max Ernst si inserisce in questo tipo di esperienze, trattandosi di un procedimento che ricorda un gioco infantile e

⁴⁸³ *Ibidem*.

⁴⁸⁴ *Ibidem*.

⁴⁸⁵ Ivi, p. 50.

che consiste nel mettere un foglio di carta su di una moneta, o altra superficie non liscia, fregandovi sopra con una matita per far apparire l'effigie. Era un modo per interrogare la materia⁴⁸⁶ e per far scaturire da essa immagini inaspettate per sollecitare la mente dell'artista. Dalí, dal canto suo, aveva dato vita alle *immagini paranoiche*⁴⁸⁷, che nei suoi quadri compone oggetti surrealisti immaginandoli e descrivendoli «con l'aberrazione baroccheggianti del suo automatismo spagnolo»⁴⁸⁸; mentre la tecnica pittorica fotografica di Magritte, ad esempio, gli ha permesso di «riprodurre le incongruenze di un mondo scomposto e ricomposto secondo i moduli di un'amara allucinazione».⁴⁸⁹ Le esperienze e gli artisti che hanno partecipato in maniera più o meno formale al Surrealismo e che hanno gravitato attorno al movimento hanno interpretato l'atteggiamento dell'automatismo psichico ciascuno in modo peculiare. Come osserva De Micheli, il Surrealismo, pur avendo individuato alcuni "procedimenti", non ha stabilito regole formali a cui gli artisti si sarebbero dovuti attenere. Piuttosto, ha rappresentato un'attitudine spirituale verso la realtà e la vita, che ha offerto agli artisti, poeti e letterati, la massima libertà di esprimere la propria vita interiore senza che nulla ne ostacolasse o mortificasse l'espressione.⁴⁹⁰

Dai surrealisti, la cui influenza sulle esperienze artistiche successive si farà sentire nel corso degli anni Quaranta e Cinquanta del Novecento, l'IS riprende l'estrema importanza data alla necessità di liberare passioni e desideri affinché diventino parte della vita quotidiana, proponendoli come antidoto all'alienazione prodotta dal capitalismo. Ma anziché cercarli nella «ricchezza infinita dell'immaginazione inconscia»⁴⁹¹ come ha proposto il Surrealismo, il teatro delle

⁴⁸⁶ M. De Micheli, *op. cit.*, p. 188.

⁴⁸⁷ *Ibidem*.

⁴⁸⁸ *Ivi*, p. 187.

⁴⁸⁹ *Ivi*, p. 195.

⁴⁹⁰ *Ivi*, p. 196.

⁴⁹¹ L. Goretti, *op. cit.*, p. 58.

operazioni dell'IS «doveva realizzarsi nella vita quotidiana e nella città»:⁴⁹² lo spettacolo contro cui si scagliano Debord e compagni non è solamente quello del dominio dei mass media, sottolinea Letizia Goretti, ma anche «un rapporto sociale tra persone, mediatizzato dalle immagini».⁴⁹³ Il *libero gioco delle passioni* situazionista, infatti, mirava ad «emancipare l'uomo dalla società capitalistica»⁴⁹⁴ contrastando l'alienazione da questa prodotta per abolire le restrizioni imposte dal sistema sulla creatività e sui desideri umani, promuovendo una vita autentica. Tali obiettivi ricordano infatti le parole di Breton nel manifesto intitolato *Per un'arte rivoluzionaria indipendente*, scritto in collaborazione con Trotsky nel 1938, quando afferma che «il bisogno d'emancipazione dello spirito»⁴⁹⁵ si fonde in una necessità primordiale, ovvero «il bisogno di emancipazione dell'uomo».⁴⁹⁶

Le tre anime dell'IS

Come accennato all'inizio del capitolo, l'IS nasce dalla fusione di tre anime: l'Internazionale Lettrista, il Movimento per un Bauhaus Immaginario e il Comitato Psicogeografico di Londra, che in modi diversi fanno propria sia l'esperienza di Dada sia quella del Surrealismo. L'Internazionale Lettrista, da qui in avanti nominata con l'acronimo "IL", si forma nel 1952 per opera di Berna, Brau, Debord e Wolman, come scissione dal Lettrismo. Per capire l'importanza dell'IL per la nascita dell'IS, è necessario fare un passo indietro e soffermarsi brevemente sull'esperienza lettrista, anello di congiunzione tra Dada e Surrealismo e lo spirito rivoluzionario delle avanguardie del secondo dopoguerra. Il Lettrismo si impose come avanguardia artistico-letteraria nata nel 1946 per mano dell'artista e poeta

⁴⁹² Ivi, p. 99.

⁴⁹³ Ivi, p. 100.

⁴⁹⁴ Ivi, p. 167.

⁴⁹⁵ M. De Micheli, *op. cit.*, p. 197.

⁴⁹⁶ *Ibidem*.

rumeno Isidore Isou ed emerse nel periodo postbellico a Parigi in un momento in cui artisti ed intellettuali stavano ricercando nuove modalità per esprimere il disagio e le fratture lasciate dalla Seconda Guerra Mondiale. Il movimento si poneva in continuità critica con Dada e il Surrealismo per quanto riguarda la volontà di demolire le forme espressive tradizionali e di sviluppare nuovi linguaggi artistici. Isou guida la prima parte dell'attività lettrista verso la dimensione poetica, in cui la parola si frantuma e si riduce appunto alla lettera.⁴⁹⁷ La storica dell'arte Mirella Bandini spiega che la stessa «denominazione di Lettrismo indica infatti la riduzione di ogni elemento linguistico o reale alla particella primaria – la lettera – di ogni alfabeto esistente (o inesistente), la quale articolandosi con altre lettere, forma proposizioni, frasi: una nuova “scrittura plastica”.⁴⁹⁸ Ciò rappresenta un passo decisivo verso una nuova estetica che non solo vuole superare il passato, ma che vuole anche costruire una nuova “cattedrale dell'arte”⁴⁹⁹, in cui il segno con la lettera, che è anche di tipo sonoro, vuole creare un tipo di poesia e di musica composte interamente da lettere. Questo stesso approccio viene indirizzato da Isou anche verso la pittura, per la quale propone una rivoluzione radicale partendo dal concetto secondo cui ogni espressione artistica si basa sulla rappresentazione. Tuttavia, la rappresentazione tradizionale, secondo Isou, si è ormai esaurita in quanto si è assistito ad una progressiva dissoluzione dell'oggetto in pittura, un processo iniziato con l'Impressionismo e che ha raggiunto il suo apice con il Cubismo prima e con Dada poi. Anche in questo caso, il punto di partenza della pittura lettrista diventa la lettera, unità fondamentale non solo per la scrittura ma anche in pittura. L'obiettivo di questa nuova pittura è quello di andare oltre l'estetica perché l'immagine visiva diventa un processo intellettuale che combina simboli e significati. Isou, illustra Bandini, intende creare una rappresentazione plastica nuova⁵⁰⁰ che sia in grado di comunicare non soltanto a livello estetico, ma

⁴⁹⁷ M. Bandini (2005). *Per una storia del lettrismo*, Diabasis, p. 13.

⁴⁹⁸ *Ibidem*.

⁴⁹⁹ *Ibidem*.

⁵⁰⁰ *Ivi*, p. 16.

anche a quello concettuale per espandere il campo della rappresentazione stessa. Isou parla infatti di *pittura ciselante*⁵⁰¹, un tipo di pittura in cui la scrittura e il segno grafico si trasformano in un mezzo puramente artistico, svincolato dalle convenzioni del linguaggio verbale.

Le lettere sono utilizzate non per comporre parole, bensì per creare composizioni astratte, giochi di forme o texture visive, ma allo stesso tempo si sviluppa un nuovo tipo di linguaggio che pone le basi per il *détournement* dadaista. Le lettere e i segni, qui, perdendo il loro significato originario, sono associate a nuove lettere e immagini per sovvertire le norme linguistiche e culturali. Anche il cinema è investito da questi principi e il cinema lettrista rinuncia alla narrazione convenzionale per proporre su di una esperienza audiovisiva fondata sul linguaggio e il suono, ma in cui si inseriscono anche elementi discordanti. Tale tecnica viene chiamata da Isou *montage discrèpant*⁵⁰², un tipo di montaggio basato sulla dissociazione appunto tra immagine e suono, che divengono indipendenti tra loro. Inoltre, la pellicola viene spesso “sporcata” con pigmenti e acidi di vario tipo, oltre che ad essere proiettata su schermi che vengono addirittura strappati e ridotti a brandelli, oppure sulla stessa sala, oggetti e personaggi presenti. Questa *distruzione del senso*⁵⁰³ avrà un profondo impatto per i situazionisti e in particolar modo per il primo film di Debord (il quale entrerà a far parte dei lettristi nel 1952), *Hurlements en faveur de Sade* (1952), in cui è stata inserita una sequenza completamente nera della durata di 24 minuti senza alcun tipo di sonoro.⁵⁰⁴ Oltre a ciò, analizza Bandini, i lettristi si lanciarono in una serie di scandali, tra cui ad esempio l'intervento di Isou e Pomerand alla conferenza di Michel Leiris al Teatro du Vieux-Colombier, alla prima di un testo teatrale di Tzara, *La Fuite*.⁵⁰⁵ Isou e Pomerand, durante la conferenza, urlano “Dada è morto, il Lettrismo ha preso il

⁵⁰¹ Ivi, p. 14.

⁵⁰² Ivi, p. 31.

⁵⁰³ Ivi, p. 31-32.

⁵⁰⁴ Ivi, p. 31.

⁵⁰⁵ Ivi, p. 37.

suo posto!” e, successivamente, il secondo inizia a recitare un poema fonetico costituito da sole consonanti tra l’ilarità e l’incredulità del pubblico. Anche questa tipologia di interventi verrà ripresa dai situazionisti, per i quali lo scandalo e la provocazione, già mutate da Dada, si tramutano in tattiche per attaccare la cultura dominante. Tuttavia, tra alcuni membri del gruppo dei lettristi inizia a circolare una certa insofferenza verso il gruppo dei “lettristi-estetici” di Isou, accusati «di svolgere soltanto la pratica artistica, esaurendosi in ricerche formali, e di aver abbandonato la teoria critica della società».⁵⁰⁶ Come spiega Bandini, Isou aveva separato l’arte dalla rivoluzione, ma c’era chi vedeva il sovvertimento culturale come inscindibile da quello sociale, per cui arte e politica dovevano essere affrontate insieme.⁵⁰⁷

Tra questi vi era Guy Debord, il quale in sordina fonda all’interno del gruppo l’Internazionale Lettrista nel 1952 insieme a Gil J. Wolman, Serge Berna e Jean-Louis Brau, che tuttavia verranno espulsi dopo pochi mesi. Isou è considerato un personaggio troppo moderato e le sue provocazioni troppo poco incisivi per intervenire su di una critica radiale della società. La rottura definitiva con Isou e gli altri lettristi avviene in occasione della conferenza stampa tenuta da Charlie Chaplin all’Hotel Ritz di Parigi il 29 ottobre del 1952 per la promozione del film *Limelight*.⁵⁰⁸ In tale occasione, i membri dell’IL riescono a superare le barriere di sicurezza e a lanciare una serie di volantini che inveiscono contro Chaplin, da loro considerato un simbolo della vecchia cultura cooptata dal capitalismo, un personaggio ormai integrato nel sistema capitalistico dello spettacolo che, anziché scuotere le masse, le intratteneva nella loro apatia. In un comunicato stampa pubblicato poco dopo, Isou dichiara di prendere le distanze dall’IL, dà la colpa alla “giovinanza” dei compagni e ribadisce il suo sostegno a Chaplin, ma ormai la scissione tra i due gruppi è giunta al suo compimento. L’IL inizia così a sviluppare quelle idee di tattiche di decondizionamento culturale che poi verranno plasmate

⁵⁰⁶ Ivi, p. 46.

⁵⁰⁷ *Ibidem*.

⁵⁰⁸ Ivi, p. 41.

in maniera estesa dall'IS e a cimentarsi nella scrittura di testi programmatici che serviranno per diffondere le proprie teorie. Il gruppo fonda inoltre la rivista *Potlach*, pubblicata tra il 1954 e il 1957, che funge da veicolo per diffondere le proprie posizioni nei confronti della società contemporanea, del capitalismo e della cultura borghese. Come puntualizza Bandini, «l'IL diviene il primo detonatore di una rivoluzione culturale (che si realizzerà poi con la fondazione dell'IS nel 1957) che vuole destabilizzare, rovesciare il neocapitalismo».⁵⁰⁹

Il gruppo appena formato inizia così a dar nuova forma a concetti come quello di deriva, urbanismo unitario (di cui fondamentale sarà il contributo di Ivan Chtcheglov e il suo scritto più famoso, *Formulario per un nuovo urbanismo*, del 1953) e *détournement*, criticando Isou e i lettristi per un utilizzo esclusivamente artistico del mezzo anziché servirsene come strumento di lotta contro la cultura capitalista, gettando così le basi per l'attività dell'IS. Le attività di rovesciamento dei sistemi culturali e del linguaggio operato dall'IL si verifica nelle *métagraphique*, ad esempio, un'attività in cui «le immagini sono ottenute mediante l'utilizzo di fotografie, di frasi di parole ritagliate, provenienti soprattutto da quotidiani e riviste».⁵¹⁰ Una volta assemblati, questi elementi diventano una sorta di pitture-romanzi, un ibrido tra il collage dadaista e le varianti al collage sistematizzate da Isou, che ad alcuni termini fonetici sostituiva dei disegni, facendo convivere pittura e scrittura.⁵¹¹

La storia dell'IL si intreccia inoltre con quella del gruppo CO.BR.A (acronimo di Copenaghen, Bruxelles, Amsterdam, il cui inizio risale all'incirca al 1948 e si estende fino al 1951) attraverso la figura di Asger Jorn, che ha gravitato in entrambi i gruppi, finendo successivamente nell'IS. Alcune tematiche care al gruppo CO.BR.A verranno traslate nell'IS, come ad esempio la «critica radicale della vita quotidiana a partire dalla realizzazione di situazioni in cui i desideri individuali

⁵⁰⁹ Ivi, p. 42.

⁵¹⁰ L. Goretti, *op. cit.*, p. 34.

⁵¹¹ Ivi, p. 35.

saranno i presupposti di un nuovo mondo».⁵¹² Anche per loro era importante lavorare sul concetto di sperimentazione di nuovi linguaggi per avviare un processo di critica radicale dei valori culturali borghesi e del loro sistema economico, cercando un punto d'unione tra arte e vita. Anche Jorn era impegnato nell'utilizzo di immagini e testi per creare interazioni visuali in cui il significato originario veniva deviato in funzione di una critica alla società dei consumi ma anche l'organizzazione urbana della società, attività che approfondirà maggiormente con Debord nell'IS.⁵¹³ Tra i membri di CO.BR.A spiccava Constant Nieuwenhuys, il cui successivo coinvolgimento nell'IS e nella critica all'architettura funzionalista, accusata di promuovere la standardizzazione della vita, sarà cruciale. Figura chiave nello sviluppo dei concetti legati all'urbanismo unitario, Constant non solo contribuì a definire i principi teorici di questo approccio, ma li tradusse in visioni concrete, come il progetto di *New Babylon*. In questa città nomade gli spazi, liberamente modificabili, erano concepiti per contrastare le rigide strutture sociali e architettoniche, favorendo la creatività e la libera espressione del gioco.⁵¹⁴ Il suo lavoro ha segnato un punto di svolta nel modo in cui l'architettura e l'urbanistica venivano percepite, aprendo la strada a nuove forme di interazione tra l'individuo e lo spazio urbano che lo circonda, ponendo le basi per nuove forme di appropriazione e rifunzionalizzazione degli ambienti.

La critica all'architettura funzionalista, in particolare alla nuova Bauhaus di Ulm, è stata condotta anche con forza dal Movimento Internazionale per un Bauhaus Immaginario (MIBI), fondato da Asger Jorn nel 1953 e che successivamente confluì nell'IS. Jorn si opponeva fermamente ai principi dei funzionalisti, criticando la loro indifferenza verso l'impatto psicologico degli ambienti sugli individui. Contestava la sottomissione della forma all'utilità negli

⁵¹² G. Marelli (2017). *L'amara vittoria del situazionismo. Storia critica dell'Internationle situationniste 1957-1972*, Mimesis, p. 43.

⁵¹³ L. Goretti, *op. cit.*, p. 126.

⁵¹⁴ Ivi, p. 71.

oggetti di uso quotidiano e denunciava anche la staticità della forma, considerata addirittura come una prigione per le passioni umane.⁵¹⁵ La sua visione promuoveva invece un'architettura e un design capaci di stimolare l'immaginazione e di riflettere la complessità emotiva e creativa dell'esperienza umana. L'attività di Jorn fu cruciale, inoltre, per aver riunito le diverse correnti avanguardistiche del dopoguerra in occasione del Primo Congresso Mondiale degli Artisti Liberi, che si tenne ad Albissola Marina nel 1956. Al congresso parteciparono esponenti di CO.BR.A, dell'IL (tra cui Debord) e del MIBI, ma anche personalità che successivamente hanno gravitato attorno all'IS, come Enrico Baj, fondatore del Movimento Nucleare, e Pinot-Gallizio. I temi trattati fecero del congresso un evento fondamentale per il consolidamento di una avanguardia artistica internazionale che fosse impegnata nella trasformazione sociale e culturale della società, ovvero l'IS. Inoltre, saranno successivamente gli stessi su cui si soffermeranno Debord e compagni, ampliandoli in una vera e propria critica alla società capitalista: l'architettura e il design funzionalista non riuscivano a rispondere alle esigenze emotive dell'uomo; il valore dell'opera d'arte è un valore esclusivamente di mercato ed era dunque necessario liberarsi dalle imposizioni commerciali e istituzionali per superare l'arte stessa; l'architettura e l'organizzazione urbana dovevano stimolare la vita emotiva e sociale degli individui; e, infine, la denuncia dell'impoverimento emotivo della società.⁵¹⁶ Alla critica all'organizzazione urbana si unisce anche il Comitato Psicogeografico di Londra, fondato all'inizio del 1957 da Ralph Rumney, che «inizierà una ricerca teorica sistematica grazie ai rilevamenti psicogeografici su Venezia e Amsterdam, città ideali per praticare la deriva situazionista grazie alla loro conformazione labirintica».⁵¹⁷ La ricerca psicogeografica diventa alleata dell'urbanismo unitario nell'esplorare l'impatto dell'ambiente urbano sulle emozioni e sui comportamenti delle persone attraverso la deriva, esplorando dunque le città vagando senza meta

⁵¹⁵ G. Marelli, *op. cit.*, p. 47-48.

⁵¹⁶ Ivi, p. 50-55.

⁵¹⁷ Ivi, p. 58.

e ascoltando come i vari ambienti influenzano lo stato d'animo. Città come Venezia o Amsterdam, appunto, proprio per la loro struttura labirintica, sono adatte a questo tipo di esplorazione in quanto al loro interno «è possibile sperimentare lo spaesamento, l'abbandono alle sollecitazioni dell'ambiente e il gioco».⁵¹⁸

Tutte queste esperienze artistiche, dal Lettrismo, passando per l'Internazionale Lettrista e giungendo al Primo Congresso Mondiale degli Artisti Liberi, hanno contribuito a gettare le basi per una progettualità di tipo rivoluzionario che troverà la sua massima espressione nell'Internazionale Situazionista. In questo ampio contesto si formano così i temi su cui si concentreranno Debord e compagni, caratterizzati da un impegno politico sempre crescente che ne segnerà profondamente l'azione, e che verranno fissati successivamente nel testo *Rapporto sulla costruzione delle situazioni e sulle condizioni dell'organizzazione e dell'azione della tendenza situazionista internazionale* (1957). Redatto da Debord due mesi prima della conferenza di fondazione dell'IS a Cosio d'Arroscia (28 luglio 1957)⁵¹⁹, è considerato l'*espressione teorica* dell'Internazionale Situazionista e del pensiero dei suoi membri.⁵²⁰ Inoltre, come afferma Pinot-Gallizio nella prefazione della traduzione italiana del 1958, il *Rapporto* aveva l'obiettivo di unire l'IL, il MIBI e il Comitato Psicogeografico di Londra.⁵²¹

Nel testo, Debord dichiara la necessità di cambiare il mondo e afferma che il compito del neo-gruppo IS è quello di impiegare mezzi d'azione esistenti ma di scoprirne anche di nuovi, facilmente riconoscibili nei campi della cultura e dei costumi, ma applicati nella prospettiva di una trasformazione rivoluzionaria complessiva.⁵²² La società si trova in un momento storico in cui predomina «il dominio razionale delle nuove forze produttive»⁵²³, in cui il capitalismo sviluppa

⁵¹⁸ L. Goretti, *op. cit.*, p. 70.

⁵¹⁹ Ivi, p. 51.

⁵²⁰ Ivi, p. 52.

⁵²¹ G. Debord, *op. cit.*

⁵²² Ivi, p. 5.

⁵²³ *Ibidem.*

nuove forme di lotta e adotta tattiche riformiste per neutralizzare le opposizioni di classe, mentre l'attività culturale è governata da logiche commerciali.⁵²⁴ Secondo Debord, l'azione rivoluzionaria in ambito culturale deve mirare ad espandere le possibilità di vita e, per far questo, è necessario

Intraprendere ora un lavoro collettivo organizzato che tenda ad un impiego unitario di tutti i mezzi di sconvolgimento della vita quotidiana. [...] Dobbiamo costruire nuove ambientazioni che siano allo stesso tempo il prodotto e lo strumento di nuovi comportamenti. Per far questo bisogna utilizzare empiricamente, in partenza, le pratiche quotidiane e le forme culturali che esistono attualmente, contestando il proprio valore. [...] Non dobbiamo rifiutare la cultura moderna, ma impadronircene per negarla.⁵²⁵

L'obiettivo fondamentale è lavorare per un cambiamento radicale delle sovrastrutture culturali. Per realizzare ciò, l'IS pone al centro della sua azione la costruzione di situazioni, ovvero la creazione concreta di scenari temporanei di vita⁵²⁶ per una trasformazione qualitativa delle esperienze, in cui si dà spazio alle passioni per vincere l'alienazione dilagante. Come discusso in precedenza, il *détournement* e la deriva offrono strumenti chiave per la critica sociale e la sperimentazione spaziale, rispettivamente nel riutilizzo delle forme culturali e nell'esplorazione libera degli spazi. Dunque, l'IS deve intervenire su due fronti: l'ambiente materiale della vita e i comportamenti che esso plasma e trasforma. A tal fine, il testo dichiara anche l'importanza dell'urbanismo unitario, perché l'azione diretta sull'arredo urbano porta ad un cambiamento anche degli stili di comportamento, e si introduce anche il concetto di psicogeografia, secondo cui l'architettura deve progredire tenendo conto delle situazioni emotive anziché concentrarsi esclusivamente sulle forme estetiche, a ribadire appunto l'importanza del rapporto tra spazio urbano e comportamento umano. Debord chiama

⁵²⁴ Ivi, p. 6-7.

⁵²⁵ Ivi, p. 28-29.

⁵²⁶ Ivi, p. 32.

successivamente in causa il tema del gioco quando afferma che l'IS, nel migliorare qualitativamente la vita, si impone l'obiettivo di eliminare i momenti di nullità esistenziale, abolendo la competizione e la distinzione tra gioco e vita quotidiana. Il gioco situazionista, dunque, diventa una scelta morale⁵²⁷ all'interno di un sistema in cui la lotta di classe dominante riesce a utilizzare il tempo libero strappato al proletariato rivoluzionario, sviluppando un vasto settore industriale del piacere, uno strumento di abbruttimento del proletariato tramite i sottoprodotti dell'ideologia mistificatrice e dei gusti della borghesia.⁵²⁸ Nell'ottica situazionista, il gioco è uno strumento con cui cercare di opporsi a questo sfruttamento, proponendo un uso consapevole e critico come alternativa all'intrattenimento alienante imposto dal sistema capitalista. La deriva, unita alla psicogeografia e alla critica dell'organizzazione urbana, diventa parte integrante del gioco situazionista, una forza creativa ludica che deve estendersi a tutte le forme dei rapporti umani. La creazione di situazioni e il gioco situazionista sono altri due ingredienti alla lotta contro la passività e l'alienazione, per stimolare le persone a porsi come costruttori dei propri momenti di vita anziché come semplici pubblici passivi, concetti che poi verranno approfonditi meglio nel testo *La società dello spettacolo* da Debord. Sebbene le pratiche di intervento dei situazionisti fossero ancora in fase di sviluppo, con il *Rapporto* Debord presenta un testo programmatico in cui si dichiara esplicitamente quelli che saranno gli ambiti e le modalità di intervento del gruppo. Il Rapporto annuncia la necessità di creare un'alternativa rivoluzionaria alla cultura dominante, all'idea di felicità borghese e l'opposizione al modo di vivere capitalistico. Le *parole d'ordine* per raggiungere questo obiettivo sono: urbanismo unitario, comportamento sperimentale, propaganda iperpolitica e costruzione d'ambienti.⁵²⁹

⁵²⁷ Ivi, p. 35.

⁵²⁸ *Ibidem*.

⁵²⁹ Ivi, p. 43.

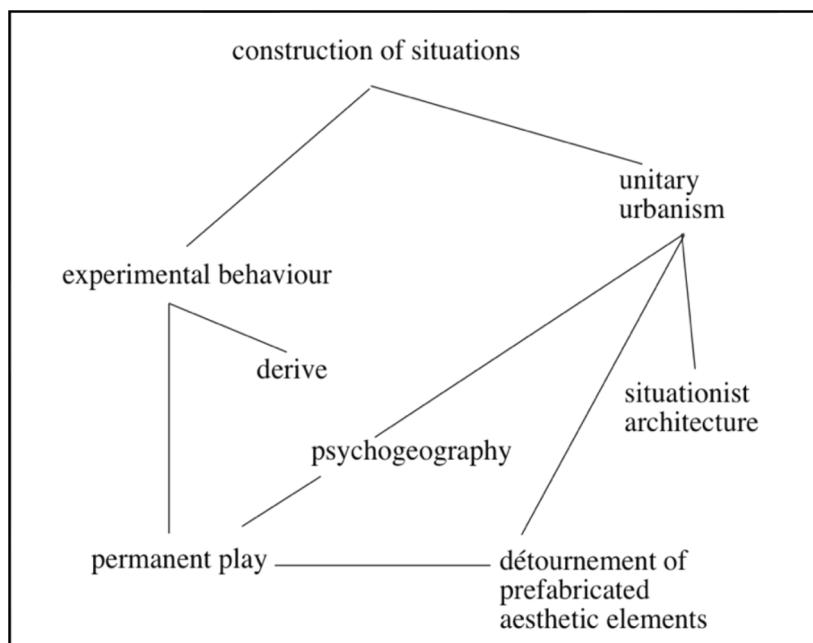
2.2 Il gioco tra creazione e sovversione: la costruzione di situazioni nella società dello spettacolo

L'IS si configura come la sintesi ultima delle esperienze e delle tensioni artistiche e culturali che hanno caratterizzato la prima metà del Novecento, unendo in un unico movimento le aspirazioni e le innovazioni delle avanguardie precedenti. La fusione delle istanze del Lettrismo, dell'Internazionale Lettrista, del Movimento Internazionale per un Bauhaus Immaginario e del Comitato Psicogeografico di Londra, ha dato vita ad un progetto rivoluzionario che ambiva non solo a trasformare la cultura, ma a sovvertire radicalmente la società stessa. Le pratiche artistiche, le teorie di rivoluzione urbana e le strategie di critica sociale elaborate da questi gruppi sono state integrate e portate ad un nuovo livello dall'IS, la cui azione si è focalizzata sul superamento della divisione tra arte e vita per innescare un cambiamento profondo nella vita quotidiana, plasmata fino a quel momento dal sistema capitalista. Nonostante il progetto situazionista non sia riuscito a cambiare come avrebbe voluto la società capitalista e a ribaltarne i meccanismi di funzionamento, la capacità di sintetizzare e superare le esperienze pregresse rende il movimento non solo il culmine dell'eredità delle avanguardie del Novecento, ma ha fatto anche da apripista per la costruzione di nuove forme di critica sociale adottate dai movimenti d'opposizione di matrice artistico-culturale contemporanei. A questo punto, è opportuno esaminare nel dettaglio gli ambiti d'intervento dell'IS e il processo che ha condotto all'elaborazione di un sistema di critica della società dei consumi.

Dall'analisi condotta sui temi di intervento dell'IS dichiarati nel *Rapporto*, risulta già evidente come ogni ambito d'azione non si sviluppi in realtà in modo isolato, ma è profondamente intrecciato con gli altri, formando una vera e propria rete di pratiche. Questo approccio integrato dimostra come le diverse dimensioni dell'attività situazionista si alimentino reciprocamente, creando così un sistema coerente e unitario. Nel saggio *50 Years of Recuperation of the Situationist International* (2008), la scrittrice e studiosa di teorie dei media e studi culturali

McKenzie Wark analizza questa rete di pratiche riprendendo un diagramma condiviso dall'IS nel poster *The New Theatre of Operations in Culture* del 1958, che mostra come i concetti e le pratiche situazioniste formino appunto un'unità.⁵³⁰

Figura 1. La costruzione di situazioni



Fonte: M. Wark (2008). *50 Years of Recuperation of the Situationist International*, Princeton Architectural Press: New York, p. 10.

Seguendo l'analisi proposta da Wark, l'interpretazione del diagramma inizia da sinistra con l'*atteggiamento sperimentale*, considerato il grado zero della disposizione d'animo, ovvero il punto di partenza. Da questo stato iniziale si sviluppano due possibili direzioni: da un lato la *deriva*, o deriva urbana, e dall'altra, il *gioco permanente*. Quest'ultimo, se rivolto alla cultura esistente, si manifesta attraverso la pratica del *détournement*. Quando invece il gioco permanente coinvolge gli ambienti architettonici, si giunge alla *psicogeografia*, o a quella che Wark definisce come «l'atmosfera soggettiva di spazi e tempi

⁵³⁰ M. Wark (2008). *50 Years of Recuperation of the Situationist International*, Princeton Architectural Press: New York, p. 10-11.

particolari». ⁵³¹ Come sottolinea Goretti, l'obiettivo era proprio quello di agire sulla forma e sul tessuto urbano per accedere a ciò che l'individuo poteva modificare immediatamente attraverso una ridefinizione dei suoi spostamenti e del suo rapporto con lo spazio, il tutto in chiave ludica e creativa. ⁵³² Entrambe queste manifestazioni del gioco permanente rappresentano forme diverse di riappropriazione delle diverse sfaccettature del mondo capitalistico alienato, che viene finalmente sottoposto all'azione presente del *qui e ora*, anziché rimanere in uno stato di perpetuo intorpidimento. Il *détournement* e la psicogeografia conducono così all'*urbanismo unitario*, che si realizza con il supporto dell'*architettura situazionista*. Quest'ultima, come precedentemente anticipato, si oppone al funzionalismo architettonico proponendo invece la costruzione di ambienti modificabili dall'uomo attraverso il gioco e la creatività. L'urbanismo unitario, continua Wark, «appare come il prodotto combinato di ciò che il *détournement* può già realizzare con mezzi più effimeri e di ciò che la psicogeografia suggerisce di poter fare con interi ambienti». ⁵³³ Il diagramma culmina nella *costruzione di situazioni*, che rappresenta il vertice del progetto situazionista, ma che l'IS non è mai riuscita a realizzare completamente. Le diverse ramificazioni del diagramma suggeriscono che l'azione situazionista è unitaria, ma anche circolare, poiché la costruzione di situazioni è intesa come «la realizzazione continua di un grande gioco scelto deliberatamente». ⁵³⁴ Questa disposizione d'animo, in ottica situazionista, è ciò che serve all'uomo per mettere in atto una «nuova concezione di vita» ⁵³⁵ in cui l'individuo può «partecipare direttamente

⁵³¹ Ivi, p. 11.

⁵³² L. Goretti, *op. cit.*, p. 38.

⁵³³ M. Wark, *op. cit.*, p. 11.

⁵³⁴ L. Goretti, *op. cit.*, p. 39.

⁵³⁵ Ivi, p. 41.

all'invenzione e alla messa in pratica di nuovi giochi»,⁵³⁶ ovvero riappropriarsi del proprio tempo e diventare finalmente «gli autori della propria vita».⁵³⁷

A questo punto, è necessario esaminare nel dettaglio le diverse fasi che conducono alla costruzione di situazioni, analizzando come ciascuno degli strumenti d'azione elaborati dai situazionisti contribuisca al raggiungimento di questo obiettivo e si intrecci con la critica alla società capitalista. L'atteggiamento sperimentale trova le sue radici nelle tradizioni dadaista e surrealista, in particolare nella loro insistenza sulla libertà di pensiero e d'azione. Si tratta di una richiesta di autonomia individuale, considerata il punto di partenza necessario per avviare un processo di trasformazione sociale che deve emergere dal basso, quindi dal singolo individuo. Come osserva Plant, le relazioni sociali capitalistiche penetrano in ogni ambito della vita e per questo devono essere esposte e contestate da coloro che le vivono.⁵³⁸ Nella sua analisi del pensiero situazionista, Sadie Plant afferma che secondo l'IS, le relazioni di produzione alienate si sono ormai diffuse in ogni aspetto della società capitalista, coinvolgendo il tempo libero, la cultura, l'arte, l'informazione, l'intrattenimento, e persino i gesti più intimi e radicali sono trasformati in oggetti di consumo per essere successivamente confezionati e rivenduti ai consumatori.⁵³⁹ Nonostante la diffusione capillare di tali dinamiche, secondo i situazionisti, commenta ancora Plant, esiste sempre un margine di resistenza perché i desideri e le fantasie individuali non possono essere completamente estirpati. Anche se la realtà viene distorta e mercificata, vi è sempre un residuo di autenticità che tiene in vita la tensione tra la vita reale, quella che le persone vivono all'interno del sistema, e quella *potenziale*, ovvero quella che potrebbe essere se il sistema capitalista non la distorce. Ed è proprio all'interno di questa tensione che il comportamento sperimentale può accadere e dove quindi può avvenire il libero gioco delle passioni, il quale può portare all'opposizione nei

⁵³⁶ *Ibidem*.

⁵³⁷ Ivi, p. 42.

⁵³⁸ S. Plant, *op. cit.*, p. 4.

⁵³⁹ Ivi, p. 11.

confronti delle strutture sociali e culturali esistenti. Tale dinamica è strettamente legata al concetto di gioco che, come affermato nel primo capitolo, i situazionisti mutuano da Huizinga ma in un'accezione diversa. Il gioco situazionista non è né competizione, caratteristica affine invece alla società capitalista, né un momento sospeso al di fuori della vita, ma neanche una pratica. Il gioco è «un vero e proprio atto creativo e di unione, un generatore, una strategia, un diversivo, un metodo di apprendimento»⁵⁴⁰ e si «manifesta in tutta la sua intensità nella volontà di distruzione della stabilità del sistema e delle sue strutture».⁵⁴¹ Il gioco dunque, come afferma Goretti, è passione pura,⁵⁴² nonché precursore della situazione costruita. La costruzione di situazioni, infatti, «era necessaria per riprendere in mano la vita e giocare con le proprie passioni».⁵⁴³ L'IS era un'*avanguardia della presenza*⁵⁴⁴ in cui il gioco si poneva come rappresentazione e «liberazione dall'angoscia e dall'infelicità della vita»⁵⁴⁵ in quanto «generatore di rapporti sociali e della collettività».⁵⁴⁶ L'azione ludica non è sinonimo di passatempo ma è una forma di resistenza attiva contro il conformismo imposto dalla società dei consumi, la cui industria dell'intrattenimento ha il solo scopo di anestetizzare gli individui attraverso forme di svago confezionate. Per questo il gioco situazionista prendeva le distanze dal divertimento capitalista, il quale per il movimento era indirizzato verso un progressivo assopimento dell'essere umano. Per questo motivo, nell'ottica situazionista, riguardava l'essere pienamente nel mondo in quanto atto di presenza autentico.⁵⁴⁷ In quanto tale, il gioco situazionista è un atto rivoluzionario perché crea uno spazio d'azione che mette in discussione

⁵⁴⁰ L. Goretti, *op. cit.*, p. 12.

⁵⁴¹ Ivi, p. 13.

⁵⁴² *Ibidem.*

⁵⁴³ Ivi, p. 43.

⁵⁴⁴ Ivi, p. 172.

⁵⁴⁵ *Ibidem.*

⁵⁴⁶ Ivi, p. 135.

⁵⁴⁷ Ivi, p. 181.

lo status quo e l'ordine prestabilito, con l'obiettivo finale di emancipare le persone da ogni forma di sottomissione culturale, ovvero, per i situazionisti, l'accettazione passiva dell'ordine prestabilito. Questo atteggiamento ludico-rivoluzionario aperto alla sperimentazione, come mostra il diagramma, si manifesta anche attraverso la deriva. Pur sembrando inizialmente scollegata dalle altre forme d'azione, questa in realtà è strettamente legata all'atteggiamento ludico e a una generale predisposizione a esplorare lo spazio urbano in modo atipico. La deriva, infatti, si concentra proprio su questo, ovvero l'esplorazione intenzionale e non convenzionale dell'ambiente urbano ed è il primo stadio verso la realizzazione di un urbanismo unitario. Nel primo numero della rivista *Internationale Situationniste* del 1958, l'IS definisce la deriva come un «modo di comportamento sperimentale legato alle condizioni della società urbana: tecnica di passaggio frettoloso attraverso vari ambienti».⁵⁴⁸ Era una tecnica «basata sull'idea di lasciarsi andare non alle associazioni verbali, come nella psicoanalisi, ma ad associazioni spaziali, in atti, gesti, passeggiate, incontri. Era una critica pratica dell'urbanismo».⁵⁴⁹

Il concetto di deriva è stato sviluppato inizialmente da Gilles Ivain, pseudonimo di Ivan Chtcheglov, nel 1953 nel saggio *Formulario per un nuovo urbanismo*, una sorta di testo programmatico in cui l'autore esprime tutto lo sdegno per l'architettura funzionalista di Le Corbusier e l'urgenza di dedicarsi a forme diverse di urbanismo esistenziale. Ivain ha intrattenuto rapporti con l'Internazionale Lettrista e successivamente con l'IS grazie all'incontro con Debord, e ha profondamente influenzato la critica radicale da parte del movimento nei confronti dello spazio urbano proponendo non più soltanto una destrutturazione dei linguaggi, «ma di portare la critica all'esistente nella realtà della vita quotidiana, dove le mutazioni repentine del capitalismo di quegli anni stavano stravolgendo rapidamente tutto».⁵⁵⁰ È inoltre lo stesso Ivain, come spiega lo scrittore e storico

⁵⁴⁸ I.S. n. 1, 1958, p. X.

⁵⁴⁹ Passerini L. (1991). *Critica della vita quotidiana*, Manifesto Libri, p. 31.

⁵⁵⁰ Ivain G. (2013). *Formulario per un nuovo urbanismo*, Maldoror Press, p. 3.

dell'arte Leonardo Lippolis, a suggerire ai letteristi la definizione di psicogeografia per quella nuova forma di geografia soggettiva ed emotiva che riflette su come la forma della città è strettamente collegata «agli ordini della società dominante determinando i comportamenti, e che il superamento dell'arte e la realizzazione delle sue promesse di felicità implicavano una reinvenzione passionale dell'esperienza quotidiana».⁵⁵¹ In un momento storico in cui si assiste ad una razionalizzazione dello spazio urbano in senso capitalista, in cui i cittadini e le loro abitudini venivano ridirezionate non solo verso i diversi centri nevralgici della macchina economica ma organizzati, nel proprio quotidiano, nelle nuove macchine abitative progettate da Le Corbusier, Ivain e compagni si scagliavano contro le città meccaniche che schiacciavano l'uomo sotto masse di cemento armato.⁵⁵² La deriva era un modo per giocare con l'architettura, il tempo e lo spazio, uscendo fuori dalla griglia funzionale urbana che ipnotizzava la popolazione assuefacendola alla banalizzazione, al dogma della produzione e al comfort. Era una chiamata all'esplorazione per rompere con le abitudini e i condizionamenti della vita quotidiana per riscoprire incontri inaspettati e farsi guidare dalle proprie disposizioni d'animo anziché dagli obiettivi giornalieri.

Il primo luogo di intervento, infatti, è rappresentato proprio dalla quotidianità perché è in essa che si devono sviluppare *cartografie rinnovate*, ovvero *mappe psicogeografiche* che, come dichiara Debord nel saggio *Introduzione ad una critica della geografia urbana* (1955), serviranno a mettere in pratica una *insubordinazione* delle sollecitazioni abituali.⁵⁵³ La psicogeografia è definita infatti come «lo studio delle leggi esatte e degli effetti precisi dell'ambiente geografico, coscientemente organizzato o meno, in quanto agisce direttamente sul comportamento affettivo degli individui».⁵⁵⁴ Se da un lato le previsioni di Debord

⁵⁵¹ Ivi, p. 4.

⁵⁵² Ivi, p. 7-11.

⁵⁵³ Debord G. (2013). *Introduzione ad una critica della geografia urbana*, Nautilus, p.11-12.

⁵⁵⁴ Ivi, p. 5-6.

secondo il quale un giorno vi saranno città concepite per lasciarsi andare alla deriva e le città sperimentali ipotizzate da Ivain possono sembrare oggi delle vere e proprie utopie, spiega Lippolis, ciò che è importante sottolineare è l'urgenza della necessità di sviluppare pratiche immediatamente applicabili al quotidiano per rivoluzionario.⁵⁵⁵ Come sottolinea la storica e studiosa Luisa Passerini, quando i situazionisti si rivolgono ai proletari in realtà si rivolgono a tutti coloro che erano «spossati dell'uso della propria vita»⁵⁵⁶ e una delle principali attrattive del movimento, dai moti studenteschi del '68 agli intellettuali venuti dopo di loro, era «quella confusione tra arte, vita e politica, che stava alla base della rivoluzione quotidiana».⁵⁵⁷ Dal loro punto di vista, la loro era una critica puntuale alla vita stessa e presentava proposte che «davano senso e giustificazione ad angosce proprie della società industriale, davano voce a disagi profondi e inespressi della politica e della tradizione delle sinistre».⁵⁵⁸ Esprimevano un'ansia d'agire propria di quel tempo ed è da questi comportamenti ludico-costruttivi⁵⁵⁹ che si gettano le basi per un'architettura situazionista e, infine, per la realizzazione dell'urbanismo unitario.

Nel *Rapporto*, Debord definisce quest'ultimo come una concezione «dell'impiego dell'insieme delle arti e delle tecniche, come mezzi che concorrono ad una composizione integrale degli ambienti»,⁵⁶⁰ offrendo una dinamicità che si lega fortemente agli stili di comportamento. L'urbanismo unitario, dunque, è una forma di urbanismo integrale: la proposizione di una città sperimentale che tiene conto delle realtà affettive degli individui anziché soffermarsi sulla forma, la griglia, la planimetria. Come dichiara lo stesso Debord, l'architettura, e quindi l'architettura situazionista, «deve progredire prendendo come materia situazioni

⁵⁵⁵ Ivain G., *op. cit.*, p. 7.

⁵⁵⁶ Passerini L., *op. cit.*, p. 29.

⁵⁵⁷ Ivi, p. 30.

⁵⁵⁸ Ivi, p. 31.

⁵⁵⁹ Debord G. *Introduzione ad una critica della geografia urbana*, Nautilus, p.19.

⁵⁶⁰ Debord G. *Rapporto sulla costruzione di situazioni*, Nautilus, p. 32.

emozionanti più che forme emozionanti»⁵⁶¹, ponendosi in contrasto con il non-intervento nel quotidiano, che determina la qualità di ogni momento, se non della vita stessa. Si arriva dunque al culmine del progetto situazionista, ovvero la costruzione di situazioni che, riprendendo le parole di Goretti, si prefigurava come uno strumento di emancipazione per superare quello stato di impasse incastrato tra il lavoro imposto e i divertimenti passivi offerti dal mercato. Creare situazioni significava, nella pratica situazionista, creare momenti in cui riprendere coscienza della propria vita attraverso la costruzione libera di eventi: i situazionisti le chiamavano infatti «un momento della vita concretamente e deliberatamente costruito»⁵⁶², il che significa che l'uomo deve agire attivamente nel suo mondo per cambiarlo e farne parte. La situazione è la rappresentazione di un gesto che, attraverso l'atteggiamento ludico, significa «essere nel mondo».⁵⁶³ Considerando ancora il diagramma, si può osservare che dal gioco permanente, oltre alla psicogeografia, si dirama anche un altro tipo di pratica, complementare anch'essa alle altre, il *détournement*. Nel primo numero della rivista *Internationale Situationniste* (1958), è definito come una tattica indirizzata verso «elementi estetici precostituiti»⁵⁶⁴ che sono integrati in una «costruzione superiore dell'ambiente».⁵⁶⁵

Come chiarisce Perniola, questo presenta due aspetti fondamentali: da un lato, vi è la perdita di ogni significato originario degli elementi a cui si intende applicare il *détournement*; dall'altra, l'organizzazione di un nuovo insieme di significati, che ne conferisce ad ogni elemento uno nuovo.⁵⁶⁶ Nonostante le sue origini si possano rintracciare nel collage e addirittura nel ready-made, prosegue Perniola, in quanto anche questi due interventi si basano sull'utilizzo di elementi già esistenti che

⁵⁶¹ Ivi, p. 36.

⁵⁶² Goretti L., *op. cit.*, p. 43.

⁵⁶³ Ivi, p. 181.

⁵⁶⁴ I.S., n.1, 1958.

⁵⁶⁵ *Ibidem*.

⁵⁶⁶ Perniola M., *op. cit.*, p. 47.

successivamente sono inseriti in un contesto altro, il *détournement* situazionista si differenzia da quello artistico nel punto d'arrivo. Lo scopo finale, in questo caso, non è quello di generare un'altra opera dotata di valore artistico, bensì quello di avvalersi dei mezzi artistici e culturali esistenti e soprattutto connessi alla cultura borghese del tempo, sottrarli alla propria destinazione d'uso e porli in un «contesto qualitativo diverso, in ottica rivoluzionaria».⁵⁶⁷ Il *détournement* è una forma di *decondizionamento culturale*, afferma Perniola, e costituisce una delle possibili risposte alle operazioni di *recupero* messe in atto dal sistema dominante, che si appropria degli elementi appartenenti a movimenti di tipo rivoluzionario oppure di critica per neutralizzarli e reimmetterli nel proprio circuito culturali depotenziati e privi del loro significato originario.⁵⁶⁸ Tale necessità nasce dal fatto che la società capitalista offre strumenti di condizionamento culturale efficaci, spesso sotto le mentite spoglie del sentimento rivoluzionario, che intorpidiscono e assopiscono le masse in un sistema di comportamenti caratterizzati da un valore d'uso. Per questo motivo, secondo i situazionisti, era necessario procedere ad un contro attacco appropriandosi delle stesse tecniche di monopolio utilizzate dal potere ed usarle in direzione rivoluzionaria, «diffondendo contenuti liberatori e progetti di vita appassionanti».⁵⁶⁹

Analizzando la necessità di agire nell'ombra e, come ha affermato Trocchi, di mettere in atto un tipo di *insurrezione invisibile*⁵⁷⁰, Perniola ricorda ad esempio un progetto situazionista, mai realizzato, proposto da Jörgen Nash sul quinto numero della rivista del gruppo. L'idea di Nash si basava sulla tattica dell'infiltrazione di alcuni situazionisti in diversi tipi di organizzazione, dai ministeri della cultura ai giornali e alla radio, per operare un colpo di mano⁵⁷¹ nei punti nevralgici del capitalismo e della diffusione della cultura dominante. Oltre ai

⁵⁶⁷ *Ibidem*.

⁵⁶⁸ Ivi, p. 48.

⁵⁶⁹ Ivi, p. 41.

⁵⁷⁰ Ivi, p. 34.

⁵⁷¹ Ivi, p. 41.

saggi sul *détournement* pubblicati regolarmente sulla rivista, uno dei mezzi attraverso cui i situazionisti mettevano in atto tale pratica era ad esempio quella di utilizzare fumetti e fotoromanzi *detournati* come mezzo per «divulgare su larga scala le loro idee». ⁵⁷² Infatti, illustra Goretti «i comics sono devalorizzati e caricati di nuovi significati». ⁵⁷³ Il fumetto permetteva loro di trattare argomenti seri in modo ironico, sperimentando con i mezzi di comunicazione utilizzati dallo spettacolo stesso. Goretti prosegue nella sua indagine sul fumetto rovesciato situazionista affermando che lo stesso tipo d'azione veniva applicato ad esempio anche ai cartelloni pubblicitari della metropolitana oppure nella creazione di radio pirata o nei film situazionisti. Lo studioso Adrian Paylor evidenzia infatti come l'IS sia stato probabilmente uno dei primi movimenti nella storia del pensiero occidentale a valorizzare la produzione, il consumo e in generale il valore dei fumetti come medium, ed è stato sicuramente tra i primi ad utilizzarli per diffondere le proprie idee. ⁵⁷⁴ Come illustra lo studioso, i situazionisti si erano interessati ai fumetti data la loro grande popolarità all'epoca in Francia, sia per quanto riguarda le produzioni francesi e belghe, sia per quelle americane, molto diffusi soprattutto dopo la Seconda Guerra Mondiale. Oltre a ciò, questi avevano anche una reputazione ambivalente, poiché se da un lato si stavano consolidando come “la nona arte”, dall'altro erano anche visti come possibile influenza corrottrice sui giovani. Riprendendo le parole di Bernstein e Viénet, Paylor afferma che i situazionisti erano interessati alla struttura della comunicazione dei fumetti in quanto contrapponevano immagini pittoriche giustapposte ad altre immagini e testi, intesi a trasmettere una risposta estetica nel lettore. Inoltre, esaltavano la loro facilità di lettura e di conseguenza l'immediatezza con cui potevano veicolare pensieri e idee. ⁵⁷⁵

⁵⁷² Goretti L., *op. cit.*, p. 155.

⁵⁷³ *Ibidem.*

⁵⁷⁴ Paylor A. J. (2020). Comics and the Situationist International, *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(5), 1009-1033, p.1.

⁵⁷⁵ Ivi, p. 6-8.

Difatti, i diversi numeri della rivista situazionista contenevano diversi fumetti utilizzati allo scopo di diffondere le idee del gruppo, ma anche per deridere compagni avversi o parodiare il loro stesso operato. La struttura dei fumetti, prosegue Paylor, era per loro interessante in quanto entro ogni scena potevano essere ricreate delle situazioni, dunque scenari momentanei di vita, ma, soprattutto, i fumetti erano adatti ad essere sottoposti alla pratica del *détournement*. I situazionisti, tuttavia, non si limitarono a questi, ma i loro interventi di rovesciamento dei significati erano stati indirizzati anche alle pubblicità e addirittura alle vignette pornografiche. Seguendo l'analisi dello studioso inglese, i fumetti incarnavano per i situazionisti lo spettacolo, specialmente quelli di provenienza americana, che spesso rappresentavano una vita "facile" ambientata in un universo patinato, presentando ai lettori un modello di vita ritenuto artificiale.⁵⁷⁶ I personaggi carismatici proposti dai fumetti fungevano da oggetti superficiali con cui le persone potevano identificarsi per compensare la realtà frammentata e alienata che vivono normalmente, alleviando così le frustrazioni della vita quotidiana.⁵⁷⁷ Per i situazionisti, prosegue Paylor, i contenuti dei fumetti erano utilizzati per educare gli individui a diventare consumatori e per placare ogni insoddisfazione causata dallo spettacolo. In questo contesto, i fumetti rappresentavano per l'IS il mezzo perfetto per applicare il *détournement*, ribaltare i contenuti veicolati dallo spettacolo ed utilizzarli per agire contro di esso.

Per questo motivo Debord e compagni non parlano mai di arte situazionista, ma di un *utilizzo situazionista* dell'arte e della cultura, per sviluppare pratiche basate sulla sperimentazione di linguaggi, sulla satira e l'ironia, e alla cui base vi è un atteggiamento ludico permanente. Nonostante questi mezzi avessero una forte componente estetica, specifica Goretti, venivano utilizzati «all'interno della critica sociale e servivano come mezzo di lotta contro il sistema dell'arte-spettacolo inteso come mercificazione e valore economico».⁵⁷⁸ Era un modo per praticare la

⁵⁷⁶ Ivi, p. 20.

⁵⁷⁷ Ivi, p. 21.

⁵⁷⁸ Goretti L., *op. cit.*, p. 155.

critica alla società moderna utilizzando gli stessi mezzi messi a disposizione dallo spettacolo. Per questo motivo il *détournement* non si limitava ad essere applicato ai prodotti della cultura, ma coinvolgeva lo stesso ambiente urbano per operare un «*détournement delle forme architettoniche conosciute*».⁵⁷⁹ Difatti, oggetti facenti parte dell'ambiente urbano, come il consueto utilizzo degli elementi della città, dovevano essere necessariamente ricontestualizzati e sottratti alla loro organizzazione economico-sociale.⁵⁸⁰ In quanto processo di appropriazione, si lega strettamente alla deriva perché si traduce in una serie di modalità di riappropriazione degli spazi della città, combattendo così l'utilizzo funzionale e capitalista dell'ambiente. Tutto ciò ci porta all'ultimo tassello dello schema riproposto da Wark, la costruzione di situazioni, ovvero «la rappresentazione di un gesto che mostra e trasmette un messaggio».⁵⁸¹ Definita da Debord nel *Rapporto* come «costruzione concreta di scenari momentanei di vita e la loro trasformazione in una qualità passionale superiore»,⁵⁸² costruire situazioni significa creare momenti in cui prendere in esame la relazione con il mondo, prendere in mano le redini della propria vita qui e ora, e risvegliarsi dal torpore prodotto dalla cultura capitalista. Come spiega Plant,

il soggetto oggetto umano che agisce “per sé” (a differenza dell’oggetto che esiste “in sé”) è sempre già gettato nel mondo ed è in grado di scegliere e agire solo in relazione ad esso. La libertà del soggetto esistenzialista non è la capacità illimitata di scegliere qualsiasi cosa, ma la capacità di agire nel e contro il mondo in cui si trova. Ci può essere un per-sé libero solo se impegnato in un mondo resistente. Al di fuori di questo impegno, le nozioni di libertà, determinismo e necessità perdono di significato.⁵⁸³

⁵⁷⁹ Marelli G. (2015). *Una bibita mescolata alla sete*. BFS Edizioni, p. 97.

⁵⁸⁰ *Ibidem*.

⁵⁸¹ Goretti L., *op. cit.*, p. 61.

⁵⁸² Debord G., *op. cit.*, p. 32.

⁵⁸³ Plant S., *op. cit.*, p. 21.

Questa idea di libertà che scaturisce dall'agire "per sé" risponde ad una urgenza di autonomia individuale e di rifiuto delle strutture sociali che limitano l'espressione autentica della soggettività umana intuita e sistematizzata successivamente dall'IS. Alla base vi è una critica alla passività e all'alienazione imposta dalla società moderna e la lotta situazionista si indirizza perciò verso una società in cui le persone possono creare situazioni che riflettono i loro desideri autentici e le loro passioni, senza essere spettatori passivi della loro esistenza. Questa visione del mondo è al concetto di spettacolo, ma cosa significa creare situazioni al suo interno? Ampiamente discusso da Debord nel saggio *La società dello spettacolo*, quest'ultimo è descritto come «un rapporto sociale tra persone mediato dalle immagini».⁵⁸⁴ Secondo Debord, «lo spettacolo si presenta allo stesso tempo come la società stessa, come parte della società»⁵⁸⁵ ma anche come *strumento di unificazione* in quanto luogo dell'inganno visivo e della falsa coscienza.⁵⁸⁶ E ancora prosegue,

Lo spettacolo, compreso nella sua totalità, è nello stesso tempo il risultato e il progetto del modo di produzione esistente. Non è un supplemento del mondo reale, il suo sovrapposto ornamento. Esso è il cuore dell'irrealismo della società reale. Nell'insieme delle sue forme particolari, informazione o propaganda, pubblicità o consumo diretto dei divertimenti, lo spettacolo costituisce il *modello* presente della vita socialmente dominante. È l'affermazione onnipresente della scelta già fatta nella produzione, e il suo consumo ne è corollario. Forma e contenuto dello spettacolo sono ambedue l'identica giustificazione totale delle condizioni e dei fini del sistema esistente. Lo spettacolo è anche la *presenza permanente* di questa giustificazione, in quanto occupazione della parte principale del tempo vissuto al di fuori della produzione moderna.⁵⁸⁷

⁵⁸⁴ Debord G. (2002). *La società dello spettacolo*, Massari Editore, p. 44.

⁵⁸⁵ *Ibidem*.

⁵⁸⁶ *Ibidem*.

⁵⁸⁷ *Ivi*, p. 44-45.

L'analisi di Debord è una critica della società moderna e dello stato di alienazione della sua contemporaneità che porta ad una situazione di completa passività contemplativa e che trova le sue radici nell'economia, come illustra Perniola.⁵⁸⁸ Proseguendo nella sua indagine, l'autore afferma che lo spettacolo si presenta sotto due forme: da un lato come forma spettacolare concentrata, la quale si manifesta soprattutto nei regimi di capitalismo burocratico, «in cui la classe dirigente, padrona del lavoro sociale totale, non lascia alle masse sfruttate alcun margine di scelta e s'impone mediante una violenza permanente»⁵⁸⁹; dall'altro, invece, come spettacolo diffuso, che «accompagna lo sviluppo non perturbato del capitalismo moderno»⁵⁹⁰, in cui la vita e i rapporti sociali sono plasmati dalla produzione delle merci. Lo spettacolo, così, si infila e plasma la vita dell'individuo nel suo quotidiano, che anziché essere un luogo fatto di possibilità d'azione e di autonomia decisionale, si trasforma nel luogo in cui tutte le vere possibilità sono fallite e in cui i desideri sono stati repressi dall'organizzazione capitalistica del lavoro, come osserva Perniola. «La società neocapitalistica e burocratica – continua – ha la tendenza ad annullare la vita quotidiana, riducendola nell'ambito specialistico del tempo libero».⁵⁹¹

Lo spettacolo mette in pratica un processo di colonizzazione di ogni aspetto della vita che condiziona in modo subdolo ogni comportamento e riduce al minimo ogni possibilità di novità attraverso una proposta incessante di pseudo-divertimenti e merci, che portano ad «uno stato di narcosi, di passività e di docilità [...] che implica la rinuncia totale dei sottoposti a qualsiasi attività creativa o iniziativa autonoma».⁵⁹² Lo spettacolo crea innumerevoli bisogni fittizi ma non soddisfa quelli fondamentali perché ciò che conta «è l'affermazione dell'apparenza e

⁵⁸⁸ Perniola M., *op. cit.*, p. 73.

⁵⁸⁹ *Ibidem.*

⁵⁹⁰ *Ibidem.*

⁵⁹¹ *Ivi*, p. 67.

⁵⁹² *Ivi*, p. 69.

l'affermazione di ogni vita umana, cioè sociale, come semplice apparenza».⁵⁹³ Questo monopolio dell'apparenza, inoltre, fa sì che lo spettacolo venga percepito come positivo e che la sua pseudo-positività venga accettata passivamente, poiché ritenuta insindacabile. Secondo Debord ogni realizzazione umana non è più semplicemente dettata dall'avere materiale, ma si è evoluta nella necessità e nel desiderio di apparire poiché da ogni tipologia di avere si deve desumere anche il suo prestigio immediato. Questo è il risultato dell'occupazione totale della vita sociale da parte dei risultati accumulati dall'economia. In questo contesto, prosegue Debord, il mondo reale si trasforma in immagini, che diventano esseri capaci di ipnotizzare l'individuo. Lo spettacolo, afferma, «ha la tendenza a far vedere attraverso differenti mediazioni specializzate il mondo che non è più direttamente percepibile».⁵⁹⁴ Esercita il suo potere nella gestione totalitaria delle condizioni di vita proponendo le relazioni che si manifestano in esso come oggettive e naturali, e non filtrate e guidate dal potere dominante. Inoltre, i mezzi di comunicazione di massa, che potrebbero sembrare strumenti tecnici neutri, non lo sono affatto: sono funzionali al movimento autonomo dello spettacolo.⁵⁹⁵

La comunicazione è essenzialmente unilaterale e serve ad accumulare il potere e i mezzi necessari alla gestione e al controllo della società.⁵⁹⁶ Anche il settore dei divertimenti prosegue in questa crociata benevola di offerta illusoria di libertà, ma in realtà non restituisce all'individuo il controllo sulla propria vita. Piuttosto, offre momenti pseudo non-lavorativi in cui il tempo dedicato al non-lavoro è manovrato. Questo stato di cose, come evidenzia Debord, contribuisce alla creazione di un sistema economico fondato non solo sull'isolamento, ma sulla produzione circolare dell'isolamento: «dall'automobile alla televisione, tutti i beni selezionati dal sistema spettacolare sono anche le sue armi per il rafforzamento costante delle

⁵⁹³ Debord G., *op. cit.*, p. 46.

⁵⁹⁴ Ivi, p. 48.

⁵⁹⁵ Ivi, p. 49-50.

⁵⁹⁶ *Ibidem.*

condizioni d'isolamento delle follie solitarie».⁵⁹⁷ Ciò porta alla fabbricazione concreta dell'alienazione. Il consumatore diventa un consumatore di illusioni, isolato nella sua bolla fatta di immagini e di accumulazione di merci poiché ha abbandonato la propria individualità in favore di questa condizione. Vive all'interno di una temporalità spettacolare,⁵⁹⁸ dove non è più possessore del proprio tempo, che è invece regolato dalle esigenze produttive. L'individuo si trova a vivere in un eterno presente, in una ripetizione continua di immagini e delle rappresentazioni che esse proiettano, in un continuum senza passato né futuro in cui tutto ciò che accade è slegato dalle dinamiche sociali e storiche. Infatti, Debord afferma che il tempo della produzione è un tempo-merce dato da un'accumulazione infinita di intervalli equivalenti, in cui la vita concreta è destinata ad arretrare in favore di momenti falsamente individualizzati:

Nel suo settore più avanzato, il capitalismo concentrato si orienta verso la vendita di blocchi di tempo «completamente attrezzati», ognuno dei quali costituisce una sola merce unificata, che ha integrato un certo numero di merci diverse. Si vede così apparire, nell'economia in espansione dei «servizi» e del «tempo libero», la formula del pagamento calcolato «tutto compreso», per l'habitat spettacolare, per gli pseudospostamenti collettivi delle vacanze, l'abbonamento al consumo culturale e per la vendita della stessa socialità in «conversazioni appassionanti» e «incontri con personalità». Questa specie di merce spettacolare, che non può evidentemente avere corso che in funzione dell'accresciuta penuria delle corrispondenti realtà, figura altrettanto evidentemente fra gli articolipilota della modernizzazione delle vendite, essendo pagabile a credito.⁵⁹⁹

Il tempo pseudociclico consumabile è il tempo spettacolare, sia come tempo del consumo di immagini, in senso stretto, sia come immagine del consumo del tempo, in tutta la sua estensione. Il tempo del consumo di immagini, medium di

⁵⁹⁷ Ivi, p. 52.

⁵⁹⁸ Ivi, p. 127.

⁵⁹⁹ Ivi, p. 126.

tutte le merci, è inseparabilmente il campo in cui si esercitano in pieno gli strumenti dello spettacolo, e lo scopo che questi presentano globalmente, come luogo e come figura centrale di tutti i consumi particolari: si sa che il risparmio di tempo costantemente ricercato dalla società moderna - che si tratti della velocità dei trasporti o dell'uso delle minestre in sacchetto - si traducono positivamente per la popolazione degli Stati Uniti nel fatto che la sola contemplazione della televisione la occupa in media fra le tre e le sei ore al giorno. L'immagine sociale del consumo del tempo, da parte sua, è esclusivamente dominata dai momenti di svago e di vacanza, momenti rappresentati a distanza e desiderabili per postulato, come ogni merce spettacolare. Questa merce è qui esplicitamente data come il momento della vita reale, di cui si tratta di attendere il ritorno ciclico. Ma in questi stessi momenti assegnati alla vita, è ancora lo spettacolo che si dà a vedere e riprodurre, raggiungendo un grado più intenso. Ciò che è stato rappresentato come la vita reale si rivela semplicemente come la vita più realmente spettacolare.⁶⁰⁰

Lo spettacolo è materialmente «l'espressione della separazione e dell'allontanamento dell'uomo dall'uomo».⁶⁰¹ Per questa ragione, il concetto situazionista di vita quotidiana e la sua critica alla società dello spettacolo e più in generale al sistema capitalistico, mette in evidenza, da un lato, le condizioni di spossamento e di estraneazione in cui la società capitalistica e burocratica costringe l'individuo e la sua quotidianità ma, dall'altro, cerca di riportare alla luce le potenzialità e le energie creative e passionali contenute in essa. Sebbene queste siano assopite, attraverso le pratiche di decondizionamento culturale possono essere risvegliate per creare momenti di vita autonoma e riprendere in mano le redini della propria condizione. Come conclude Debord alla fine del saggio, emanciparsi dalla nostra epoca significa emanciparsi dalle basi materiali della

⁶⁰⁰ Ivi, p. 126-27.

⁶⁰¹ Ivi, p. 156.

verità rovesciata, che ci viene presentata come l'unica realtà possibile, e riconquistare l'autonomia di sperimentare con le proprie vite.

Ecco, dunque, che la costruzione di situazioni si rivela un momento fondamentale per riappropriarsi del controllo del proprio destino all'interno della società spettacolare. Per realizzare questo obiettivo, è indispensabile agire continuamente trovando spazi e momenti in cui poter mettere in pratica forme di resistenza creativa. Per i situazionisti era dunque vitale contrastare le operazioni di recupero messe in atto dalla società dominante, che tende a riassorbire ogni forma di opposizione. Per far ciò, bisognava riappropriarsi delle idee imposte dal sistema e sovvertirne il significato originario, esponendo le contraddizioni intrinseche della cultura spettacolare. La costruzione di situazioni si inserisce all'interno delle pratiche di dislocazione di cui parla Butler, poiché operano come *luoghi di intervallo*⁶⁰² in cui può avvenire una «rimessa in campo sovversiva e parodica del potere»⁶⁰³ e questa reintroduzione, nell'ottica situazionista, poteva avvenire attraverso il *détournement* dei prodotti-merce dello spettacolo e dei suoi ambienti. La sua applicazione opera una negazione non solo della cultura capitalista ma soprattutto anche del linguaggio che la veicola, sviluppando così «prospettive di recupero creativo del senso».⁶⁰⁴ D'altronde anche Julia Kristeva, nel volume *La rivoluzione del linguaggio poetico*, sostiene come il linguaggio non sia un mezzo di comunicazione ma un processo dinamico e sociale che riflette e contribuisce a plasmare le strutture socioeconomiche in quanto pratica significativa.⁶⁰⁵ I testi, secondo la filosofa e critica letteraria, non possono essere separati dalla loro dimensione sociale, culturale ed economica poiché essi stessi sono luogo dei rapporti sociali ma anche asociali, nel senso di luoghi in cui in potenza è possibile sviluppare forme di dissenso e rigetto. Il linguaggio, continua, si lega al processo socio-storico in corso e, «contemporaneamente, contribuisce a creare questo

⁶⁰² Butler J., *op. cit.*, p. 182.

⁶⁰³ *Ibidem*.

⁶⁰⁴ Debord G., *op. cit.*, p. 16.

⁶⁰⁵ Kristeva J., *La rivoluzione del linguaggio poetico*, Marsilio Editori, p. 567.

processo formulando il suo soggetto attraverso una nuova struttura del linguaggio». ⁶⁰⁶ I testi, dunque, non sono realtà autonome, ma sono legati ai processi di produzione socioculturale, contribuendo a creare una nuova struttura di linguaggio e di significati. Il testo diventa un dispositivo semiotico quando la lingua è sottoposta a modificazioni specifiche, ovvero non si pone come una semplice estensione del sistema linguistico ma come funzione di segni del tutto differente e trasversale rispetto al sistema della lingua. ⁶⁰⁷ In questo contesto, la lingua si apre ad una eterogeneità, che Butler definisce come strategia sovversiva di dislocazione ⁶⁰⁸, che è estranea al linguaggio sviluppato dalla società capitalista, ma che si esprime potentemente ad esempio nel linguaggio poetico. Quest'ultimo è interpretato dall'autrice come un «dispositivo semiotico che sconvolge la normatività del linguaggio della comunicazione, il lessico, la sintassi, i rapporti contestuali, le istanze soggettive». Queste modificazioni sono il risultato dello «sconvolgimento dello statuto del soggetto parlante» in relazione all'apparato sociale, alla famiglia, al potere statale e a quello religioso. Il linguaggio poetico, prosegue Kristeva, non è mai stato un linguaggio del senso che serve alla comunicazione, ma dalla fine dell'Ottocento fino alle avanguardie del Novecento diventa «uno strumento d'azione nel processo di trasformazione sociale». ⁶⁰⁹ Il testo si apre quindi all'*infinitizzazione* del senso. ⁶¹⁰ Nel saggio *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, il filosofo e teorico culturale Byung-Chul Han riflette sullo stesso tema quando afferma che oggi percepiamo la realtà in termini di informazioni e non più nella sua presenza, nella sua realtà *cosale* ⁶¹¹ e questo vale anche per il linguaggio. Nella società neocapitalista, prosegue l'autore, «il

⁶⁰⁶ Ivi, p. 356.

⁶⁰⁷ Ivi, p. 567.

⁶⁰⁸ Butler J., *op. cit.*, p. 124.

⁶⁰⁹ Kristeva J., *op. cit.*, p. 568.

⁶¹⁰ Ivi, p. 569.

⁶¹¹ Han B. C. (2022). *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*. Einaudi, p. 71-72.

linguaggio diventa sempre più mero strumento di informazione»⁶¹² ma in questo tipo di regime comunicativo, fatto di feticisti delle informazioni e dei dati⁶¹³, non c'è posto per il mistero, ovvero per un tipo di linguaggio che si verifica al di sotto del senso immediato e che fugge la comunicazione pronta all'uso. Byung-Chul Han si riferisce proprio al linguaggio poetico, che si sottrae alla lettura romanzesca della nostra era consumistica: «la poesia s'intesse di significanti liberi dalla fatica di produrre senso».⁶¹⁴ I significanti, prosegue, non rimandano primariamente ad un significato, ma vanno oltre per creare un corpo di parole che non si lasciano risolvere nell'immediatezza. Una lingua dedita in tutto e per tutto al significato, secondo Byung-Chul Han, è una lingua senza corpo e senza desiderio, ed è per questo che la lingua del linguaggio poetico è descritta dall'autore come una *materia ludica*.⁶¹⁵ Essa si lascia andare ad «un gioco spensierato dei significanti» e per questo la lingua diventa «un parco giochi, un luogo dato ai divertimenti».⁶¹⁶ La lingua e in particolare il linguaggio poetico, d'altronde, sono un altro luogo in cui è possibile creare le condizioni per il libero gioco delle passioni situazionista. La poesia, ricorda Goretti, era per i situazionisti «l'antimateria della società dei consumi: non è consumabile»⁶¹⁷, perché permette di cambiare costantemente parole e significati. La poesia appartiene, per l'IS, al mondo del gioco perché si «manifesta nello spazio ludico della mente»⁶¹⁸, può essere soggetta ad una rimodulazione costante e questo ne permette mutevoli possibilità d'uso. Byung-Chul Han riflette sul fatto che la problematicità dell'arte odierna e in generale delle forme d'espressione attuali, è rappresentata da una tendenza a «comunicare un'opinione precostituita, una convinzione morale, o politica. Essa cerca di

⁶¹² Ivi, p. 84.

⁶¹³ Ivi, p. 7.

⁶¹⁴ Ivi, p. 78.

⁶¹⁵ *Ibidem*.

⁶¹⁶ Ivi, p. 78-79.

⁶¹⁷ Goretti L., *op. cit.*, p. 130

⁶¹⁸ Ivi, p. 151.

comunicare informazioni. [...] Non vi è alcun indefinibile stato febbrile a guidare il processo espressivo». ⁶¹⁹ Debord aveva già intuito questa condizione quando, nel suo saggio, dichiara che «il linguaggio dello spettacolo è strutturato con i segni della produzione imperante, che sono nello stesso tempo la finalità ultima di questa produzione». ⁶²⁰

Sebbene i situazionisti siano stati talvolta un po' naïve e arroganti nel loro essere così determinati nel trovare possibilità di sovversione e dislocazione altre rispetto all'ubiquità della mercificazione dei rapporti generati dalla società capitalista e dallo spettacolo, afferma Plant, «l'identificazione delle relazioni mercificate in ogni area della vita sociale, individuale e culturale ha aperto nuove possibilità di solidarietà ed intesa tra gruppi sociali, desideri ed esperienze». ⁶²¹ I situazionisti, continua, «hanno lasciato un'eredità di fiducia assertiva nella possibilità della costruzione collettiva non solo di un discorso ludico ma anche di forme di vita appassionate». ⁶²² Questa eredità è stata accolta da molti gruppi di attivisti e artisti impegnati nell'analisi, attraverso le loro pratiche, delle idiosincrasie del presente, e tale prospettiva ha coinvolto anche gli interventi in ambito videoludico. La critica situazionista allo spettacolo, ad esempio, è stata spesso declinata attraverso analisi riguardo l'incessante gamificazione di ogni aspetto che riguarda la nostra vita nella società attuale, nonché il crescente potere delle piattaforme digitali nel modellare ogni nostro comportamento. Il machinima *Heavy Thoughts* (2019) ⁶²³ dell'artista svedese Jonne Hansson, ad esempio, illustra chiaramente queste dinamiche, offrendo un esempio efficace di applicazione del *détournement* situazionista al contesto videoludico per sovvertire e reinterpretare gli spazi di gioco. L'artista esegue il suo intervento all'interno del videogioco *Grand Theft Auto V* (Rockstar

⁶¹⁹ Han B. C., *op. cit.*, p. 81.

⁶²⁰ Debord G., *op. cit.*, p. 45.

⁶²¹ Plant S., *op. cit.*, p. 186.

⁶²² Ivi, p. 187.

⁶²³ *Heavy Thoughts* (2019) di Jonne Hansson è disponibile al seguente indirizzo:
<https://vimeo.com/350296238>

Games, 2013) per esplorare temi quali l'alienazione e la ripetizione di pattern di comportamento nella vita quotidiana, ma anche le dinamiche di potere all'interno degli ambienti digitali. *Grand Theft Auto V* è noto per l'incredibile libertà che offre ai giocatori, permettendo loro di esplorare un mondo aperto e comportarsi liberamente come desiderano, quasi come se potessero assumere il ruolo di *deus ex machina*, per manipolare l'ambiente a proprio piacimento. Tuttavia, nell'opera di Hansson, questa libertà è totalmente ignorata, trasformando lo spazio dinamico di *GTA V* in uno spazio statico, critico e contemplativo. L'attenzione dell'artista, infatti, si concentra sugli NPC che abitano il corrispettivo virtuale della famosa Muscle Beach di Los Angeles, una sezione di spiaggia vicino al molo di Santa Monica diventata un'icona per gli amanti del fitness, in particolar modo per il bodybuilding. Nel mondo di *GTA V*, questi personaggi servono solamente per dare una maggiore credibilità alla Los Angeles fittizia e arricchire il contesto videoludico, ma nell'opera di Hansson, questi personaggi diventano protagonisti di una riflessione critica: i bodybuilder non sono più semplicemente NPC che animano lo scenario, ma simboli di un'ossessione culturale per il corpo e il benessere fisico. Essendo programmati per ripetere gli stessi gesti (flessioni, sit-ups, trazioni, bench press) senza uno scopo reale, incarnano l'idea di alienazione e artificialità. Così, Hansson, senza intervenire in alcun modo sul gameplay ma servendosi della ripetitività gestuale dei personaggi proprio come sono stati sviluppati dai game designer, invita a considerare questi personaggi come metafore della ripetitività e della superficialità imposte dalle piattaforme digitali che ci aiutano a navigare la nostra esistenza. Tra una trazione e l'altra, i due bodybuilder conversano a proposito dell'integrazione delle meccaniche di gioco nella vita quotidiana e nella società con l'obiettivo di migliorare vari aspetti della vita, come il benessere sociale e la salute. I due parlano di una condizione pervasiva di *ingegneria della felicità* applicata alla vita reale, discutendo di applicazioni che rendono i vari compiti quotidiani più stimolanti, come ad esempio collezionare punti esperienza per fare le scale anziché prendere le scale mobili o l'ascensore per recarsi da un punto all'altro. Oppure coinvolgere in queste sfide i propri amici in cambio di badge o punti, un atteggiamento che ricorda quasi le meccaniche degli

schemi piramidali. Nonostante la trasformazione delle attività mondane in obiettivi ludici sembri motivante, i due personaggi riflettono sugli aspetti negativi di questo sistema di controllo pervasivo. Dietro la promessa del miglioramento della nostra esperienza del quotidiano, si cela in realtà la raccolta e l'analisi dei nostri dati personali, che vengono condivisi e gestiti da piattaforme informatiche. Questo sistema richiama l'idea del credit social system e altre forme di monitoraggio sociale, dove le azioni individuali sono costantemente registrate e valutate per influenzare i comportamenti futuri. In questo modo, l'azione ludica cessa di essere un meccanismo motivazionale per diventare invece uno strumento per imporre norme e aspettative sociali, rinforzando un modello di controllo integrato nella quotidianità, dietro l'illusione di essere liberamente in controllo delle nostre azioni. I videogiochi e le dinamiche da essi derivanti sono in grado di anticipare i modelli di produzione, consumo e controllo che si estendono progressivamente anche a molti altri settori digitali. I videogiochi rappresentano un settore in cui si sperimentano nuove tecnologie, modelli di monetizzazione, forme di interazione sociale e modalità di distribuzione dei contenuti digitali. Poiché l'industria videoludica è spesso pioniera nell'adozione di nuove pratiche di produzione e consumo, allora può anche offrire indicazioni su come evolveranno anche altri settori digitali. Come afferma Bittanti, infatti, i videogiochi rappresentano «una stele di Rosetta, utile, se non indispensabile, per decifrare la contemporaneità in tutta la sua complessità».⁶²⁴

⁶²⁴ Bittanti M. (2020). *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis, p. 59.

Sovversioni videoludiche

Nel precedente capitolo discusso la relazione tra situazionismo e capitalismo, in particolar modo su come ogni aspetto della vita, dal tempo libero alla cultura, fosse stato trasformato in una merce, riducendo le libertà individuali e confidandole all'interno di esperienze preconfezionate. Nonostante ciò, Debord e i suoi colleghi ritenevano possibile individuare spazi di intervento per cambiare direzione e attuare pratiche di opposizione capaci di restituire all'individuo la piena autonomia decisionale. D'altronde, la libertà per il gruppo non derivava dalla possibilità di scelta tra una vastità di merci diverse, ma dal poter agire autonomamente nel mondo senza obbedire ad un copione pronto all'uso. La creazione di situazioni, come abbiamo osservato, avrebbe dunque dato la possibilità alle persone di realizzare momenti d'azione eterodiretta. Nel panorama contemporaneo, questa situazione è decisamente più complessa. L'IS sosteneva la necessità di introdurre il gioco e l'azione ludica nella vita quotidiana come strumento per contrastare uno stato di apatia e alienazione generalizzata. Questa necessità era dettata da un contesto storico dominato dalla logica industriale della produzione di massa, che si estendeva non solo alle merci, ma anche alla pubblicità e ai sistemi di comunicazione di massa, all'organizzazione della vita e del tempo libero.

Oggi invece l'individuo è calato in un contesto in cui la crescente digitalizzazione e gamificazione della vita ha reso l'esperienza umana sempre più astratta e distaccata dall'azione reale. Come afferma il filosofo sudcoreano Byung-Chul Han, le forme odierne di capitalismo avanzato e le tecnologie digitali stanno svuotando il concetto di libertà, riducendolo ad una mera illusione di scelta tra prodotti e stili di vita preconfezionati, facendo dell'intrattenimento e del gioco la nuova modalità dominante dell'esperienza umana. Riflettendo sull'attuale condizione del mercato in relazione alle spinte rivoluzionarie di Debord e colleghi, anche lo storico dell'arte tedesco Sven Lütticken osserva come il ludico sia perfettamente funzionale alle logiche capitalistiche. Anziché opporsi al sistema, il coinvolgimento creativo e ludico è integrato nei meccanismi economici moderni,

come dimostrano ad esempio le logiche di utilizzo promosse da piattaforme come Facebook, Instagram, e soprattutto TikTok. Queste sfruttano la creatività degli utenti trasformandola in una forma di *nuovo lavoro*, in cui il gioco sembra sostituire di Meta e ByteDance⁶²⁵, sconfessando l'analisi di Debord.⁶²⁶

Nel saggio *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri* (2018), Shoshana Zuboff sostiene che dall'inizio degli anni Duemila siamo progressivamente entrati all'interno di «una logica economica parassitaria nella quale la produzione di beni e servizi è subordinata a una nuova architettura globale per il cambiamento dei comportamenti»⁶²⁷, ovvero un nuovo potere strumentalizzante che «sfrutta l'esperienza umana come materia prima per pratiche commerciali di estrazione, previsione e vendita»⁶²⁸ dei propri dati personale e delle proprie abitudini di vita. Oggi siamo di fronte ad una asimmetria senza precedenti tra informazione e potere che Zuboff definisce *capitalismo della sorveglianza*. Tale logica comporta una progressiva perdita d'autonomia da parte dell'individuo, che si ritrova intrappolato all'interno di logiche capitalistico-algoritmiche che troppo spesso esulano dalla propria comprensione tanto agiscono in segreto, camuffati da servizi che dovrebbero facilitarci nel compiere le nostre scelte e le nostre vite in generale. Come afferma Han, «guidato dagli algoritmi, l'essere

⁶²⁵ Come recita la sezione *Trasparenza* del sito di TikTok, questo è il servizio di punta della cinese ByteDance Ltd, creato a maggio del 2017. Il motto della piattaforma, come si può leggere sul sito, è quello di «aiutare le persone a mettersi in comunità sfruttando gli interessi condivisi, e offrire agli utenti una tela su cui esprimere la propria creatività e scoprire il mondo attorno a loro». Anche Instagram e Facebook, di proprietà di Meta, promuovono sostanzialmente il medesimo messaggio.

⁶²⁶ Lütticken S. (2013). Guy Debord and the Cultural Revolution. *Grey Room*, (52), p. 121.

⁶²⁷ Zuboff S. (2019). *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*. Luiss University Press, Roma. La citazione è tratta dalla sezione "Definizione" prima dell'Introduzione.

⁶²⁸ *Ibidem*.

umano perde sempre di più il proprio potere di agire, la propria autonomia».⁶²⁹ Vive una vita *smart* che gli conferisce da un lato una grande libertà, o quantomeno un'idea di libertà, ma allo stesso tempo lo espone a meccanismi di sorveglianza sempre più precisi. Secondo Han ci esponiamo autonomamente ad uno sguardo panottico in cui «la sorveglianza si insinua sempre più nel quotidiano sotto forma di *convenience*»⁶³⁰, ovvero una irresistibile convenienza d'uso che occulta profonde implicazioni per la vita di tutti noi. L'informazione e i dati diventano le nuove preziosissime merci del Ventunesimo secolo all'interno di meccanismi in cui sono i cittadini a fornire spontaneamente i dati alle aziende usati per creare strumenti sempre più sofisticati in grado di valutare, predire e guidare i nostri comportamenti. L'informazione, come afferma il filosofo sudcoreano, non informa più, ma deforma la realtà plasmandola all'occorrenza dello status quo e dell'ideologia dominante.

In quest'ultimo capitolo analizzeremo nel dettaglio il ruolo dei videogiochi all'interno di questo ecosistema e delle dinamiche indicate secondo due prospettive. Nella prima parte del capitolo verrà analizzato il ruolo delle strategie di recupero attuate dalle dinamiche di potere e dalle strutture di controllo, in relazione a concetti come l'egemonia culturale, i protocolli, e la transizione dal consumo di beni al consumo di esperienze in forma di informazione. Tali argomenti verranno introdotti da un'analisi del rapporto tra strategia e flussi di informazioni attraverso l'esame di un aspetto ancora poco indagato rispetto all'*oeuvre* di Guy Debord, ovvero lo sviluppo del gioco da tavolo *Game of War*, pubblicato per la prima volta nel 1977. Nella seconda e ultima parte del capitolo si affronterà la pratica artistica del collettivo Total Refusal come caso studio per analizzare l'utilizzo situazionista del videogioco e la sua rifunzionalizzazione a scopo politico critico. Le incursioni videoludiche del collettivo verranno descritte attraverso l'analisi di tre opere: *Operation Jane Walk* (2018), *Red Redemption*

⁶²⁹ Han B. C., *op. cit.*, p. 11.

⁶³⁰ *Ibidem.*

(2021), e *Cooking & Culling* (2022). Ciò che accomuna queste opere e giustifica la loro selezione è il formato della *live in-game lecture*. Nel corso degli anni il collettivo ha progressivamente codificato questa pratica integrando alcuni degli aspetti estetici e formali dello streaming videoludico, del *let's play*, degli eSport, ma anche del teatro performativo e della *lecture*. Questi elementi sono stati reinterpretati in chiave politico-culturale e riformulati sottoforma di interventi diversi, dal machinima alla fotografia videoludica, favorendo una riflessione critica su come i videogiochi e le loro dinamiche influenzino la cultura contemporanea, le idee, i comportamenti e le modalità di interazione sociale.

3.1 Controllo, recupero e détournement: da Game of War alla smaterializzazione della realtà

Guy Debord stratega

Guy Debord è noto principalmente come figura centrale dell'Internazionale Situazionista, ma poco è stato scritto su un altro aspetto della sua opera: il suo interesse per la strategia militare e l'analisi dei conflitti bellici. Tali interessi sono confluiti nello sviluppo del gioco da tavolo chiamato *Game of War* (la versione francese del gioco aveva come titolo *Le Jeu de la Guerre*, mentre Debord ha utilizzato anche il nome di *Kriegspiel* nelle sue lettere e note, ovvero gioco di guerra), sul quale ha iniziato a lavorare negli anni Sessanta e che ha pubblicato inizialmente in edizione limitata nel 1977. La realizzazione del primo prototipo del gioco è stata possibile grazie al supporto editoriale e finanziario di Gérard Lebovici, amico intimo di Debord, che attraverso la sua casa editrice Champ Libre ha finanziato e sostenuto la pubblicazione del gioco e di altre sue opere fino al 1984, anno del suo assassinio. Nel gennaio del 1977, i due fondarono infatti la propria compagnia per la produzione di giochi da tavolo a tema bellico-strategico, chiamata *Strategic and Historical Games* e, nel 1978, Debord completò

ufficialmente le regole del gioco. Dieci anni dopo, nel 1987, il gioco fu prodotto in serie in una versione su cartone con tessere di legno e, lo stesso anno, insieme a sua moglie Alice Becker-Ho pubblicarono un libro che documentava una loro partita, fornendo anche le regole e le diverse strategie impiegate, intitolato *Le Jeu de la Guerre: Relevé des positions successives de toutes les forces au cours d'une partie*, pubblicato in inglese solo nel 2007. Tra gli anni Sessanta e Settanta Debord stava lavorando anche ad una versione del gioco a tema navale, ma il progetto non è stato portato a compimento. *Game of War* è stato sviluppato da Debord come una simulazione strategica da tavolo ispirata alle teorie militari di Carl von Clausewitz, generale, scrittore e teorico militare prussiano che combatté durante le guerre napoleoniche e famoso per il trattato di strategia militare intitolato *Della guerra*, fatto pubblicare dalla moglie nel 1832 alla morte del marito, nonostante l'opera fosse incompiuta. Il gioco di Debord si presenta come una variante un po' più complessa del gioco degli scacchi. Due giocatori, divisi nelle squadre Nord e Sud, controllano eserciti identici composti da fanteria, cavalleria, artiglieria e un generale. Il gioco si svolge su una griglia 20x25 con territori simili ma disposti in modo asimmetrico e caratterizzati da arsenali, fortezze e montagne impraticabili. Ad ogni turno, i giocatori possono muovere fino a 5 pezzi, seguendo regole di movimento specifiche per ogni unità. Le truppe a cavallo si spostano di due caselle, quelle a piedi di una, sia ortogonalmente che diagonalmente. Ogni unità ha differenti valori offensivi e difensivi, con la cavalleria forte in attacco e la fanteria/artiglieria forti in difesa. La vittoria si ottiene occupando entrambi gli arsenali del nemico, distruggendo il suo esercito, oppure distruggendo le linee di comunicazione.

Figura 2. Titolo originale: *Playing Guy Debord's Game of War*. Photograph by Diana Martinez.



Fonte figura: <https://r-s-g.org/kriegspiel/about.php>

Proprio queste linee di comunicazione costituiscono un elemento cruciale del gioco di Debord. Infatti, come sostiene Alexander Galloway nel saggio *Uncomputable. Play and Politics In The Long Digital Age* (2021), l'obiettivo di ogni giocatore è soprattutto quello di mantenere tali canali, che attraversano il terreno verticalmente, orizzontalmente e diagonalmente, «mantenendo tutte le unità amiche nel raggio di trasmissione delle proprie basi. Le linee di comunicazione rappresentano un elemento essenziale del gioco: sono il motore della strategia e sono la chiave per vincere». ⁶³¹ Si irradiano dagli arsenali, che agiscono come delle fonti di rifornimento, e vengono amplificate dai generali, i quali hanno una funzione critica: agiscono come nodi di comunicazione essenziali per collegare le unità combattenti (fanteria, cavalleria, artiglieria) con i punti di rifornimento. Se le unità non sono connesse ad un generale e, da questo, ad un arsenale, le unità non possono muoversi. Nella versione da tavolo di *Game of War* le linee di comunicazione tra i pezzi non sono visibili sulla scacchiera. Di conseguenza, ogni giocatore deve visualizzare mentalmente come i propri pezzi sono collegati e, allo stesso tempo, considerare le linee di comunicazione

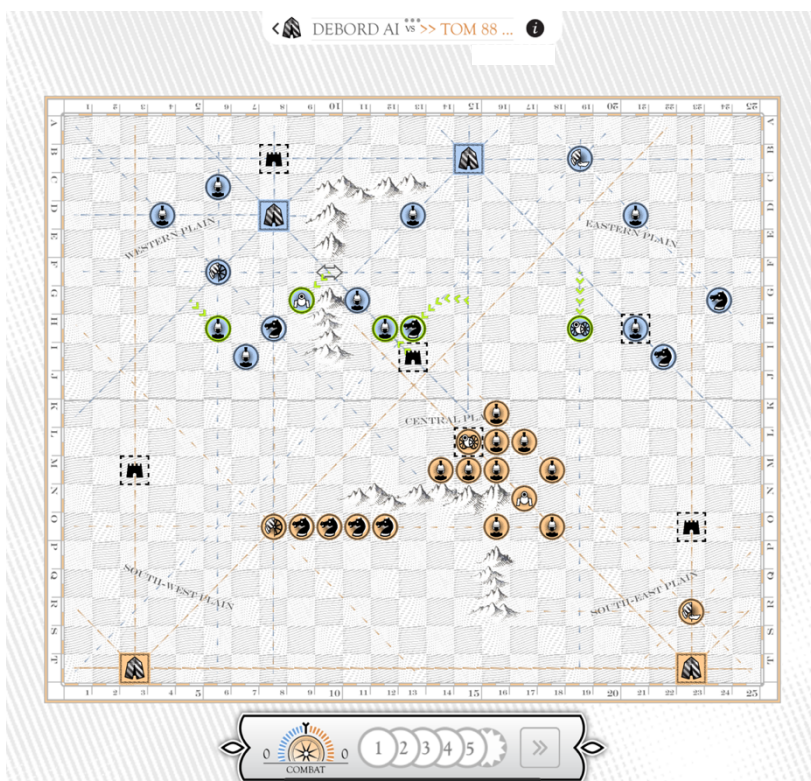
⁶³¹ Galloway A. (2021). *Uncomputable. Play and Politics In The Long Digital Age*. Verso, p. 191.

dell'avversario. Questa caratteristica aggiunge un'ulteriore difficoltà, poiché le linee invisibili sono essenziali per il movimento delle unità; quindi, una sessione richiede un notevole sforzo strategico da parte di ogni giocatore, i quali devono basare le proprie mosse su elementi non immediatamente visibili. Come spiega Galloway, «le linee di comunicazione sono in sostanza una rete di schemi che si sovrappongono ai quadrati della griglia di base [...] e che aiutano a determinare dove e come ogni pezzo può muoversi».⁶³² Sebbene siano un elemento astratto, è possibile visualizzare le linee di comunicazione e il loro funzionamento nella versione digitale di *Game of War*, chiamata *Kriegspiel*, realizzata da Galloway e il collettivo di programmatori e artisti di cui fa parte, chiamato Radical Software Group, fondato nel 2000. Il gioco è stato rilasciato gratuitamente a giugno del 2022 per macOS e iOS.⁶³³

⁶³² Ivi, p. 193.


⁶³³ Attorno al 2010, Alexander Galloway ricevette una lettera dall'avvocato di Alice Becker-Ho, moglie di Debord e detentrica dei diritti sulle opere del marito. In questa lettera, Becker-Ho accusava Galloway di plagio, sostenendo che avesse copiato il gioco da tavolo del marito per sviluppare la sua versione digitale del gioco, *Kriegspiel*. Nella prefazione del saggio sopramenzionato, Galloway racconta l'episodio con ironia, sottolineando come Debord stesso avesse codificato il plagio, l'appropriazione e il riuso come tattiche da applicare a tutti gli aspetti della vita. In questa vicenda paradossale Galloway ha ricordato come Debord stesso, ne *La società dello spettacolo*, avesse affermato come il plagio fosse necessario e che fosse proprio il progresso a richiederlo.

Figura 3. Schermata di gioco di Kriegspiel.



Fonte figura: Screenshot dell'iPad personale durante una partita introduttiva al gioco.

Figura 4. Legenda delle icone di Kriegspiel di Alexander Galloway

	ARSENALI		FANTERIA
	GENERALI		CAVALLERIA
	La versione swift relay è una versione con capacità di movimento maggiore		PASSAGGIO DI MONTAGNA
	ARTIGLIERIA		FORTEZZA
	La versione swift è una versione con capacità di movimento maggiore		MONTAGNE Bloccano attacchi e linee di comunicazione

Fonte figura: <https://r-s-g.org/kriegspiel/about.php>

Come si può vedere dalla Figura 3, il campo di gioco è diviso in due parti tra Nord e Sud, indicati rispettivamente con i colori blu e giallo. Dalle icone degli arsenali e dei generali (descritti in Figura 4) si può osservare come si irradiano le linee di comunicazione dei rispettivi armamenti e di conseguenza osservare materialmente il raggio d'azione delle proprie truppe e di quelle dell'avversario. È possibile giocare a *Kriegspiel* in modalità online con altri giocatori oppure facendo partite di allenamento con una intelligenza artificiale rudimentale chiamata *DEBORD AI*, come si può osservare in alto nella Figura 3. La rappresentazione digitale sviluppata da Galloway rende più chiara sia visivamente sia meccanicamente l'interazione dei diversi pezzi sulla mappa. In particolare, facilitando la visualizzazione delle linee di comunicazione, alleggerisce il carico cognitivo dei giocatori, i quali non devono più immaginare mentalmente le connessioni tra i vari pezzi. Tuttavia, il fatto che questi percorsi siano visibili non riduce necessariamente la complessità strategica del gioco. Infatti, Game of War mantiene una sfida unica grazie ad un altro aspetto fondamentale: la morfologia asimmetrica del terreno di gioco. Questa particolare configurazione richiede ancora una riflessione tattica profonda, poiché l'interazione tra le unità deve tener conto delle irregolarità e degli ostacoli del campo di battaglia, che non sono posizionati nello stesso modo per i giocatori. Come osserva Galloway:

Qui si rivela il talento di Debord per il game design. Il suo obiettivo era raggiungere l'equilibrio attraverso l'asimmetria, in modo che il gioco non scadesse in strategie e stili di gioco prevedibili. Così, mentre alcuni approcci sono migliori di altri, non esiste una formazione complessiva "ottimale" nel gioco. Al contrario, si gioca attraverso una serie di compromessi, dovendo sempre decidere tra "necessità contraddittorie". Per ogni movimento offensivo, la propria retroguardia diventa molto più vulnerabile. Questa tensione dialettica faceva parte di ciò che Debord intendeva ottenere con il gioco. Per questo motivo, le due catene montuose presenti si dispongono in modo asimmetrico.⁶³⁴

⁶³⁴ Galloway A., *op. cit.*, p. 195.

Galloway ripercorre le riflessioni di Debord su *Game of War*, considerato dal filosofo francese una rappresentazione quasi perfetta «in forma giocabile di tutti i principi fondamentali della guerra». ⁶³⁵ Mancavano solo tre cose secondo Debord: le condizioni climatiche e il susseguirsi del giorno e della notte, l'impatto del morale delle truppe e, infine, l'incertezza dell'esatta localizzazione delle truppe nemiche sul terreno di guerra. Nonostante questi limiti, *Game of War* illustrava la *dialettica essenziale* dei meccanismi strategici del conflitto bellico. Secondo Galloway, «evocando “la dialettica di tutti i conflitti”, Debord richiamava la forza del Sessantotto e i tempi dell'Internazionale Situazionista, ma anche il potenziale futuro del gioco nel formare e coltivare una nuova generazione di militanti». ⁶³⁶

Ma perché Debord si è concentrato sullo sviluppo di un gioco da tavolo a tema bellico, in cui non c'è spazio per applicare le tattiche sviluppate dall'IS, come la deriva o la psicogeografia? Perché ha dedicato gli ultimi anni della sua vita, conclusasi l'esperienza dell'IS, ad un gioco che richiede profonde riflessioni strategiche? Galloway ha formulato diverse ipotesi. ⁶³⁷ Una prima ipotesi è che Debord abbia applicato la stessa logica reazionaria dei suoi film nello sviluppo del gioco, per sovvertire dall'interno le dinamiche di potere in una simulazione strategica bellica. Un'altra ipotesi suggerita da Galloway è che il gioco non fosse concepito come un puro esercizio teorico, bensì come uno strumento pratico per educare i militanti ad operare in modo 'strategico'. In questa prospettiva *Game of War* non deve essere analizzato dal punto di vista di un manifesto politico, ma come un metodo per allenare il pensiero tattico, che poi potrà essere utile allo sviluppo di una coscienza radicale. Infine, Galloway sottolinea come il gioco di Debord, se analizzato attentamente, sia ancorato ad un preciso periodo storico: non rappresenta guerre antiche o del periodo medioevale, e nemmeno guerre moderne che hanno visto l'utilizzo delle nuove tecnologie del XIX secolo, tra cui aviazione e missili di vario tipo. *Game of War* rimane fedele ad un periodo anteriore rispetto

⁶³⁵ Ivi, p. 196.

⁶³⁶ *Ibidem*.

⁶³⁷ Ivi, p. 198-202.

a queste trasformazioni tecnologiche, ovvero una concezione della guerra tipica del XVIII secolo caratterizzata da simmetria, eserciti regolari e logistica, e non rifletteva dunque la modernità in cui Debord viveva. Tuttavia, un ruolo centrale è svolto dalle linee di comunicazione, che tengono in piedi tutte le unità presenti sulla scacchiera. Come fa notare Galloway, *Game of War* tiene in un certo senso i piedi in due staffe: da un lato la sua impostazione deriva da un'epoca ormai passata ma, dall'altro, le relazioni spaziali tra i pezzi sono basate sulle linee comunicative e di trasmissione, nonché sul controllo delle vie di comunicazione, che richiedono riflessione strategica, un'impostazione che quasi anticipa l'emergere della società dell'informazione degli anni Settanta. Come prosegue Galloway, questa enfasi sulle connessioni strategiche avvicina *Game of War* all'utilizzo delle reti e delle informazioni nei conflitti di tipo asimmetrico, in cui la guerra non è più soltanto una questione di forza militare pura, ma riguarda chi riesce a controllare meglio le informazioni e le risorse disponibili, creando un campo di battaglia decentralizzato e interconnesso.⁶³⁸ In una conversazione con Giorgio Agamben, Debord non a caso, non si è definito filosofo, ma bensì uno *stratega*⁶³⁹ e la sua ultima creazione lo dimostra ponendosi come una mappa delle logiche di potere, in cui la strategia e la capacità di adattamento sono essenziali. Tutto è soggetto a contingenza, il che richiede adattabilità e capacità di reazione.

Tuttavia, tale affermazione non dovrebbe stupire se ritorniamo con la memoria alla rete di pratiche sviluppate dall'IS e pubblicate sotto forma di diagramma nel poster *The New Theatre of Operations in Culture* del 1958.⁶⁴⁰ Come si è potuto osservare nel precedente capitolo, la deriva, la psicogeografia, l'urbanismo unitario, il comportamento sperimentale, l'architettura situazionista, sono collegati da una fitta rete di relazioni. Ogni tattica non è indipendente dalle altre: tutte s'influenzano a vicenda all'interno di un'architettura interconnessa. La costruzione di situazioni, infatti, non è il risultato di un solo fattore, bensì scaturisce dalla

⁶³⁸ Ivi, p. 199.

⁶³⁹ Ivi, p. 201.

⁶⁴⁰ Vedere la Figura 1 a pagina 171 del capitolo 2.

combinazione e dall'interazione di più pratiche e strategie d'azione. Secondo le meccaniche di *Game of War*, ogni pezzo rappresenta un nodo strategico che, quando connesso alla rete, permette di mantenere il flusso delle operazioni e di prevenire delle perdite. Allo stesso modo, la situazione costruita emerge quando tutti gli elementi dello schema sono integrati ed interagiscono tra di loro su territori e ambiti di vita diversi ma interconnessi a loro volta tra loro. Il gioco da tavolo di Debord consente di esplorare strategicamente cosa accade e come agire quando le linee di comunicazione sono sotto assedio o interrotte; allo stesso modo, per l'IS, la città e lo spazio sociale diventano un insieme di percorsi, flussi e connessioni tra i diversi elementi della vita urbana e dei comportamenti umani.

Protocolli e tattiche di controllo sociale

Tornando all'analisi di Galloway su *Game of War*, e alle sue linee di comunicazione, l'autore identifica un passaggio cruciale nella traiettoria intellettuale di Debord: dal suo lavoro iniziale, legato all'intervento critico di natura politica e culturale attraverso il cinema, i manifesti, i saggi e i bollettini dell'IS, Debord approda qui a un'interazione più geometrica e matematica del mondo. *Game of War* rappresenta un sistema codificato di regole estremamente rigorose, in cui non c'è spazio per l'improvvisazione. Le unità sul campo devono muoversi in un modo preciso sulla scacchiera restando però costantemente in comunicazione con la base operativa, gli arsenali, e questo richiama l'idea che il gioco si svolga secondo una logica simile a quella di un algoritmo. Ogni movimento e decisione è parte di un insieme di possibilità calcolabili e ripetibili, come se fosse un codice che può essere eseguito più volte per ottenere varianti diverse del conflitto. Galloway vede in questo un tratto algoritmico distintivo: la reiterazione di un sistema di regole fisse che consente di esplorare diverse configurazioni e risultati. Secondo lui, questi aspetti indicano come Debord avesse una comprensione intuitiva della possibilità di modellare sistemi complessi attraverso regole formali, anticipando in qualche modo la logica algoritmica

contemporanea, sviluppando un sistema che potesse simulare le logiche strategiche di un conflitto politico e/o sociale.

Galloway definisce il sistema ideato da Debord *(de)centralizzato*.⁶⁴¹ Ogni unità sul campo deve essere connessa agli arsenali, che fungono da base operativa per la comunicazione tra le unità. Tuttavia, nonostante questa centralità, c'è anche un certo grado di decentralizzazione operativa: ogni unità è comunque indipendente, ma solo finché collegata alla base. Questo sistema non si traduce in una vera rete distribuita, come accade nelle reti digitali moderne, dove anche l'interruzione di un'alinea di comunicazione non compromette il funzionamento dell'intera rete, in quanto non esiste una dipendenza gerarchica da un singolo nodo centrale. Questa caratteristica è peculiare, soprattutto considerando che l'idea di reti decentralizzate stava prendendo piede proprio in quegli anni. Galloway colloca l'analisi del gioco di Debord in un contesto più ampio, esaminando come le dinamiche di potere e controllo si manifestano nelle reti delle tecnologie informatiche e come questi sistemi si influenzano reciprocamente. Nel libro *Protocol. How Control Exists After Decentralization* (2004), l'autore sostiene che, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, la decentralizzazione delle reti informatiche non elimina il controllo, ma lo trasforma, rendendolo più pervasivo e sfuggente, facendo emergere un nuovo tipo di controllo che viene esercitato attraverso i protocolli. Galloway parte dal concetto di controllo all'interno della società facendo riferimento alle teorie di Gilles Deleuze e Michael Foucault, analizzando come le forme di controllo si siano evolute fino ai giorni nostri. In particolare, nell'introduzione l'autore fa riferimento al saggio *PostScript on Control Societies* (1990) di Deleuze, in cui si analizzano le diverse epoche storiche delle società sovrane e disciplinari⁶⁴²: le società sovrane (premoderne) erano caratterizzate da un controllo centralizzato da parte ad esempio di un sovrano, che si esercita attraverso la violenza e il comando diretto con un tipo di potere verticale e

⁶⁴¹ <https://www.mediamatic.net/en/page/1751/game-of-war>

⁶⁴² Galloway A. (2004). *Protocol. How Control Exists After Decentralization*. The MIT Press, p. 3-4.

soprattutto visibile; nelle società disciplinari (moderne), come già teorizzato da Foucault, il controllo centralizzato è sostituito da istituzioni burocratiche come scuole, carceri, fabbriche, ed il potere è esercitato attraverso pratiche disciplinari che regolano il comportamento degli individui in modo invisibile e continuo; le società contemporanee, invece, sono per Deleuze società di controllo basate su tecnologie dell'informazione e sui computer, che esercitano il potere in modo più diffuso e discreto. In quest'ultimo, il controllo non è più eseguito attraverso pratiche dirette o luoghi specifici, ma è distribuito attraverso reti digitali, algoritmi e protocolli. Riprendendo le riflessioni del collettivo Critical Art Ensemble (CAE), Galloway riflette su uno spostamento fondamentale del controllo nella società odierna. Nelle società disciplinari il potere e le sue forme erano visibili e localizzabili attraverso i cosiddetti *monumenti del potere*⁶⁴³, come le fabbriche e le istituzioni governative. Nelle società del controllo, invece, questo non è concentrato in un alcun luogo fisico perché si trova ovunque, si sposta e fluisce attraverso reti, sistemi digitali e flussi di informazioni. Tali reti, muovendosi ed insinuandosi in ogni aspetto della vita umana attraverso le diverse tecnologie informatiche, rendono la gestione e il regolamento del comportamento degli individui ancora più capillare e soprattutto efficace. Per Galloway, alla base di tutto questo, vi sono sistemi protocollari. Con il concetto di *protocollo*, egli indica un insieme di regole e raccomandazioni che delineano standard tecnici specifici.⁶⁴⁴ Prima dell'utilizzo in ambito informatico, prosegue l'autore, il termine veniva utilizzato per indicare qualsiasi tipo di comportamento corretto o raccomandato in uno specifico sistema di convenzioni, soprattutto ad esempio in ambito militare e diplomatico.⁶⁴⁵ Con l'avvento dell'informatica digitale, invece, i protocolli indicano una «serie di standard che governano l'implementazione di tecnologie specifiche [...] e stabiliscono i requisiti essenziali per l'applicazione di uno

⁶⁴³ Galloway A., *op. cit.*, p. 4.

⁶⁴⁴ Ivi, p. 6.

⁶⁴⁵ Ivi, p. 7.

standard d'azione concordato». ⁶⁴⁶ Inoltre, prosegue Galloway, «invece di governare pratiche sociali o politiche come i predecessori diplomatici, i protocolli informatici governano come tecnologie specifiche vengono concordate, adottate, implementate e infine utilizzate dalle persone di tutto il mondo». ⁶⁴⁷ Per questo muove una dura critica nei confronti di coloro che ritengono che Internet sia un insieme di dati imprevedibile e privo di organizzazione centrale, come una rete rizomatica libera: il fatto che queste tecnologie non siano basate su un tipo di controllo centralizzato non elimina a priori quest'ultimo, bensì «il protocollo è il modo in cui il controllo tecnologico esiste dopo la decentralizzazione». Galloway si ispira a Deleuze quando considera il protocollo come il principio organizzativo delle reti distribuite, che rappresentano una mappa, o *diagramma*, della struttura sociale contemporanea. A differenza delle reti centralizzate, che hanno un singolo punto di controllo da cui partono connessioni radiali, e delle reti decentralizzate, dove ci sono più centri di controllo, ognuno con i propri nodi, le reti distribuite non hanno né un centro né nodi satelliti subordinati. Ogni nodo può comunicare con gli altri senza gerarchie, ma per farlo deve utilizzare gli stessi protocolli, che regolano chi può connettersi con chi e cosa, determinando così il flusso di dati e informazioni a livello strutturale.

Tuttavia, il controllo protocollare non si limita solamente all'ambito informatico, sostiene Galloway. Riprendendo le teorie di Foucault, lo studioso americano afferma che oggi si lega soprattutto anche alle nozioni di biopolitica e biopotere attraverso cui si cerca di strutturare un tipo di «conoscenza statistica riguardante le popolazioni» ⁶⁴⁸ attraverso l'utilizzo di specifiche conoscenze e tecnologie. I protocolli influiscono sulla gestione dei corpi fisici e sulla loro organizzazione nello spazio sociale attraverso operazioni di codifica e campionamenti operati attraverso svariate tecnologie. Pertanto, l'autore utilizza il

⁶⁴⁶ *Ibidem.*

⁶⁴⁷ *Ibidem.*

⁶⁴⁸ Ivi, p. 85.

concetto di *vita artificiale*⁶⁴⁹ per descrivere la produzione di forme di vita da parte di altre forme di vita, sottolineando come le attuali forme di controllo non riguardino più i singoli individui, bensì intere popolazioni. Nelle società contemporanee, continua Galloway, le tecnologie protocollari sono in grado di modellare i corpi umani e le popolazioni secondo criteri tecnici e scientifici che li classificano e li ordinano in ulteriori corpi digitalizzati, organizzati e regolati da tecnologie. Gli individui sono frammentati in dati digitali e biologici per razionalizzare la loro gestione attraverso parametri che ruotano attorno a categorie come quelle di salute, nascita, mortalità, provenienza. Dalla sfera puramente informatica, le tecnologie protocollari si estendono dunque alla vita degli individui, che vengono osservati come unità codificate sotto una lente di ingrandimento di tipo assolutamente panottico e che, inevitabilmente, li conduce a nuove forme di alienazione. I sistemi protocollari contribuiscono a far sì che il potere sia diventato «un processo complesso, radicato sia nelle gerarchie verticali che nelle reti orizzontali».⁶⁵⁰ Tuttavia, Galloway riconosce la possibilità di creare spazi di azione autonoma non distruggendo tali strutture, bensì sviluppando forme di appropriazione che sfruttano il protocollo stesso. Nella sua riflessione riprende il punto di vista dello scrittore Hans Magnus Enzensberger per discutere di come i media possono essere visti anche come strumenti di emancipazione.⁶⁵¹ Riferendosi a media dotati di potere di trasmissione di informazioni come la radio, Enzensberger afferma che la trasmissione, nei media, significa essere in grado di manipolare, ovvero che ogni loro utilizzo presuppone una manipolazione, per questo, chiunque sia interessato a raggiungere forme di emancipazione, dovrebbe diventare egli stesso un manipolatore. L'autore tedesco, infatti, chiama i media *sporchi*⁶⁵² per dire che ovviamente quando si ha a che fare con essi ci si imbatte nella manipolazione di tecnologie dominanti. Per lui era perciò assurdo aver paura

⁶⁴⁹ Ivi, p. 82.

⁶⁵⁰ Ivi, p. 56.

⁶⁵¹ Ivi, p. 55-58.

⁶⁵² Ivi, p. 57.

di poter essere inghiottiti dal sistema perché allora si parte dal presupposto che il capitalismo possa superare qualsiasi contraddizione, quando invece bisogna sporcarsi le mani e diventare parte attiva del sistema per generare una partecipazione di tipo attivo, un tipo di approccio che si ricollega allo spirito situazionista della necessità di adoperare gli stessi strumenti del controllo per effettuare un'operazione di decondizionamento culturale.

Nel panorama contemporaneo, tuttavia, bisogna riconoscere che tali operazioni sono più impegnative da portare a termine, anche per una caratteristica peculiare dei media digitali. Riprendendo l'analisi critica del cinema classico Hollywoodiano, in cui, rispetto al cinema di avanguardia, si cercava di celare e nascondere il mezzo filmico per dare un senso di continuità narrativa al film, tale meccanismo è stato riadattato anche all'utilizzo delle tecnologie digitali. Nonostante Internet e l'utilizzo delle piattaforme digitali siano composti da milioni di dati tutti diversi tra loro e frammentati in diversi formati, questi sono organizzati per creare un'esperienza continua e fluida per l'utente, proprio come il cinema classico rimuove ogni traccia del processo di produzione per creare un'illusione narrativa.⁶⁵³ In questo contesto, il ruolo dei protocolli è quello di funzionare come un apparato invisibile che organizza e coordina il flusso di informazioni in modo tale da nascondere la complessità tecnica e rendere l'esperienza dell'utente coerente, intuitiva e fluida, soprattutto libera di poter agire come vuole e senza barriere, senza destare preoccupazione di quale sia la struttura architettonica sistemica sottostante.

Il controllo protocollare, sostiene Galloway, si basa in conclusione sull'apertura, sull'inclusione e sulla flessibilità, non sulla restrizione della libertà individuale, proprio perché permette di costruire un mondo tecnologico regolato attraverso la standardizzazione tecnica e la partecipazione organizzata.⁶⁵⁴ L'autore riflette però anche su una ironia che si nasconde dietro a questa situazione:

⁶⁵³ Ivi, p. 64.

⁶⁵⁴ Ivi, p. 142.

ricollegandosi ad una affermazione di Tim Berners-Lee, l'inventore del World Wide Web, che non ha mai finito di sperare che il web potesse diventare comunque meno come la televisione e più come un mare interattivo di tecnologia condivisa, alla fine quello che Lee ha fatto è stato quello di creare il più grande e controllato sistema di media di massa.⁶⁵⁵ Il protocollo, dunque, prosegue Galloway, è come i sistemi politici quali il neoliberismo o la democrazia, funziona perché i partecipanti non sono servitori ma evangelisti che sostengono comunque il sistema anche quando sono in conflitto con questo, perpetuando un sistema dell'organizzazione.⁶⁵⁶ Per questo le strutture basate su protocolli sono pericolose: da un lato concretizza desideri immateriali e contingenti in regole fisse, reificandole, ma dall'altro può essere utilizzato per sconfiggere avversari politici o tecnologici.⁶⁵⁷ Il protocollo, conclude Galloway, è intrinsecamente politico perché reintroduce forme di controllo sociale e tecnico in forma pervasiva e benevola⁶⁵⁸, stabilendo regole che non sono sempre visibili e dunque negoziabili. Questa caratteristica lo avvicina alle pratiche di recupero e di egemonia culturale attraverso le quali il potere dominante neutralizza qualsiasi forma di dissenso, recuperandola all'interno della propria ideologia. Con la nozione di ideologia il sociologo, attivista e teorico culturale inglese Stuart Hall si riferisce alle «strutture mentali – linguaggi, concetti, categorie, immagini mentali e sistemi di rappresentazione – di cui si avvalgono le diverse classi e i diversi gruppi sociali per dare un senso al modo in cui funziona la società. [...]. Ora lo usiamo per fare riferimento a tutte le forme organizzate di pensiero sociale, lasciando aperta la questione del grado e della natura delle sue *distorsioni*».⁶⁵⁹ Proseguendo nella sua analisi, Hall afferma che

⁶⁵⁵ *Ibidem.*

⁶⁵⁶ Ivi, p. 247.

⁶⁵⁷ *Ibidem.*

⁶⁵⁸ *Ibidem.*

⁶⁵⁹ Hall S. (2006). *Politiche del quotidiano. Culture identità e senso comune*. Il Saggiatore, p. 121.

Il problema dell'ideologia concerne i modi in cui idee di vario tipo hanno presa sulle menti delle masse, diventando una «forza materiale». In questa prospettiva, più politicizzata, la teoria dell'ideologia ci aiuta ad analizzare il modo in cui un particolare complesso d'idee arriva a dominare il pensiero sociale di un determinato blocco storico, inteso in senso gramsciano, e contribuisce quindi a unificarlo dall'interno e a mantenere il dominio e la leadership sulla società nel suo insieme.⁶⁶⁰

Hall spiega che l'ideologia⁶⁶¹ e le modalità secondo cui un certo tipo di idee prendono piede rispetto ad altre ha a che fare soprattutto con i concetti e il linguaggio del pensiero pratico, «che consolidano una determinata forma di potere e di dominio o mettono le masse popolari in condizione di rassegnarsi e adattarsi al ruolo subordinato che hanno nella formazione sociale».⁶⁶² Tuttavia, tali dinamiche riguardano anche come si formano nuove forme di coscienza e come queste si organizzano per agire contro il sistema dominante.⁶⁶³

Tra i metodi di legittimazione dell'ideologia da parte della classe dominante, ad esempio, vi sono pratiche di recupero culturale. Con tale concetto si indicano solitamente l'insieme delle strategie attraverso cui idee, personaggi o movimenti considerati inizialmente sovversivi o radicali, vengono assorbiti, rielaborati ed integrati all'interno del sistema ideologico dominante. È un tipo di processo che neutralizza ciò che inizialmente pone una sfida allo status quo, al potere dominante, annullandone il potere critico. Come spiega il sociologo inglese Dick

⁶⁶⁰ *Ibidem.*

⁶⁶¹ Stuart Hall riflette su come Marx abbia utilizzato il termine in questa accezione in numerose occasioni, ma anche utilizzato il concetto per riflettere sulle manifestazioni del pensiero borghese e dei suoi tratti negativi e distorti, come fa ad esempio ne *L'ideologia tedesca* scritta con Engels.

⁶⁶² Hall S., *op. cit.*, p. 121.

⁶⁶³ *Ibidem.*

Hebdige in relazione al fenomeno delle sottoculture⁶⁶⁴ ad esempio, queste vengono continuamente addomesticate dal sistema dominante, perdendo così la loro originalità e diventando parte integrante della cultura mainstream. Le sottoculture sono così assorbite e trasformate in prodotti di consumo, perdendo il loro carattere di sfida e finendo per essere strumentalizzate dallo status quo per rinnovare la propria immagine. Il processo di recupero, secondo il sociologo, assume due forme caratteristiche: da un lato, la conversione dei segni culturali in oggetti di massa, con la conseguente feticizzazione delle merci; dall'altro, la ridefinizione dei comportamenti e delle idee considerate difformi da parte dei gruppi dominanti, agendo dunque sulla forma ideologica.⁶⁶⁵ Il recupero, dunque, può avvenire attraverso due forme di incorporazione, simbolica e strutturale: nel primo caso, gli elementi distintivi delle sottoculture, ma in generale di tutto ciò che si pone in opposizione con i sistemi culturali dominanti, vengono svuotati del loro significato originale e trasformati in mode o tendenze, perdendo così la propria carica destabilizzante; nel secondo caso, invece, la cultura e i sistemi dominanti non si limitano a copiare le sottoculture e gli elementi di dissenso, ma cercano di recuperare i meccanismi interni, e riutilizzarli per scopi commerciali, per la creazione di prodotti da presentare a gruppi di nicchia, oppure per promuovere altri tipi di valori. Anche in questo caso si sviluppano meccanismi di appropriazione inversa, per far perdere autonomia ad interventi di critica socioculturale.

Emblematico, ad esempio, è il caso della commercializzazione eccessiva della figura di Frida Kahlo. A luglio di questo anno, la testata giornalistica online *Il Post* ha pubblicato un articolo, intitolato *Frida Kahlo era tutta un'altra cosa*⁶⁶⁶, in cui ha esaminato come l'artista sia stata trasformata in una icona pop slegata dal suo contesto politico e storico. Nonostante Frida Kahlo sia stata una figura chiave per

⁶⁶⁴ Hebdige D. (1979). *Subcultures: The Meaning of Style*. Routledge, London-New York, p. 94.

⁶⁶⁵ *Ibidem*.

⁶⁶⁶ È possibile trovare l'articolo completo al seguente indirizzo: <https://www.ilpost.it/chi-siamo/>.

il suo impegno politico, per la lotta contro il colonialismo, il patriarcato e il capitalismo, oggi la sua persona è stata relegata ad una estetica decontestualizzata e utilizzata per scopi puramente commerciali, dai gadget alle mostre immersive pensate per essere condivise sui social, fino addirittura ad una sua versione Barbie realizzata dalla Mattel. Nel 2018 un tribunale messicano ha vietato la vendita della bambola a seguito di una causa legale intrapresa dai membri della famiglia Kahlo, che hanno criticato l'azienda non solo per aver utilizzato senza previo permesso la figura dell'artista, ma soprattutto per aver prodotto una bambola che in alcun modo rispecchiava Frida: la carnagione era stata sbiancata, il caratteristico monociglio è stato decisamente attenuato, la sua fisicità e i vestiti tipicamente messicani alterati, in modo tale da rispondere a canoni estetici eurocentrici. L'articolo cita inoltre le riflessioni delle studiose Oriana Baddeley⁶⁶⁷ e Priya Prasad⁶⁶⁸, che hanno osservato entrambe come l'eccessiva commercializzazione dell'immagine della Kahlo abbia depotenziato e normalizzato la sua eredità politica e culturale presentando una figura femminile normata, capitalizzando allo stesso tempo sull'identità che l'ha resa famosa in principio. Come spiega Prasad⁶⁶⁹ in riferimento agli ideali per cui si è battuta Frida Kahlo, le caratteristiche peculiari dell'artista vengono «cooptate per vendere ai consumatori un look, piuttosto che per promuovere il ripensamento della realtà sociopolitica».⁶⁷⁰

Le pratiche di recupero, dunque, mirano a neutralizzare il potere sovversivo di idee, movimenti, personaggi storici, e a controllare potenziali istanze di

⁶⁶⁷ Baddeley, O. (1991). "Her Dress Hangs Here": De-Frocking the Kahlo Cult. *Oxford Art Journal*, 14(1), 10–17. <http://www.jstor.org/stable/1360274>

⁶⁶⁸ Prasad P. (2018). Commodifying Icons: The Commercialization of Frida Kahlo. *Compass. The Gallatin Research Journal*. Consultabile all'indirizzo: <https://wp.nyu.edu/compass/2018/11/13/commodifying-icons-the-commercialization-of-frida-kahlo/>

⁶⁶⁹ *Ibidem*.

⁶⁷⁰ *Ibidem*.

cambiamento sociale radicale per rafforzare la propria legittimità.⁶⁷¹ Adottare elementi legati alle sottoculture oppure abbracciare aspetti di critica radicale, permette alla cultura dominante di apparire aperta al cambiamento, controllandolo tuttavia dall'interno. Come spiega Hall nella raccolta di saggi *Cultural Studies 1983: A Theoretical History* (2016), il concetto di recupero è strettamente legato a quello di *egemonia culturale* sviluppato da Antonio Gramsci per comprendere come il potere si manifesta e si mantiene all'interno di una società. Tale espressione si riferisce alla capacità di un gruppo sociale di imporre i propri valori, le proprie idee e la propria visione del mondo come se fossero valori universali e naturali, ottenendo così il consenso e la legittimazione delle masse senza necessariamente ricorrere all'utilizzo della forza o dei mezzi di coercizione per mantenere il controllo. Il sociologo e attivista inglese approfondisce la nozione di egemonia gramsciana sottolineandone l'importanza per comprendere i processi culturali e politici nelle società contemporanee. Secondo Hall⁶⁷², Gramsci sosteneva che per comprendere appieno una società fosse necessario partire dall'analisi della sua struttura economica e sociale. Secondo questa impostazione, tutt'ora attuale, a partire da queste due fondamenta, che sono costituite dai rapporti di produzione, si definiscono le condizioni di base entro cui si sviluppano le vicissitudini storiche di un determinato contesto sociale. Gramsci, infatti, metteva in guardia dall'atteggiamento riduzionista, ovvero dall'idea che queste condizioni determinino in modo meccanico gli eventi politici e ideologici come se fossero una formula matematica. Piuttosto, tali rapporti creano un contesto, un terreno di gioco, entro il quale le forze storiche si confrontano e si scontrano. Hall sottolinea come l'egemonia culturale, così come delineata da Gramsci, non sia un qualcosa di statico, bensì un processo dinamico e continuo di costruzione del consenso, ma

⁶⁷¹ Hebdige D., *op. cit.*, p.90-99.

⁶⁷² Hall, S. (2016). Domination and Hegemony. In, *Cultural Studies 1983: A Theoretical History* [E-reader version] (p. 230-264). Estratto da ([link](#))

sull'abilità di costruire un consenso attivo.⁶⁷³ Tale consenso è costruito attraverso l'alleanza sociale e il coinvolgimento delle classi subalterne nei progetti della classe dominante. Inoltre, quest'ultima, non è solamente una classe dominante in senso economico, ma una forza capace di esercitare una leadership culturale e morale.⁶⁷⁴ Hall riflette su come questo tipo di consenso sia esercitato da quella che Gramsci chiama *classe dirigente*, proprio perché la sua influenza non è imposta attraverso la violenza e la coercizione, a differenza di quella che lui chiama *classe dominante*, ma tramite concessioni e compromessi.⁶⁷⁵ Inoltre, seguendo sempre la teoria gramsciana, Hall sottolinea la pluridimensionalità del concetto di egemonia, che coinvolge vari livelli della società, dall'economia alla cultura, e sottolinea soprattutto la natura contingente e temporanea del consenso: esso va continuamente rinnovato proprio perché non infinitamente è garantito nel tempo. Attraverso il consenso ideologico e culturale è possibile dunque costruire un sistema in cui le persone partecipano attivamente alla loro stessa subordinazione. Similmente, riprendendo il saggio *Il capitalismo della sorveglianza* della Zuboff, Han riflette su come questo stato egemonico sia esperito oggi attraverso il capitalismo neoliberista, che sfrutta la libertà stessa come strumento di sorveglianza attraverso un tipo di potere smart, tecnologico, digitalizzato e pervasivo che non ci rende remissivi anzi, dipendenti e addirittura drogati, come afferma il filosofo.⁶⁷⁶ Infatti, proseguendo nella propria riflessione afferma che,

Invece di spezzare la nostra volontà, appaga i bisogni. Vuole piacerci. È permissivo, non repressivo. Non ci impone il silenzio. Anzi, ci viene costantemente, insistentemente richiesto di esternare opinioni, preferenze, bisogni e desideri, di comunicarli, insomma di raccontare la nostra vita. Esso rende invisibile il proprio intento di dominio proponendosi in maniera

⁶⁷³ Hall S. (2006). *Politiche del quotidiano. Culture identità e senso comune*. Il Saggiatore, p. 157-160.

⁶⁷⁴ Hall S., *op. cit.*, p. 160.

⁶⁷⁵ *Ibidem*.

⁶⁷⁶ Han B. C., *op. cit.*, p. 35.

amichevole, smart. Il soggetto sottomesso non è neppure al corrente della propria sottomissione. Si crede libero. Il capitalismo di compie appieno nel capitalismo del mi piace, che per via della propria permissività non ha bisogno di temere alcuna resistenza, alcuna rivoluzione.⁶⁷⁷

Nella prossima sezione esamineremo come il collettivo austriaco Total Refusal abbia sviluppato una riflessione critica su tali tematiche individuando nel videogioco mainstream uno dei principali strumenti attraverso cui la cultura neocapitalista riesce a perpetuare il proprio status quo a livello ideologico e culturale a tutti gli ambiti della nostra esistenza. In un contesto come quello dell'intrattenimento digitale, il mezzo videoludico diventa infatti un potente veicolo di influenze ideologiche che modellano le convinzioni dei giocatori.

3.2 Atti di disobbedienza creativa: Total Refusal

Total Refusal si auto-definisce «un collettivo pseudo-marxista che intraprende operazioni di guerriglia mediatica attraverso interventi artistici e pratiche di appropriazione dei videogiochi mainstream».⁶⁷⁸ Il gruppo, che riunisce un numero variabile di praticanti di origine austriaca, esplora come i videogiochi riflettano e riproducano le strutture sociali e politiche contemporanee, analizzando come lo spazio di gioco venga utilizzato per rafforzare determinati schemi ideologici, che solitamente sono nascosti dietro ambientazioni più reali della realtà. Per realizzare i propri interventi, il collettivo utilizza videogiochi commerciali come *Tom Clancy's The Division* (Ubisoft, 2015), *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020), e *Battlefield V* (EA, 2018). Attraverso questi videogiochi, Total Refusal esplora questioni come la rappresentazione militare negli spazi di

⁶⁷⁷ *Ibidem.*

⁶⁷⁸ Il testo è tratto dalla breve descrizione che il gruppo fa di sé stesso sul proprio sito web: <https://totalrefusal.com/>.

gioco, l'urbanismo e l'architettura videoludica, concentrandosi sull'iperrealismo degli ambienti urbani. Il collettivo indaga inoltre le dinamiche di potere insite nel gameplay e nelle meccaniche, le crescenti similitudini tra il comportamento programmato degli NPC, i personaggi non giocanti, e la performatività automatizzata della vita reale, nonché la condivisione delle ideologie neoliberiste attraverso i media videoludici.

Fondato nel 2018 da Leonhard Müllner, ricercatore videoludico, insieme a Robin Klengel e Michael Stumpf, rispettivamente antropologo e filosofo specializzato in cultura mediale. Nel 2020 si sono aggiunti successivamente nuovi membri: il filmmaker Jona Kleinlein⁶⁷⁹, l'artista mediale Susanna Flock e lo scienziato politico Adrian Haim. La formazione artistica e culturale eterogenea del collettivo è una delle caratteristiche distintive. Grazie a questa varietà, che va dalla teoria politica, al design, alla teoria del media, e all'antropologia, il gruppo è stato in grado di analizzare il sistema videoludico da molteplici punti di vista, utilizzando approcci creativi differenti. Il collettivo si è rapidamente affermato come uno dei più prolifici, creativi ed incisivi nel panorama contemporaneo della videoarte e dell'arte performativa. Infatti, le loro performance sono state incluse in prestigiose rassegne internazionali come la Berlinale, e presentate in contesti di rilievo quali il MOMA, la Biennale d'Architettura di Venezia, il HEK Basel e l'Ars Electronica di Linz. Per comprendere appieno i riferimenti artistici e culturali che hanno plasmato la pratica di Total Refusal, è cruciale analizzare con attenzione la scelta delle parole usate dal gruppo per descrivere il proprio operato. Successivamente, osserveremo come il gruppo si serve della *live in-game lecture* come principio operativo per la rifunzionalizzazione dei sistemi e degli ambienti di gioco. Dopodiché, analizzeremo nel dettaglio il loro operato attraverso tre performance: *Operation Jane Walk* (2018), *Red Redemption* (2021), e infine *Cooking & Cullin* (2022).

⁶⁷⁹ Dall'estate del 2024 Kleinlein non fa più parte della formazione principale del collettivo.

Marx, l'Internazionale Situazionista e l'Association of Autonomous Astronauts: i capisaldi della strategia Total Refusal

Total Refusal ha più volte fatto esplicito riferimento alle influenze derivanti dall'Internazionale Situazionista e le sue tattiche di decondizionamento culturale, dichiarando inoltre di ispirarsi all'Association of Autonomous Astronauts (AAA). Esaminiamo nel dettaglio questi riferimenti per comprendere come hanno plasmato la loro impostazione concettuale e i successivi interventi videoludici. Con pseudo-marxista, il collettivo non intende una semplice adesione alle teorie marxiste, ma una loro reinterpretazione applicata all'analisi critica della cultura videoludica. Total Refusal riprende l'attenzione di Marx per le dinamiche di potere, il controllo dei mezzi di produzione e le strutture sociali oppressive, adattando però questi concetti ai videogiochi in quanto prodotti di consumo influenzati da un tipo di ideologia neoliberale. In questo modo, il gruppo si dedica a rivelare le ideologie nascoste trasmesse da questi giochi, nonostante sviluppatori ed editori, specialmente nel settore dei videogiochi mainstream, insistano nel dichiarare che si tratta solo di intrattenimento, senza alcuna agenda politica o idea specifica. Durante un'intervista video rilasciata a giugno 2021 a Margit Rosen e Laura Schmidt dello ZKM di Karlsruhe, il collettivo ha sottolineato come il videogioco sia ormai da tempo un'industria che genera profitti enormi, superando persino cinema e musica combinati⁶⁸⁰, e che proprio per questo è ridicolo sostenere che non abbiano alcun effetto sulla percezione culturale dei consumatori e soprattutto dei giocatori stessi. Tuttavia, nonostante questa crescita esponenziale, afferma Total Refusal, specialmente nel settore dei giochi Tripla A destinati al mercato di massa, il settore videoludico continua a perpetuare tropi reazionari e

⁶⁸⁰ Secondo un rapporto di SuperData Research, il mercato globale dei videogiochi nel 2020 è stato valutato 159,3 miliardi di dollari. Il dato comprende i ricavi dei giochi per console, PC, cellulari e eSports. Invece, l'industria musicale è stata valutata 19,1 miliardi di dollari, mentre l'industria cinematografica 41,7 miliardi.

narrazioni stereotipate, vanificando ogni potenziale critico. Nei grandi studi di sviluppo, come ad esempio Ubisoft, verso cui il gruppo si è dimostrato molto critico numerose volte, ciò che è importante non è tanto il prodotto finale, quanto le direttive che provengono dal dipartimento di marketing e dalle analisi di mercato, il cui ruolo è quello di pubblicizzare i videogiochi in modo appetibile per il proprio target, riproponendo quindi gli stessi meccanismi e narrazioni che hanno sempre generato delle vendite. Sebbene questo stesso dipartimento utilizzi spesso slogan che sottolineano come questo o quel determinato videogioco enfatizzino la libertà d'azione, la possibilità di interpretare chi desideriamo o liberare la nostra creatività, Total Refusal evidenzia come questa libertà sia solo apparente. I giocatori sono limitati non solo dalle regole rigide del gameplay, ma anche immersi in schemi narrativi ricorrenti che rafforzano sempre la stessa visione socioculturale, persino quando i contenuti sembrano innovativi o rivoluzionari. Nel libro *Realismo Capitalista* (2018), Mark Fisher, uno degli autori che ha maggiormente influenzato il collettivo, afferma che oggi non dobbiamo fare i conti con «l'incorporazione di materiali che prima sembravano godere di un potenziale sovversivo, ma con la loro *precorporazione*: la programmazione e la modellazione preventiva, da parte della cultura capitalista, dei desideri, delle aspirazioni, delle speranze».⁶⁸¹ Per di più, continua l'autore, ormai «alternativo e indipendente non denotano qualcosa di estraneo alla cultura ufficiale; sono semmai semplici stili interni al mainstream – o meglio sono, a questo punto, gli stili dominanti».⁶⁸² Secondo il collettivo, i videogiochi commerciali puntano molto su questa dinamica, sviluppando meccaniche che, consapevolmente o meno, condensano e propagano narrazioni ideologiche che i giocatori automatizzano giocando. I titoli mainstream come ad esempio *Tom Clancy's The Division* (Ubisoft, 2015) o *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018), su cui il gruppo ha ampiamente lavorato, riescono a veicolare a rinforzare un certo tipo di valori reazionari anziché

⁶⁸¹ Fisher M. (2018). *Realismo Capitalista*. Nero, p. 38.

⁶⁸² *Ibidem*.

stimolare una riflessione critica nei giocatori, che rimangono così partecipanti passivi anziché stimolati a sviluppare un giudizio critico sui contenuti che stanno consumando. Già nel primo capitolo abbiamo osservato come un videogioco come ACNH, nonostante si presenti come un'esperienza ludica rilassante e creativa, addirittura quasi positiva per la propria salute mentale, in cui i giocatori possono costruire una comunità idilliaca su un'isola deserta, sia basata tuttavia su meccaniche di gioco che riflettono le dinamiche di mercato attuale, rappresentando in modo puntuale il panorama neocapitalista.

Quando Total Refusal parla di guerriglia mediatica, invece, si riferisce all'impiego di tattiche che trasformano i videogiochi in spazi di critica sociale e culturale, decontestualizzando e rifunzionalizzando le narrazioni convenzionali agendo entro i confini stessi del gameplay. Il gruppo sfrutta le meccaniche in modo non convenzionale, ribaltando le aspettative del pubblico e in particolar modo quelle dei giocatori. Questo accade specialmente nei contesti multiplayer, dove il loro comportamento può essere percepito come scorretto e addirittura dannoso, in quanto tende a rovinare l'esperienza videoludica tout court dei giocatori che invece si attengono alle regole di gioco e desiderano proseguire nella propria partita seguendo gli obiettivi e le missioni. In poche parole, in questi contesti, Total Refusal ricopre il ruolo del disturbatore. Questa condotta ha radici che affondano nell'esperienza dell'Internazionale Situazionista, in particolare nei concetti di *détournement* e recupero che abbiamo analizzato precedentemente nel capitolo due. Applicando il *détournement* allo spazio di gioco, il collettivo si appropria di un prodotto considerato appartenente alla sfera capitalista per svuotarlo dei significati originali e trasformarlo in un terreno di resistenza e critica socioculturale. Come i videogiochi mainstream recuperano determinate impostazioni ideologiche e le veicolano attraverso il gameplay, le meccaniche, e l'ambientazione videoludica, il gruppo utilizza questi stessi mezzi per rimettere in gioco elementi preesistenti per dargli nuovo significato. Come i situazionisti, impiegano questa

tattica per rovesciare la tradizionale morale⁶⁸³ per fare spazio ad un tipo di riflessione critica. Se però per Debord e compagni «il vero rivoluzionario è colui che gioca e i situazionisti dovevano servirsi del gioco per realizzare una nuova cultura», superando così il sistema esistente, nell'attuale complessità culturale ed economica il soggetto giocante cede «ad un'inerzia edonistica (o anedonica): e cioè ad uno stato di soffice narcosi, al confortevole oblio della Playstation, alle maratone notturne davanti alla televisione».⁶⁸⁴ È quindi non giocando, rifiutando l'azione ludica preimpostata, indottrinata e controllata, rompendo con la consuetudini e il comportamento socialmente accettato nello spazio di gioco, che Total Refusal coglie «l'efficienza della finzione simbolica»⁶⁸⁵ nelle narrazioni videoludiche e rivela «come questa struttura la nostra esperienza della realtà».⁶⁸⁶ L'influenza dell'IS si estende anche al lavoro di analisi della rappresentazione dello spazio urbano e non nelle rappresentazioni ludiche. Il collettivo attribuisce grande importanza alla deriva, utilizzandola non solo come metodo di indagine nelle *live in-game lectures*, ma anche come strumento di esplorazione spaziale per analizzare come gli sviluppatori hanno rappresentato specifici contesti sociali o periodi storici. Come già i situazionisti avevano riconosciuto l'effetto alienante dell'organizzazione urbana capitalista sull'individuo, anche Total Refusal riflette sulla composizione urbana nei videogiochi, e in particolar modo si sofferma sulla condizione di iperrealità delle ambientazioni videoludiche. Queste ambientazioni non lasciano spazio all'innovazione e alla creatività, ma reiterano le stesse strutture architettoniche, orientandosi verso un effetto di meraviglia visiva che seduce il giocatore. Infatti, le costruzioni naturali e artificiali estremamente realistiche puntano più sull'impatto visivo che sulla possibilità di una reale esplorazione critica e innovativa. Nel 2020, Leonhard Müllner ha intrapreso ad esempio una complessa indagine fotografica incentrata sull'uso dell'architettura modernista

⁶⁸³ Goretto L., *op. cit.*, p. 157.

⁶⁸⁴ Fisher M., *op. cit.*, p. 62.

⁶⁸⁵ Ivi, p. 100.

⁶⁸⁶ *Ibidem*.

come stile architettonico prevalente nei videogiochi caratterizzati da un'ambientazione distopica o di guerra, e ha pubblicato il resoconto delle sue flâneries videoludiche sull'account Instagram *brut_pastiche*. Tra i videogiochi maggiormente utilizzati ci sono: *Cyberpunk 2077* (CD Project, 2020), *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015), *DayZ* (Bohemia Interactive Studio, 2013) e *Far Cry 6* (Ubisoft, 2021). Attraverso questa indagine personale, che informa molte delle operazioni del gruppo, Müllner mette in risalto la condizione di iperrealità delle città dei videogiochi come repliche fedeli delle loro controparti reali. Durante una conversazione con l'artista, Müllner ha definito questo fenomeno con il termine *pastiche*, generalmente utilizzato per indicare un'opera artistica il cui autore ha volontariamente imitato lo stile di un'altra. Questo *pastiche* delle architetture videoludiche è fatto da texture che non costituiscono però un calco della realtà, ma piuttosto un guscio vuoto senza funzione. Per spiegare questo concetto ha utilizzato un paragone con la scultura architettonica *Nissen Hut* (2018) di Rachel Whiteread, che è un modello a grandezza naturale di architettura in cemento di un'omonima struttura-rifugio in acciaio per uso militare. Questa architettura è uno spazio negativo, un volume autonomo, mentre le architetture del gioco non lo sono. Gli scatti di Müllner evidenziano inoltre come l'architettura modernista sia una costante nella progettazione di scenari distopici, in cui gli individui vivono solitamente tra l'austerità concreta di edifici brutalisti e celle abitative che ricordano il movimento Metabolista. Tuttavia, a differenza degli edifici modernisti che erano progettati con rigore funzionale, le strutture videoludiche non hanno una vera e propria funzione pratica ma sono puramente decorative. Basti pensare ad esempio alla maggior parte degli edifici rappresentati in *The Last of Us*, in cui il numero di strutture esplorabili è infinitamente inferiore allo sfondo architettonico del gioco, nonché la reiterazione di edifici più o meno simili gli uni con gli altri. Questo uso smodato dell'architettura modernista, soprattutto per le ambientazioni futuriste, riflette per l'artista l'incapacità di immaginare un futuro alternativo a causa della deriva capitalista, ma è anche indice di un minor slancio creativo, poiché si preferisce ricorrere a formule già sperimentate e sicure che risultano più facilmente commercializzabili.

Va infine citata l'influenza delle attività dell'Association of Autonomous Astronauts (AAA), una rete attiva a livello globale tra il 1995 e il 2000, il cui obiettivo era promuovere l'esplorazione spaziale libera dal controllo statale e corporativo, con un'enfasi sulla smilitarizzazione dello spazio. L'AAA, ispirata a sua volta dall'IS, combinava arte, attivismo politico e critica sociale, proponendo una narrazione alternativa all'esplorazione spaziale, contrapposta alla versione corporativa e militare predominante. Attraverso conferenze, pubblicazioni e azioni pubbliche, come ad esempio l'incursione in convegni scientifici, l'AAA proponeva l'esplorazione dello spazio come un'opportunità per la redistribuzione delle risorse e la liberazione dalle strutture capitalistiche e militari. Total Refusal si ispira all'AAA nel riflettere criticamente sulla narrativa militare pervasiva dei videogiochi mainstream come *Tom Clancy's The Division* o *Battlefield V*. Questi giochi, focalizzati sulla guerra e sulla competizione militare, riflettono un preciso immaginario ideologico che il gruppo mira a decostruire. Il collettivo si oppone attivamente alla logica della guerra videoludica rifiutandosi di prendere parte al conflitto, decidendo di non assumere il ruolo dell'eroe combattente ma del disertore, cercando di sfidare il sistema videoludico dall'interno e osservare fino a che punto si spinge il gameplay per obbligarli a rendere parte ai combattimenti. La disobbedienza, nei videogiochi a tema militare, è l'arma preferita dal collettivo. Mettendo in pratica tale tattica, il collettivo ha potuto riflettere su come l'industria videoludica mainstream e i giochi militari siano spesso macchine di consenso che promuovono e consolidano un certo tipo di valori. La serie *Tom Clancy* di Ubisoft è ad esempio un caso eclatante, poiché reitera messaggi politici di tipo conservatore, generalmente apprezzati ad un certo tipo di consumatori. Nonostante Ubisoft si ostini a sostenere che nessuno dei suoi prodotti abbia una valenza politica, serie come *The Division* o *Ghost Recon* che fanno parte dell'universo di Tom Clancy affermano il contrario. Clancy era un convinto sostenitore di figure politiche conservatrici, estimatore di Regan, e del militarismo, tutti elementi che permeano i suoi libri e che si riflettono anche nei videogiochi che vi si ispirano. Queste storie, infatti, come la controparte letteraria, trasmettono una visione del mondo dove lo stato e la forza militare sono necessari per gestire i momenti di

crisi, perpetrando narrazioni che esaltano la sicurezza nazionale attraverso l'intervento militare, e in cui c'è una forte divisione tra buoni e cattivi, dove gli americani sono dipinti sempre come gli eroi. L'assenza di figure di disertori nei giochi bellici mainstream, come ad esempio *Battlefield V*, e la difficoltà di mantenere un atteggiamento pacifista, riduce la complessità della guerra ad una esperienza ludica priva di sofferenza, fortemente stereotipata e soprattutto semplificata. Una delle performance in cui gli artisti hanno tentato di agire da disertori è *How To Disappear* (2020), realizzata in *Battlefield V*. In modo automatico, il gioco tenta di dissuadere i giocatori dal disertare il campo di battaglia attraverso avvisi sonori e testuali, richiamandoli all'ordine. Come mostra la Figura 5, in cui è ritratto un momento della performance, l'ambiente di gioco perde progressivamente i colori fino a diventare in bianco e nero e una voce intima agli artisti/soldati di fermarsi e ritornare immediatamente sul campo di battaglia. Se l'avatar non ritorna indietro come ordinato, il sistema è programmato per ucciderlo subito sparando alle spalle. L'assenza di meccanismi per azioni pacifiste maschera le rigide regole che governano il comportamento dei giocatori, creando il paradosso di una libertà illusoria nel gioco, dove l'apparente autonomia esiste solo attraverso l'obbedienza alle regole del gameplay. È un tipo di libertà fittizia, in cui le scelte dei giocatori sono altamente predefinite e il dissenso è sanzionato.

Figura 5. *How to Disappear* (2020) di Total Refusal. Uno dei momenti in cui il collettivo prova a comportarsi da disertore



Fonte: <https://totalrefusal.com/home/how-to-disappear>

Rifunzionalizzare i sistemi di gioco: le *live in-game lectures*

In questa sezione ci concentreremo sull'analisi di tre opere del collettivo Total Refusal – *Operation Jane Walk, Red Redemption, Cooking & Culling* – ovvero tre *live-in game lecture*, realizzate tra il 2018 e il 2022 e tenutesi in svariati ambiti, da Zoom a numerosi festival di videoarte e arte digitale. Questo formato consente al collettivo di creare spazi di riflessione sulle dinamiche di potere e sulle ideologie veicolate attraverso i mondi virtuali. Le *live in-game lecture* sono state sempre più affinate e strutturate nel tempo fino a diventare uno strumento di analisi che combina la performance artistica, il teatro, i linguaggi performativi dello streaming videoludico e del gioco competitivo, ovvero gli eSport. Si inseriscono all'interno di una genealogia di formati ibridi che fondono l'intrattenimento videoludico con la riflessione teorica, con l'obiettivo di destrutturare il mezzo videoludico e lo spazio di gioco dal loro interno, indagando le implicazioni sociopolitiche veicolate attraverso il gameplay, le meccaniche di gioco, e le stesse ambientazioni. Per comprendere la portata e la versatilità di questo strumento, è fondamentale esaminare le influenze provenienti da altri media e altre forme espressive di tipo performativo che il collettivo ha assimilato e rielaborato attribuendo loro nuove funzioni e significati.

Le *live in-game lecture* possono svolgersi in due modi principali: dal vivo, con il pubblico fisicamente presente in una configurazione simile a quella teatrale, oppure interamente online, con il pubblico collegato tramite piattaforme come Zoom. In quest'ultimo caso, gli artisti non compaiono fisicamente, e il pubblico segue i loro avatar mentre esplorano lo spazio di gioco e svolgono la performance. La Figura 6 illustra la disposizione tipica del collettivo quando il pubblico è presente. Di solito il gruppo si posiziona su di un palco rialzato, simile ad una scena teatrale, antistante al pubblico. Ogni membro utilizza un computer personale per esplorare l'ambiente di gioco, simultaneamente proiettato alle loro spalle, consentendo al pubblico di seguire in tempo reale i movimenti dei loro avatar. Durante queste sessioni, che combinano l'esplorazione ambientale e l'analisi del gameplay, Total Refusal sviluppa una riflessione critica sul videogioco in cui stanno intervenendo, descrivendo che cosa stanno facendo e coinvolgendo attivamente il pubblico nella discussione. Tuttavia, gli spettatori fisici (oppure collegati su Zoom), non sono gli unici a prendere parte alla performance. Rappresentativo è ad esempio l'intervento performativo *Operation Jane Walk* (2018), che si svolge all'interno videogioco di ruolo sparatutto *Tom Clancy's: The Division*, sviluppato da Ubisoft e pubblicato a marzo del 2016. Poiché questo

Figura 6. Total Refusal durante una live in-game lecture



Fonte figura: <https://totalrefusal.com/home/operation-jane-walk>

videogioco è di tipo multigiocatore online, il collettivo ha potuto incontrare altri giocatori, ignari del fatto che dietro agli avatar ci fossero degli artisti e che questi stessero eseguendo una performance. Infatti, il collettivo non stava affatto giocando nelle modalità previste dai designer, né tantomeno stava seguendo le regole e gli obiettivi. In alcune occasioni, Total Refusal ha coinvolto altri partecipanti, come i curatori degli eventi a cui ha preso parte, nelle esplorazioni videoludiche, generando così situazioni ibride che hanno reso ogni performance irripetibile. Il fattore casualità è dunque molto importante, poiché ogni iterazione differisce dalle precedenti, sia per la presenza inconsapevole di giocatori online sia per il diverso grado di familiarità che gli ospiti partecipanti alla performance hanno con il controllo del proprio avatar, o più in generale con i mondi di gioco.

Le *live in-game lecture* sono caratterizzate da tre principali influenze: il format agonistico-performativo degli eSport⁶⁸⁷ e dello streaming videoludico, la tradizione del teatro performativo e, infine, la presentazione di riflessioni critiche veicolate attraverso talk e lecture accademiche. Gli artisti si sono appropriati di elementi specifici di ognuno di questi ambiti sviluppando un tipo di pratica che

⁶⁸⁷ Il termine eSport indica competizioni di videogiochi a livello professionale. Queste competizioni vedono squadre di giocatori sfidarsi in tornei che spesso offrono premi in denaro di notevole entità. I giocatori professionisti vengono contrattualizzati da diverse organizzazioni, seguendo un modello simile a quello degli sport tradizionali come il calcio. Ogni squadra si specializza in giochi diversi, che spaziano dagli sparattutto come *Call of Duty* ai giochi sportivi come *FIFA*, fino ai *battle royale* come *Fortnite*. Quest'ultimo genere coinvolge un numero elevato di partecipanti, anche più di cento), che si affrontano in una partita ad eliminazione diretta, con l'obiettivo di essere l'ultimo giocatore sopravvissuto all'interno di una mappa di gioco che si rimpicciolisce progressivamente, costringendo i partecipanti allo scontro diretto. Gli eSport includono numerosi tornei distribuiti durante tutto l'anno a livello globale, con trasmissioni in streaming che seguono un calendario preciso, proprio come le competizioni sportive tradizionali. È un settore in costante espansione il cui valore è stimato al 2024 oltre i 2 miliardi di euro.

sovverte soprattutto i linguaggi tradizionali dell'intrattenimento videoludico, per conseguire uno strumento di riflessione sociopolitica. La disposizione scenica adottata dal collettivo nelle *live in-game lecture* in cui il pubblico è presente fisicamente richiama l'assetto delle competizioni in diretta di eSport, in cui i giocatori professionisti si dispongono individualmente di fronte ad una *battlestation*, ovvero una stazione di gioco. In questo tipo di competizioni, ogni postazione è dotata di computer, schermo, mouse e tastiera, ed ogni formazione è progettata per ottimizzare la performance. Il pubblico segue l'evento attraverso maxischermi disposti in punti strategici delle arene di gioco, le quali possono essere dei luoghi ripensati appositamente per questo tipo di competizioni (come, ad esempio, la Riot Games Arena di Berlino in Figura 7), oppure già dediti ad ospitare spettacoli musicali, performativi o teatrali di vario tipo, come ad esempio la OVO Arena di Wembley, in Inghilterra. Questi schermi mostrano sia ciò che avviene all'interno del gioco sia le azioni degli atleti giocatori, aumentando così il coinvolgimento emotivo del pubblico. Analogamente alle competizioni sportive, anche negli eSport vi sono commentatori che forniscono una narrazione in tempo reale, descrivendo e analizzando le azioni dei giocatori nel contesto di gioco. I membri della squadra sono poi in costante comunicazione tra loro per coordinare le strategie di gioco, ma anche con gli allenatori e gli analisti che osservano e forniscono indicazioni in tempo reale, in modo simile a quanto accade nelle competizioni di Formula 1 o nel ciclismo professionistico, dove la comunicazione costante tra gli atleti e il proprio team è cruciale per l'esecuzione ottimale della strategia di gara.

Figura 7. A sinistra la Riot Games Arena di Berlino. A destra un momento dei campionati europei di League of Legends (*LEC Winter Split 2024*) presso la Riot Games Arena. Il termine split indica una parte della stagione di gioco o di un torneo. Per *League of Legends* ce ne sono due, uno in estate e uno in inverno.



Fonte: <https://gminsights.com/industry-analysis/esports-market>

Questi set up così tecnologicamente avanzati sono progettati per ottimizzare le prestazioni dei giocatori, ma allo stesso tempo mirano anche a mantenere alto il livello di spettacolarità di ogni evento. Non è scontato infatti che un videogioco entri nel circuito degli eSport, perché il coinvolgimento del pubblico e il loro intrattenimento svolgono un ruolo cruciale. Come spiegato da Joab Gilroy nell'articolo *How A Game Becomes An Esport*⁶⁸⁸, pubblicato sul blog di Red Bull, uno dei principali sponsor e organizzatori di eventi nel gaming competitivo e noto per la sua presenza di lunga data all'interno del panorama sportivo tradizionale, sono tre i fattori chiave che determinano se un gioco può essere incluso nel circuito degli eSport: la giocabilità, la spettacolarità e il supporto. Un videogioco deve essere in grado di garantire un'esperienza videoludica che rimanga interessante nel tempo e soprattutto nuovamente giocabile, senza stancare o perdere di interesse. Deve essere inoltre in grado di tenere gli spettatori e gli appassionati incollati allo schermo, non solo in quanto giocatori attivi, ma soprattutto come pubblico che desidera osservare altre persone giocare competitivamente. Infine, per supporto si

⁶⁸⁸ <https://www.redbull.com/au-en/how-a-game-becomes-an-esport>

intende il sostegno fornito dall'editore e dallo sviluppatore al mantenimento e all'aggiornamento dell'ecosistema di gioco e alla sua attenzione alla fandom, che può influenzare negativamente o positivamente l'interesse del pubblico. Oltre ad appropriarsi dell'iconografia degli eSport, Total Refusal fagocita e riutilizza anche l'estetica dello streaming videoludico, in particolar modo il format dei *let's play*.⁶⁸⁹ Come menzionato brevemente nel primo capitolo, i *let's play* sono video o serie di video, condivisi in diretta o in forma pre-registrata, in cui la giocatrice gioca ad un videogioco mentre commenta ciò che accade sullo schermo. Questo tipo di video non ha necessariamente lo scopo di insegnare a superare particolari porzioni di gioco, ma il suo fine è quello di intrattenere, condividere reazioni e opinioni personali. L'attenzione è posta sulla performance della giocatrice e sull'immersione nel mondo di gioco, ma allo stesso tempo anche sulla sua capacità di interagire e coinvolgere il pubblico, specialmente quando i *let's play* sono trasmessi in tempo reale e condivisi su piattaforme come YouTube e Twitch. In questi contesti, l'abilità della *streamer*, nome con cui si indica chi gestisce un canale su una piattaforma di streaming come ad esempio Twitch, si misura anche dalla sua capacità di comunicare in tempo reale con gli spettatori attraverso le chat, creando un tipo di trasmissione in cui elementi diegetici ed extradiegetici si sovrappongono tra di loro. Come è possibile vedere dalla Figura 8, questi contenuti

⁶⁸⁹ Oltre ai *let's play* ci sono altri formati video legati allo streaming videoludico. Ad esempio, i *playthrough* mostrano i giocatori mentre completano un videogioco dall'inizio alla fine. Questi video possono includere dei commenti ma il loro scopo è quello di documentare l'intera esperienza di gioco. Si differenziano dagli *speedrun* menzionati nel primo capitolo poiché questi ultimi indicano video in cui la giocatrice mostra la sua bravura e conoscenza chirurgica del gioco cercando di finirlo nel minor tempo possibile, senza alcun tipo di commento. I *walkthrough*, invece, sono video progettati per aiutare i giocatori a superare livelli o sezioni particolarmente difficili di un gioco, per cui sono delle guide pratiche dettagliate. Infine, i *gameplay* mostrano il gioco in azione con attenzione al gameplay appunto, alle meccaniche e alle dinamiche di gioco.

mostrano generalmente la streamer posizionata in basso a destra o a sinistra (come in questo caso) e nella parte opposta si trova di solito il logo del canale, mentre il resto dello spazio è dedicato interamente al gioco.

Figura 8. Screenshot di un momento di un video *let's play* della youtuber Sanxas mentre gioca ad Horizon Zero Down



Fonte: https://youtube.com/watch?v=W6K9S_4q3sA

Se lo scopo delle competizioni di eSport è quello di massimizzare la spettacolarità competitiva dei tornei e coinvolgere il pubblico utilizzando logiche performative simili a quelle degli eventi sportivi o musicali, e se i *let's play* sfruttano la capacità degli streamer di intrattenere e coinvolgere gli spettatori come farebbe un conduttore televisivo, Total Refusal fa esattamente il contrario, appropriandosi però della stessa organizzazione estetica e formale. Ciò crea un forte contrasto tra l'impostazione formale delle loro performance live, il contenuto videoludico, e la ricognizione critica da loro attuata. Il collettivo adotta l'estetica visiva delle battlestations e l'enfasi sull'azione evocata da questi assetti, ma la loro performance si allontana drasticamente dalla competizione. L'azione di gioco non è utilizzata per intrattenere il pubblico né per trasmettere l'adrenalina tipica delle competizioni, e il pubblico non è invitato a fare il tifo, ma a seguire una lettura critica dei meccanismi di potere che si celano dietro alle texture dello spazio di gioco. Il collettivo non compete per la vittoria e rifugge la spettacolarità competitiva, ma adotta lo stesso linguaggio e la stessa ritualità per agire dall'interno, a livello iconografico e a livello di gameplay, per far emergere le

logiche sottese al loro funzionamento. In modo analogo, adotta le modalità con cui gli streamer intrattengono il pubblico durante la loro esplorazione del gameplay ma alla base vi è una sostanziale differenza. Mentre i primi concentrano la loro attenzione sul gioco stesso, commentando obiettivi, paesaggi, meccaniche, Total Refusal utilizza una lente critica per analizzare come il gameplay riesca a veicolare messaggi politici e a rappresentare i meccanismi sociali e culturali contemporanei. In questo modo, l'azione ludica si trasforma in una riflessione performativa.

Tra gli interventi che vanno in questa direzione c'è ad esempio la loro analisi di *Red Dead Redemption 2*, gioco d'azione e avventura a tema western pubblicato da Rockstar Games nel 2018. Il collettivo ha contestualizzato a livello storico e sociale il ritratto della divisione in classi all'interno della città fittizia di San Denis, ispirata alla New Orleans di fine Ottocento. L'analisi ha riguardato ad esempio il quartiere ricco della città, chiamato Mansion District, proprio perché abitato dalla popolazione benestante e caratterizzato da magioni che rievocano le tipiche ville a doppia galleria di New Orleans e le facciate a colonne delle case dei proprietari delle piantagioni, contrapposto alle zone più povere della città come il quartiere Saint Francis, considerato il fulcro dei bassifondi. Rockstar invita ad immergersi in un mondo apparentemente realistico in cui, tuttavia, la minuzia dei dettagli e l'accuratezza architettonica che caratterizza le ambientazioni è utilizzata in modo assolutamente acritico. L'obiettivo principale è quello di creare un'esperienza altamente immersiva e credibile, suscitare quell'effetto "wow" che ammalia i giocatori e li invita a tornare a collegarsi al gioco. Total Refusal, a sua volta, riflette su questo tipo di decisioni commentando in questo caso le scelte narrative che contribuiscono, ad esempio, a normalizzare le gerarchie sociali e le discriminazioni razziali. Total Refusal gioca inoltre con la dimensione teatrale, dirottando l'attenzione del pubblico su due piani distinti: da un lato, ciò che accade fisicamente sul palco, come il dialogo tra i membri del collettivo, i richiami al pubblico stesso, la loro presenza statica che genera curiosità in contrasto con l'aspettativa di un'azione performativa tipica di un palcoscenico; dall'altro, ciò che è proiettato sullo schermo, in cui l'esperienza di gioco è ridistribuita tra i diversi schermi dei membri del collettivo e quello utilizzato dal pubblico, come si può

vedere dalla Figura 6. Anziché seguire il corpo in movimento sul palco, il pubblico è chiamato a prestare attenzione a ciò che succede nel videogioco, ma allo stesso tempo senza mai perdere di vista il commento esterno, che contestualizza e narra in tempo reale le operazioni del gruppo. L'analisi di Total Refusal, inoltre, non è strutturata come una lezione rigida frontale, nonostante la serietà dei contenuti. È molto vicina alla sceneggiatura ed è caratterizzata da momenti di pausa, commenti ironici, interazioni con il pubblico, imprevisti provocati dal motore di gioco. Questa modalità si integra perfettamente nella messa in scena teatrale per creare un'esperienza diffusa su più livelli visivi e comunicativi, dove il pubblico è stimolato a seguire ed interpretare registri linguistici e visivi diversi.

Un'altra caratteristica interessante delle performance di Total Refusal, al di fuori del contesto teatrale fisico, è il modo in cui il collettivo reinterpreta il modo in cui gli streamer si pongono nelle dirette live o nelle registrazioni delle sessioni di gioco. Come si può vedere dalla Figura 8, solitamente gli streamer sono visibili a mezzo busto perché la loro presenza fisica in sovrimpressione rispetto al gioco è parte integrante della performance. D'altronde sono degli intrattenitori, interpretano un personaggio che, con il proprio carisma, enfatizza la propria spettacolarità e insieme anche quella del gioco su cui si stanno concentrando. Al contrario, il gruppo non mostra mai la propria fisicità, come dimostra la Figura 8, ma le loro ricognizioni critiche sono veicolate attraverso i loro avatar mentre esplorano l'ambiente videoludico. Questo aspetto è molto interessante perché rompe con la performatività tradizionale dello streamer, ma anche con quella utilizzata ad esempio da YouTuber come Katie Cozyway, menzionata nel primo capitolo, che utilizza l'avatar del proprio personaggio di ACNH per esplorare le isole più belle create dagli utenti. Anche nel suo caso, l'utilizzo del corpo digitale è funzionale a condividere una narrazione dell'esperienza ludica sviluppata da Nintendo elettrizzante e creativa. Il gruppo, invece, utilizza gli avatar per rivelarne i pattern di comportamento, le modalità secondo cui sono programmati ad interagire con lo spazio e i personaggi non giocanti, ovvero gli NPC, invitando il pubblico a riflettere su un prodotto di intrattenimento che si dichiara così apolitico da esserlo fino all'ultima stringa di codice.

Figura 9. Screenshot di un momento della performance online *Everyday Daylight* (2021). A sinistra i membri del collettivo e l'artista Ismaël Joffroy Chandoutis come ospite. A destra gli artisti che intraprendono l'esplorazione della città di Los Santos.



Fonte: <https://totalrefusal.com/home/everyday-daylight>

Altro aspetto significativo degli interventi di Total Refusal, è l'utilizzo degli strumenti di gioco e delle interfacce videoludiche come se fossero degli oggetti di scena, da impiegare nelle proprie analisi. L'immagine a destra della Figura 9 mostra ad esempio una clip della performance *Everyday Daylight* (2021), realizzata insieme al filmmaker francese Ismaël Joffroy Chandoutis all'interno di *GTA V*, sviluppato da Rockstar Games nel 2013 e uno dei videogiochi più utilizzati per la realizzazione di machinima ed interventi artistici all'interno dei videogiochi. All'inizio e per tutta la durata della performance, gli avatar del collettivo e di Chandoutis si presentano rispettivamente come scimpanzé e come gatto, ma un membro di Total Refusal torna brevemente alle sue fattezze umane per gestire le impostazioni di gioco. Il menù in alto a destra consente ai giocatori di gestire, ad esempio, la telecamera e i diversi momenti della giornata. All'interno di questo contesto performativo, è utilizzato per cambiare l'ora e passare dalla notte al giorno per realizzare l'intervento alla luce del sole. Come si vedrà a breve nell'analisi delle opere, gli elementi di gioco non sono utilizzati assecondando il loro utilizzo convenzionale, collegato ovvero allo svolgimento del gameplay e dell'azione ludica finalizzata allo svolgimento di azioni predeterminate, obiettivi da raggiungere o pattern di gioco consueti, ma sono utilizzati proprio come se

fossero materiale di scena. Sempre in questa performance, ad esempio, gli artisti utilizzano un SUV per muoversi attorno alla città fittizia di Los Santos, che ricalca in gran parte la ben nota Los Angeles. I veicoli, in GTA, sono utilizzati principalmente per commettere crimini ed effrazioni, e scappare velocemente dalla polizia, ma in questo caso gli artisti trattano l'automobile come un semplice mezzo con cui intraprendere le proprie esplorazioni urbane. Questo principio di utilizzo, con Total Refusal, si applica indifferentemente sia agli oggetti che fanno parte dell'ambiente, sia alle interfacce.

In ambito videoludico possiamo suddividere quest'ultime in due macro-gruppi: da un lato quelle di tipo diegetico inserite direttamente dentro l'azione con il personaggio in-game che si muove e che a sua volta vede tali interfacce; dall'altro, invece, quelle extradiegetiche o sovra-interfacce, esterne alla narrazione e allo svolgimento dei fatti e che ci permettono di apportare delle modifiche, come ad esempio il salvataggio dati. Come si può osservare dalla Figura 10, a destra è mostrato un esempio di interfaccia diegetica tratta dal remake survival horror *Dead Space*, sviluppato da Motive Studio nel 2023, dove l'intera interfaccia⁶⁹⁰ è anche quella che il protagonista vede dalla sua tuta, creando un effetto di continuità estremamente fluido tra personaggio e menù di gioco; a destra, invece si può vedere un esempio di menù extradiegetico, sempre tratto da *Dead Space*, ma che non fa parte della storia ed è finalizzato a salvare e/o caricare i salvataggi pregressi.

⁶⁹⁰ In generale, questo tipo di interfacce prendono il nome di *HUD*, ovvero *heads-up-display*.

Figura 10. A sinistra esempio di interfaccia diegetica del videogioco *Dead Space*; a destra, invece, esempio di interfaccia extradiegetica tratta sempre dal solito videogioco.



Fonte figura: a sinistra <https://gamerant.com/dead-space-hud-best-unique-creative/>; a destra, <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=581&autoload=22407>

Infine, un altro aspetto cruciale della pratica di Total Refusal è il rifiuto nell'apportare modifiche significative al gameplay e alle meccaniche di gioco per adattare l'esperienza ludica al proprio intervento. Le uniche modifiche che il collettivo implementa riguardano piccoli aggiustamenti di tipo funzionale, come l'inserimento di mezzi di trasporto non originali a scopo ironico, oppure, come mostrato in Figura 8, l'utilizzo di avatar con sembianze personalizzate e l'aggiunta del proprio nome in sovrimpressione. Inoltre, gli avatar possono eseguire particolari azioni o atteggiamenti con intenti spesso ironici o satirici. Tuttavia, a parte questi cambiamenti, che non alterano in alcun modo il gameplay, il gruppo opera interamente entro i limiti imposti dal gioco, sfruttando il più possibile ciò che offre il contesto videoludico. Mantenere questa apparente coerenza con la struttura originale permette loro di esplorare in che modo il mezzo videoludico riesca a reiterare determinati tropi e narrazioni, come sia a sua volta influenzato da determinati tipi di idee e preconcetti, e in che modo queste riescono a plasmare le percezioni culturali, politiche e le identità collettive dei giocatori. Come afferma lo studioso videoludico Eugen Pfister nel saggio *Keep Your Politics Out Of My Games!* (2018), in modo più o meno consapevole «ogni gioco è il risultato di un ambiente culturale e politico molto specifico e quindi testimonia una visione del

mondo ben precisa». ⁶⁹¹ Lo studioso austriaco analizza la tendenza di Ubisoft, in particolare attraverso i giochi della serie *Tom Clancy*, a negare la politicità dei propri prodotti, nonostante la presenza di narrazioni e tematiche chiaramente politiche. In particolar modo, lo studioso si concentra sulle affermazioni di Julian Gerighty, direttore creativo associato di Ubisoft, il quale in numerose occasioni ha sempre affermato che *The Division* (2015) non contiene alcun messaggio politico ma è soltanto un prodotto di intrattenimento. Tuttavia, Pfister sottolinea che il gioco, ambientato in uno scenario post apocalittico in cui il sistema democratico è al collasso a causa di un attacco biologico terroristico, veicola una narrazione un po' diversa. Nello specifico, che le amministrazioni democratiche non riescano a mantenere il controllo e la difesa dei propri territori e che ci sia bisogno dell'intervento di agenti segreti che con la forza riescono a ripristinare l'ordine. I giocatori, infatti, giocano in questo ruolo. Come citato all'inizio, la serie è ispirata alle opere letterarie di Tom Clancy, che rispecchiano un tipo di ideologia conservatrice. Pfister afferma che se *The Division* fosse stato un film sarebbe stato etichettato come un thriller politico ⁶⁹² ma questo meccanismo non si applica alla declinazione videoludica. Quello che l'autore commenta negativamente non è il fatto che alcuni giochi possano inscenare visioni del mondo più conservative rispetto ad altre, ciò che condanna, però, è l'insistenza di grandi sviluppatori come Ubisoft a mettere la testa nella sabbia e a negare la politicità di certi contenuti. Ed è proprio questo atteggiamento che Pfister ritiene pericoloso perché maschera il vero impatto delle narrazioni condivise, e che Total Refusal chiama *opportunismo onnipresente* ⁶⁹³ perché mosso dalla ricerca del più ampio consenso possibile tra i giocatori. Ed è inoltre una delle motivazioni per cui Ubisoft ha all'attivo diverse tipologie di giochi, che strizzano l'occhio a diverse correnti politiche. Per Total

⁶⁹¹ <https://spielkult.hypotheses.org/1566>

⁶⁹² Ad esempio, la serie televisiva *Tom Clancy's Jack Ryan*, ispirata sempre alle opere letterarie di Clancy, è apertamente definita un thriller d'azione americano di tipo politico.

⁶⁹³ <https://www.malmoe.org/2020/06/26/not-that-into-politics/>

Refusal questo atteggiamento è sinonimo di «un liberalismo indefinito, basato sulla negazione: un'ideologia ampiamente depoliticizzata, ma costellata di codici a volte di sinistra a volte di destra, pragmatica ma allo stesso tempo rigidamente liberale – che finge sempre di non esistere».⁶⁹⁴ Vediamo adesso nel dettaglio come il collettivo opera all'interno degli spazi di gioco per mettere in atto le proprie ricognizioni critiche. Approfondiamo ora l'analisi dettagliata di come tutte queste influenze si manifestano nelle performance del collettivo, evidenziando il modo in cui vengono integrate nelle opere.

⁶⁹⁴ *Ibidem.*

Flânerie urbane in Tom Clency's *The Division: Operation Jane Walk* (2018)

Figura 11. *Operation Jane Walk* (2018). Momento iniziale in cui il gruppo introduce i partecipanti all'intervento



Fonte: *Operation Jane Walk* (2018)

Operation Jane Walk (2018) rappresenta la performance che ha segnato l'inizio della ricerca artistica, culturale e politica del collettivo Total Refusal. Questa performance racchiude i temi centrali che il gruppo ha sviluppato nel tempo attraverso ulteriori approfondimenti, e che ha poi declinato in svariati interventi, tra cui machinima, installazioni e fotografie. *Operation Jane Walk* racchiude i temi principali indagati dal collettivo, come ad esempio la scelta deliberata di non prendere parte allo scontro armato, un tema che il collettivo ha successivamente esplorato affrontando il tema della diserzione nei videogiochi a tema bellico, l'iperrealismo ambientale come sfondo per un'esperienza di gioco *più reale del reale stesso*, e l'utilizzo di narrazioni politiche "sanificate" da qualsiasi connessione politica esplicita per proteggere le vendite e i propri bacini di mercato.

Questi temi vengono affrontati durante un tour pacifista della città virtuale di New York, all'interno di un contesto urbano altamente militarizzato, rifunzionalizzato dal collettivo per discutere di questioni inerenti all'urbanismo, all'architettura e alla loro storia in relazione allo sviluppo economico della città.

Inoltre, discutono anche su come l'architettura modernista sia diventata progressivamente sinonimo di ambientazioni urbane post apocalittiche e militarizzate. Inizialmente presentata come una live in-game lecture di fronte al pubblico, *Operation Jane Walk* è stata successivamente trasposta in un machinima della durata di circa 16 minuti, con la voce narrante dell'improvvisatore Jacob Banigan. Il titolo richiama le *Jane Walks*, ovvero delle passeggiate urbane ispirate alle idee della scrittrice, teorica urbana e attivista americana Jane Jacobs (1916-2005), che visse nel Greenwich Village fino al 1968 per poi Trasferirsi al Toronto. Jacobs ha sostenuto l'importanza delle comunità locali, della diversità architettonica e dell'utilizzo degli spazi pubblici, opponendosi ai progetti urbanistici standardizzati.⁶⁹⁵ Nate nel 2007 a Toronto, queste passeggiate sono state inizialmente organizzate da un gruppo di amici della Jacobs per mantenere viva la sua eredità. Dopodiché il progetto si è diffuso in tutto il mondo, svolgendosi generalmente attorno al 4 maggio, data di nascita di Jacobs. Coinvolgono cittadini e attivisti con l'obiettivo di esplorare quartieri i quartieri a piedi e condividere una maggiore consapevolezza su come l'ambiente urbano possa essere progettato e vissuto in modo sostenibile. Le passeggiate sono guidate da persone che conoscono a fondo la storia del tessuto urbano e condividono con i presenti la necessità di preservare la memoria storica dei luoghi. Queste esperienze urbane sono in stretto dialogo con la deriva situazionista e, più in generale, con l'urbanismo unitario.

Le Jane Walks non seguono un format rigido ma non concepite come uno strumento di esplorazione spontanea degli ambienti urbani attraverso varie forme di mobilità facendo nascere relazioni nuove tra le comunità urbane coinvolte. Allo stesso tempo la deriva si esprimeva attraverso l'esplorazione casuale della città, diventando sinonimo di scoperta e resistenza contro le imposizioni urbane dall'alto. La deriva aveva anche un carattere ludico-costruttivo perché era utilizzata per «far prendere coscienza agli individui della relazione che si crea tra

⁶⁹⁵ Per approfondire il lavoro del comitato organizzativo delle Jane Walks è possibile consultare il seguente sito web: <https://janeswalk.org/about-us/>

loro e lo spazio in cui vivono»⁶⁹⁶ proprio come l'urbanismo unitario di cui abbiamo discusso nel capitolo precedente. L'intervento di Total Refusal si inserisce perfettamente in questo contesto di scoperta urbana di tipo videoludico, affrontando tematiche come la storia dell'architettura e dell'urbanismo, e soprattutto il loro ruolo all'interno di un ambiente fittizio come la New York di *The Division*.

All'inizio della performance, Jacob Banigan si comporta come una vera e propria guida turistica, ma anziché spiegare come funziona una comune audioguida come quelle che solitamente utilizzano i gruppi turistici in visita, questo spiega come utilizzare il mouse e i tasti direzionali WASD⁶⁹⁷ della tastiera per muovere il proprio avatar e la propria telecamera. Fornisce addirittura brevi commenti sul meteo, come se il corpo fisico dei partecipanti alla performance e degli artisti fosse in qualche modo affetto dalla neve e dal freddo presente nel gioco. Così ha inizio il loro viaggio all'interno del campo di battaglia urbano che è New York City (come accennato poco fa, in questa narrazione distopica New York è stata vittima di un attacco biologico terroristico e regna il caos completo), ma il ruolo è quello di comuni esploratori urbani e, come chiarisce Banigan, la loro attrezzatura, fucili compresi, non sarà utilizzata per sparare e prendere parte al gioco, dunque agli scontri armati, bensì per osservare meglio il paesaggio. Uno dei momenti chiave della performance, è infatti rappresentato dal minuto 8:53 quando il gruppo si sofferma ad osservare gli edifici circostanti dal tetto di un parcheggio. Banigan spiega la combinazione di tasti da premere per utilizzare il mirino presente sul fucile da cecchino ed utilizzarlo però come se fosse un binocolo vero e proprio, come mostra la Figura 12, non per prendere la mira e sparare al nemico. Analogamente, al minuto 9:42 (Figura 13) il collettivo e Banigan si imbattono per caso contro un altro gruppo di giocatori (*The Division* è un gioco multigiocatore online) e per mantenere la propria linea pacifista sono costretti a scappare.

⁶⁹⁶ Goretti L., *op. cit.* p. 60.

⁶⁹⁷ I tasti WASD servono per muovere il proprio avatar nello spazio: W = avanti; A = sinistra; S = giù; D = destra. Di solito la barra spaziatrice si usa per saltare.

Figura 12. Utilizzo delle armi da fuoco come binocolo per osservare la città senza entrare in conflitto armato con gli altri giocatori.



Fonte: Operation Jane Walk (1018)

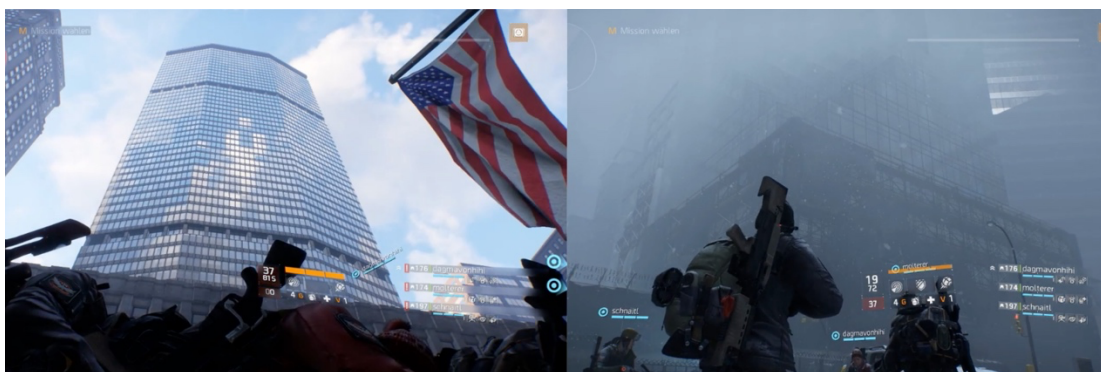
Figura 13. Un momento durante la performance in cui il gruppo è scappato dallo scontro a fuoco diretto con altri giocatori.



Fonte: Operation Jane Walk (1018)

Ciò che è interessante in questo frangente è inoltre il commento del narratore riguardo a come le città degli stati uniti siano state pianificate attorno ad una cultura dell'automobile molto molto forte, tanto che le città americane sono diventate degli inferni su quattro ruote. L'ironia della sorte ha voluto però che gli unici momenti in cui è possibile davvero godersi il paesaggio urbano camminando, con calma e attenzione all'ambiente, è all'interno di una versione digitalizzata di New York, per di più in un contesto post apocalittico di violenza e distruzione. Discutendo delle idee di organizzazione urbana di architetti come Le Corbusier e Robert Moses, gli esploratori pacifisti visitano diversi luoghi, come ad esempio le tipiche *brownstone* newyorkesi, case a schiera caratterizzate dallo *stoop*, ovvero la piccola scalinata che conduce alla porta di ingresso, e le radici storiche che hanno portato a questo tipo di edifici. Queste, infatti, si rifanno all'architettura olandese portata dai coloni che si stabilirono a Nuova Amsterdam, ora Manhattan, nel XVII secolo, i quali introdussero il concetto di *stoep*, che significa appunto *gradini* o *piazzetta*, che serviva a separare il piano strada dall'abitazione, ma è diventato anche un luogo di aggregazione sociale tra residenti e passanti. Passano oltre la famosa Franklin Roosevelt Drive costruita nel 1955, il palazzo delle Nazioni Unite con il suo stile modernista post-bellico, il MetLife Building, simbolo del capitalismo (a sinistra della Figura 14), e la famosa Trump Tower, che domina una Grande Mela divelta (a destra della Figura 14).

Figura 14. A destra il MetLife Building; a sinistra la Trump Tower. Entrambi gli edifici sono rappresentati in The Division e illustrati in Operation Jane Walk



Fonte: Operation Jane Walk (1018)

Banigan racconta dei drastici cambiamenti subiti dalla città a partire dagli anni Settanta, dalla crisi del petrolio fino alla successiva ripresa economica. Analizza come un Donald Trump abbia sfruttato la liberalizzazione del mercato immobiliare costruendo un monopolio basato sul potere, il lusso e la collusione con le amministrazioni politiche, diventando uno dei simboli del neocapitalismo e dei rapporti tra potere economico e influenza politica, dinamiche che hanno caratterizzato la trasformazione urbana di New York. La performance si chiude sotto la Trump Tower con Banigan che commenta come gli sviluppatori abbiano cristallizzato all'interno di textures 3D i simboli più importanti del capitalismo contemporaneo e dell'evoluzione storica, politica, sociale e urbana di una città come New York, rendendola il terreno di gioco perfetto non per cimentarsi nell'azione ludica, ma disubbidire ad essa e intraprendere una esplorazione artistica dell'ambiente urbano e dei suoi simboli. Il collettivo e il suo fidato narratore non solo hanno ignorato completamente ogni invito a giocare al gameplay designato, ma hanno completamente ignorato anche qualunque informazione di gioco veicolata dall'interfaccia. Il loro ruolo è stato soppiantato da una serie di canzoni che riempivano i momenti in cui si svolgevano i vari spostamenti da un luogo all'altro, tra cui ad esempio *Song Of The Sewer* di Art Carney del 1954 e il jingle della Pan Am del 1979, *We Fly The World*.

In *Operation Jane Walk*, Total Refusal mette in scena una ricognizione critica della città di New York riflettendo sul suo sviluppo urbano e su come architettura e potere politico si siano intrecciati per dare forma al caratteristico skyline che conosciamo oggi. Il collettivo si è rifiutato di giocare secondo le regole assecondando il gameplay e ha utilizzato l'ambiente per condurre le proprie riflessioni. Hanno dunque realizzato un tour pacifista che evita l'azione ludica tradizionale, si riappropria e rifunzionalizza lo spazio di gioco, così come le armi degli avatar, in un'ottica situazionista. Hanno utilizzato gli stessi elementi dei sistemi che intendono rovesciare agendo dall'interno, realizzando una serie di dislocazioni operative attraverso cui ricontestualizzare i consueti codici videoludici per esplorare come l'organizzazione urbana dentro e fuori dal gioco abbia avuto un ruolo centrale nell'evoluzione storica, sociale e politica della città.

Inoltre, gli elementi politici presenti nel gioco sono stati portati in superficie non solo perché già di per sé *The Division* appartiene ad un panorama di intrattenimento radicato in un immaginario conservatore, ma perché propone anche una narrazione dicotomica, dove i “buoni” e i “cattivi” sono ben definiti, con gli americani sempre rappresentati come i salvatori. In questo contesto, lo Stato democratico appare incapace di gestire situazioni di crisi, giustificando l’intervento del potere militare. I landmark della città, i simboli del potere, rimangono intatti in una New York devastata. Sebbene siano stati inclusi per dare realismo all’ambientazione, essi veicolano, consapevolmente o meno, un preciso messaggio politico. Come sostiene Pfister, i videogiochi sono un riflesso della nostra esperienza quotidiana e del sistema economico in cui viviamo e «perpetuano mentalità e dogmi economici appresi nella vita reale».⁶⁹⁸

⁶⁹⁸ <https://spielkult.hypotheses.org/1566>

L'accumulazione del capitale in Saint Denis: *Red Redemption* (2021)

Figura 15. Il tipico assetto delle live in-game lecture del collettivo, in questo caso durante una performance live di *Red Redemption*



Fonte: <https://totalrefusal.com/home/red-redemption>

La serie *Red Dead Redemption 2*, gioco d'avventura e azione a tema western sviluppato da Rockstar Games nel 2018, è tra i videogiochi più utilizzati da Total Refusal nel proprio repertorio performativo. Tra le prime performance realizzate al suo interno vi è *Red Redemption* (2021), in cui il collettivo vaga per la città fittizia di Saint Denis, modellata sulla base di New Orleans, e analizza le dinamiche di classe all'interno del gioco in chiave marxista. Ambientato tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo, il gioco rappresenta una società fortemente stratificata attraverso una riproduzione molto stereotipata delle diverse classi sociali e le

interazioni tra personaggi. Il primo aspetto che desta stupore e ironia è la configurazione del gruppo all'interno della performance. In *Red Dead Redemption 2* la giocatrice interpreta Arthur Morgan, un fuorilegge appartenente alla banda criminale Van der Linde, ma il collettivo sceglie di vestire i panni di un bambino, una ragazzina e un robot che ricorda l'uomo di latta. Anziché sfrecciare in sella ad un cavallo, gli artisti passeggiano per le vie di Saint Denis su una carrozza. Per ottenere questi personaggi il collettivo ha applicato alcune mod, senza tuttavia cambiare il gameplay che, come menzionato precedentemente, per il loro scopo deve appunto rimanere invariato. Il tour Marxista del gruppo inizia nel quartiere più ricco della città, denominato Mansion District (Figura 16), e caratterizzato da abitazioni che rievocano lo stile architettonico di New Orleans con le case a galleria, ma anche i colonnati bianchi tipici delle magioni delle piantagioni. Il loro arrivo è accolto da colpi di fucile, poiché gli artisti sono reputati degli intrusi in questo contesto. È una convenzione nei videogiochi quella di essere attaccati se il nostro personaggio vaga in determinati ambienti a cui non appartiene e questa dinamica si applica anche al quartiere benestante di Saint Denis, dove tuttavia coloro che sono accolti sono ovviamente gli aiutanti ma anche il loro personale di servizio, che in realtà come si scoprirà abita nella parte povera e malandata della città. Total Refusal commenta ironicamente come questo meccanismo, in questo contesto particolare, rifletta una dinamica tipica di molti contesti americani e, in generale, delle società moderne in cui l'attaccamento alla proprietà provata è molto forte, in cui l'essere accettati, anche addirittura solo come passante, è determinato dalla propria provenienza sociale e dal colore della propria pelle. Questi due elementi determinano l'accoglienza più o meno positiva dell'individuo. Per il collettivo questo è uno dei primi campanelli d'allarme che segnala le profonde ideologie capitaliste radicate nel gioco, che qui si manifestano attraverso meccanismi predefiniti, come la risposta violenta degli NPC.

Figura 16. Una delle varie abitazioni del ricco quartiere del Mension District in Saint Denis, in Red Dead Redemption 2, analizzata dal collettivo.



Fonte: <https://vimeo.com/578140977>

Come mostra la Figura 17, il collettivo si sofferma ad osservare degli abitanti benestanti che oziano su una panchina, commentando come la ricchezza di questa classe, quella dominante della borghesia, non deriva da un lignaggio nobile, piuttosto dalle ricchezze accumulate con terre e proprietà di vario tipo. Total Refusal trova curioso che una grande parte della mappa della città sia dedicata a questo strato della popolazione, che passa le sue giornate oziando distanziandosi dall'attività lavorativa propria della classe lavoratrice, come ad esempio l'altro NPC che sta pulendo il marciapiede e sul quale si soffermano.

Figura 17. Rappresentazione della classe abbiente e della classe lavoratrice in *Red Dead Redemption 2*.



Fonte: <https://vimeo.com/578140977>

Successivamente il gruppo si sposta nel distretto delle fabbriche (Figura 18) utilizzando questo scenario per riflettere sulle dinamiche del capitalismo emergente in un’America in rapida trasformazione, caratterizzata dall’espansione delle città e dell’industrializzazione. Mentre si muovono tra le diverse fabbriche del gioco e si spostano successivamente nel distretto dei negozi (Figura 18) in cui vive la classe media, i membri discutono concetti chiave dell’economia capitalista, come la formazione del capitale, il significato del valore di surplus e il rapporto tra il profitto del capitalista e il monte ore lavorato dei lavoratori rispetto a quanto guadagnato. In particolare, il collettivo si sofferma sulla discrepanza tra le ore di lavoro effettive e quelle retribuite, evidenziando come questa problematica persista tutt’oggi, creando una forma di schiavismo lavorativo moderno. Essi sottolineano come il capitalista sia consapevole del fatto che, se un lavoratore rifiuta un’occupazione, vi sarà sempre qualcuno disposto ad accettarla per necessità economica, e così si perpetua un sistema che frutta il bisogno come meccanismo di controllo. Inoltre, questa logica del lavoro non retribuito, non è estranea neanche al mondo videoludico se pensiamo al concetto di *playbour*, che descrive come gli sviluppatori sfruttino il lavoro gratuito o semi-gratuito degli utenti mascherandolo come attività ludica che non viene economicamente corrisposta, come abbiamo visto in precedenza con il fenomeno del *modding*.

Figura 18. Distretto delle fabbriche, a sinistra, e distretto della classe media e area commerciale, a destra.



Fonte: <https://vimeo.com/578140977>

Red Dead Redemption 2, come *GTA V*, propone un ambiente di gioco in cui è possibile dedicarsi alla criminalità, all'esplorazione libera e alla violenza, ma Total Refusal rifiuta tutto questo per intraprendere un'analisi della rappresentazione di classe e del capitalismo. Il loro passaggio si rifà alla deriva e ancora una volta vediamo come il mondo di gioco e il suo gameplay vengano trasformati in quella che forse è la performance che più di tutte assomiglia alla *lecture* accademica. A differenza di *Operation Jane Walk*, che si svolge nel contesto di uno sparattutto multiplayer, *Red Dead Redemption 2* offre un'esperienza single player. Questi aspetti destano stupore ma allo stesso tempo mettono in risalto come attraverso le meccaniche e l'impostazione ambientale dello spazio di gioco si riescano a reiterare dinamiche economiche che offrono parallelismi estremamente vicini alle dinamiche economiche e culturali odierne. La performance si chiude con una riflessione sui movimenti operai degli Stati Uniti, ed in particolar modo con quello è conosciuto come il *massacro di Haymarket*. Episodio cruciale nella storia del movimento operaio e per il diritto alla riduzione della giornata lavorativa ad otto ore, come spiega il collettivo, il massacro risale al 4 maggio 1886 a Chicago. La città era all'epoca uno dei principali centri industriali degli Stati Uniti, con una vasta popolazione operaia, le cui condizioni di vita e lavoro erano miserevoli, caratterizzate da lunghe giornate lavorative, salari bassissimi e scarse tutele. A partire dal primo maggio si tennero numerose manifestazioni in tutta la città come parte di un più ampio movimento nazionale che richiedeva la giornata lavorativa di otto ore. Durante gli eventi del 4 maggio, nella piazza di Haymarket, qualcuno lanciò una bomba contro la polizia causando un morto e diversi feriti. La polizia, a sua volta, si scagliò con violenza inaudita sui manifestanti, diversi dei quali vennero uccisi e ci furono numerosi feriti. Nonostante non fosse chiaro chi avesse lanciato l'esplosivo, i media e la polizia incolparono subito un gruppo di manifestanti anarchici e sindacalisti. Il collettivo ricorda come tra i processi ci furono anche quattro anarchici che, pur senza prove, vennero addirittura impiccati. Müllner ricorda come, secondo il racconto, uno degli anarchici condannati avesse gridato alla folla e alla polizia "non potete vivere come un gregge di bestiame per sempre!", poco prima che fosse impiccato. Il riferimento iconografico agli animali

è spesso utilizzato per descrivere una popolazione che segue passivamente senza riflettere le élite economiche e politiche, simbolo del capitalismo e dei meccanismi di controllo. In omaggio a questo monito, e con uno spirito che ricorda anche gli attacchi ironici e taglienti dell'IS, Total Refusal utilizza una mod per far apparire gigantesche mucche nella città di Saint Denis, come a voler schiacciare i capitalisti benestanti sotto ai possenti zoccoli dei bovini, mentre il gruppo si allontana in una mongolfiera, salendo verso il cielo.

Figura 19. A sinistra il quartiere povero di Saint Denis; a destra il gruppo che si allontana dalla città lasciando gli NPC alle prese con gigantesche mucche.



Fonte: <https://vimeo.com/578140977>

Capitalismo e *attention economy*: *Cooking & Culling* (2022)

Figura 20. Allestimento della performance live *Cooking & Culling* realizzata in occasione del di Locarno Film Festival ad agosto del 2023.



Fonte: <https://vimeo.com/859783552>

Cooking & Culling è un unicum rispetto alle altre performance di Total Refusal in quanto è l'unica volta, ad oggi, in cui il collettivo ha utilizzato una simulazione videoludica. Tra i più famosi della categoria ci sono i simulatori di volo e la serie *The Sims*, ma il genere abbraccia svariati ambiti, dai trasporti, agli animali, ai simulatori gestionali, ecc. In questa occasione, il collettivo ha utilizzato *Cooking Simulator*, sviluppato dal team polacco Big Cheese Studio nel 2020 e considerato uno dei migliori simulatori del genere culinario. Total Refusal ha presentato quest'opera inedita al Locarno Film Festival nel 2023, all'interno del programma *The Future of Attention*, curato da Rafael Dernbach, e dedicato all'economia dell'attenzione. Come mostrato nella Figura 21, il gruppo non solo ha ricreato, seppur in modo più informale, la disposizione delle battlestation, con la performance live proiettata alle loro spalle di fronte al pubblico, ma ha anche integrato uno show culinario vero e proprio, con Adrian impegnato nel ruolo di chef. Nel frattempo, gli altri membri del gruppo partecipano ad una competizione culinaria all'interno del simulatore, con Stumpf nel ruolo di presentatore, o

showmaster. Oltre al pubblico fisico presente all'evento, il simulatore include anche un pubblico virtuale, rappresentato in modo stilizzato da figure cartonate che richiamano i personaggi del gioco da tavolo *Indovina chi?* (Figura 21). Nonostante l'effetto straniante provocato dalla disposizione scenica adottata dal collettivo e l'ironia generale che permea l'evento – accentuata dalla macchinosità del simulatore e dalle difficoltà di manovra che spesso suscitano ilarità – *Cooking & Culling* sfrutta il caos generato dai diversi punti di attenzione richiesti al pubblico per riflettere su temi quali l'economia dell'attenzione, la riaffermazione di stereotipi di genere negli show di cucina, e la spettacolarizzazione del cibo e dei contenuti culinari nell'era dei social media.

Figura 21. Pubblico virtuale all'interno del simulatore *Cooking Simulator*.



Fonte: <https://vimeo.com/859783552>

Figura 22. Pubblico virtuale all'interno del simulatore *Cooking Simulator*



Fonte: <https://vimeo.com/859783552>

Mentre i membri del collettivo sono impegnati a preparare la loro personale versione della pasta alla norma dentro e fuori lo spazio di gioco, ispirati dalla frenesia della cucina esplorano come gli show televisivi di cucina si siano evoluti nel tempo, da programmi educativi come quelli di Julia Child. Celebre per il suo show *The French Chef*, andato in onda sulle tv americane dal 1963 al 1973, Child fu una delle prime ad insegnare tecniche culinarie sofisticate al pubblico americano, rendendo la cucina accessibile a milioni di persone. I suoi programmi erano infatti didattici e volti a trasmettere competenze culinarie, e la Child era molto brava nel far appassionare il pubblico alla cultura del buon cibo e al mestiere in generale. A partire dagli anni Duemila, osservano i membri del collettivo, gli show di cucina si sono evoluti da format educativi a competizioni drammatiche, dove l'attenzione si sposta dal cibo alle storie personali dei partecipanti, che spesso esagerano la propria personalità fino a diventare caricature di sé stessi, pur di raggiungere il successo. Spettacoli come quelli di Gordon Ramsey o *Master Chef* riflettono molto bene questo cambiamento: chef carismatici e competitivi diventano i protagonisti di storie di successo, che il gruppo chiama “da lavapiatti a milionario”, in cui il messaggio centrale è che, con abbastanza impegno, chiunque può emergere. Tuttavia, questa narrazione, secondo Total Refusal, promuove una ideologia meritocratica distorta, in cui il concetto di “farcela”, o “non farcela”, è una diretta conseguenza di quanto impegno ha dimostrato l'individuo. Nel saggio *La società senza dolore. Perché abbiamo bandito la sofferenza dalle nostre vite* (2021), Byung-Chul Han sostiene che stiamo vivendo nella *società della prestazione* e che ogni forma di dolore viene interpretata come segno di debolezza, «qualcosa da nascondere o da eliminare in nome dell'ottimizzazione». ⁶⁹⁹ La passività non è contemplata nella società del *poter fare* ⁷⁰⁰, perché nella società della prestazione neoliberista la negatività cede il posto

⁶⁹⁹ Han B. C. (2021). *La società senza dolore. Perché abbiamo bandito la sofferenza dalle nostre vite*, Einaudi, p. 7.

⁷⁰⁰ *Ibidem*.

alla positività fuori controllo, all'auto-ottimizzazione e all'autorealizzazione.⁷⁰¹ È l'era dei trainer motivazionali in un mondo in cui la parabola del *self made men* continua ad esercitare un certo fascino, e chi non ce la fa ha solo se stesso da biasimare perché vuol dire che non ci ha creduto abbastanza e che non ha lavorato sodo. È un tipo di narrazione utilizzata spesso per giustificare le disuguaglianze sociali facendo ricadere la responsabilità del fallimento esclusivamente sull'individuo piuttosto che sui limiti del sistema sociale in cui vive.

Difatti, sostiene Total Refusal, questo tipo di show, pur presentandosi come intrattenimento leggero, esaltano dinamiche di imprenditorialità esasperata e di ottimizzazione personale che sono in linea anche con il concetto di economia dell'attenzione. In questo sistema i partecipanti e i presentatori competono per catturare l'attenzione del pubblico, che è diventata una risorsa sempre più limitata e preziosa poiché gli individui sono costantemente esposti ad una sovrabbondanza di informazioni e contenuti. Questo concetto però si estende a tutti i settori, dai videogiochi, alla cultura e allo spettacolo, poiché il tasso di attenzione è diventato una merce competitiva, nell'era di piattaforme come TikTok, che premiano la produzione di contenuti dal formato breve ma altamente stimolante, che deve catturare l'interesse del pubblico in una frazione di secondo. Per gli artisti questa dinamica si lega anche al concetto di *culling* in ambito videoludico, usato per descrivere una tecnica di ottimizzazione nei videogiochi utilizzata per eliminare dal campo visivo del giocatore la *renderizzazione* (il processo di generazione delle immagini) degli oggetti non necessari, così da risparmiare risorse del sistema, come la CPU e la GPU.⁷⁰² Gli oggetti che stanno all'esterno del campo visivo, chiamato *frustrum*, non vengono sostanzialmente caricati dal sistema, diminuendo

⁷⁰¹ Ivi, p. 13.

⁷⁰² Con l'acronimo CPU ci si riferisce all'unità di elaborazione centrale, un componente hardware che gestisce tutte le attività necessarie all'esecuzione del sistema operativo e delle applicazioni. Con GPU, invece, ci si riferisce all'unità di elaborazione grafica, un componente hardware essenziale per le attività di rendering grafico, per i videogiochi, animazione, e molto altro.

il carico di lavoro per la macchina. All'interno di *Cooking & Culling*, quest'ultimo concetto è utilizzato dal collettivo in chiave metaforica per riflettere su come la società neoliberista escluda certe realtà e gruppi sociali, nascondendoli alla vista come accade per gli oggetti non renderizzati dei videogiochi. Nell'industria del cibo, ad esempio, questa tendenza è molto evidente, dove la visibilità è riservata a chef di successo, mentre i lavoratori, spesso donne o individui provenienti da contesti di migrazioni, restano invisibili nonostante il ruolo fondamentale nel settore (ricordiamo ad esempio il ruolo dei rider durante la pandemia). Altri temi affrontati durante la performance ruotano attorno alla gamificazione del lavoro in quanto ogni settore della società contemporanea è governato da logiche di competizione e ricompensa, soprattutto in ambiti in cui la spettacolarizzazione dei contenuti diventa l'elemento portante delle narrazioni. Questo sistema, che ormai si dà per scontato nella società neoliberista, riduce tutto ad una competizione per l'attenzione e il successo.

Cooking & Culling non è solo una satira sul fenomeno degli show culinari, ma anche una riflessione più ampia su come la logica neoliberista abbia reso normale vivere in una società in cui intrattenimento e lavoro sono strutturati sulla base dell'economia dell'esperienza, trasformano la vita stessa in un gioco di competizione e visibilità. Nonostante la serietà degli argomenti trattati, Total Refusal mette in scena una performance che alterna momenti di riflessione a momenti di ironia: cucinare all'interno del simulatore è una vera e propria sfida che porta spesso e volentieri all'accadimento di disastri in cucina, il gruppo scherza tra loro e il pubblico sulle capacità culinarie di ognuno, mentre Adrian è alle prese con i fornelli reali che non funzionano correttamente. Il collettivo ha una grandissima capacità nel passare da un argomento all'altro e collegare temi che legano l'esperienza videoludica e l'intrattenimento televisivo a quello che accade fuori da questi contesti, nella vita privata. Tuttavia, tutti questi ambiti sono ormai coordinati da logiche neoliberiste a cui il soggetto non si rende neanche più conto di sottostare tanto profonda è l'illusione della libertà. La performance, inoltre, è quasi un tributo alla lezione situazionista: riprende e sovverte i linguaggi e i formati dominanti dell'intrattenimento, in questo caso degli show culinari dentro e fuori

dallo spazio videoludico, per rivelare le dinamiche ideologiche nascoste. L'intero intervento è la messa in scena del *détournement* situazionista, del ribaltamento dei significati originari del format dello show culinario al *let's play* (molti streamer hanno prodotto video con *Cooking Simulator* come *challenge*, ovvero una sfida personale) e della loro rifunzionalizzazione in ambito critico. Nella loro *lecture* vi è inoltre la critica all'alienazione e allo spettacolo, nonché l'utilizzo dell'ironia e dello straniamento, tutti elementi che rendono questa performance una moderna applicazione dei principi situazionisti.

Strateghi videoludici

Total Refusal concentra la propria analisi critica sui videogiochi mainstream evidenziando come proprio perché hanno a disposizione enormi risorse finanziarie e una forza lavoro consistente, risentono della pressione del mercato. In questo contesto, le strategie di marketing diventano cruciali per costruire consenso attorno ad un videogioco, determinando quali contenuti possano davvero essere venduti. Di conseguenza, le decisioni creative vengono sacrificate a favore di formule ormai consolidate e dal successo garantito. Questo porta a un'esperienza di gioco in cui le meccaniche sono sempre uguali e il gameplay diventa una mera ripetizione di formule collaudate. Anche la scelta delle ambientazioni è sottoposta alle stesse logiche, come dimostra l'operato di Ubisoft, che spesso utilizza contesti storici importanti, per esempio la Rivoluzione Francese, come scenografie "piatte". Total Refusal evidenzia come questa sia una tendenza dilagante che depoliticizza ambientazioni storiche, riducendole a sfondi affascinanti e visivamente accattivanti, ma svuotate di ogni riflessione storica o sociale. Questa tendenza propone inoltre una narrazione semplificata, in cui eventi complessi vengono ridotti a una dicotomia tra buoni e cattivi. I giocatori sono spinti a identificarsi con gli eroi, in nome di una libertà d'azione senza precedenti, ma lo stereotipo dell'eroe è ancora legato alla figura del maschio bianco americano. La volontà di non prendere posizioni politiche esplicite emerge chiaramente dalle dichiarazioni di

Alf Condelius, COO di Ubisoft Massive, durante la Sweden Game Conference del 2018, dove ha affermato che Ubisoft evita di inserire elementi politicizzati poiché «essere politicamente schierati è deleterio per il business»⁷⁰³ e che il compito degli sviluppatori è quello di fornire un'esperienza ludica aperta. Le dichiarazioni di Condelius rivelano un atteggiamento di cinico opportunismo, sfruttando le dinamiche culturali e politiche per un ritorno economico, senza però assumersi la responsabilità per i temi presenti nei videogiochi sviluppati. Questo tipo di strategia, non esclusiva di Ubisoft, permette alle aziende di prendere le distanze da qualsiasi implicazione politica, pur sfruttando temi che hanno una connotazione politica per intrattenere il pubblico e non rischiare così di alienarsi segmenti di mercato.

Total Refusal, come l'Internazionale Situazionista, mostra abilità nel recupero, sfruttando i prodotti dell'ideologia capitalista e rielaborandoli per rivelare le distorsioni ideologiche che li sottendono. Applica il *détournement* scombinando l'utilizzo originale di registri linguistici, estetici, performativi e sociali, sfidando il pubblico stesso a seguire molteplici piani di lettura. Le *live in-game lectures* rappresentano un esempio emblematico, in quanto utilizzano lo spazio di gioco come punto di partenza per una lettura critico-performativa del mezzo videoludico. Questo processo è strettamente legato a una rilettura in chiave marxista delle logiche neocapitaliste che sottendono l'esperienza di gioco, ed evidenziano come tali dinamiche condizionino non solo la produzione di nuove narrazioni, ma anche le modalità attraverso cui i giocatori si confrontano con tali esperienze. Inoltre, le *live in-game lectures* fungono da punto di partenza per declinare le esplorazioni del collettivo in formati come il machinima, l'installazione e la fotografia videoludica. Un altro elemento che ha influenzato il gruppo è stato anche il concetto di *countergaming* di Galloway. Come già accennato nel primo capitolo, la formulazione di tale concetto risale al 2006, le sperimentazioni in ambito

⁷⁰³ <https://www.gamesindustry.biz/ubisoft-massive-coo-we-dont-want-to-take-a-stance-in-current-politics>

videoludico si sono intensificate e Galloway non ha ripreso il concetto in mano. Ma il suo auspicio per una avanguardia politica e culturale concentrata non sulla grafica o l'estetica, né sull'utilizzo delle mod, ma bensì sull'azione ludica, la *gamic action*, trova in Total Refusal una possibile interpretazione. Il collettivo, come abbiamo potuto esaminare, non utilizza mod a meno che non debba inserire mezzi di trasporto alternativi, avatar personalizzati o altre istanze funzionali alla navigazione dello spazio o a suscitare ironia e spaesamento, ma mai per modificare il gameplay. Inoltre, rifiuta di scendere in campo e dedicarsi allo scontro armato, assume un atteggiamento pacifista, in altri casi quello del disertore, per cui disobbedisce volutamente alle regole e a quella che è la norma sia a livello operativo sia a livello sociale quando i trova in contesti multigiocatore. In questo senso, il concetto di counterplay è interpretato dal gruppo come rifiuto nei confronti delle meccaniche basilari di gioco, ma in generale dello stesso gameplay prestabilito e la sua seguente rifunzionalizzazione del significato originario. Poiché secondo il gruppo sono proprio le stesse regole del gioco a far emergere un determinato tipo di pensiero e a veicolarlo attraverso l'azione ludica, allora è necessario partire da queste per intraprendere una critica di tipo politico, culturale e sociale. Ecco che le *live in-game lecture* si pongono come un utilizzo situazionista dello spazio di gioco che, attraverso la sua minuziosa analisi delle regole, dei vincoli, delle meccaniche, e il continuo parallelismo con le similitudini tra il gioco dentro e fuori il videogioco, Total Refusal svela i meccanismi ideologici che si celano dietro il sistema stesso, a livello videoludico e algoritmico. In questo senso il loro operato rievoca l'importanza espressa da Galloway nell'analizzare le strutture protocollari, le quali rappresentano una mappa della struttura sociale contemporanea.

Il gameplay e le meccaniche di gioco, basate su algoritmi, sono informati dalle idee e dalle ideologie del contesto culturale entro cui sono sviluppate, a loro volta veicolate attraverso le narrazioni che si celano dietro la spettacolarità tecnica del gioco. Allo stesso tempo, tali narrazioni si fondano su meccanismi narrativi collaudati dal punto di vista commerciale. In questo senso, il gameplay, come il protocollo, diventa un principio organizzativo che stabilisce standard specifici,

contribuendo alla formazione di schemi mentali attraverso i quali si interpreta e si osserva il mondo. I videogiochi diventano quindi delle mappe cognitive con cui esplorare la contemporaneità a livello sociale, culturale e politico. Ciò si pone inoltre in linea diretta con il concetto di strategia così come pensato da Debord in *Game of War*, in cui evidenziava come le strategie militari riflettessero i sistemi di controllo sociale utilizzando il gioco per dimostrare le dinamiche di conflitto e potere. Contemporaneamente, Total Refusal utilizza i videogiochi mainstream per smascherare le logiche sottese decostruendole, attraverso non solo la *live in-game lecture* ma attraverso anche varie reiterazioni delle performance, che affrontano da punti di vista diversi le diverse sfaccettature di uno stesso videogioco. Tali reiterazioni fungono in un certo senso come una serie di interventi strategici che collocano il mezzo videoludico all'interno di un sistema socioculturale in cui sembra impossibile ipotizzare un modello politico-economico alternativo, ma in cui soprattutto vige una standardizzazione di tutti gli aspetti della vita, il culto del conformismo e delle variazioni minime⁷⁰⁴, della moderazione preventiva dei desideri delle aspirazioni e delle speranze⁷⁰⁵. Tuttavia, la sfida non è banale, come ricorda Fisher, poiché, questa è «un'atmosfera – che lui chiama realismo capitalista – che pervade e condiziona non solo la produzione culturale anche il modo in cui vengono regolati il lavoro e l'educazione e che agisce come una specie di barriera invisibile che limita tanto il pensiero quanto l'azione».⁷⁰⁶ Forse, afferma Fisher, l'unico modo per mettere in discussione il realismo capitalista è mostrare quanto sia inconsistente e indifendibile, che non ha nulla di realista, ovvero nulla di plausibile a livello sociale, perché determinato a monte da una serie di decisioni politiche. Significa esaminare i meccanismi strutturali del potere per esporli, un concetto che Anna Watkins-Fisher, ad esempio, associa a meccanismi di resistenza

⁷⁰⁴ Fisher M., *op. cit.*, p. 145.

⁷⁰⁵ Ivi, p. 38.

⁷⁰⁶ Ivi, p. 50.

di tipo parassitario.⁷⁰⁷ Questo tipo di comportamento consiste nello sfruttare le risorse del sistema senza contribuire alla sua sopravvivenza, proprio come farebbe un parassita, anche se queste tattiche risultano spesso ambivalenti e complici dei sistemi che criticano. In questo quadro, la resistenza parassitaria opera all'interno del sistema piuttosto che contro di esso, e Fisher suggerisce che, accettando la propria posizione all'interno di queste strutture dominanti, individui o gruppi possono sottilmente reindirizzare o sfidare il sistema dall'interno. Questo concetto sottolinea la difficoltà di mantenere una resistenza autentica quando il controllo e l'opposizione sono strettamente intrecciati nelle culture capitaliste e digitali contemporanee. Nel caso di Total Refusal, significa non modificare radicalmente il gioco ma appunto servirsi del suo sistema per mettere in evidenza l'incongruenza delle ideologie sottostanti, dimostrando che l'apparente autonomia, neutralità del medium e la sua ostentazione di libertà decisionale, sono in realtà costruite su presupposti condizionati e funzionali alle vendite e allergiche di mercato, un sistema che permea ogni ambito della nostra esistenza.

⁷⁰⁷ Watkins-Fisher A. (2020). *Toward a Theory of Parasitical Resistance. The Play in the System: The Art of Parasitical Resistance*, Duke University Press, p. 1-38.

Conclusioni

Secondo Soraya Murray, le rappresentazioni videoludiche svolgono un ruolo significativo nella cultura contemporanea e non possono essere considerate meri strumenti di intrattenimento. Le diverse vesti in cui queste *rappresentazioni giocabili* si presentano sono narrazioni fittizie di tipo affettivo⁷⁰⁸ che generano nei giocatori coinvolgimento a livello sia emotivo sia cognitivo poiché non si limitano a raccontare storie, ma suscitano reazioni profonde influenzando la percezione e la comprensione della realtà da parte degli utenti. Murray sostiene che tali rappresentazioni sono fondamentali per la nostra capacità di immaginare scenari geopolitici futuri. Da un lato, attraverso la creazione di mondi alternativi e distopici, i videogiochi permettono ai giocatori di esplorare ipotetiche situazioni sociali e politiche, offrendo una piattaforma per riflettere su possibili sviluppi globali. Il mezzo videoludico presenta immagini anticipatorie rispetto al periodo storico in cui stiamo vivendo e per questo la studiosa suggerisce la necessità di adottare strumenti di analisi culturale per comprenderne pienamente i significati e le implicazioni. Dall'altro, questi meccanismi di analisi sono fondamentali per svelare le significazioni nascoste all'interno dei videogiochi. Ciò conferma l'idea di Total Refusal che il gameplay sia un riflesso delle logiche neoliberiste. Infatti, analizzando criticamente tali rappresentazioni, è possibile comprendere meglio i valori, le ideologie e le dinamiche di potere che influenzano la produzione videoludica, nonché il modo in cui questi contenuti riflettono e modellano le aspirazioni e le paure collettive della società. I videogiochi creano mondi che si presentano come rappresentazioni parziali di una realtà più vasta ed è impossibile comprendere appieno il loro ruolo nel panorama mediale attuale senza considerarli nel contesto del periodo storico e culturale in cui sono stati creati. Gli spazi di gioco legittimano e rappresentano determinate logiche, come quelle di conquista, sfruttamento e gestione, che riflettono esigenze ideologiche radicate nella

⁷⁰⁸ Murray S., *op. cit.*, p. 228.

contemporaneità.⁷⁰⁹ Di conseguenza, i videogiochi commerciali sono in grado di rivelare dinamiche più profonde sui desideri culturali e sociali rispetto a quanto facciano altre forme di intrattenimento o rappresentazione.

La pratica artistica di Total Refusal mette in pratica tale analisi utilizzando la performance, nello specifico sotto forma di *live in-game lecture*, per esplorare e reinterpretare il videogioco come strumento di critica culturale e politica. Il collettivo non applica alcun tipo di modifica al videogioco ma si concentra sull'architettura stessa del sistema: sfrutta le meccaniche e le regole dei giochi commerciali così come sono, sovvertendone l'utilizzo dall'interno senza alterare il codice. Questa modalità di intervento consente al gruppo di operare una critica che non si manifesta solo a livello estetico, appropriando i codici estetici tipici dell'immaginario videoludico, ma interviene direttamente sul gameplay, trasformandolo in un mezzo per esporre le strutture di potere, i meccanismi di controllo e le dinamiche neoliberiste che permeano il settore videoludico. Le incursioni di Total Refusal negli ambienti di gioco esemplifica il concetto di resistenza tecnologica discusso all'inizio del capitolo tre da Galloway. Le loro performance incarnano una forma di opposizione che non mira a distruggere le strutture di controllo e comando protocollare, ma a operare all'interno di esse, sfruttandone le contraddizioni. Come sottolinea anche lo studioso americano, tali pratiche utilizzano le falle nei sistemi di controllo non per annientarli, ma per modificarli e adattarli, e il lavoro di Total Refusal ne rappresenta un esempio concreto. Queste operazioni di resistenza non operano ai margini, ma si manifestano al centro dei sistemi attraverso l'utilizzo strategico delle loro stesse regole per favorire nuove forme di espressione e possibilità di utilizzo. Galloway descrive questo utilizzo dei sistemi protocollari servendosi del concetto di *ipertrofia*⁷¹⁰, suggerendo come l'obiettivo sia quello di spingere i sistemi verso uno stato di esagerazione ed espansione delle proprie funzionalità fino al loro limite.

⁷⁰⁹ Ivi, p. 181-182.

⁷¹⁰ Ivi, p. 244-245.

In questo contesto, non ci si limita a seguire semplicemente le regole, ma si cerca di amplificarle per prefigurare nuovi sviluppi. È un tipo di resistenza che è parte integrante del funzionamento degli stessi sistemi entro cui opera sfruttando il loro potenziale trasformativo.

Total Refusal, infatti, mette in pratica proprio questo tipo di resistenza sfruttando il potenziale trasformativo del mezzo videoludico, e lo fa operando direttamente al centro, ovvero lavorando sul gameplay. Utilizzando titoli di giochi ben noti e mantenendo intatti i loro meccanismi di base, il collettivo riesce a far emergere contraddizioni e criticità direttamente all'interno delle esperienze di gioco riconosciute e familiari al grande pubblico. Anziché utilizzare questi spazi per cimentarsi nelle tipiche dinamiche di conflitto tipiche di molti videogiochi sviluppati da Ubisoft, Total Refusal li trasforma in spazi di riflessione. L'azione ludica spettacolare, infatti, viene capovolta in un'azione performativa di tipo critico, reindirizzando le logiche competitive verso scopi di analisi e discussione. Il collettivo non si oppone alla struttura videoludica, infatti gioca ad essa, ma allo stesso tempo utilizza un atteggiamento satirico attraverso il *détournement* situazionista per creare nuove possibilità di pensiero e interazione all'interno del medium videoludico. Le forme oppositive di gioco utilizzate dal collettivo, come analizzato nel capitolo tre, sono riconducibili infatti ad un utilizzo situazionista del gameplay, delle meccaniche e degli spazi di gioco. Le operazioni di Total Refusal, inoltre, esplicitano l'interpretazione del *détournement* formulata da McKenzie Wark. Il *détournement* non è soltanto una strategia di lettura critica, ma si configura come un processo di riscrittura e deviazione che incorpora anche elementi di seduzione. In tal senso, non si limita a distorcere e deviare, ma invita e guida il pubblico verso nuovi modi di vedere e comprendere la realtà. Debord stesso lo ha descritto come una forma di plagio necessario, che si oppone nettamente alla pratica della citazione tradizionale: mentre quest'ultima tende a consolidare e legittimare l'autorità secondo un discorso già istituito, il *détournement* opera una rottura, decontestualizza e risignifica ironicamente elementi esistenti per destabilizzare narrazioni dominanti. Se per l'Internazionale Situazionista il gioco e l'atteggiamento ludico erano funzionali alla costruzione di

situazioni nella vita quotidiana come mezzo per combattere l'alienazione indotta dal capitalismo, oggi ci troviamo in una realtà dominata da una grande situazione protocollare in cui i videogiochi *ci giocano*. Infatti, condizionano e configurano i nostri desideri proponendo schemi ripetitivi e meccaniche progettate in modo da incentivare determinate azioni, promuovendo specifici modelli di consumo e adesione a determinati valori. Come spiega Alfie Bown, i videogiocatori accettano una 'libertà' illusoria⁷¹¹ definita dalle logiche di mercato, che offre l'illusione del controllo e dalla soddisfazione delle proprie fantasie e desideri. Queste *allucinazioni consapevoli* condizionano attivamente i nostri comportamenti tanto che, come afferma anche Wark, non è il videogioco ad aspirare al realismo quanto è la realtà stessa ad essere diventata videoludica.⁷¹²

Total Refusal interviene in questo scenario in modo satirico, goliardico e ironico per smuovere la consapevolezza dei giocatori sulle dinamiche sottese ai videogiochi commerciali invitando il pubblico a riflettere su come le dinamiche a cui si sottopongono non sia affatto neutrali. Le meccaniche, le regole e le estetiche dei videogiochi sono il risultato di logiche economiche e commerciali ben definite. Questi aspetti non sono casuali ma orientati a garantire profitto e stabilità all'interno di un mercato competitivo. Come afferma Bown, infatti, come i sogni, anche i videogiochi non sono neutrali ma sono impregnati di messaggi ideologici camuffati da intrattenimento. Questa presa di coscienza è centrale nell'opera di Total Refusal perché il collettivo sfida l'illusione di libertà promossa dai videogiochi, la quale in realtà reitera precise idee e modelli di comportamento. Attraverso il *détournement* situazionista, Total Refusal trasforma il gameplay in un'azione performativa, evidenziando le contraddizioni ideologiche dei videogiochi commerciali e invitando i giocatori a una riflessione critica. Invece di aggirare o ignorare queste logiche, il collettivo le esaspera e le rende visibili, dimostrando come la cultura videoludica contemporanea non sia esente dalle

⁷¹¹ Bown A. (2022). Il sogno videoludico. Come i videogiochi trasformano la realtà. Luiss University Press, p. 6-11.

⁷¹² Ivi, p. 8.

dinamiche politiche, economiche e culturali del capitalismo neoliberista. Come dichiarato all'inizio dell'elaborato, le riflessioni sul concetto di sovversione nello spazio videoludico nascono da una domanda precisa: quali strumenti analitici consentono di comprendere come l'azione videoludica possa essere usata come avanguardia politica e culturale, generando spazi per una riflessione critica? A questo scopo, questa analisi non si limita a considerare il videogioco come un medium isolato, ma lo inserisce in un più ampio contesto critico che va dai game studies, ai media studies e ai cultural studies. Riconoscere l'influenza dell'Internazionale Situazionista è stato fondamentale per esaminare come modalità di intervento sviluppate a partire dalla seconda metà del Novecento possano ancora oggi offrire strumenti critici per analizzare la società capitalista e i prodotti che essa genera. Questa modalità di analisi mi ha permesso di tracciare un continuum tra le pratiche delle avanguardie storiche e l'utilizzo politico e critico dei media contemporanei, in particolare del videogioco, spesso percepito come un prodotto di intrattenimento avulso dalle dinamiche sociali, culturali e politiche odierne. Inserire nell'indagine una critica del sistema culturale capitalistico attuale mi ha consentito di stabilire un legame tra il sistema videoludico e il contesto socioculturale contemporaneo, evidenziando come il *sistema-gioco* – ossia la struttura di regole e meccaniche che compone il gameplay – rispecchi e riproduca le logiche sociali e politiche della nostra società, in virtù della natura protocollare e algoritmica del medium stesso. Dunque, studiare il videogioco da questa prospettiva ci consente di studiarlo in qualità di uno dei media più incisivi del panorama mediale contemporaneo, capace di plasmare i comportamenti, le percezioni e le idee degli individui dentro e fuori lo spazio di gioco. Come è stato possibile osservare, infatti, le dinamiche videoludiche si estendono anche al quotidiano sotto forma di protocolli e operazioni di controllo e regolazione dei comportamenti. L'elaborato si presenta quindi come ulteriore strumento interpretativo per comprendere meglio queste dinamiche, creando un ponte tra critica videoludica, game studies, arte contemporanea e cultural studies. Questo lavoro si propone come contributo ad un ambito di studio ancora poco indagato, quello delle sovversioni videoludiche a scopo politico-critico, e ancora molto

frammentato, in cui l'integrazione di questi differenti ambiti di ricerca può rivelarsi estremamente utile per offrire molteplici prospettive sul ruolo del videogioco come sistema ludico e soprattutto culturale. La scelta di concentrarsi sul collettivo Total Refusal, pur limitando il campo di indagine ad un solo studio di caso, è stata fatta con l'intento di dimostrare l'efficacia di una critica politico-culturale di matrice situazionista applicata al contesto videoludico. Anziché modificare i sistemi di gioco, il collettivo sfrutta la loro stessa struttura per svelare le dinamiche di potere che influenzano il medium. Total Refusal, infatti, invita a non essere ingenui rispetto alla natura del videogioco commerciale. Essere consapevoli delle logiche economiche che lo governa significa riconoscere che ogni aspetto del gioco, dalle dinamiche del gameplay alla struttura narrativa, è pensato per aderire ad un modello di consumo che riproduce e legittima determinate ideologie. Questa percezione critica è il primo passo per comprendere come i videogiochi possano essere tanto un prodotto di consumo quanto un mezzo attraverso cui il sistema economico contemporaneo si perpetua e si rinforza, plasmando i nostri desideri e camuffandoli da impulsi spontanei e del tutto autonomi. Attraverso un *uso situazionista del gameplay*, Total Refusal mette a nudo l'ideologia sottesa ai videogiochi, creando spazi critici temporanei che ci invitano a riconsiderare il medium videoludico come un sistema modellato dalle logiche capitalistiche.

In conclusione, l'elaborato auspica in un futuro ampliamento degli studi che riguardano le pratiche di resistenza videoludica, sulle orme di quanto è già stato fatto per quanto riguarda lo studio delle pratiche di attivismo artistico e culturale. Si auspica inoltre che questo lavoro contribuisca a creare nuovi spazi di ricerca, introducendo un numero maggiore di studi di caso, per esplorare tematiche come ad esempio la costruzione dell'identità culturale, nonché l'indirizzo politico e ideologico dei giocatori, il rapporto tra le politiche industriali in ambito videoludico e la creatività, oppure approfondire gli sviluppi neoliberali della gamificazione del lavoro e la conversione delle attività ludiche in pratiche lavorative.

Riferimenti bibliografici

- AGAMBEN G. (1991). *I Situazionisti*. Manifesto Libri, Roma.
- BANDINI M. (2005). *Per una storia del lettrismo*. Diabasis, Reggio Emilia.
- BARNEY C. (2020). *Pattern Language for Game Design*. CRC Press, Massachusetts.
- BAUER R., KOCHER M., SUTER B. (2019). *Games and Rules: Game Mechanics for the “Magic Circle”*, Transcript Publishing, Wetzlar.
- BITTANTI M. (2021). *Game over. Critica della ragione videoludica*. Mimesis, Milano.
- BITTANTI M. (2023). *Reset. Politica e Videogiochi*. Mimesis, Milano.
- BOWN A. (2022). *Il sogno videoludico. Come i videogiochi trasformano la realtà*. Luiss University Press, Roma.
- BUTLER J. (1990). *Questioni di genere. Il femminismo e la sovversione dell'identità*. Edizioni Laterza, Bari.
- BYUNG-CHUL H. (2020). *La società senza dolore. Perché abbiamo bandito la sofferenza dalle nostre vite*. Einaudi, Torino.
- BYUNG-CHUL H. (2022). *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*. Einaudi, Torino.
- CAILLOIS R. (204). *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*. Bompiani, Bologna.
- CHIODI S. (2009). *Marchel Duchamp. Critica, biografia, mito*. Electa, Verona.
- DE MICHELI M. (1986). *Le avanguardie artistiche del Novecento*. Feltrinelli, Milano.
- DEBORD G. (1990). *I situazionisti e le nuove forme d'azione nella politica e nell'arte*. Nautilus, Torino.
- DEBORD G. (2007). *Rapporto sulla costruzione delle situazioni e sulle condizioni dell'organizzazione e dell'azione della tendenza situazionista internazionale*. Nautilus, Fano.

- DEBORD G. (2007). *I situazionisti e le nuove forme d'azione nella politica e nell'arte*. Nautilus, Fano.
- DEBORD G. (2007). *Introduzione a una critica della geografia urbana*. Nautilus, Fano.
- DEBORD G. (2002). *La società dello spettacolo*. Massari Editore, Bolsena.
- DEBORD G. (2013). *Introduzione ad una critica della geografia urbana*. Nautilus, Torino.
- DEBORD G. (2018). *Commentari sulla società dello spettacolo*. Massari Editore, Bolsena.
- DE CARIA I., D'ESTE R. (1994). *Internazionale Situazionista 1956-69*. Nautilus, Fano.
- EDELMAN M. (1987). *Gli usi simbolici della politica*. Guida Editori, Napoli.
- FISHER M. (2018). *Realismo capitalista*. Nero Books, Roma.
- FLANAGAN M. (2009). *Critical Play. Radical Game Design*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- FULLERTON T., HOFFMAN S., SWAIN C., (2004). *Game Design Workshop: Designin, Prototyping, & Playtesting Games*. CRC Press, Florida.
- GALLOWAY A. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- GALLOWAY A. (2022). *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica* (Pedini G., Salvador M., A cura di). Luca Sossella Editore, Roma.
- GEERTZ C. (1998). *Interpretazione di culture*. Il Mulino, Milano.
- GETSY D. J. (2011). *From Diversion to Subversion. Games, Play, and Twentieth-Century Art* (A cura di). Penn State University Press University Park, Pennsylvania.
- GORETTI L. (2021). *La vertigine del gioco. L'azione dell'Internazionale situazionista tra arte e politica*. Antefirma Edizioni, Treviso.
- HALL S. (2006). *Politiche del quotidiano. Culture identità e senso comune*. Il Saggiatore, Milano.
- HALL S. (2016). *Cultural Studies 1983: A Theoretical History*. Duke University Press, Durham.

- HAN B.C. (2021). *La società senza dolore. Perché abbiamo bandito la sofferenza dalle nostre vite*. Einaudi, Torino.
- HAN B.C. (2022). *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*. Einaudi, Torino.
- HEBDIGE D. (2002). *Subculture. The meaning of style*. Routledge, London-New York.
- HEMMENS A., ZACARIAS G. (2020). *The Situationist International. A Critical Handbook*. Pluto Press, London.
- HUIZINGA J. (1949). *Homo Ludens*. Einaudi, Firenze.
- JØRGENSEN K., KARLSEN F. (2018). *Transgression in Games and Play*. The MIT Press, London-England, Cambridge Massachusetts.
- JUUL J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press, London-England.
- KALMPOURTZIS G. (2018). *Educational Game Design Fundamentals. A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*. A K Peters/CRC Press, Massachusetts.
- KNABB K. (2006). *Situationist International Anthology: Revised and Expanded Edition*. Bureau of Public Secrets, Berkeley.
- KRISTEVA J. (1979). *La rivoluzione del linguaggio poetico. L'avanguardia nell'ultimo scorcio del XIX secolo: Lautréamont e Mallarmé*. Marsilio Editore, Venezia.
- LEMARCHAND R. (2021). *A Playful Production Process. For Game Designers (and Everyone)*. The MIT Press, Cambridge-Massachusetts.
- LOWOOD H., NITSCHKE M. (2011). *The Machinima Reader (A cura di)*. The MIT Press, Cambridge-Massachusetts.
- MARELLI G. (2015). *Una bibita mescolata alla sete. Internazionale Situazionista*. BFS Edizioni, Pisa.
- MARELLI G. (2017). *L'amara vittoria del situazionismo. Storia critica dell'Internazionale situationniste 1957-1972*. Mimesis, Milano-Udine.

- MARINO P. (2004). *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima: Creating Animated Films With 3D Game Technology*. Paraglyph Press, Scotsdale.
- MEADES A. F. (2015). *Understanding Counterplay in Video Games*. Routledge, New York.
- MCDONOUGH T. (2002). *Guy Debord and the Situationist International*. The MIT Press, London, England-Cambridge, Massachusetts.
- MCHALE J. (1972). *The Real Split in the International. Theses on the Situationist International and Its Time*. Pluto Press, London-Sterling, Virginia.
- MCLUHAN M. (1986). *Gli strumenti del comunicare*. Il Saggiatore, Milano.
- MORTENSEN T. E., LINDEROTH J., BROWN M. L. (2015). *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. Routledge, New York.
- PALADINI MUSITELLI M. (1996). *Introduzione a Gramsci*. Edizioni Laterza, Roma-Bari.
- PERNIOLA M. (1998). *I situazionisti. Il movimento che ha profetizzato la Società dello spettacolo*. Castelvecchi, Roma.
- PERNIOLA M. (2013). *L'avventura situazionista. Storia critica dell'ultima avanguardia del XX secolo*. Mimesis, Milano.
- PLANT S. (1992). *The Most Radical Gesture*. Routledge, London-New York.
- RICCHIUTI D. (2021). *Game Design Tools. Cognitive, Psychological, and Practical Approaches*. CRC Press, Massachusetts.
- ROUSE III, R. (2005). *Game Design Theory and Practice*. Wordware Publishing, Plano-Texas.
- SALEN K., ZIMMERMAN E. (2003). *Rules of Play Game Design Fundamentals*. The MIT Press, Cambridge-Massachusetts.
- SCHLEINER A. M. (2017). *The Player's Power to Change the Game. Ludic Mutation*. Amsterdam University Press, Amsterdam.
- SCHRANK B. (2014). *Avant-garde videogames. Playing with Technoculture*, The MIT Press, Cambridge-Massachusetts.

- SCHREIBER I., ROMERO B. (2021). *Game Balance*. CRC Press, Massachusetts.
- SELLERS M. (2007). *Advanced Game Design*. Addison-Wesley Professional, Boston.
- SORAYA M. (2018). *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*. I.B. Tauris & Co. Ltd, New York.
- SPARISOU M. (1989). *Dionysus Reborn. Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. Cornell University Press, Ithaca-London.
- STAHL R. (2009). *Militainment Inc.: War, Media, and Popular Culture*. Routledge, London-New York.
- SUITS B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. University of Toronto Press, Toronto.
- TOTTEN C. W. (2017). *Level Design: Processes and Experiences*. A K Peters/CRC Press, Massachusetts.
- TRAMMEL A. (2023). *Repairing Play. A Black Phenomenology*. The MIT Press, Cambridge-Massachusetts.
- UPTON B. (2007). *Situational Game Design*. A K Peters/CRC Press, Massachusetts.
- VANEIGEM R. (2001). *The Revolution of Everyday Life*. Rebel Press, London.
- WARK M. (2011). *The beach beneath the street: the everyday life and glorious times of the Situationist International*. Verso Books, London-New York.
- WARK M. (2013). *The Spectacle of Disintegration*, Verso Books, London-New York.
- WATKINS FISHER, A. (2020). *The play in the system: The art of parasitical resistance*. Duke University Press, Durham.
- ZUBOFF S. (2019). *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*. Luiss University Press, Roma.

Tesi di dottorato

GORETTI L., (2019), *L'action n'est pas un rêve. Storia dell'Internazionale situazionista tra arte, gioco e politica*. Tesi di dottorato di ricerca in Composizione Architettonica Tematica Cultura Visuale, Università di Iuav di Venezia.

ZIMNA, K., (2010), *Play in the theory and practice of art*. Tesi di dottorato, Loughborough University.

Capitoli di libri

PENNER D. (2015). *Guy Debord and the Politics of Play*. In: M. Breugh, C. Holman, R. Magnusson, P. Mazzocchi, D. Penner (a cura di). *Thinking Radical Democracy: The Return to Politics in Post-War France*. University of Toronto Press, Toronto, p. 165-186.

DE LAPPE J., LEUZZI L. (2021). *Making Politics. Engaged Social Tactics*. In: Burrough X., Walgren J. (a cura di). *Art as Social Practice. Technologies for Change*. Routledge, New York-London, p. 125-136.

Saggi e articoli di periodici online

AARSETH E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Disponibile all'indirizzo: www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis. (Consultato il 07/10/22).

AARSETH E. (2007). *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player*. Disponibile all'indirizzo: www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/. (Consultato il 07/10/22)

ANDREOTTI L. "To Realize Art: notes for a History of the Situationist International (1957-72)". In: *83rd ACSA Annual Meeting Proceedings*, Seattle, 18 Marzo 1995. ACSA Press, 1995, p. 156-162.

BADDELEY O. (1991). *Her Dress Hangs Here: De-Frocking the Kahlo Cult*. *Oxford Art Journal*, 14(1), 10-17.

- BARNARD A. (2004). The legacy of the Situationist International: The production of situations of creative resistance. *Capital & Class*, 28(3), p. 103-124.
- BLEAKLEY P. (2018). Situationism and the recuperation of an ideology in the era of Trump, fake news and post-truth politics. *Capital & Class*, p. 1-16.
- BOGOST I. *Consumption and Naturalism in Animal Crossing* [Online]. 2013. Disponibile all'indirizzo: bogost.com/writing/consumption_and_naturalism_in_/. (Consultato il 15/03/23)
- BOGOST I. *The Quiet Revolution of Animal Crossing* [Online]. 2020. Disponibile all'indirizzo: www.theatlantic.com/family/archive/2020/04/animal-crossing-isnt-escapist-its-political/610012/. (Consultato il 15/03/23)
- BONNET A. (1999). Situationist strategies and mutant technologies. *Angelaki: Journal of Theoretical Humanities*, 4(2), p. 25-32.
- BORRUP T. (2018). Creative disruption in the arts. *Special Issue Introduction. The Journal of Arts Management, Law and Society*, 48(4), p. 223-226.
- CONSALVO M. (2005). Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics. *The International Review of Information Ethics*, 4, p. 7-12.
- COSTIKYAN G. (2002). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. *CGDC Conference*, Tampere, Svezia, 2002. Disponibile all'indirizzo: dl.digra.org/index.php/dl/article/view/29. (Consultato il 22/04/24).
- DAVID E. (2009). Le serate futuriste e le 'soirées' Dada, il teatro futurista e le esibizioni Dadaiste: modelli somiglianti. *Italianistica: Rivista di Letteratura Italiana*, 38(3), p. 41-55.
- DYER-WITHEFORD N., DE PEUTER G. (2010). "Counterplay". *The Fiber Culture Journal* [Online]. 16. Disponibile all'indirizzo: <https://sixteen.fibreculturejournal.org/issue-16-counterplay/>. (Consultato il 17/05/23)
- DUBRAVSKA D. The "Functional Shift" as a Significant Feature of Modern English [Online]. Disponibile in formato PDF su Internet all'indirizzo www.academia.edu/39321533/The_Functional_Shift_as_a_Significant_Feature_of_Modern_English. (Consultato il 23/11/2023).

- GUARDIOLA E. *Gameplay Definition: A Game Design Perspective*. In: *Proceeding of the Game On 19 Conference*, Breda, Olanda, 2019. Disponibile all'indirizzo:
www.academia.edu/41869173/gameplay_definition_a_game_design_perspective
. (Consultato il 07/10/22)
- GROYS B. (2014). "On Art Activism". In: *e-flux Journal* [Online]. 06-2014. Disponibile all'indirizzo: <https://www.e-flux.com/journal/56/60343/on-art-activism/> (Consultato il 9/11/23).
- HENRICKS T. (2009). Orderly and Disorderly play. A Comparison. *American Journal of Play*, 2, p. 12-40.
- HUNICKE R., LEBLANC M.G., ZUBEK, R. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research* [Online]. 2004. Disponibile in formato PDF su Internet all'indirizzo: www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf. (Consultato il 23/03/24).
- IVAIN G. Formulario per un nuovo urbanismo. [Online]. 2013. Disponibile all'indirizzo: <https://maldoror.noblogs.org/archives/649>. (Consultato il 5/03/24).
- JANIK J. (2020). Negotiating Textures of Digital Play: Gameplay and the Productions of Space [Online]. *The International Journal of Computer Game Research*, 20(4). Disponibile all'indirizzo:
<https://gamestudies.org/2004/articles/janik>. (Consultato il 10/02/24).
- JOHNSON M. (2019). Deep play and dark play in contemporary cinema. *New Review of Film and Television Studies*, 17(4), p. 405–422.
- JUUL J. (2002). *The Open and the Closed: Games of emergence and games of progression*. In: *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere, 2002, Tampere University Press, Tampere, 2002, p. 323-329.
- JUUL J. (2014). Gameplay. In M. L. Ryan, L. Emerson, B. J. Robertson (a cura di.) *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press 2014. Disponibile all'indirizzo:
www.jesperjuul.net/text/gameplay/. (Consultato il 07/10/22).

- KLENGEL R., 1 L., STUMPF M., WINDISH-GRAETZ F. J. Not that into politics [Online]. 2020. Disponibile all'indirizzo www.malmoe.org/2020/06/26/not-that-into-politics/. (Consultato il 28/07/23).
- KÜCKLICH J. (2005). Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *The Fiber Journal* [Online]. 005. Disponibile all'indirizzo five.fibrejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/. (Consultato il 15/03/23).
- KÜCKLICH J. (2007). Homo Deludens. Cheating as a Methodological Tool in Digital Games Research. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 13(4), p. 355-367.
- KÜCKLICH J. (2010). Seki. Ruledness and the Logical Structure of Game Space. *Digarec Series*, 4, p. 36-62.
- LARSEN J., KAMPMANN W. B. (2020). The Ontology of Gameplay: Toward a New Theory. *Games and Culture*, 15(6), p. 609-631.
- LEINO O. T. (2012). Untangling gameplay: an account of experience, activity and materiality within computer game play. In J. R. Sageng, H. Fossheim, & T. M. Larsen (a cura di), *The philosophy of computer games*, 7(5), p. 57-76.
- MAESTRI G. (2020). Note sulle semantiche del gioco. *Festival dell'Architettura Megazine*, 1(03), p. 23-32.
- MARKUSSEN T. (2012). The disruptive aesthetics of hijacking urban space. *Journal of Aesthetics & Culture*, 4(1).
- MARSHALL A. (2023). Walking for revolution: from Surrealism to the Situationist International. *New Readings*, 19, p. 19-42.
- MARTIN N. (2008). *Parasitic Media*. Disponibile all'indirizzo: www.tacticalmediafiles.net/articles/3200/Parasitic-Media. (Consultato il 10/11/2021)
- MÄYRÄ F., ERMI L. (2011). Fundamental components of the gameplay experience. Disponibile all'indirizzo: www.researchgate.net/publication/291412244_Fundamental_components_of_the_gameplay_experience. (Consultato il 08/10/22).

- MYERS D. (2010). *Bad Play*. In: MYERS D. (a cura di), *Play Redux: The Form of Computer Games*. University of Michigan Press, Michigan, p. 15-29.
- PAYLOR A.J. (2020). Comics and the Situationist International. *Journal of Graphic Novels and Comics* [Online]. Disponibile all'indirizzo: <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1812681>. (Consultato il 28/01/24).
- PRASAD P. (2018). Commodifying Icons: The Commercialization of Frida Kahlo. *Compass. The Gallatin Research Journal*. Consultabile all'indirizzo: <https://wp.nyu.edu/compass/2018/11/13/commodifying-icons-the-commercialization-of-frida-kahlo/>
- SAMOILENKO S. A. (2018). Subversion practices: From coercion to attraction. In Bridgen E. J., Verčič D. (a cura di). *Experiencing Public Relations: International voices*, p. 174-193.
- SICART M. (2008). Defining Game Mechanics. *The International Journal of Computer Game Research* [Online]. 8(2). Disponibile all'indirizzo: gamestudies.org/0802/articles/sicart. (Consultato il 9/02/23).
- SCULLY-BLAKER, R. (2019). Working on and at Play: Perception and Visibility in Games. *Digital Culture & Society*, 5(2), pp. 41-60.
- SCHUHMANN A. (2014). How to be political? Art activism, queer practices and temporary autonomous zones. *Agenda*, 28(4), 94-107.
- SPJUT R. J. (1979). Defining Subversion. *British Journal of Law and Society*, 6(2), p. 254-261.
- WARK M. *50 Years of Recuperation of the Situationist International* [Online]. 2008. Disponibile in PDF su Internet all'indirizzo: monoskop.org/images/b/b3/Wark_McKenzie_50_Years_of_Recuperation_of_the_Situationist_International.pdf. (Consultato il 28/01/24)
- WISEMAN Z., ABRAMS K., FRANKE K., KENNEDY W. (2003). Roundtable Discussion: Is Subversion Subversive? *Texas Journal of Women & Law*. 13, p. 149-168.
- ZEILINGER M. (2019). Survival interventions in GTA: on the limits of performance in virtual environments. *Videogame Art Reader*, 2(1), p. 15-27.

Siti web

I.S., n°1-12, 1958-1968, Parigi: Ubuweb Historical.

www.leonhardmuellner.at

www.totalrefusal.org

www.milanmachinimafestival.org

Ringraziamenti

Desidero ringraziare il mio tutor, il Prof. Matteo Bittanti, e il mio co-tutor, il Prof. Paolo Ruffino, il cui sostegno e guida sono stati fondamentali non solo per la stesura di questa tesi di dottorato, ma anche per tutto il mio percorso accademico. Dal master in Game Design in poi, il loro supporto mi ha permesso di crescere come ricercatrice e di scoprire una vera passione per un ambito di studi così dinamico, complesso e affascinante. Grazie alla loro continua disponibilità e ai loro preziosi consigli, ho potuto affrontare con determinazione le sfide di questo percorso, imparando ad orientarmi tra le molte sfaccettature di un campo di indagine in costante evoluzione. Li ringrazio soprattutto per aver creduto in me e avermi spronata a proseguire, soprattutto nell'ultimo anno, consentendomi di portare avanti il mio impegno e la mia curiosità per una disciplina che, anche a livello personale, mi ha dato gli strumenti per navigare un presente intricato. Voglio inoltre ringraziare il Prof. Ruffino per la sua accoglienza all'Università di Liverpool durante il mio periodo di ricerca all'estero, estremamente proficuo per la mia tesi, e per avermi dato la possibilità di partecipare ai suoi corsi come uditoria e per avermi dato inoltre la possibilità di cimentarmi in una lecture durante la sua lezione. Confrontarmi con una classe di un'altra università, con un approccio alla didattica diverso, mi ha permesso di mettermi in gioco e mettere alla prova le mie conoscenze. Ringrazio inoltre il Prof. Bittanti per avermi dato l'opportunità di partecipare alle attività del Milan Machinima Festival e per il suo ruolo di mentore. Questa esperienza mi ha permesso di entrare in contatto con numerosi artisti, alcuni dei quali sono diventati anche amici, conoscere ancora più a fondo le opportunità del mezzo videoludico in ambito artistico, ma che soprattutto è stata decisiva per lo sviluppo di questa tesi.

