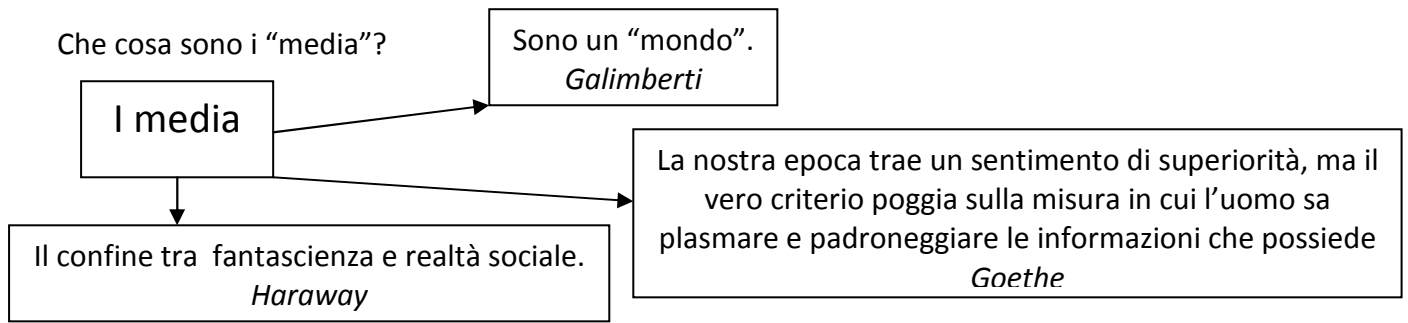


I videogiochi



Il **Videogioco** diventa il miglior strumento mediatico immaginativo, ma non tutti hanno una funzione narrativa perché in alcuni la trama non è neanche accennata e l'unico scopo è quello di condurre una sfida.

I videogiochi "narrativi" sono una sorta di genere trasversale che contiene al suo interno "racconti interattivi" che hanno a che fare con gli "eroi". Il videogioco viene definito anche come un artefatto culturale dove la società mette in scena se stessa. I videogiochi narrativi utilizzano:

La letteratura infantile

La fiaba – può servirsi del linguaggio mediatico (soprattutto con il **videogioco** = *il miglior strumento immaginativo*) senza alterare i propri simboli e le proprie metafore ma assumendo forme ed espressioni diverse, grazie alle "rivoluzioni" tecnologiche.

Nella **letteratura infantile** abbiamo:

- Le fiabe come "Mille e una notte";
- Il giallo metropolitano
- Il Noir come "Spry stories"
- Storie sui Samurai del Giappone
- Storie di fantascienza

Nel videogioco si utilizzerebbero:

➤ filtri particolari
capaci ad:

- ❖ avere una valenza educativa;
- ❖ aprire "orizzonti".

Lo sguardo
del bambino

è sempre teso a scoprire ciò che si nasconde al di là dell'apparenza e il desiderio di trovare un senso all'esistenza.

La letteratura per l'infanzia, che diventa crocevia di differenti approcci metodologici, ha la capacità di trasportare "altrove" e di realizzare sogni aiutando così a crescere.

Nel videogioco "narrativo", vi è l'identificazione con l'eroe, che si rivela come elemento identificatore della vicenda narrata, attraverso la narrazione interattiva.

I mondi simulati nel
videogioco sono
LABIRINTI
dove i giocatori si
perdono ma sono spazi
magici con metafore
dello specchio.

Per non perdersi tra i "labirinti" del videogioco è importante riconoscere e a riconoscersi anche attraverso le storie videonarrate

Capitolo 1 - Le contaminazioni

Il mondo prima della televisione (anni '40) equivale al mondo prima della rete (anni '80)
Gibson

Il narratore

È una figura che mantiene inalterato il suo valore nonostante siano trascorse epoche differenti.

promuove

interpreta

quei racconti o quelle storie della letteratura dell'infanzia che siano ben riconoscibili con i medium.

la narrazione

è confermata come uno degli atti più caratterizzanti dell'umano.

I videogiochi

permettono

Ha una vasta letteratura ma in poche occasioni lo studioso si è rivolto ai prodotti multimediali.

di accedere attraverso "altri mondi" e proporre alternative all'ovvio ed al banale.

Trovano un punto in comune perché vi sono videogame basati sulle trame narrative:

mitologia

Presuppongono:

- L'accettazione temporanea del ruolo;
- di diventare un personaggio "illusorio";
- di indossare i panni di un "alter ego" mediatico;
- di vivere temporaneamente un'avventura.

I classici della letteratura

fiabe

Lo sguardo del lettore - bambino

- si lascia risucchiare dall'intreccio;
- si proietta emozioni - sentimenti e li fa vivere;
- sa accettare di essere "guardato" dalle immagini;
- assiste al libero fluire delle parole - figure;
- subisce il fascino ma non si subordina mai.

Gli obiettivi dei videogiochi narrativi sono:

- di "riscrivere" o meglio di "reconfigurare" in linguaggio multimediale i testi insieme ad altri indizi connessi (immagini, suoni) per offrirli ad un nuovo consumo commerciale;
- l'utente è l'anima che muove un corpo digitale
- di rinnovare profondamente il modo di raccontare storie.
- l'esaltazione delle potenzialità immedesimative del videogame;
- di aver trovato una nuova linfa e nuove possibilità per la letteratura dell'infanzia.

Il limiti dei videogiochi narrativi è:

- ✘ lasciare uno "spazio" limitato all'immaginazione e all'intervento personale del soggetto-giocatore.

I videogiochi narrativi

Hanno rinnovato il modo di raccontare storie.

danno una grande svolta dell'immaginario.

hanno ispirato il "cinema degli anni '70 che adattò le sue trame ricreando scene ispirate a quelle dei videogiochi.

Ricche di intrecci e di significati.

Punti di vista esterni sul videogioco:

Gli altri Media

Cercano di fornire un'opinione con sguardo critico, osservandolo sotto un altro punto di vista e tenendo le dovute distanze.

L'immaginario contemporaneo

È ricchissimo di rimandi alle problematiche che riguardano l'utilizzo dei videogame (es. simulazione di atti di violenza)

Tematiche cinematografiche portanti dei videogiochi

| Wargames | Tron | Nirvana |
|--|---|--|
| Protagonista è David Lightman, studente americano, abile ad usare il computer. Ingenuamente contatta Joshua, il super-calcolatore del Norad, rischiando di portare il mondo intero alla catastrofe finale. | Kevin Flynn, ideatore di videogiochi di grande successo, nel tentativo di dimostrare una frode compiuta nei suoi confronti si fa digitalizzare all'interno della Realtà Virtuale, coincidente con il mondo dei programmi elettronici. | Si assiste ad un drammatico rovesciamento dei termini a causa di un virus informatico Solo prende coscienza di sé e comprende la drammaticità del suo destino: di partita in partita, muore e rinasce in modo ciclico. |
| Metafora potente: L'avvento di nuove tecnologie e di nuovi prodotti ancora poco conosciuti si trasforma spesso nel veicolo privilegiato dello scatenarsi della paura incontrollabile. <u>Ogni scoperta viene interpretata come forma di precarietà.</u> | Metafora: Per rendere credibili l'accesso al Mondo Altro, il regista sceglie un'ambientazione fatta di forme geometriche e fasce di luce colorata, intensa ed abbagliante. <u>Con l'avvento della Rete si è scatenato il timore di perdersi in rete</u> | Metafora Il rischio evidenziato da Salvadores è quello dell'annullamento della personalità, <u>l'ansia di acquisire la consapevolezza della propria "reale" realtà e riscoprirsi portatori di un'esistenza inautentica destinata a rivelarsi del tutto fallimentare.</u> |
| Parole-Chiave per definire la Rete: <i>Mondo "altro"/ Realtà Virtuale/ Altreve/ Universo Parallelo</i> | | |

Nella seconda metà degli anni '80

La cyberpunk – uno dei filoni rivoluzionari che ha anticipato il genere letterario della **Fantascienza**

Ha il compito di mostrare in maniera traslata le contraddizioni, le angosce, le paure le aspettative e le speranze che attraversano la contemporaneità.

Questo genere letterario deve il suo avvento al mondo dei videogiochi che, grazie all'evento delle nuove tecnologie informatiche ha scaturito un nuovo periodo della storia dell'uomo:

La Terza Fase = l'ambiente virtuale funziona come "Seconda Natura".

Si muovono personaggi che hanno a disposizione "due corpi" e "due esistenze" (*borderline*). Essi hanno un ruolo sociale secondario e vivono di espedienti senza avvertire la drammaticità della fine di un'epoca.

I romanzi più rappresentativi della "cyberpunk" di prima e seconda generazione sono:

| "Neuromante" di William Gibson | "SnowCrash" di Neal Stephenson |
|---|---|
| Il negromante, con poteri sciamani, po' essere il tramite tra il mondo dei vivi e dei morti, ma vi è l'impedimento della carne per muoversi nel web | Il "virtuale" è vissuto come un "reale" oramai degradato dove ciò che si deve fare lo si fa per sopravvivere. Il protagonista compie gesti per sé |

Nella letteratura di infanzia

La cyberpunk

ha trovato la sua realizzazione con gli autori Pat Cadigan ed Ermanno Gallo dove si ha sempre il passaggio continuo dal reale al virtuale e quando questo genere letterario arrivò in Italia, il nostro Paese non era pronto per affrontare queste nuove tematiche.

continua con una 2^a generazione di autori

Corpo Virtuale e Bit scomparirono presto dalle librerie e dai magazzini

Nel castello dei Sogni di Stephen Bowkett

I personaggi di "carta" anche se giocano tra le pagine di un libro sanno trasformare questo da luogo seducente a luogo di solidarietà e di iniziazione.

Trama: tre amici, Surfer, Rom e Kiltroy, imbattibili gamer intenti nell'esplorazione di un videogioco con draghi sputafuoco e un Medioevo accattivante e pericoloso. Due dei tre amici riescono a fermarsi mentre Surfer è stato affascinato dalla figura di Xenia. Gli amici tenteranno sempre di fermarlo ma solo nel momento che Surfer riconosce in Xenia, il Signore del Buio. Infine riescono a sconfiggerlo definitivamente.

Lo sguardo dell'Infanzia

dovrebbe mantenere

viene evidenziato dallo sguardo stupefatto dei bambini che facilmente smaschera gli inganni.

Il videogiocatore

Non è un "consumatore" passivo dei videogiochi narrativi ma un "Creatore" di storie, in grado di accedere al mondo vivo e pulsante che si trova oltre lo schema rigido della trama.

solo con questo particolare "sguardo" riuscirà ad accedere alla profondità della trama superandone i limiti mediatici.

È importante studiare i prodotti multimediali, come i **videogame narrativi** per indagare le implicazioni che il **videogiocatore acquisisce**, soprattutto nei suoi processi educativi.

Questo concetto dello sguardo infantile viene ribadito anche in "La guerra dei bottoni" di Pergoud quando conclude con questa frase: "e dire che quando saremo grandi, saremo magari scemi come loro". Si vuole evidenziare che gli adulti assumono atteggiamenti diversi.

Altri videogiochi con rimandi si sono ispirati a **M.U.D. (Multiplayer User Dungeon)**

Everquest

The Sims

Counter – strike

I videogiochi hanno portato così la narrativa "altrove", poiché tutto ciò che è mistero è vicino al gioco, ma è necessario che la parte della fantasia e del divertimento venga privilegiata e che il mistero venga inteso come segno di trasformazione. Tutto questo verrebbe prodotto dalla contaminazione immaginativa tra i linguaggi mediatici. La narrazione infatti riesce a scomporre, ricomporre, ordinare, rimescolare e moltiplicare la vita dandone una trasformazione con un senso nuovo e rinnovato.