

***Bloodborne*: una sfida narrativa e semiotica**

Adriano Di Medio

Indipendente

Via Alessandro Benetti 4

00169 Roma

+39 3475956416

adrianodimedio@gmail.com

ABSTRACT

Questo è un saggio di game studies che privilegia un'analisi pragmatica. La teoria adottata è quella della semiotica narrativa, mentre l'opera è *Bloodborne*, videogioco del 2015 per PlayStation 4. Le teorie semiotiche principali impiegate sono lo Schema Narrativo Canonico, l'Isotopia di Algirdas J. Greimas e il Programma Narrativo di Gianfranco Marrone. Queste tre teorie (e rispettivi corollari) sono applicate sincreticamente al testo videoludico analizzato, per far fronte alla sua intrinseca complessità.

Bloodborne infatti adotta una forma di narrativa propria e particolare, che si fonde in maniera intima con l'interattività e la personalizzazione dell'esperienza. La sfida intellettuale con il titolo è quindi totale, e non prescinde dalla descrizione anche del puro *gameplay*. *Bloodborne* dimostra grande naturalezza nel suo scomporsi tramite la semiotica. Quella che si arriva a definire nel corso dell'analisi è un tipo di narrativa che, in virtù della componente interattiva, è possibile solo nel videogioco. Essa è basata sull'ambiente e sulla giustificazione contestuale dell'enunciazione del videogiocatore. Cercare di comprenderla e capirla, anche nelle sue branche più avanguardistiche è essenziale per il futuro dei *game studies*.

Keywords

Narrativa, semiotica, videogame, lore, horror, game study

1. INTRODUZIONE

Di tutti gli aspetti del videogioco emersi in questi anni Duemiladieci, quello della difficoltà è stato sicuramente il più inaspettato. In un'epoca dove il videogioco stava divenendo qualcosa di sempre più facile e accessibile, c'è stato un genere che proprio in virtù della sua criptica difficoltà ha saputo ritagliarsi seguito e successo.

Gli sviluppatori maggiormente responsabili di questo sono i giapponesi FromSoftware. A partire da *Dark Souls* nel 2011, questo audace gruppo ha sviluppato opere che devono il loro successo a tre fattori. Il primo è un *gameplay* punitivo ma appagante, il secondo lo studio accurato dell'ambientazione e il terzo una forma di narrativa propria e particolare.

È proprio quest'ultima caratteristica che rende il loro operato interessante a livello accademico. Stiamo parlando di videogiochi che, sotto la struttura apparentemente punitiva

Transactions of the Digital Games Research Association Conference
DiGRA Italia 2017: Testi, Contesti e Pretesti Videoludici – Atti della conferenza

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial --- NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights.

e ermetica, racchiudono una personalità e una narrativa che si fonde con l'interattività stessa.

Dove *Dark Souls* è cresciuto in una trilogia recentemente conclusasi, la filosofia e le tecniche narrative del capostipite sono state riproposte più volte anche in altri giochi. Il mio lavoro si è concentrato su *Bloodborne*, videogioco del 2015 pubblicato in esclusiva sulla PlayStation 4.

Il risultato è stato un saggio (*Bloodborne – Parole nel Sangue*, 2016, UniversItalia), che privilegia un'analisi pragmatica del videogioco in questione. Il *game study* assume pertanto una nuova forma, che non può trascendere dalla descrizione del videogiocato propriamente detto.

La sfida intellettuale con questo tipo di titoli diviene quindi totale, oltre che pervasiva. Gli elementi narrativi possono trovarsi in un qualsiasi aspetto del gioco, e non solo nella *cutscene*, nel dialogo o nella narrazione *ex-cathedra*. La scienza umana adottata per lo studio è la semiotica narrativa, rappresentata dalle teorie dello Schema Narrativo Canonico di Algirdas J. Greimas, il Programma Narrativo di Gianfranco Marrone e il concetto di Isotopia sempre di Greimas.

Queste tre teorie sono il punto di partenza per esporre e riflettere sul gioco, sulla sua trama, sul messaggio che vuole trasmettere e dei riferimenti culturali utilizzati. La scelta di *Bloodborne* trova la sua radice nel voler esplorare come la forma di narrativa indiretta fissata con *Dark Souls* si adatti a un contesto diverso dal dark fantasy medievale. Il cambiamento si concretizza in un'epoca vittoriana soprannaturale e tenebrosa, con evidenti citazioni e rimandi all'opera di H.P. Lovecraft.

Il punto focale dell'analisi di questo tipo di videogiochi non è capire *come funziona* nel gameplay, ma piuttosto *cosa dice* e *come lo dice*, vedendo poi *il risultato a cui giunge*.

Una forma di narrazione del tutto basata sull'ambiente e sulla giustificazione contestuale dell'enunciazione del videogiocatore è una scoperta recentissima nei *game studies*. Tra i fan la denominazione più comune è *Lore*, inglesismo che significa “conoscenza” o “saggezza”.

Persino universi narrativi videoludici pluriennali (come *The Elder Scrolls*) hanno approfondito maggiormente i loro contesti proprio in seguito al successo delle opere FromSoftware. Questo perché i giocatori hanno cominciato a esigere maggiore accuratezza nella costruzione degli universi narrativi. Pertanto, cercare di capire e comprendere questa *Lore* (sia cosa dice sia in che modo lo dice) è essenziale per i *game studies* e per il futuro narrativo del videogioco. Moltissime altre opere multimediali interattive hanno infatti adottato questa forma di narrativa ambientale e sottesa, ed è prevedibile che molte altre lo faranno in futuro. Questo è un saggio riassuntivo sulla narrativa di *Bloodborne*.

2. IL FUNZIONAMENTO INTERATTIVO

Bloodborne basa la vicenda a Yharnam, un insediamento fittizio isolato dal resto del mondo. Di estetica ottocentesca e vittoriana, è un ambiente urbano la cui società sta attraversando una grave crisi, alla cui origine c'è una misteriosa epidemia del sangue. La malattia trasforma le vittime in belve lusesche, che attaccano i cittadini ancora sani. Per arginare la crisi vengono chiamati i Cacciatori, operanti nelle cosiddette “Notti di Caccia”. Il nostro personaggio è uno di loro: in virtù di questo deve esplorare la città e combattere le belve.

Il giocatore si muove in questo ambiente alla ricerca di mostri da sconfiggere, personaggi da aiutare e tesori da recuperare. Per garantirsi il successo in tale compito ha a disposizione armi, oggetti e equipaggiamenti da utilizzare a piacimento.

A livello descrittivo la città è suddivisa in aree di estensione variabile, definibili come *zone*. Sono luoghi reciprocamente legati percorribili dal giocatore, e sono interconnessi per renderne possibile lo sblocco progressivo. In ciascuna zona vi è una *Lanterna*, presso la

quale il giocatore ripartirà se dovesse morire. I percorsi si sviluppano per la maggior parte in maniera lineare, il che produce un iter performativo ripetitivo: si affrontano i nemici, si esplorano gli ambienti e si raccolgono gli oggetti. Nella maggior parte dei casi sono presenti una o più scorciatoie: se sbloccate riducono i tempi di percorrenza. Vi sono due modi per accedere ad altra zona: entrare in possesso di un determinato oggetto chiave oppure sconfiggere un Boss.

Il Boss è il secondo elemento chiave della progressione: è un nemico unico e più potente degli altri, che va affrontato per andare avanti. Il combattimento avviene dentro uno spazio chiuso, in cui le uniche alternative per il giocatore sono vincere o morire. Alla morte del Boss compare un'altra Lanterna e si ottiene come ricompensa un grande quantitativo di Echi del Sangue (moneta virtuale del gioco).

Infine, le zone sono suddivise in obbligatorie e facoltative. Il gioco non comunica esplicitamente quali appartengano a una categoria piuttosto che all'altra; tuttavia come regola generale una zona è facoltativa se una volta completata non ne apre una nuova. È una considerazione strutturale: l'enfasi narrativa sulla "Caccia" rende le zone facoltative indissolubilmente legate alla progressione principale. Pertanto svolgono un ruolo di approfondimento del contesto. L'esplorazione e la risoluzione di una zona facoltativa può essere conveniente anche in termini di *gameplay*, in quanto frutta oggetti e valuta aggiuntivi.

La componente esplorativa di *Bloodborne* è sublimata all'enfaticizzazione dei combattimenti, tattici e particolarmente difficili. Questa impostazione è più semiotica di quanto non sembri a prima vista: un ambiente sostanzialmente aperto e con molte opzioni di attraversamento crea uno spazio di possibilità interpretative. Ergo, il giocatore applica nella *performance* autografa un incedere di tipo greimasiano: l'io-utente, informato su cosa fare (Manipolazione), si muove (Azione), sconfigge il nemico con l'abilità o con l'arma che ha trovato (Competenza) e ottiene un Oggetto di Valore (Sanzione).

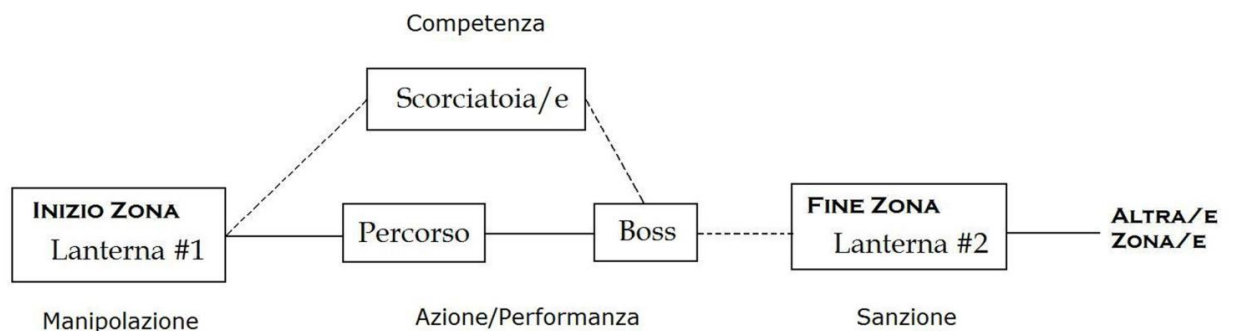


Figura 1: Schema visivo di una zona di *Bloodborne*.

3. IL FUNZIONAMENTO NARRATIVO

Riprendiamo il ruolo dei Boss e presentiamone un'altra caratteristica peculiare: sono gli unici avversari a influire sul tempo narrativo in senso stretto. Essendo il gioco ambientato in un'unica nottata, la "Notte di Caccia", questa si concluderà solamente al verificarsi di determinati eventi. Senza questi rimane *immobile e congelata*. Debellando le belve (Boss)

ci si avvicina sempre di più alla risoluzione della crisi e quindi alla conclusione della notte. La testimonianza del tempo che avanza è grafica, dato che la luce e il colore del cielo cambiano progressivamente dal blu scuro all'arancione.

Per quanto pienamente al genere del Gioco di Ruolo, *Bloodborne* è un crocevia tra la scuola occidentale e quella giapponese. Come l'Occidente, impone la creazione e personalizzazione del Cacciatore; come l'Oriente, privilegia un determinato aspetto del gameplay (i combattimenti). La caratteristica che però rende veramente unica quest'opera è la storia e come viene raccontata.

In un gioco dove il protagonista è determinabile a piacimento dal giocatore, è pressoché impossibile costruire degli eventi del tutto incentrati su di lui. Quella che di solito si preferisce adottare è una vicenda dove si assistono altri personaggi, compiendo imprese in loro vece e aiutandoli qualora vogliano loro stessi mandare avanti la ricerca. Una soluzione che per quanto "comoda" è narrativamente scoraggiante per il giocatore, il cui agire si riduce a strumento dell'iniziativa altrui¹.

Bloodborne aggira completamente questo metodo di narrazione "adiuvante" per mettere il giocatore davanti all'evidenza: il mondo di gioco che sta attraversando ha una storia che si è già compiuta prima del suo arrivo. Egli quindi sta camminando sulle macerie di qualcosa di già successo, e all'interno del quale il suo ruolo sarà apparentemente minimo. La malattia si è già diffusa tra la popolazione, le grandi scoperte sono già state fatte e c'è un sistema (la Caccia) che funziona da tempo.

Tutto questo lascerebbe intendere che la narrazione potrebbe non esserci e che la Caccia sia solo un pretesto per l'azione. Ma qui interviene lo stile nipponico del gioco di ruolo: la storia c'è, ma va trovata. Il *background* non è infarinatura ma motore portante: il protagonista agisce e progredisce in base alle regole della Caccia, ma tali regole sono nate a seguito di avvenimenti e personaggi ben precisi, che diventano sempre più chiari man mano che ci si addentra nella città. La storia va quindi ricostruita risalendo man mano alle ragioni sottese a fenomeni, situazioni ed eventi.

Per scoprire tutto ciò occorre esaminare con attenzione i minimi dettagli, cosa che sollecita l'esplorazione e la perlustrazione del territorio. Ciò che si cerca di capire in questi giochi non è tanto la storia del personaggio in sé quanto gli avvenimenti che hanno portato la mappa alla sua attuale situazione. Essi non si manifestano *ex-cathedra*, cioè attraverso lunghi filmati o spiegazioni. Semmai, vanno ricostruiti attraverso la disamina di elementi interni del gioco: le descrizioni di oggetti e le loro modalità di recupero, i dialoghi con i personaggi non giocanti, il *design* degli ambienti, la collocazione dei nemici.

L'isotopia semiotica in tal senso è importante in quanto agisce da collante per tutte le informazioni che si ricevono nel corso dell'esplorazione. Non sempre infatti verranno fornite in ordine necessariamente cronologico, e sarà necessario riordinarle con l'isotopia. Questo vale in particolare per i dettagli della trama e le zone facoltative. Tuttavia questo garantisce una certa libertà al giocatore, in quanto la trama (e il messaggio che trasmette) sono comprensibili anche senza dover obbligatoriamente trovare ogni retroscena.

Ecco dove l'isotopia rivela la sua natura essenziale: se ben costruita rende comprensibile la trama anche senza insistere sui dettagli minuti, in quanto fa capire in maniera istintiva che la storia è coerente e sensata.

La novità è quindi evidente. Si tratta di una forma di narrazione talmente inedita da non avere neppure una denominazione precisa: il termine popolarmente adottato è *Lore*, inglesismo che significa "conoscenza" o "saggezza". Questa parola ha significato molto elastico, essendo usata anche come nome collettivo delle tradizioni mitologiche appartenenti a un popolo (*folk-lore*). La differenza con il "*background*" sta nel fatto che quest'ultimo narra le origini di protagonisti e comprimari, dove mondo e contesto sono inseriti in maniera accessoria².

In ogni caso, quella di *Bloodborne* e dei *Souls* in generale è una narrativa dove la fusione con l'interattività è intima: sta prima di tutto al giocatore approfondire e cercare, per poi collegare e comprendere. E allo stesso modo ci si può benissimo disinteressare e apprezzare solo la sfida crescente che viene proposta. È in questa caratteristica che sta tutta l'innovazione di *Bloodborne*: un tipo di narrativa sincretica e isotopica, che si combina con l'interattività in maniera totale per generare un racconto silenzioso all'interno di un ricettacolo semiotico straordinario.

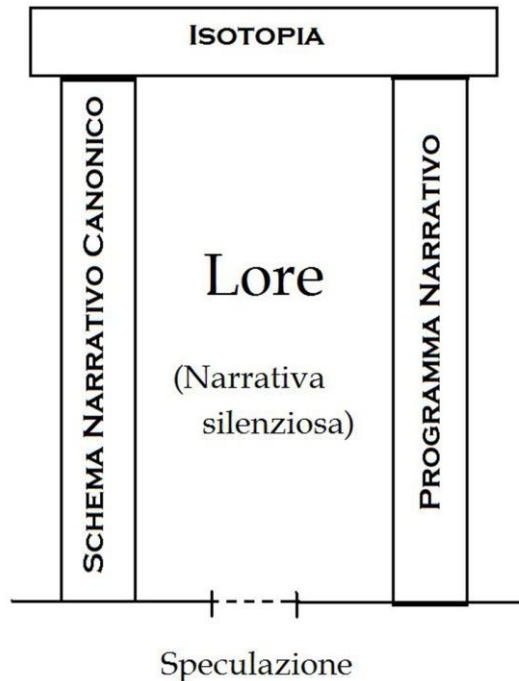


Figura 2: Rappresentazione simbolica delle teorie utilizzate per l'analisi.

Il videogioco in questione si dimostra quindi scomponibile in maniera assolutamente naturale. Le tre teorie agiscono in maniera spontaneamente complementare, e nessuna di loro ha bisogno di vistosi "paletti" concettuali per poter funzionare al meglio.

4. L'AMBIENTAZIONE COME METAFORA

Nei videogiochi di genere *platform*, avventura o di ruolo c'è sempre stata la tendenza a costruire ambienti il più possibile variegati. L'intento era di creare la convincente illusione di esplorare una nazione, un continente o addirittura un intero pianeta. Il celeberrimo *DuckTales* (Capcom, 1989) spaziava dall'Amazzonia alla Luna, mentre i più recenti *Jak and Daxter* (Naughty Dog, 2001-2004) alternavano foreste, lava e neve ad ambienti cittadini degradati.

Bloodborne punta su un ambiente più piccolo e ristretto, che tuttavia dota di maggiore plausibilità. Ecco quindi che invece di lava bollente, distese ghiacciate o bui tunnel vi sono ambientazioni urbane intervallate da foreste e insediamenti campagnoli. Lo spazio di gioco è organizzato su una struttura concentrica, in cui il Cacciatore parte dal centro per poi spostarsi man mano verso la periferia. Ovunque si guardi ogni luogo è visibile e interconnesso.

Tale plausibilità dell'ambientazione riveste un'importanza pratica non indifferente se la mappa richiede studio mnemonico. Le strutture visibili in lontananza fissano dei punti di riferimento mentali del tutto simili a quelli cui si ricorre quando si visitano luoghi nuovi. È un processo che nella realtà si innesca spontaneamente nella persona, ma che nei videogiochi è ancora abbastanza difficile da replicare. Tuttavia l'opera dei FromSoftware vi riesce con naturalezza, arricchendolo al contempo con precisi dettagli sia narrativi che culturali.

Poche righe fa abbiamo accennato un elemento chiave del gioco: la Lanterna. Come suggerisce il nome è di una lucerna bluastrea appesa a un gancio. In ogni zona ne è sempre presente almeno una, da accendere quando individuata. È infatti presso la Lanterna che il Cacciatore riparte quando viene eliminato, e sempre una Lanterna compare alla sconfitta di ciascun Boss. Oltre ad essere il punto di rigenerazione del giocatore, è anche l'unico mezzo che consente di fare ritorno al *Sogno del Cacciatore*.

Il Sogno del Cacciatore è la seconda ambientazione chiave del gioco, in quanto è un luogo dove sono raccolti gli strumenti propedeutici alla Caccia. Questi sono la possibilità di aumentare di livello, un'officina per curare le armi, mercanti da cui acquistare oggetti e i punti dove accedere alle Lanterne incontrate. Si può tornare al Sogno da qualsiasi Lanterna, ma farlo comporterà una penalità: accedervi verrà registrato dal programma come se si fosse morti e di conseguenza tutti i nemici sconfitti verranno rigenerati.

Esteticamente è una grossa officina situata su una collinetta coperta di fiori bianchi, ove spuntano alla rinfusa delle lapidi. Ciò che però risalta di più all'orizzonte è una gigantesca, pallida luna piena, con sottofondo una traccia musicale malinconica³. Quindi l'estetica del luogo è costruita tramite un contrasto visivo di tipo semantico: mentre Yharnam è tenebrosa, decadente ma popolata, il Sogno è luminoso, elegante ma freddo.

Queste caratteristiche, unite alla totale assenza di nemici e al congelamento del tempo narrativo, contribuiscono a renderne evidente la natura di campo-base frequentato a intervalli regolari, idealmente ogniqualvolta si completa una zona. Simili luoghi videoludici hanno assunto col tempo il nome *Hub*, letteralmente un centro di collegamento che fa da punto nevralgico.

Si tratta di un raro esempio in cui narrazione, riferimenti culturali e enunciazione interattiva si fondono con naturalezza.

Il Sogno del Cacciatore è quindi una dimensione "altra" dal piano "reale" di Yharnam, ma è "reale" in quanto quello che viene fatto al suo interno ha delle ripercussioni autentiche sul personaggio. È qui che egli potenzia il proprio equipaggiamento, acquista oggetti e si rigenera quando ucciso. Si tratta quindi di una *realtà artificiale*, un qualcosa che, nonostante sia palesemente non reale, influenza costantemente ciò che invece è tale nell'universo di *Bloodborne*.

Il Sogno e i Cacciatori sono due riferimenti a altrettante opere, a cominciare dal Sogno che è citazione all'universo narrativo di Howard Phillips Lovecraft. Nello specifico è un rimando al suo racconto più celebre, *Il Richiamo di Cthulhu*. È in quelle pagine che viene per la prima volta accennata questa terribile entità, specificando come egli⁴ sia incagliato in un sonno simile alla morte. Bloccato in una città sottomarina dimenticata, l'unico modo che ha per comunicare è il sogno (Lovecraft, 2012, pp.448-450).

L'allusione non è solo a livello di nome, ma anche di concetto. Tanto nel racconto quanto nel videogioco il sognare di un essere "superiore" ha devastanti ripercussioni sul mondo "sveglio". La storia di Lovecraft riporta di varie persone che hanno captato il messaggio di Cthulhu e a seguito di questo hanno compiuto immonde efferatezze (Lovecraft, *Ibid.*).

L'utilizzo del mezzo onirico come strumento di modificazione della realtà ha una radice nella biografia di Lovecraft stesso. Il "Solitario di Providence" soffrì per tutta la vita di esaurimenti nervosi e emicranie, che gli furono causa scatenante di incubi⁵.

Anche i Cacciatori sono al centro di una citazione, anche se molto meno elaborata. Il simbolo che li identifica è una runa che “pende al contrario”(Bloodborne, descrizione oggetto Runa di Caryll), la cui forma ricorda sia la lettera zeta dell’alfabeto runico norreno (Tolkien, 1937 e 2000, p. 340) sia il simbolo delle vittime sacrificali del manga *Berserk* (Miura, 2008, p. 126). I creativi dietro *Bloodborne* hanno più volte indicato il fantasy di Kentaro Miura tra le loro maggiori influenze (M. Kyrie Hayashi, 2012, p. 121).

5. LA DISSONANZA

Prima di addentrarci nella trama del gioco e nelle riflessioni che è possibile trarne, c’è un problema concettuale da accennare: la *dissonanza ludo-narrativa*. Nell’opera di cui è argomento questo saggio, il quesito arriva esplorando la Città Vecchia (Old Yharnam). In tale zona si può incontrare un NPC (personaggio non giocante) di nome Djura. Riportiamo integralmente il suo dialogo.

“Bene, bene... Come hai fatto ad entrare? Ah, non importa. Che cosa ti porta a Old Yharnam? Non mi interessano faccende di alcun genere, ma non devi disturbare questo luogo. Le bestie non salgono oltre e non sono un pericolo per alcuno. Se ancora insisterai nel dal loro la caccia, allora la darò prima io a te. Mi sono spiegato?”

Bene, molto bene. Io non sogno più, ma un tempo sono stato un cacciatore. Non c’è nulla di più orribile di una caccia. Se ancora non l’hai capito... Queste cose che cacci non sono belve. Sono persone. Un giorno capirai...

Che cosa c’è? Spero di non dovermi ripetere. Vai, ora. Hai l’intera notte per sognare. Sfruttala al meglio.”

(*Bloodborne*, 2015, dialogo con Djura)

Il Sogno quindi non solo è concetto e dimensione “reale” all’interno dell’universo narrativo di *Bloodborne*, ma è anche una costruzione essenziale perché la Caccia possa ogni volta verificarsi e concludersi. Infine, una verità decisamente scomoda: che per quanto ostili, le bestie che i Cacciatori uccidono e uccideranno sono pur sempre degli esseri umani trasformati.

Il concetto di dissonanza deriva dalla divisione tra narrazione attiva, cioè quando ad agire è l’utente (detto anche *gameplay*) e narrazione passiva, ovvero l’utilizzo di filmati (detti anche *cutscene*). Dove nel *gameplay* il giocatore è libero di esplorare il mondo virtuale e agisce attivamente nei limiti imposti dai creatori, nella *cutscene* rimane passivo, assistendo allo sviluppo delle vicende o godendosi il finale del gioco. Come riportato da Barry Ip nel suo *Narrative Structures in Computer and Video Games*:

“Le *cutscene* devono assolvere a tre funzioni: esplicitare la storia o gli eventi del gioco, iniziare una transizione all’interno della storia stessa o del *gameplay*, o mostrare le conseguenze dell’agire del giocatore.”

(Barry Ip, 2011, p. 108)

Queste sono le cause che hanno portato nel corso degli anni alla *cutscene* come strumento ideale per esplicitare la narrativa. Il problema sta nel fatto che il momento maggiormente narrativo presente all’interno di un videogioco medio è proprio la *cutscene*. Questa non solo è passiva, ma neanche appartiene del tutto al *medium* stesso viste le radici

cinematografiche. Ecco il problema: ammettendo che la narrativa è tutta dentro la *cutscene*, il *gameplay* diviene un semplice giustificativo per lo sblocco della *cutscene* successiva.

Ugualmente, qui nasce la dissonanza: se il *gameplay* ha conseguenze sulla *cutscene* (ne permette l'accesso) la *cutscene* non risente di ciò che il personaggio ha dovuto fare nel corso del *gameplay*. Per rendersene conto basta pensare a quando giocando si affrontano antagonisti minori: un atto traumatico come il togliere la vita a un altro essere nel videogioco spesso non ha conseguenze visibili quando compiuto al di fuori della *cutscene*. È un "corto circuito" ancor oggi irrisolto. I creatori di videogiochi sono però divenuti con gli anni assai consapevoli del problema, e numerosi sono stati i tentativi di assottigliare il confine tra questi due tipi di enunciazione. Le soluzioni trovate finora hanno coinvolto *contesto* e *protagonista*: per la prima si inseriscono come nemici aberrazioni, creature dalle sembianze grottesche o mostri per le quali non è possibile provare empatia. È un espediente utilizzato fin dalle origini del videogioco, con gli alieni del celeberrimo *Space Invaders* (Taito 1978).

Per la seconda si imposta il personaggio comandato dal giocatore in modo che possa almeno sopportare il pensiero traumatico di togliere la vita: militari come Big Boss e Solid Snake di *Metal Gear Solid* (Konami, 1999-2015) o i più recenti Morte e Guerra, protagonisti di *Darksiders* (THQ poi Nordic Games, 2010-2013).

Il personaggio di Djura fa capire che il problema della dissonanza esiste anche in *Bloodborne*. Comunque non viene affrontato con l'obbedienza all'uno o all'altro metodo. Con il *gameplay* dominante e le *cutscene* presenti solo se indispensabili, si agisce sia sul contesto che sul personaggio.

Questi è un Cacciatore, quindi obbligato a sopravvivere in una situazione estrema. La sua morte non è mai definitiva finché perdura il Sogno e il suo potere rigenerativo. Il contesto è quello di una città fortemente compromessa, in cui una malattia incurabile trasforma gli umani in belve. Quindi, può permettersi di osare e sopportare il peso di togliere la vita alle belve.

Riprendiamo il concetto del Sogno e andiamo un po' oltre: esso è la trovata del gioco per aggirare la *dissonanza ludo-narrativa*. Non solo giustifica contestualmente il meccanismo di morte e rigenerazione del giocatore, ma lascia intendere che questi impara la Caccia attraverso esso. Quindi quello che facciamo al Sogno forse non è "vero", ma ci dona la mentalità per affrontare Yharnam. Tale contestualizzazione serve a fissare il fatto che il Sogno è intermediario del mondo "reale".

Ma se è vero nella narrazione del gioco, una simile considerazione fa affacciare il dubbio sulla "verità" dell'agire videoludico. In altre parole, fa chiedere quanto ci sia di "vero" giocando a un videogioco. La prima occhiata potrebbe dare come risposta "nulla" (del resto è finzione narrativa), ma la consapevolezza della performance cambia le cose. Tu giocatore interagisci in un contesto, e anche se quello che fai è finto la prestazione è vera. Una *performance* che si autoalimenta, ottimizzandosi con l'accumulo delle ore.

Questo ci porta a interpretare il rapporto Sogno–Yharnam come una metafora della fruizione videoludica stessa. L'utente che usufruisce dell'opera multimediale interattiva non fa niente di reale (non si infila un cilindro e combatte le belve). Ma questo suo muoversi e interagire oltre lo schermo sono resi "reali" dalla prestazione autografa e dalle riflessioni e insegnamenti che ne trae.

6. LA RICOSTRUZIONE

Riassumiamo brevemente la trama che si ricava dal gioco impiegando gli strumenti concettuali appena descritti.

Yharnam è una città in piena espansione, nota in tutto il mondo per la grande concentrazione della ricchezza. Il motore principale di tale sviluppo è il Sangue Curativo,

una sostanza misteriosa che risana qualunque tipo di ferita. Tale sostanza è dispensata e amministrata dalla Chiesa della Cura, istituzione che controlla la città in modo pervasivo. Ma questo Sangue, assunto in maniera eccessiva, porta gli umani a trasformarsi in feroci lupi antropomorfi. Per tenerli a bada vennero pertanto istituite le Cacce, nottate in cui degli addetti (i Cacciatori) si occupavano di riportare le belve a un numero controllabile.

Il personaggio comandato dal giocatore è appunto uno dei Cacciatori. Tuttavia, nel corso della Notte egli viene a conoscenza di segreti ben più viscidati. Scopre che il Sangue è il risultato di un contatto tra gli umani e Grandi Esseri. Ossessionati dalla cupidigia, gli abitanti di Yharnam hanno posto in essere molteplici tentativi di contatto con queste entità “superiori”.

Il primo di questi contatti era avvenuto a Byrgenwerth, un'accademia vicino Yharnam. Fu qui che venne scoperto il mezzo per ottenere il Sangue Curativo. Se ne appropriò uno studente di nome Laurence, che scappò dall'accademia e fondò la Chiesa della Cura. Il secondo contatto avvenne molto tempo dopo, quando Gehrman, il primo dei Cacciatori, supplicò un altro Grande Essere di mandare avanti la Caccia. A rispondergli fu la Presenza della Luna, che generò il Sogno del Cacciatore. In questo luogo fuori dal tempo i Cacciatori venivano tenuti segregati finché la Notte non veniva risolta.

Il terzo contatto avviene invece proprio nella Notte di Caccia in cui si ambienta *Bloodborne*. Ne è responsabile la Scuola di Mensis, branca secessionista della Chiesa della Cura. Gli esponenti hanno preparato un rituale per avere udienza da Mergo, Grande Essere infante. Tuttavia il rituale si è risolto in un fallimento, che ha portato la Caccia a propagarsi all'infinito e ha imprigionato Mergo stesso in un Incubo. Al nostro personaggio non resta che avventurarsi proprio in tale Incubo e liberarlo.

Compiuta questa impresa, la Notte di Caccia giunge al termine. Al giocatore non resta che scegliere: essere rimosso dal Sogno e risvegliarsi nel mondo fisico oppure sfidare Gehrman per prenderne il posto nell'amministrazione della Caccia. Il terzo finale, più segreto, consiste nel combattere direttamente la Presenza della Luna per ascendere a Grande Essere. Quale che sia la scelta, la situazione non sembra comunque avere una fine definitiva, e molto viene lasciato all'interpretazione dell'utente.

7. L'INTERAZIONE

L'interattività è la parte più importante del videogioco, in quanto rende il contributo del giocatore essenziale per la risoluzione del testo. Una volta spiegata la narrazione è necessario interrogarsi su questa caratteristica. Finora l'abbiamo considerata come qualcosa di ovvio e naturale: io-utente influenzo ciò che succede “al di là dello schermo”. Il problema di questa definizione sta nel suo essere troppo generica e non tener conto del tipo di azioni compiute. In *Dezmond*, Dario Compagno colma la lacuna.

“In AC2 [Assassin's Creed II] ci sono due serie di task opzionali in cui il giocatore deve eccellere in particolari abilità. Intanto, le tombe sotterranee degli Assassini, al termine di ciascuna delle quali si trova un sigillo. Una volta superate tutte le (difficili) tombe e conquistati tutti i sigilli si ottiene l'armatura di Altaïr. La seconda serie di task sono gli enigmi attivati dai glifi sparsi per l'Italia. [...] Per entrambe le serie di task si potrebbe parlare di interattività di tipo pull: esistono cioè dei precisi vincoli che direzionano quel che il giocatore deve fare. Non c'è alcuna libertà di scegliere tra percorsi alternativi: si può soltanto risolvere l'enigma e vincere oppure fallire, e allora riprovare o arrendersi. All'opposto sta quella che si potrebbe chiamare

interattività push, quando al giocatore viene data la possibilità di scegliere tra percorsi diversi, tutti parimenti “vincenti” (se la parola ha ancora un senso, in questo caso). Il free-roaming è l’estremo superiore di interattività push, in cui non vi è alcun vincolo all’esplorazione del mondo di gioco.”

(Compagno, 2012, pp. 112-113)

Qualche anno fa, la distinzione tra questi due tipi di interazione era molto più manichea. Non era sbagliato sostenere l’esistenza di videogiochi puramente *pull* (come *Tetris*) o puramente *push* (come *The Legend of Zelda*). Oggi l’ibridazione del *medium* ha reso meno logica una differenziazione così netta. La maggior parte dei videogiochi ha entrambe le forme, pertanto ha più senso confrontarle per capire quale delle due prevalga nell’opera oggetto di riflessione.

Compagno ricava la differenziazione da *Assassin’s Creed II* (Ubisoft, 2009), ma può funzionare anche per *Bloodborne*. Combinando il sistema di quest’ultimo (coesistenza di task obbligatorie e facoltative) con il concetto di interattività *pull* e *push*, possiamo differenziarne i compiti enunciativi.

Interattività Pull

- Creazione del personaggio
- Attraversamento zone obbligatorie
- Combattimenti con i Boss
- Scelta del finale

Interattività Push

- Ricostruzione narrativa
- Attraversamento zone facoltative
- Potenziamento armi/personaggio
- Raccolta/acquisto oggetti
- Combattimento con i nemici minori

Come si evince dallo schema, *Bloodborne* ha una leggera prevalenza del tipo *push*. Non che sia un *free-roaming*: l’esplorazione è vincolata da eventi a innesco obbligato.

Ugualmente, la ricostruzione narrativa è fattibile ma non necessaria alla risoluzione del gioco; il testo può essere apprezzato anche solamente per il gameplay. Ma nonostante questo è proprio questa sua particolare forma di narrativa a avere il legame più intimo con l’interattività. La storia del gioco è esposta attraverso l’interattivo stesso. Il disegno delle ambientazioni, le descrizioni degli oggetti, le meccaniche di gioco le sono necessarie. Dare un contesto alla performance di un giocatore le conferisce credibilità e genera la convincente impressione di partecipare a un mondo “vivo”, che reagisce alle sollecitazioni. Ibridando l’interattività con la narrazione, questa si divide in due: la performance del Cacciatore in una Caccia della quale impara le regole (a cui o ci si adatta o ci si arrende, quindi *pull*) e la scoperta dei segreti che vi gravitano attorno (che può essere approfondita o meno, quindi *push*).

Alla luce di queste considerazioni, torniamo ora alla riflessione di poche righe fa sul ruolo del nostro personaggio. Abbiamo detto che questi scopre progressivamente la storia dietro l’epidemia. Il suo ruolo narrativo è pertanto esterno, e l’unica eccezione è rappresentata nel suo poter scegliere un finale in una rosa di tre. Tuttavia, le azioni che il Cacciatore ha compiuto nel corso del gioco sono state ugualmente importanti, dato che senza di loro la Notte non sarebbe mai arrivata a una conclusione.

A un livello più propriamente interpretativo, il Cacciatore ha funto da tramite per l’utente, che ha potuto in questa maniera costruire un viaggio pienamente autografo.

“Credo che correliamo le nostre esperienze di gioco tramite le storie. Anche se in un gioco la narrazione è poca o nulla, credo che la maggior parte di essi contenga elementi sufficienti (trama,

ambientazione, personaggi, tematiche) utilizzabili per discutere sul videogiocare. Queste storie contestualizzano il nostro agire virtuale. Da una lato, siamo seduti su un divano, premendo dei tasti in maniera coordinata, sbagliando e riprovando; dall'altro siamo il Principe di Persia: manipoliamo il tempo, cercando onore e redenzione, e salvando il mondo.” (Drew Davidson, 2008, p. 381, trad. mia)

Quanto detto da Davidson con *Prince of Persia Le Sabbie del Tempo* (Ubisoft, 2003) è applicabile anche a *Bloodborne*. Quest'ultimo addirittura amplifica la portata di una simile riflessione proprio grazie al suo design concentrato su interazione e esplorazione. Davidson chiama questa procedura *Ludendo Narrans*, giocando narrante, in riferimento alla sovrapposizione di strati narrativi tra l'agire del giocatore, il narrare del principe e l'ascolto della sua interlocutrice. In particolare, egli specifica come il giocatore sia allo stesso tempo sia “autore” della storia che “lettore” di essa (Davidson, 2008, p. 382).

Confrontando le due opere, vediamo come *Bloodborne* utilizzi questo principio adattandolo alle proprie esigenze di narrazione e design. Dove quella del Principe è una storia lineare pensata per risolversi solamente in un modo, la storia del Cacciatore è invece assai più aperta. Oltre alla scelta del finale, vi sono numerosi compiti facoltativi. Ma è proprio con la loro presenza che il *Ludendo Narrans* si compie anche in *Bloodborne*: decidendo di fare (o non fare) un determinato compito in un determinato momento stiamo a tutti gli effetti costruendo una storia giocando. Siamo lettori quando ci facciamo strada nell'ambientazione virtuale, e diveniamo autori quando ricostruiamo, riflettiamo e rielaboriamo la storia della Caccia.

8. IL FANTASY COME SPECCHIO

Per quanto ipotizzata fin da inizio Novecento, l'idea che il fantasy potesse trattare metaforicamente temi importanti è stata riconosciuta come “ufficiale” solo in tempi recenti. La maggiore spinta in questo senso viene dall'analisi di opere seminali del genere come *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien. Sotto lo strato dei riferimenti filologici e religiosi, il romanzo è metafora del secondo conflitto mondiale. Pertanto, la Guerra dell'Anello tra Popoli Liberi e Sauron altro non è che quella degli Alleati contro il nazismo.

Volutamente o meno, il fantasy ha sempre dentro di sé delle tracce dell'epoca che lo produce. Ciò che maggiormente svia dal coglierle sta nella sua tendenza ad ambientarsi in continenti o terre fittizie. Esse sono spesso appositamente create per le narrazioni. È un'obbedienza (anche indiretta) al concetto di “sub-creazione” accennato dallo stesso Tolkien in molti suoi scritti e lettere.

“Secondo Tolkien il fascino della fiaba risiede nel fatto che in essa l'uomo esercita pienamente la sua la sua facoltà di ‘subcreatore’: non per fare ‘un commento sulla vita’, come è di moda oggi, ma per creare, per quanto è possibile, un mondo subordinato e personale.” (C.S.Lewis, 2005, p. 1158)

Riassumendolo brevemente, il pensiero di Tolkien ruota attorno all'idea che l'uomo abbia fin dall'origini l'impulso spontaneo di divenire sub-creatore per spiegare ciò che non riesce a dotare di senso. Da questo nascono i miti e le leggende, poi traslate nel fantasy. Tuttavia il concetto che maggiormente interessa per uno studio accademico del fantasy sta nell'idea che tale genere possa parlare in metafora di temi attuali dell'epoca in cui viene prodotto. Il videogioco non fa eccezione, essendo da sempre contaminato dai concetti del fantastico e del fantascientifico. Secondo le parole del regista Hidetaka Miyazaki⁶, il mondo di

Bloodborne è descrivibile come un contesto di tipo gotico e vittoriano contaminato all'horror e all'immaginario di Lovecraft. Tale fusione viene prima accennata e poi esplicitata una volta scoperto il rituale di Mensis. Fino a quel momento le isotopie erano state gotiche: una città ricca e decadente dove perbenismo e ricchezza celano bigottismi e perversioni aberranti.

La storia del gioco narrata in questo saggio è un monito preciso: la cupidigia porta solo all'autodistruzione. Yharnam è nata come conseguenza della cupidigia dei suoi artefici nei confronti del Sangue. Per vedere realizzati i propri sogni hanno compiuto eccessi terribili, che dopo un iniziale successo hanno portato solo a dolore, disperazione e morte.

Questo per quanto riguarda il messaggio generale. Tuttavia, vi sono altre due metafore, che invece si riconducono all'immaginario gotico. La prima sono le Belve, mentre la seconda sono i nobili di Cainhurst. Questi sono degli umani mutati dal Sangue e avversi agli abitanti di Yharnam. I loro ultimi esponenti sono nobili decadenti, arroccati in un castello vicino alla città. In questo senso, tanto questi nobili quanto le belve sono chiari rimandi a due figure celebri dell'epoca vittoriana: lupi mannari e vampiri.

Il loro ruolo narrativo è analogo. La Belva è il lato incontrollabile dell'uomo, l'inclinazione a divenire omicida crudele che nottetempo compie crimini efferati e sfrutta l'anonimato della grande città. I nobili di Cainhurst invece si riferisce ai vampiri, e ne rispecchia egualmente la metafora dell'aristocratico del tardo Ottocento. Economicamente decaduta ma aggrappata al suo orgoglio, questa classe sociale mostrava comunque fascino, affabilità e manipolazione grazie all'alta educazione ricevuta (Stoker, 1897, 2015). La stessa malsana abitudine di nutrirsi di sangue è metafora del nobile come parassita della società dei suoi tempi, nella quale consuma risorse e non produce nulla.

9. CONCLUSIONE – IL VIDEOGIOCO COME METAFORA E LA SEMIOTICA COME UTENSILE

Bloodborne si dimostra semioticamente scomponibile. Si tratta di una verità importante, in quanto ribadisce ancora una volta che questo *medium* non vive in un "pianeta tutto suo", ma ha radici culturali precise e rintracciabili. La conoscenza e la cultura che vi sono dietro l'immaginario gotico e vittoriano del videogioco sinteticamente analizzato in questo saggio non sono che uno dei tantissimi esempi che questo *medium* è in grado di offrire.

La caratteristica forse più soddisfacente di questa metodologia è stata la sua applicazione in modo naturale: non ha avuto bisogno di "paletti" concettuali che fossero costrittivi per la teoria o per il testo. È stato sufficiente scomporlo risalendone alla struttura più elementare. Da queste fondazioni si è poi potuto proseguire con i pilastri dell'interattività ed infine con i solai della narrativa, fino a arrivare al "tetto" della ricostruzione della storia. Il "duello" intellettuale ingaggiato con *Bloodborne* nel corso di queste pagine è stato questo: trovare un bilanciamento tra metodologia e videogioco, tra teoria e pratica. La semiotica quindi diviene più una "cassetta degli attrezzi" (Peverini, 2012): uno strumento per avventurarci nel testo e capirlo.

Alla radice, tutte le metodologie sono semplici e per spiegare *Bloodborne* occorre farle agire in sinergia. In realtà, la maggior parte dei videogiochi opera in maniera assai meno complicata di esso, risultando analizzabile con una o due metodologie. Se l'analisi sia riuscita o meno è una domanda cui non è possibile rispondere in maniera secca. Ma il fatto che un videogioco "complicato" come questo si sia dimostrato scomponibile da buone speranze sugli altri.

Ecco quindi come il videogioco si dimostra ancora una volta un ricettacolo semiotico straordinario proprio in virtù della sua naturalezza nel combinare media dei più diversi. Volendola mettere in metafora, gli "ingredienti" sono gli stessi di molte altri *medium* e

generi prima di lui ma è il modo di “cucinarli” che fa la differenza. È nella particolare “ricetta” (con l’interattività come “spezia” fondamentale) adottata da *Bloodborne* che ne rende la narrazione non nuova ma inedita.

Questa “ricetta” è basata su di un principio: deve esserci il giusto livello di inferenza da parte di chi gioca. Il suo “riempire” autonomamente i “buchi” lo coinvolge, lo irretisce, lo fa riflettere. È un silenzioso tentativo di divenire universale, il fattore più autentico e forse più vero che *Bloodborne* è affascinante perché non solo si racconta, ma viene raccontato anche da chi vi gioca.

Così come il videogioco è creazione collettiva, con le giuste condizioni può divenire anche fruizione collettiva. Una forma di narrazione innovativa, di cui questo saggio cerca di essere parte.

ENDNOTES

¹ Un esempio evidente è la trama principale di *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2K Interactive, 2006).

² seppure alle volte il confine tra Lore e Background sia effettivamente molto labile.

³ Il Sogno del Cacciatore è infatti l’unica zona del gioco ad avere un accompagnamento musicale costante, due diverse melodie che cambiano se si verifica una determinata condizione.

⁴ Nonostante sia considerabile come non appartenente a nessun genere, Lovecraft si riferisce a Cthulhu con il pronome maschile.

⁵ Cfr. Nota bio-bibliografica sulla vita dello scrittore di Providence contenuta ne *I Racconti del Necronomicon* a cura di Gianni Pilo, 2015, Newton Compton Editori, Roma pp 15-20.

⁶ Cfr. dichiarazioni rilasciate nell’intervista (in inglese) *Drained of Blood* contenuta nella Guida Ufficiale al gioco (2015)

BIBLIOGRAFIA

- AA. VV., 2015a, *Bloodborne Collector's Edition Guide*, Amburgo, FuturePress.
- AA. VV., 2015b, *Bloodborne The Old Hunters Collector's Edition Guide*, Amburgo, FuturePress.
- Alighieri D., 1985, *La Divina Commedia* Edizione Minuscola, Milano, Hoepli.
- Compagno D., 2012, *Dezmond – Una lettura di Assassin's Creed 2*, Ludologica. Milano, Edizioni Unicopli.
- Cook C. (a cura di), 2015, *Dark Souls II Design Works*, Hong Kong, Udon Entertainment.
- D'Armenio E., 2013, *Analisi Semiotica del Testo Videoludico*, E/C.
- Davidson D., luglio 2008, *Well Played - Interpreting Prince of Persia: The Sands of Time*, contenuto in «Games and Culture 3».
- De Blasio E., Viganò Dario E., 2013, *I film studies*, Roma, Carocci.
- Desideri A., Themelly M., 1996, *Storia e storiografia 2 – dall'Illuminismo all'età dell'imperialismo*, Firenze, Casa Editrice G. D'Anna.
- Di Medio A., 2016a, *Dark Souls – Semiotica del Raccontare in Silenzio*, Roma, Universitalia.
- Di Medio A., 2016b, *Parole nel Sangue – Bloodborne*, Roma, Universitalia.
- Di Medio A., Panetta D., 2014, *Assassin's Creed: il Mito*, Roma Universitalia.
- Duranti A., 2002, *Culture e Discorso*, Roma, Meltemi.
- Eugeni R., 2010, *Semiotica dei Media – Le forme dell'esperienza*, Roma, Carocci.
- Fabbri P., 2005, *La svolta semiotica*, Bari, Editori Laterza.
- Fraschini B., 2003, *Metal Gear Solid: l'Evoluzione del serpente*, Milano, Edizioni Unicopli.
- Giuliano L., 2006, *Il teatro della mente – giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Milano, Guerini e associati.
- Gorman L., McLean D., 2011, *Media e società nel mondo contemporaneo*, Bologna, il Mulino.
- Greimas A. J., 1974, *Del Senso*, Milano, Bompiani.
- Greimas A. J., *Semantica Strutturale*, Meltemi, Roma 2000
- Ip B., 2011, *Narrative Structures in Computer and Video Games*, parti 1 e 2, dentro «Games and Culture» numero 6.
- Jakobson R., 1966, *Linguistica e poetica*, contenuto in *Saggi di linguistica generale*, Milano, Feltrinelli.
- Kyrie M. H. (a cura di), 2011, *Dark Souls Design Works*, Hong Kong, Udon Entertainment.
- Landow G. P., 1993, *Ipertesto – Il futuro della scrittura*, Bologna, Baskerville.
- Lankoski P., 2011, *Player Character Engagement in Computer Video Games*, contenuto in Games and Culture 6.
- Lewis C. S., 2005, *Tre Modi di Scrivere per l'Infanzia*, contenuto in *Le Cronache di Narnia*, Mondadori, Cles (TN).
- Lovecraft H. P., Altieri S. (a cura di), 2012, *Il dominatore delle Tenebre – Il meglio dei racconti*, Bergamo, Universale Economica Feltrinelli.
- Lovecraft H. P., Pilo G. (a cura di), 2015a, *I racconti del Necronomicon*, Ariccia, I Mini-mammut Newton Compton.
- Lovecraft H. P., Pilo G. (a cura di), 2015b, *La casa stregata e altri racconti*, Ariccia, I Mini-mammut, Ariccia, Newton Compton.
- Lovecraft H. P., Pilo G. (a cura di), 2016, *L'orrore di Dunwich e altri racconti*, I Mini-mammut, Ariccia, Newton Compton.

DiGRA Italia 2017 Conference: Testi, Contesti e Paratesti Videoludici.

© 2017 Authors & Digital Games Research Association DiGRA. Personal and educational classroom use of this paper is allowed, commercial use requires specific permission from the author.

Maietti M., 2004, *Semiotica dei Videogiochi*, Milano, Edizioni Unicopli.

Marrone G., 2011, *Introduzione alla Semiotica del Testo*, Bari, Laterza.

Miura K., 1989-in corso, *Berserk*, Panini Comics, Modena.

Mizuno R., Natsumoto M., 1999-2001, *Lodoss War – Le Cronache dell'Eroico Cavaliere*, Planet Manga.

Mottershead B., 2007, *ICO – Una favola dell'era digitale*, Ludologica, Edizioni Unicopli, Milano.

Peverini P., 2012, *I Media: strumenti di analisi semiotica*, Roma, Carocci.

Peverini P., 2014, *Social Guerrilla – Semiotica della comunicazione non convenzionale*, Verdellino (BG), LUISS University Press.

Pirandello L., 1993, *Il fu Mattia Pascal*, Milano, Oscar Mondadori.

Poe E. A., 2013, *I Racconti del Terrore*, Ariccia Newton Compton Editori.

Propp V. J., Bravo G. L. (a cura di), 1988, *Morfologia della Fiaba*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi.

Rondolino G., Tommasi D., 2011, *Manuale del Film – Linguaggio Racconto Analisi – Seconda Edizione*, Novara, UTET.

Salmon C., 2008, *Storytelling la fabbrica delle idee*, Roma, Fazi Editore.

Sorice M., 2010, *Sociologia dei mass media*, Roma, Carocci Editore.

Stevenson R. L., 1996, *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde*, Cernusco s/N, Garzanti.

Stoker B., *Dracula*, 2015, Roma, Newton Compton Editori.

Svevo I., 1985, *La coscienza di Zeno*, Milano, Oscar Mondadori.

Todorov T. (a cura di), 2003, *I formalisti russi – Teoria della letteratura e metodo critico*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi.

Tolkien J. R. R., 2001, *Lo Hobbit o la Riconquista del Tesoro*, Milano, Adelphi la Nuova Italia.

Tolkien J. R. R., 2002, *Il Signore degli Anelli*, Bergamo, Bompiani.

Tolkien J. R. R., 2011, *Racconti Incompiuti*, Bergamo, Bompiani.

Traini S., 2006, *Le due vie della semiotica – Teorie strutturali e interpretative*, Milano, Strumenti Bompiani.

Tweet J., 2004, *Regolamento Avanzato all'interno di Dungeons & Dragons Gioco Base*, Milano, Wizards of the Coast.

LUDOGRAFIA

Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, 2K Interactive, Stati Uniti 2006

CAPCOM, *DuckTales* [Nintendo Entertainment System], Disney Interactive, Giappone 1989

FromSoftware, *Bloodborne* [PlayStation 4] Sony Computer Entertainment, Giappone 2015

FromSoftware, *Bloodborne The Old Hunters* [PlayStation 4] Sony Computer Entertainment, Giappone 2016

FromSoftware, *Dark Souls* [PlayStation 3], Namco-Bandai Games Giappone 2011

FromSoftware, *Demon's Souls* [PlayStation 3] Namco-Bandai Games, Giappone 2010

Maxis, *Spore* [PC], Electronic Arts, Stati Uniti 2008

Naughty Dog, *Jak and Daxter* [PlayStation 2] (serie), Sony Computer Entertainment, Stati Uniti 2011-2004

Nintendo, *The Legend of Zelda* (serie), Nintendo, Giappone 1986-2017

Pažitnov-Gerasimov-Pavlovskij, *Tetris* [vari], vari, Russia 1984

Taito, *Space Invaders* [Coin-Op], Midway Games, Giappone 1978
Ubisoft Montreal, *Assassin's Creed II* [PlayStation 3], Ubisoft, Francia 2009
Ubisoft Montreal, *Prince of Persia Le Sabbie del Tempo* [PlayStation 2], Ubisoft Canada
2003

SITOGRAFIA

<http://www.ec-aiss.it>
<http://www.everyeye.it>
<http://www.gamejournal.it>
<http://www.gamejournal.it/archivio/>
<http://www.ign.com>
<http://www.metacritic.com>
<http://www.treccani.it>
<https://twitter.com>
<https://www.youtube.com/user/sabakunoplayer>
<https://www.youtube.com/user/snmpoggi>
<https://www.youtube.com/user/VaatiVidya>