

# Alla ricerca della serialità videoludica

**Matteo Genovesi**

Università degli Studi di Udine  
Dipartimento di Studi Umanistici e del Patrimonio Culturale  
Via Palladio 8, 33100  
Telefono (personale): 347 7483351  
[mattjean@hotmail.it](mailto:mattjean@hotmail.it)

## ABSTRACT

In questo saggio cercherò di individuare le proprietà identitarie più significative della serialità (non solo) televisiva contemporanea, per poi determinare in che modo tali caratteristiche siano implicitamente presenti in determinate pratiche di produzione, fruizione e distribuzione nell'attuale panorama videoludico, facendo riferimento specifico ad alcuni videogiochi pubblicati in formato fisico/digitale destinati alle recenti piattaforme di gioco casalinghe. Il mio obiettivo sarà dunque quello di evidenziare la presenza di una serialità videoludica implicita nell'odierno scenario relativo all'*home gaming*.

## Parole chiave

Serialità, DLC, ripetizione, variabilità, programmi narrativi, worldbuilding.

## INTRODUZIONE

L'accostamento delle parole "serialità" e "videogioco", oggi giorno, può indurre a pensare di primo acchito verso tutte le produzioni episodiche rese celebri dall'avvento di Telltale Games, la società statunitense fondata da Kevin Bruner, Dan Connors e Troy Molander nel 2004 a San Rafael: prendendo come base di riferimento la struttura esplicitamente frammentata della narrativa seriale televisiva e il genere delle avventure grafiche<sup>1</sup>, per poi focalizzarsi su alcuni universi di finzione già saldamente radicati nell'immaginario del pubblico tramite altri media (quali cinema, televisione e fumetti), Telltale Games è riuscita a sancire un punto di importanza fondamentale per riflettere sulla polimorfia del medium videoludico, proponendo titoli suddivisi in più parti rilasciate periodicamente, in cui spesso la moralità dell'utente diventa una chiave importantissima per modificare determinati nodi del piano ludonarrativo<sup>2</sup>. Nonostante l'avvento di questa pluripremiata società, che ha reso espliciti dei processi di produzione-distribuzione-fruizione in serie all'interno del medium (i quali richiederebbero una corposa analisi a parte), alcune caratteristiche espressive della narrativa seriale si possono oggi vedere in chiave implicita anche in molti prodotti destinati all'*home gaming* dalla struttura più tradizionale, ovvero quella che prevede una lunga campagna di marketing mirata a incuriosire il pubblico prima della fatidica data di lancio del prodotto "completo" sui mercati fisici e digitali. In questo saggio cercherò di enfatizzare quelli che sono gli aspetti testuali e produttivi più consolidati nella produzione narrativa seriale, per poi dimostrare, tramite alcuni esempi, come tali aspetti siano presenti implicitamente in

Transactions of the Digital Games Research Association  
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.

alcuni prodotti che non si basano su una struttura esplicitamente frammentata: infatti, come sottolinea Tanya Krzywinska,

“per mantenere l’interesse dei giocatori, ci sono pertanto varie strade con cui un videogioco costruisce l’esperienza dell’utente, le quali hanno una certa equivalenza con i ritmi e gli episodi dei serial televisivi.” (2009, p. 394)<sup>3</sup>

## LAVORI IN CORSO

La serializzazione dei prodotti destinati al mercato dell'intrattenimento ha una lunghissima storia alle spalle, ed ha ormai attraversato tutti i media; focalizzandosi sulla narrativa seriale, la prima opera che viene considerata come apripista risale al 1837, ed è di matrice letteraria: *Il Circolo Pickwick* di Charles Dickens infatti presentava una trama suddivisa in più parti e pubblicate a cadenza mensile in vari fascicoli per volontà del suo autore, che ne articolava lo svolgimento strada facendo, tenendo conto anche delle reazioni dei lettori (Cardini 2004, pp. 25-26). Già a partire da quest'opera dunque è possibile annotare una forte enfasi sul *work in progress* da parte del creatore, che monitora le opinioni di un pubblico coinvolto e partecipa nell'arco del progressivo rilascio dei frammenti narrativi. Questo aspetto è stato notato non solo da Daniela Cardini all'interno di un volume incentrato sui predecessori delle lunghe opere seriali visibili nel medium televisivo, ma anche in altre pubblicazioni dedicate ad approfondimenti legati a media differenti: Monica dall'Asta, durante una riflessione incentrata sulle origini della serialità narrativa nel cinema muto europeo e americano, mette in luce che, sebbene le tecnologie di oggi abbiano ovviamente velocizzato la temporalità discorsiva tra gli autori e i fan, l'invito alla mobilitazione del pubblico nel corso della creazione/rilascio dei vari frammenti è un fattore legato a tutti i prodotti seriali narrativi, visto che la protrazione lungo un periodo di solito esteso, entro il quale avviene contemporaneamente la produzione da parte degli autori e il consumo da parte degli utenti, enfatizza l'importanza della ricezione e delle opinioni di quest'ultimi (2009, pp. 13-21). In molti videogiochi contemporanei destinati alle piattaforme di nuova generazione il lavoro di scrittura e programmazione può durare svariati anni: nonostante i ripetuti test, certi prodotti possono comunque uscire sul mercato con la presenza di alcuni errori sfuggiti agli occhi dei tester, soprattutto quando si parla di consolidate produzioni tradizionalmente legate alla pubblicazione a cadenza annuale; per questa ragione, spesso i forum ufficiali dei videogiochi diventano luoghi di scambio d'opinioni tra gli utenti e i programmatori, con quest'ultimi pronti a cogliere quei consigli potenzialmente capaci di portarli a migliorare un lavoro già “concluso” tramite alcune *patch* mirate a sistemare gli errori inizialmente sfuggiti. Un esempio emblematico è il calcistico *Fifa 17* (EA Canada 2016), che periodicamente propone aggiornamenti per migliorare il prodotto, con tanto di messaggi di ringraziamento verso gli utenti aperti alla critica costruttiva<sup>4</sup>. In questo caso il lavoro continuativo degli sviluppatori non è afferente alla sola sistemazione di eventuali problemi, ma anche alla costante pubblicazione di nuovi materiali mirati a mantenere l'interesse della comunità nel corso di vari mesi, e la famosa modalità di *Ultimate Team* ne è un esempio lampante: basata su un larghissimo database capace di comprendere delle carte collezionabili relative a tutti i calciatori presenti nel titolo, questa modalità chiede agli utenti di formare una o più squadre cercando appunto le carte relative ai singoli calciatori che vorrebbero nel proprio team dei sogni, sistemando al contempo moduli e intesa per farli rendere al meglio delle loro capacità. Nel corso dell'anno, sulla base delle prestazioni degli atleti reali sui veri campi di calcio, escono settimanalmente delle versioni potenziate dal costo maggiore, che incentivano dunque gli utenti a migliorare le proprie squadre accaparrandosi le versioni rinforzate di alcuni calciatori che magari hanno già in rosa da diverso tempo. Il rilascio successivo di altre carte ancor più

potenziate, come quelle pubblicate al termine dei principali campionati europei a fine primavera (quindi circa otto mesi dopo l'uscita di ogni annuale capitolo della saga, che avviene tendenzialmente a settembre), rendono ancor più evidente questo lavoro di monitoraggio continuativo da parte degli sviluppatori sulle reali competizioni, a cui fa fronte una fruizione altrettanto continuativa degli appassionati utenti, stimolati così a un costante miglioramento delle proprie squadre.

## **GRATIFICAZIONE RITARDATA**

La continuità d'intrattenimento sopra evidenziata mette in luce l'enfasi sulla necessaria dilatazione dell'esperienza videoludica, tratto enfaticamente anche della narrativa seriale: come infatti sottolinea Francesco Casetti già negli anni Ottanta, analizzando i cambiamenti nella serialità televisiva di quel periodo,

“gli elementi vengono tenuti il più a lungo possibile, procrastinandone continuamente la fine, esorcizzandone l'esaurimento.” (1984, p. 10)

Al fine di mantenere l'interesse e la curiosità degli spettatori lungo settimane, mesi o anni di trasmissione, è infatti doverosa la presenza di una “formula” predisposta a potenziali aperture continue, capaci di distribuire le gratificazioni degli spettatori lungo periodi medio-lunghi. Come già evidenziato da Steven Johnson, anche i videogiochi rappresentano una forma di gratificazione ritardata molto emblematica (2006, pp. 25-57); Luca Papale si mantiene sulla stessa linea di pensiero, precisando che il raggiungimento di una generica gratificazione, sul piano ludico o narrativo che sia, deve comunque collocarsi in un percorso capace di portare l'utente a esperirne una successiva potenzialmente visibile in un metaforico quanto raggiungibile orizzonte; scrive Papale:

“le regole che assicurano la buona riuscita di un serial sono le stesse che valgono per i videogiochi: offrire gratificazioni a piccole dosi e in maniera intermittente, con la promessa che soddisfazioni più grandi e più appaganti saranno garantite in un futuro che dovrà sempre sembrare a portata di mano.” (2013, p. 147)

Tutte queste conclusioni possono dunque essere applicate perfettamente all'esempio di *Fifa 17* prima riportato, mentre in altri titoli odierni, la gratificazione ritardata risulta particolarmente evidente nei *downloadable contents* (DLC), ovvero i contenuti aggiuntivi scaricabili gratuitamente oppure a pagamento dopo periodi variabili (giorni/mesi/anni) dalla data di rilascio del videogioco base, che possono essere raggruppati a mio parere in due categorie essenziali, quelli ampliativi e quelli integrativi: i primi sono contenuti generalmente corposi, e propongono nuove linee narrative con l'obiettivo di mettere in luce alcuni retroscena importanti rispetto a quanto conosciuto con la versione di base dei titoli che ampliano, presentando eventualmente nuovi personaggi e ambientazioni, seppur generalmente modellati sui medesimi tratti estetici del mondo virtuale basilare, che deve mantenere comunque i propri aspetti distintivi. Questa prima tipologia di DLC generalmente risponde a pretesti di spessore, visto che propone un notevole ampliamento dell'esperienza di gioco espandendo l'orizzonte narrativo precedentemente, parallelamente o successivamente a quello conosciuto con la versione di base. Nel caso dei DLC integrativi invece, i contenuti sono più limitati a un valore puramente aggiuntivo, e si pongono il più umile obiettivo di aggiungere alcuni piccoli elementi che rendano più varia la già collaudata versione basilare dei titoli, senza pensare a espansioni di carattere narrativo. Spesso il grado d'integrazione di questi contenuti è automaticamente presente anche nei DLC ampliativi, che possono mettere in risalto nuovi

elementi integrativi per variare la progressione dell'espansione (ludo)narrativa. Queste due essenziali categorie ovviamente richiedono tempi, costi di produzione e relativi prezzi di vendita differenti: quelli ampliativi possono richiedere svariati mesi di sviluppo, e spesso possono arrivare a costare fino alla metà del prezzo di lancio per la versione base del titolo che espandono; i DLC integrativi invece richiedono generalmente meno tempo nello sviluppo, hanno prezzi di vendita irrisori o addirittura possono essere fruiti gratuitamente. Entrambe le tipologie sono comunque accomunate dal medesimo obiettivo: indurre gli utenti a non lasciare riposto su una mensola il prodotto originale a cui si riferiscono, dilatandone dunque la longevità. Nell'affollatissimo scenario dei titoli odierni ampliati in data postuma a quella del rilascio principale, un esempio emblematico può essere evidenziato parlando in estrema sintesi di *Bioshock Infinite* (Irrational Games 2013) terzo capitolo dell'acclamata saga ideata da Ken Levine<sup>5</sup>: ambientato nell'immaginaria Columbia, un'apparentemente paradisiaca città costruita al di sopra delle nuvole, il videogioco mette l'utente nei panni di Booker DeWitt, un uomo dal passato misterioso incaricato, da un altro enigmatico individuo, di recarsi nella metropoli volante con l'obiettivo di liberare una ragazza dotata di poteri magici chiamata Elizabeth, tenuta prigioniera in una torre da Zachary Comstock, un anziano venerato nella città come una divinità. L'orizzonte narrativo prende subito una piega surreale, che chiama in causa viaggi temporali e realtà alternative, fino a giungere a un finale autoconclusivo soltanto all'apparenza; la successiva espansione ampliativa suddivisa in due parti, *Burial at Sea* (Irrational Games 2013-2014), pone l'utente di fronte allo stesso gameplay conosciuto con *Bioshock Infinite* all'interno della sottomarina città di Rapture, teatro dei primi due capitoli della saga: questa corposa estensione ampliativa non solo induce l'utente ad adattare le sue abilità acquisite con la versione di base all'interno di un altro contesto, arrivando anche a spingerlo verso un più cauto approccio agli scontri nella seconda parte, ma espande e chiarisce molti nodi narrativi, giungendo in conclusione a chiudere un cerchio non soltanto con *Bioshock Infinite*, ma con l'intera trilogia. Qualche mese prima di *Burial at Sea*, comunque, l'opera videoludica di Levine aveva conosciuto anche un'espansione più integrativa, ovvero *Clash in the Clouds* (Irrational Games 2013): questo contenuto poneva i giocatori di fronte a battaglie frenetiche su sei ambienti disponibili, con lo scopo di indurli a perfezionare la performance ripetendola più volte, in modo tale da ottenere un punteggio costantemente migliore, per poi confrontarlo con quello raggiunto dagli altri utenti grazie alla possibilità di vedere le classifiche mondiali per ogni mappa del pacchetto.

## RIPETIZIONE

L'ultima espansione integrativa sopra evidenziata mette in luce un altro tassello fondamentale sia nella prassi seriale che in quella videoludica, ovvero la ripetizione: in ambito seriale, un interessante spunto di riflessione proviene già negli anni Ottanta da parte di Umberto Eco, che analizzando la serialità televisiva di quel periodo, afferma che:

“l'utente crede di godere della novità della storia mentre di fatto gode per il ricorrere di uno schema narrativo costante ed è soddisfatto dal ritrovare un personaggio noto, con i propri tic, le proprie frasi fatte, le proprie tecniche di risoluzione ai problemi...” (1984, p. 24)

Risulta importante dunque che accanto a una necessaria fruizione ripetuta lungo vari giorni/mesi/anni da parte degli spettatori, ci sia anche un'altrettanta ripetuta presenza di determinati elementi interni al mondo di finzione rappresentato; in ambito videoludico, la ripetizione risulta altresì una caratteristica fondamentale durante l'atto di fruizione da parte dell'utente, spesso chiamato a ripetere delle fasi al fine di imparare dai propri errori,

per poi arrivare a una coordinazione oculo-manuale in grado di consentire una padronanza sempre maggiore della sua performance; come infatti sottolinea Carlo Molina, la ripetizione si inserisce all'interno di una condizione tecnica in cui il giocatore arricchisce costantemente la sua pragmatica conoscenza del mondo virtuale (2004, pp. 147-155). Secondo Matteo Bittanti,

“l'essenza del videogame non è tanto l'interattività – nozione ambigua e abusata – ma l'iteratività, la ripetizione con sperimentazione. Il gioco ti consente di riprovare, di tentare nuovamente. Detto altrimenti: il videogioco è un dispositivo didattico, una macchina per imparare.” (2005)

Questa caratteristica risulta particolarmente evidente in tutti quei titoli che basano la loro ossatura ludica sul così detto *trial and error*, che prevede il quasi inevitabile fallimento dell'utente almeno la prima volta che si trova di fronte a un pericolo imprevedibile, costringendolo a ripetere la stessa fase fino a quando apprende la giusta strategia per sopravvivere: degli esempi possono essere due titoli danesi di gran successo, *Limbo* (Playdead 2010) e *Inside* (Playdead 2016). In entrambi i casi, i giocatori controllano dei bambini all'interno di mondi tetri e senza dialoghi, dove l'unico obiettivo è quello di procedere lungo i vari scenari fuggendo dai continui pericoli; proprio come un bambino acquisisce in tenera età quelle conoscenze che gli permettono di stare al mondo, il giocatore acquisisce quelle abilità che permettono al bambino sotto il suo controllo di stare e sopravvivere in quei mondi densi di oscurità, anche a costo di fallire reiterate volte pur di crescere quel tanto che basta: può infatti accadere spesso di cadere in delle trappole per capire prima di tutto che sono presenti, e poi cercare di comprendere come aggirarle in un secondo (o anche terzo, quarto...) tentativo. Del resto, come evidenzia Jane McGonigal, se da una parte il successo è fonte di piacere, dall'altra tende a esaurire la spinta propulsiva a mettersi nuovamente in gioco: di conseguenza, il fallimento diventa una chiave importante per incentivare la volontà di ripetere un determinato passaggio mal andato, col fine di raggiungere un postumo successo ancor più soddisfacente (2011, pp. 69-82). Questa necessaria ripetizione dunque può diventare la base per la dilatazione precedentemente individuata: dando uno sguardo alle video-soluzioni di *Limbo* o *Inside*, condotte da utenti navigati, senza fallimenti e ripetizioni correlate, è possibile notare che la durata sia poco al di sotto dei sessanta minuti nel caso di *Limbo*<sup>6</sup> e dei centoventi per *Inside*<sup>7</sup>, quando invece gran parte delle recensioni evidenziano nelle loro analisi una durata superiore rispetto a quelle visibili nelle video-soluzioni<sup>8</sup>; la necessaria ripetizione per imparare le giuste strategie infatti aumenta ciò che Jesper Juul, nella sua consolidata tassonomia della temporalità videoludica, definisce come *play time*, ovvero il minutaggio effettivo che il giocatore trascorre di fronte al mondo virtuale, da differenziare con l'*event time*, ovvero lo scorrere del tempo all'interno dell'universo di finzione (2004, pp. 131-142). Recuperando il termine di ripetizione in chiave seriale, è necessario sottolineare che oltre al riferimento sull'evidente fruizione ripetuta degli spettatori, e sul costante ritorno di determinati elementi nel corso della progressione, ogni nuovo frammento ovviamente non dev'essere un calco esatto del precedente: le parole sopra citate di Eco, che scrive in un periodo in cui risulta ancora abbastanza netta la divisione tra le serie (articolate in episodi autoconclusivi) e i serial (snodati lungo puntate interconnesse), quindi un periodo diverso dall'attuale costellato da forme seriali ibride, restano comunque ancora importanti perché, pur focalizzandosi sull'importanza degli elementi ricorrenti in ambito seriale, chiamano in causa anche la nozione di novità; risulta quindi possibile individuare un'alternanza tra elementi ricorrenti ed elementi variabili (quanto meno relativi all'apparenza dello spettatore, stando alle parole del saggista italiano), quest'ultimi

potenzialmente capaci di garantire quel tocco di novità necessario. È dunque lecito chiamare in causa ancora Francesco Casetti, che definisce la ripetizione

“come un ritorno di qualcosa che è insieme simile e diverso da quanto l’ha preceduto; dunque non come una riproposizione dell’identico (qual è il caso del calco o della copia) ma come una nuova occorrenza che mescola richiamo e originalità.” (1984, pp. 9-10)

In ambito videoludico, tentare nuovamente di superare una fase dopo un fallimento implica una riconsiderazione pragmatica sulle azioni precedentemente svolte da parte del giocatore, che dunque si ritrova di fronte alla stessa situazione con rinnovate prospettive differenti. Tutto ciò conduce a una caratteristica espressiva tanto importante quanto accomunante tra serialità e videogiochi, vale a dire la variabilità della costanza.

## **VARIABILITÀ DELLA COSTANZA**

Monica Dall’Asta sostiene che

“al testo seriale non si domanda nessuna originalità, nessuna novità assoluta; al massimo un’originalità e una novità relative, un gioco di variazioni all’interno di uno standard prefissato.” (2009, p. 37)

C’è dunque il duplice bisogno di innovativi elementi che riescano a mantenere l’interesse del pubblico, proponendo di volta in volta situazioni/personaggi/ambientazioni differenti dalle precedenti, ma anche la costante presenza di elementi basilari ripercorrenti ogni frammento, per ricordare al pubblico la matrice del racconto. Questa considerazione può rappresentare un importante punto traslabile in ottica videoludica, visto che la variabilità, più o meno emblematica a seconda dei casi, resta una caratteristica che si lega comunque a determinate matrici costanti; come infatti afferma Mark J.P. Wolf,

“un’esperienza videoludica può variare largamente da una partita all’altra. Anche se un giocatore ha le corrette abilità, ci sono spesso corsi d’azione ed aree del gioco che restano inesplorate anche dopo che il titolo è stato concluso molte volte.” (2001, p. 7)<sup>9</sup>

Quest’ultima frase giustifica l’obiettivo di comprendere come possa plasmarsi la variabilità della costanza nei videogiochi: un primo tassello, evidenziato implicitamente da Wolf quando parla di corsi d’azione, può essere visto nella relazione tra le meccaniche basilari e le dinamiche di sviluppo potenziali presenti fin dagli albori del medium. Katie Salen ed Eric Zimmermann affermano che ogni videogioco possiede una meccanica di base, la quale viene ripetuta molte volte dal giocatore, e aggiungono che l’inclusione di varie dinamiche ludiche correlate alle meccaniche basilari è sempre stata una strategia di design adottata dagli sviluppatori fin dai tempi delle prime console domestiche, come evidenziano facendo riferimento al classico *Breakout* (Atari 1976): in questo caso, l’utente deve controllare una piattaforma nella parte inferiore dello schermo potendola spostare a sinistra o destra, con l’obiettivo di far rimbalzare una pallina contro dei mattoni da distruggere, e i due autori enfatizzano che nonostante la presenza di pochissimi ed essenziali input con cui muovere la piattaforma, ci sono tantissime direzioni diverse che la pallina può prendere a ogni rimbalzo, quindi è praticamente impossibile ottenere due partite completamente identiche (2004, pp. 316-323). Spostando questo ragionamento all’interno del panorama videoludico contemporaneo, formato da titoli dalla notevole complessità in fase di programmazione, è ancor più evidente che un numero di

meccaniche basilari (e costanti) magari anche vasto, ma comunque conteggiabile, può permettere la sperimentazione di infinite dinamiche di sviluppo (e variabili) da parte dell'utente nel corso della fruizione, enfatizzando dunque sia la possibilità di ripetere delle medesime fasi per sperimentarne i cambiamenti svolgendo azioni differenti, sia l'incertezza che deve regnare all'inizio di ogni nuova partita. Ciò può essere evidenziato in particolar modo in quei prodotti dal raffinato *level design*: per esempio, in *Dishonored* (Arkane Studios 2012), ambientato nell'immaginaria città di Dunwall in preda a una peste invadente, l'utente controlla in soggettiva Corvo Attano, un uomo ricercato dall'intero paese dopo essere stato ingiustamente accusato di aver assassinato l'Imperatrice; al fine di redimere la sua reputazione, la resistenza offre a Corvo l'obiettivo di colpire i bersagli cardinali dell'Impero che sono realmente coinvolti nell'omicidio. Per farlo, il giocatore può sperimentare in ogni ambiente molteplici approcci diversi, che vanno dagli attacchi diretti con le armi spianate fino ad attente fasi d'attesa per muoversi silenziosamente senza farsi scoprire, arrivando così a uccidere o mettere fuori gioco in maniera non letale i propri bersagli con una gran varietà di metodi, e percorrendo altrettanti molteplici percorsi per giungere nei luoghi cardinali. In questo caso, dunque, a fronte di una costanza stabilita dalla propedeutica descrizione degli obiettivi antecedenti a ogni missione, oltre che a delle necessarie meccaniche di base, fa fronte una variabilità d'approccio a cui il titolo invita esplicitamente l'utente fin dall'inizio, che in questo caso condiziona anche il filmato finale a seconda del caos scatenato durante la progressione. Un altro esempio emblematico sotto questo punto di vista, anche se di genere differente, può essere *Dead Rising* (Capcom 2006), capostipite di una saga che al momento conta quattro capitoli e uno spin-off. In tal caso, l'utente controlla in terza persona Frank West, un fotoreporter che, alla ricerca dello scoop della vita, si ritrova rinchiuso in un centro commerciale invaso da migliaia di zombie e alcuni esseri umani completamente impazziti, con l'obiettivo di salvare sé stesso ed eventuali altri superstiti sani prima dell'arrivo dei soccorsi, fissato a 72 ore dalla sua entrata nell'immenso locale, che corrisponde a circa 6 ore dal punto di vista esterno alla finzione da parte del giocatore: facendo riferimento alla mappatura della temporalità videoludica coniata da Juul citata precedentemente, è possibile notare che a fronte di 72 ore presenti nell'*event time*, ovvero nello scorrere del tempo interno al mondo virtuale, ci sono circa 6 ore o poco più di *play time*, ovvero la concreta quantità temporale in cui il giocatore si trova negli immensi luoghi liberamente esplorabili, fautori di moltissime attività eseguibili; tali attività, spesso segnalate dal walkie talkie che Frank si porta addosso, però non possono essere sperimentate tutte all'interno di una sola *playthrough*<sup>10</sup> a causa dello scorrere inesorabile delle lancette, le quali costringono l'utente a dover fare delle scelte, condizionando così il racconto ludico in toto fino alla possibilità di ottenere diversi finali sulla base delle azioni svolte nell'arco di quelle 72/6 ore. Oltre a rappresentare una importante strategia per dilatare la longevità del titolo, questa necessaria ripetizione dell'avventura, mirata alla sperimentazione di nuove strade precedentemente non considerate e vedere i cambiamenti ludonarrativi correlati, mette in luce come l'incipit, ovvero l'arrivo al centro commerciale, sia lo spunto costante iniziale per evidenziare successivamente dei variabili cambiamenti sulla base delle azioni eseguite. La variabilità della costanza dunque, nei casi di *Dishonored* e *Dead Rising*, si riferisce anche all'esperienza in toto che deriva dal rapporto iniziale tra meccaniche e dinamiche, pensate per essere fruite all'interno di strutture ambientali ampie, che prevedono una notevole libertà di approccio/movimento da parte del giocatore, a cui il racconto ludico fa seguito con determinati cambiamenti nel corso della progressione<sup>11</sup>. Le ambientazioni videoludiche, spesso, offrono un ulteriore spunto per riflettere sulla conformazione della variabilità della costanza, visto che i singoli livelli/zone in cui si dipana la progressione possono essere considerati come micro-strutture che propongono variazioni all'interno di una più grande struttura

inglobante che funge da costante; per esempio: in *Bioshock* (Irrational Games 2007) il capostipite della già citata saga, sebbene l'intera avventura del naufrago protagonista avvenga quasi interamente nella demolita città sottomarina di Rapture, ogni singola zona che si ritrova ad attraversare, pur rammentando la matrice morfologica dell'utopica metropoli nella sua interezza, arreca anche vari aspetti che denotano la presenza di particolari nemici capaci di personalizzare l'ambiente in cui vivono, come accade quando il protagonista si trova a fronteggiare Sander Cohen, un artista impazzito che cerca di mantenere uno stile di vita teatralizzante che collide con l'orrore e la distruzione aleggianti a Rapture. Zone e singoli livelli di un videogioco possono essere considerati come varie unità spazio-temporali all'interno di una costante matrice più grande che li contiene, proprio come si potrebbe dire per una qualsiasi opera seriale dipanata su più frammenti che mantiene intatte alcune caratteristiche costanti ma ne varia altre di volta in volta; come evidenziato recentemente da Evan Skolnick, infatti:

“i livelli di gioco organizzano idee ed esperienze entro discreti, contenuti e assimilabili frammenti. Sono generalmente progettati per avere una loro autonomia, fornendo una soddisfacente unità d'intrattenimento. Allo stesso tempo, si collegano insieme per formare una più ampia esperienza.” (2014, p. 140)<sup>12</sup>

Per rimarcare il concetto, l'autore afferma anche che:

“i livelli di un gioco sono spesso molto simili agli episodi di una serie TV, specie in presenza di una struttura narrativa. Mentre alcuni personaggi e archi narrativi attraversano molteplici episodi o stagioni, ogni singolo episodio generalmente contiene il suo conflitto che è introdotto nei pressi dell'inizio, ed è risolto nell'arco dello stesso frammento di sessanta minuti.” (*Ivi*, p. 147)<sup>13</sup>

## **PLURALITÀ NARRATIVA**

Negli ultimi decenni, le opere seriali, e specialmente quelle televisive, sono state caratterizzate da notevoli articolazioni narrative, con picchi di complessità neanche lontanamente immaginabili prima degli anni Ottanta; accanto a un racconto tendenzialmente costante protratto per più frammenti, se ne affiancano altri più brevi capaci di sancire interessanti intelaiature col nucleo principale: alcuni studiosi, come i nostrani Luca Bandirali ed Enrico Terrone, parlano di orizzontalità e verticalità, riferendosi, rispettivamente, all'arco narrativo principale esteso su vari segmenti e a quello che irrompe nel primo esaudendosi nel giro di minor tempo (2013, pp. 25-27). Questa dicotomia nel mondo videoludico è evidente recuperando le parole sopra citate di Skolnick per poi applicarle a una grande varietà potenziale di titoli: se da un lato infatti una suddivisione simile può essere all'apparenza lampante nei così detti *sandbox*, ovvero prodotti che stimolano l'utente a girovagare liberamente per mappe enormi, lasciando in mano sua la scelta di affrontare missioni primarie utili alla progressione ludonarrativa (accostabili con le trame orizzontali) e altre missioni secondarie opzionali utili per aumentare la conoscenza con gli ambienti e i personaggi che popolano il mondo virtuale (accostabili alle trame verticali), può invece apparire meno immediata in tutti quei generi che prevedono una struttura più lineare e una più circoscritta esplorazione dello spazio, non accostabile a un mondo di possibilità come fanno i *sandbox*. Al fine di evidenziare l'alternanza di plot molteplici anche all'interno di generi che prevedono meno libertà potenziale dell'utente, può essere utile recuperare il duplice concetto di Programma Narrativo di base (PN di base) e Programmi Narrativi d'uso (PN d'uso) originariamente



pensato da Joseph Courtés e Algirdas Julien Greimas (1979), poi applicato al medium videoludico da Agata Meneghelli (2013); in sintesi, se ogni racconto nasce da una mancanza che stimola il soggetto a intraprendere un percorso con la volontà di raggiungere il proprio oggetto di valore, il cammino verso questo auspicato ottenimento può passare tramite più fasi apparentemente secondarie, che portano il soggetto a compiere quei piccoli passi comunque necessari per porre le basi in vista dello scopo postumo finale. Si chiama PN di base quello che rappresenta l'obiettivo finale del soggetto, metaforicamente parlando posizionato in cima a una lunga scalinata, mentre sono PN d'uso tutti gli altri obiettivi necessari al raggiungimento in prospettiva futura del PN di base, altrettanto metaforicamente considerabili come i gradini della scalinata. Questa articolazione può essere accostata all'alternanza tra una trama orizzontale, focalizzata sull'obiettivo primario di un soggetto, e più trame verticali, ovvero piccoli nodi narrativi secondari che si possono inserire nella linea principale interrompendola solo momentaneamente, ma in grado di stimolare il soggetto verso una maggiore conoscenza del mondo in cui si muove chiamandolo a risolvere quesiti all'apparenza meno importanti, ma capaci comunque di intelaiarsi progressivamente con quello che rappresenta il nucleo narrativo basilare della trama orizzontale. Per esempio: in *Dead Space* (Ea Redwood Shores 2008), titolo ambientato in un ipotetico futuro dove la tecnologia ha fatto passi da gigante, permettendo abituali viaggi nello spazio a bordo di apposite navicelle, il giocatore prende il controllo di Isaac Clarke, un ingegnere che, insieme alla sua squadra, riceve un SOS di soccorso proveniente da una astronave alla deriva, la USG Ishimura; una volta entrato in questa claustrofobica struttura, Isaac si trova di fronte a valanghe di mostri che vogliono ucciderlo, stimolandolo così a difendersi e a sancire il suo principale oggetto di valore: la propria sopravvivenza, che rappresenta il PN di base a cui si lega in tal caso anche il genere videoludico di appartenenza, ovvero il survival-horror. Al fine di salvarsi, Isaac deve fuggire dalla Ishimura; ma al fine di fuggire, deve comunque riattivare una navicella interna alla stazione spaziale; al fine di attivarla, deve trovare un nucleo di energia funzionante; per cercarlo, deve muoversi negli angusti ambienti della Ishimura riaccendendo ogni volta la corrente e sistemare guasti elettrici per aprirsi delle strade di continuo, tenendo sempre salda l'attenzione ai numerosi mostri assetati di sangue che lo braccano costantemente. Tutti gli obiettivi correlati al raggiungimento della fuga finale (motore della trama orizzontale) dunque sono PN d'uso (accostabili a piccole trame verticali) praticamente vincolanti al raggiungimento del PN di base, che scandiscono un cammino che deve passare per obiettivi più piccoli destinati al raggiungimento di quello più grande, dilatando l'esperienza. Non a caso, i PN d'uso vengono comunque evidenziati in *Dead Space* come missioni principali al fine di procedere, perché nonostante l'apparente portata minore, restano comunque azioni imprescindibili che Isaac deve compiere se vuole salvarsi. Può anche accadere che un iniziale PN di base in realtà si riveli uno dei vari PN d'uso all'interno di un più ampio e protratto quadro narrativo: recuperando il già menzionato esempio di *Bioshock Infinite*, quello che inizialmente appare come l'obiettivo principale del protagonista, ovvero il recupero della ragazza, accostabile a un PN di base, si concretizza neanche a metà dell'opera, rivelandosi un tassello all'interno di una ridefinita scala di obiettivi più ampia, ovvero uno dei PN d'uso. Per quanto riguarda i *sandbox*, se è vero che la correlazione di primo acchito tra la trama orizzontale snodata lungo le missioni principali e le trame verticali sancite dagli incarichi secondari resti corretta, è pur vero che ogni singola missione principale spesso prevede piccole azioni da svolgere in sequenza per raggiungere un determinato scopo: in *Grand Theft Auto San Andreas* (RockStar North 2004), dove l'utente impersona l'appena scarcerato Carl Johnson, desideroso di lasciarsi una vita criminosa alle spalle, la vicenda prende immediatamente una brutta piega dal momento che Carl scopre tutti i guai in cui si sono

cacciati i suoi familiari, braccati sia da poliziotti dalla dubbia morale e da gang rivali. Fin dall'incipit, l'utente è libero di girovagare nell'immaginaria città di San Andreas e intraprendere (o meno) gli incarichi nell'ordine che vuole, ma dal momento che avvia una missione evidenziata come principale, utile dunque alla progressione ludonarrativa, la libertà esplorativa viene parzialmente ridotta per incentivarlo a svolgere tutte quelle azioni circoscritte a determinate porzioni di spazio e mirate all'ottenimento dell'obiettivo finale di ogni missione che, accanto alle altre, sancisce un progressivo avvicinamento verso l'ottenimento della "tranquillità" familiare; si passa, in tal caso, da ciò che Rafael Chandler definisce un *mythocentric design*, ovvero un processo di scrittura mediante il quale gli sviluppatori si preoccupano di definire i connotati strutturali e morfologici di un mondo liberamente esplorabile da parte dell'utente, a un *logocentric design*, in cui le azioni dell'utente, pur avvenendo nel medesimo mondo, vengono indirizzate verso delle scelte più racchiuse e mirate al superamento di obiettivi definiti (2007, pp. 102-108). In *GTA San Andreas* dunque, così come in molti altri esponenti del genere, la relazione tra orizzontalità e verticalità, al pari di quella tra PN di base e PN d'uso, si evince sia su un racconto ludico articolato lungo più frammenti (missioni principali) e altri eventuali sotto-racconti che l'utente è libero di esperire o meno (missioni secondarie), sia da un punto di vista strutturale, che prevede piccole azioni obbligatorie, ovvero dei PN d'uso, al fine di raggiungere il completamento di una determinata missione; ognuna di queste, inoltre, può essere considerata come PN di base prendendo come riferimento le singole azioni dettagliate al fine di completarla, oppure come uno dei tanti PN d'uso se considerata all'interno della più ampia progressione ludonarrativa composta dai molti incarichi principali. Il rapporto sussistente tra il PN di base e i PN d'uso, indipendentemente dal genere di appartenenza, risulta dunque un tassello importante in grado di evidenziare la pluralità narrativa nei videogiochi odierni, e può provocare una protrazione dell'obiettivo finale.

## **COSTRUZIONE DI MONDI VIVIDI**

Altra caratteristica accomunante certe narrazioni seriali e certi videogiochi è quella relativa alla costruzione di un mondo di finzione molto articolato e in grado di contenere plurime linee narrative, quello che Henry Jenkins definisce *worldbuilding*: lo studioso lo etichetta giustamente come uno dei punti cardinali (insieme, tra gli altri, alla serialità) della narrazione transmediale, ovvero quella talmente ampia al punto tale da distribuire i suoi contenuti su più media differenti, che raccontano in modi assai variegati le singole porzioni di un vasto universo narrativo cercando di ottenere una non semplice sinergia (2010)<sup>14</sup>. In questo paragrafo però non voglio tanto concentrarmi sul concetto di *worldbuilding* in chiave transmediale, ma parlare brevemente di come questa caratteristica, che spesso riguarda i complessi racconti seriali contemporanei, sia visibile anche in ottica videoludica sotto un duplice punto di vista: da un lato infatti esistono quei titoli basati su mondi vasti e articolati che prevedono quasi naturalmente delle estensioni su altri settori d'intrattenimento; da un altro lato ci sono altri titoli che, pur restando ancorati al singolo medium d'origine, narrano esclusivamente tramite degli ambienti magari non vastissimi, ma comunque dotati di una incisiva identità strutturale in grado di raccontare una storia mediante le azioni dell'utente. Nel primo caso, un esempio potrebbe essere rappresentato dal popolarissimo *Mass Effect* (Bioware 2007), che basandosi sulla libera esplorazione di galassie enormi popolate da molte razze aliene, ha visto costantemente approfondirsi ed espandersi il suo orizzonte narrativo tramite altri tre sequel, oltre a vari romanzi e fumetti incentrati sui retroscena alle avventure vissute in ottica videoludica; in tutti gli esponenti di questa saga gli ambienti offerti al giocatore sono vasti e incredibilmente vividi, capaci di invitare l'utente a soffermarsi ad ammirarli ed esplorarli in cerca di indizi utili all'aumento della sua conoscenza sulle varie razze

aliene e sui vari eventi: in questi casi, però, un utente più frettoloso può avere comunque una chiara (seppur parziale) idea sul plot anche senza cercare indizi nell'ambiente, limitandosi dunque svolgere velocemente gli incarichi principali lungo la progressione ludonarrativa. Il discorso cambia, invece, in quei titoli dove l'esplorazione ambientale diventa una chiave fondamentale per comprendere l'orizzonte narrativo e gli eventuali significati correlati: fanno parte di questo insieme tutti quegli esponenti del filone dei così detti (un po' barbaramente) *walking simulator*, ovvero dei videogiochi in cui le meccaniche sono ridotte al minimo (spesso si basano solo sulla possibilità di muoversi) e il grado di conoscenza dell'orizzonte narrativo è legato alla volontà dell'utente di cercare e ragionare sugli indizi sparsi per degli ambienti così metaforicamente "vivi" da poter essere considerati quasi come dei veri personaggi: *Dear Esther* (The Chinese Room 2012) rappresenta un emblematico e poetico esempio di questo filone, visto che il giocatore prende il controllo in soggettiva di un misterioso uomo che si sveglia in una strana isola deserta, e più focalizza lo sguardo su determinati elementi ambientali, maggiori informazioni riceve da parte di un narratore che espone i fatti con un aulico linguaggio vocale; simile nell'impostazione è *Gone Home* (The Fullbright Company 2013), che pone l'utente sempre in soggettiva nei panni di una giovane ragazza, la quale trova la sua abitazione vuota al rientro da una vacanza, e deve scoprire cosa è successo leggendo vari appunti e cercando vari indizi sparsi per l'ambiente, tentando così di ricostruire nella sua mente (come in quella del giocatore) un preciso ordine degli eventi accaduti durante la sua assenza. In tutti questi casi, a prescindere dunque dalla tassatività legata all'esplorazione, sono presenti ciò che lo stesso Henry Jenkins definisce *spatial stories* (2004, pp. 118-130), ovvero le risultanti di un processo di scrittura basato su dei tasselli narrativi fruibili tramite una veicolazione spaziale all'interno di mondi che, indipendentemente dalla loro grandezza, risultano comunque vividi e capaci metaforicamente di comunicare, fermo restando che negli esempi sopra citati l'esplorazione resta appunto facoltativa in *Mass Effect*, mentre risulta fondamentale per un esercizio cognitivo-ricostruttivo in *Dear Esther* e *Gone Home*.

## CONCLUSIONI

Nell'arco di questo saggio ho dunque cercato di evidenziare che alcune procedure di fruizione ed espressione di vari esponenti videoludici usciti negli ultimi anni in formato tradizionale, sono legate implicitamente ad alcune caratteristiche peculiari della serialità (non solo) televisiva contemporanea: le pratiche di monitoraggio e aggiustamento continui da parte degli sviluppatori su alcuni videogiochi già rilasciati, eseguiti con lo scopo di incentivare una costante attività ludica da parte degli utenti, rievoca le tradizionali pratiche di produzione e fruizione continuative afferenti alle narrazioni seriali; l'intermittenza videoludica delle gratificazioni necessariamente dilatate grazie, tra le altre strategie, all'utilizzo dei DLC, rievoca la necessaria dilatazione di ogni opera seriale; la doverosa ripetizione, in ambito videoludico, di meccaniche basilari e tentativi a cui fa seguito una variabilità di risultati tenendo conto delle dinamiche di sviluppo potenziali, richiama le necessarie variazioni all'interno di schemi prefissati delle narrazioni seriali; la pluralità di PN d'uso prima del vero PN di base, in un qualsiasi videogioco, a prescindere dalla sua struttura lineare o più aperta, incontra comunque la molteplicità delle linee narrative tipica della serialità televisiva contemporanea; mentre il *worldbuilding*, che è una chiave per costruire mondi vividi, articolati ed eventualmente frammentati in più parti, al giorno d'oggi può coinvolgere l'intero panorama mediale contemporaneo, videogiochi compresi ovviamente.

## ENDNOTES

<sup>1</sup> La nozione di genere in ambito videoludico è abbastanza delicata, ma in questa sede mi riferirò alle categorie con cui i prodotti vengono etichettati sulla base del gameplay proposto, ovvero sul rapporto tra il sistema e le potenziali azioni consentite.

<sup>2</sup> Per maggiori informazioni su Telltale Games, è possibile visionare un documentario al seguente link: <https://www.youtube.com/watch?v=Ozg8O91dqRA> (ultima visita: 16/07/2017); quanto al termine ludonarrativo: essenzialmente si riferisce a una commistione tra il piano ludico, incentrato sulle azioni dell'utente nelle fasi esplicitamente interattive, e quello narrativo, che fa progredire la narrazione tramite scene d'intermezzo; per approfondimenti, consultare Fulco, I. "LO ZERO LUDICO. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica" in *Per una Cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, a cura di M. Bittanti, pp. 57-98. Milano: Unicopli, 2004.

<sup>3</sup> (Traduzione mia dall'originale: "to retain the interest of players, there are therefore a number of ways that the game structures the player's experience that have some equivalence to the beats and episodes of television serials.")

<sup>4</sup> Come è per esempio visibile a questo link sul forum ufficiale del videogioco, postato da uno sviluppatore: <https://fifaforums.easports.com/en/discussion/232862/fifa-17-title-update-4> (ultima visita: 16/07/2017).

<sup>5</sup> Per maggiori informazioni sulla saga di *Bioshock*, rimando alla mia tesi di Laurea Magistrale, intitolata *Bioshock: il Cerchio della vita*, attualmente consultabile presso l'Archivio Videoludico di Bologna.

<sup>6</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=sm3X1Y\\_Pj3s](https://www.youtube.com/watch?v=sm3X1Y_Pj3s) (ultima visita: 16/07/2017).

<sup>7</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=h1FU-T2EsVA> (ultima visita: 16/07/2017).

<sup>8</sup> Per una panoramica delle recensioni dei due titoli, consultare l'aggregatore [www.metacritic.com](http://www.metacritic.com).

<sup>9</sup> (Traduzione mia dall'originale: "a video game experience can vary widely from one playing to another. Even if a player has the right skills, there are often courses of action and areas of the game which are still left unexplored even after the game has been played several times").

<sup>10</sup> Con questo termine in ambito videoludico si intende il percorso svolto dal giocatore dall'inizio alla fine dell'arco ludonarrativo di un titolo.

<sup>11</sup> Nel caso di *Dishonored*, una progressione troppo caotica in una zona causa la presenza di un maggior numero di nemici nella zona successiva, fino a colmare in un finale oscuro. Nel caso di *Dead Rising*, il mancato svolgimento di ogni attività a cui il protagonista viene "invitato", comporta l'acquisizione di ridotti punti esperienza, e dei finali più tetri.

<sup>12</sup> (Traduzione mia dall'originale: "game levels organize ideas and experiences into discrete, contained, and digestible chunks. They are generally designed to stand alone, providing a focused and satisfying unit of entertainment. At the same time, they also link together to form a larger experience"). Volume consultato in versione digitale.

<sup>13</sup> (Traduzione mia dall'originale: "levels in a game are often a lot like episodes of a TV drama, especially when it comes to narrative structure. While there are larger story and character arcs in TV shows that span multiple episodes and even seasons, each individual episode usually contains its own conflict that's introduced at or near the beginning of the show, and is resolved within that sixty-minute timeframe"). Anche in tal caso il riferimento è da intendersi alla versione digitale del volume.

<sup>14</sup> È lecito precisare che Jenkins aveva esposto nel suo blog i principi della narrazione transmediale nel 2009, per poi richiamarli in causa con alcuni ulteriori spunti di riflessione nel 2010.

## BIBLIOGRAFIA

- Arkane Studios. *Dishonored* [XBOX 360]. Bethesda Softworks, Rockville/Maryland Stati Uniti, 2012. Giocato a partire da novembre, 2012.
- Atari. *Breakout* [Arcade]. Atari, Sunnyvale/California Stati Uniti, 1976. Giocato a partire da dicembre, 2003.
- Bandirali, L., ed E. Terrone. *Filosofia delle serie TV. Dalla scena del crimine al Trono di Spade*. Milano: Mimesis, 2013.
- Bioware. *Mass Effect* [XBOX 360]. Microsoft Game Studios, Redmond/Washington Stati Uniti, 2007. Giocato a partire da dicembre, 2007.
- Bittanti, M. Intervista di Armando Adolghiso. *Armando Adolghiso.it ricreazioni e riscritture*, (2005). [http://www.adolghiso.it/enterprise/matteo\\_bittanti.asp](http://www.adolghiso.it/enterprise/matteo_bittanti.asp) (ultima visita: 16/07/2017).
- Capcom. *Dead Rising* [XBOX 360]. Capcom, Osaka Giappone, 2006. Giocato a partire da giugno, 2007.
- Cardini, D. *La lunga serialità televisiva*. Roma: Carocci, 2004.
- Casetti, F. "INTRODUZIONE." In *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, a cura di Id., pp. 7-18. Venezia: Marsilio, 1984.
- Chandler, R. *Game Writing Handbook*. Boston: Charles River Media, 2007.
- Courtés J., e A.J. Greimas. *Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. Versione italiana a cura di Paolo Fabbri con la collaborazione di Angelo Fabbri, Renato Giovannoli e Isabella Pezzini. Firenze: La casa Usher, 1979.
- Dall'Asta, M. *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*. Genova: Le Mani, 2009.
- Dickens, C. *Il Circolo Pickwick*. Chapman & Hall, 1837.
- EA Canada. *Fifa 17* [PC]. Electronic Arts, Redwood City/California Stati Uniti, 2016. Giocato a partire da settembre, 2016.
- EA Redwood Shores. *Dead Space* [XBOX 360]. Electronic Arts, Redwood City/California Stati Uniti, 2008. Giocato a partire da dicembre, 2008.
- Eco, U. "TIPOLOGIA DELLA RIPETIZIONE." In *L'Immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, a cura di F. Casetti, pp. 19-35. Milano: Bompiani, 1984.
- Irrational Games. *Bioshock* [XBOX 360]. 2K Games, Novato/California Stati Uniti, 2007. Giocato a partire da agosto, 2007.
- Irrational Games. *Bioshock Infinite* [XBOX 360]. 2K Games, Novato/California Stati Uniti, 2013. Giocato a partire da aprile, 2013.
- Irrational Games. *Bioshock Infinite: Burial at Sea* [XBOX 360]. 2K Games, Novato/California Stati Uniti, 2013-2014. Giocato a partire da luglio, 2014.
- Irrational Games. *Bioshock Infinite: Clash in the Clouds* [XBOX 360]. 2K Games, Novato/California Stati Uniti, 2013. Giocato a partire da luglio, 2014.
- Jenkins, H. "Game Design as Narrative Architecture." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, a cura di P. Harrigan e N. Wardrip-Fruin, pp. 118-130. Cambridge, USA: The MIT Press, 2004.
- Jenkins, H. "Transmedia Education: the Seven Principles Revisted." *Confessions of an Aca-fan*. (21 giugno 2010). [http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html) (ultima visita: 16/07/2017).
- Johnson, S. *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti*. Tradotto da Fjodor B. Ardizzola e Francesca Ioele. Milano: Mondadori, 2006.

- Juul, J. "Introduction to Game Time." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, a cura di P. Harrigan e N. Wardrip-Fruin, pp. 131-142. Cambridge, USA: The MIT Press, 2004.
- Krzywinka, T. "Arachne Challenges Minerva: The Spinning out of Long Narrative in *World of Warcraft* and *Buffy the Vampire Slayer*." In *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, a cura di P. Harrigan e N. Wardrip-Fruin, pp. 385-398. Cambridge, USA: The MIT Press, 2009.
- McGonigal, J. *La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e possono cambiare il mondo*. Tradotto da Virginio Sala. Milano: Apogeo, 2011.
- Meneghelli, A. *Time Out. Come i videogiochi distorcono il tempo*. Padova: libreriauniversitaria.it, 2013.
- Molina, C. "LA CONVERSIONE TESTUALE NEL COMPUTER GAME." In *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, a cura di M. Bittanti, pp. 137-195. Milano: Unicopli, 2004.
- Papale, L. *Eстетica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*. Roma: Universitalia, 2013.
- Playdead, *Limbo* [XBOX 360]. Playdead, Copenhagen Danimarca, 2010. Giocato a partire da novembre, 2011.
- Playdead, *Inside* [XBOX ONE]. Playdead, Copenhagen Danimarca, 2016. Giocato a partire da luglio, 2016.
- RockStar North, *Grand Theft Auto: San Andreas* [PS 2]. RockStar Games, New York Stati Uniti, 2004. Giocato a partire da dicembre, 2005.
- Salen, K., ed E. Zimmermann, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, USA: The MIT Press, 2004.
- Skolnick, E. *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*. New York: Watson-Guptill, 2014.
- The Chinese Room. *Dear Esther* [PC]. The Chinese Room, Brighton Regno Unito, 2012. Giocato a partire da gennaio, 2013.
- The Fullbright Company. *Gone Home* [PC]. The Fullbright Company, Portland/Oregon Stati Uniti, 2013. Giocato a partire da gennaio, 2014.
- Wolf, M. *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press, 2001.