

That Dragon, Cancer:
tecniche narrative del vissuto ludico
(*That Dragon, Cancer: narrative techniques of the gameful
experience*)

MARCO SEREGNI, FRANCESCO TONIOLO¹

Abstract

This paper explores the emotional relationship between game experience and real experience in That Dragon, Cancer (Numinous Games 2016), a video game about Joel, a 4-year child, and his fight against cancer. The approach of this paper combines game studies and philosophy. The first part introduces the procedural rhetoric of this video game, to understand how the game can influence reality through its game mechanics. Then, the paper presents some of these game elements: the effects of video game language, the universalization of the experience through visual and spatial design choices, and the question of time. The aim is to discuss the game's effectiveness in the production of a possible change in real life, on a psychological, political and relational level.

Keywords: Videogame, Virtual, Cancer, Language, Time

Abstract

Il saggio affronta la relazione emozionale fra l'esperienza videoludica e l'esperienza reale partendo da That Dragon, Cancer (Numinous

¹ Il saggio è stato progettato e scritto congiuntamente dai due autori. Marco Seregni ha curato in particolare la stesura dei paragrafi 2.2, 3.2, 4.2, 5.2 e 6, mentre Francesco Toniolo ha curato in particolare i paragrafi 1, 2.1, 3.1, 4.1 e 5.1.

Games, 2016), videogiochi che ripercorre la malattia e la morte di Joel, un bambino di quattro anni. L'approccio proposto combina l'ambito dei game studies con la filosofia. La prima parte dell'articolo introduce le componenti che caratterizzano la retorica procedurale di questo videogiochi, per mostrare in che modo possano influenzare la realtà attraverso le sue meccaniche ludiche. In seguito vengono analizzati, in quest'ordine, alcuni specifici elementi di gioco: gli effetti del linguaggio videoludico, l'universalizzazione dell'esperienza tramite scelte visive e spaziali di design, il modo con cui il videogiochi gestisce la temporalità. L'obiettivo del saggio è quello di riflettere sull'effetto del gioco nel produrre possibili cambiamenti nella realtà, dal punto di vista psicologico, politico e relazionale.

Parole chiave: videogiochi, virtuale, cancro, linguaggio, tempo

1. Introduzione

That Dragon, Cancer (Numinous Games 2016) è un videogiochi dalla forte componente narrativa che, alla sua uscita, ha fatto parlare di sé per il tema trattato. È uno di quei videogiochi che ha contribuito ad ampliare lo spettro emozionale normalmente presente all'interno del medium (Isbister 2017: 132), con la sua scelta di proporre il tema della malattia e della morte - causata da un tumore - di un bambino. Il videogiochi è caratterizzato da una forte componente autobiografica, poiché le vicende che presenta sono state vissute da Ryan e Amy Green (i creatori del gioco) quando hanno perso il loro figlio Joel, morto all'età di quattro anni dopo una lunga malattia. Ciò che rende *That Dragon, Cancer* un esempio significativo del potenziale influsso di un videogiochi sulla realtà, tuttavia, non riguarda tanto - o meglio, non solo - il fulcro della sua vicenda, ma il modo con cui i suoi creatori hanno utilizzato gli elementi strettamente ludici, legati al *game design* e al *level design* per esempio, per narrare quell'evento. È in tal

prospettiva che esso diventa un esempio significativo di interscambio - emotivo ed esperienziale - fra mondo reale e videoludico, perché mostra con chiarezza la rilevanza delle specificità videoludiche nel riuscire a presentare un vissuto individuale, collettivizzandolo, mantenendo anche riconoscibili gli ideali dei suoi creatori senza renderli ludicamente invasivi.

Essendo nota l'importanza dell'ermeneutica nella costruzione e stabilizzazione del cerchio magico² si è scelto, prendendo come caso di studio questo specifico videogioco, di analizzare in che modo le sue modalità espressive-interattive possano realizzare quel rapporto dialogico fruitore-opera che caratterizza il godimento di un'opera in senso lato (dalla scultura al testo³ alla musica). Infatti, uno degli scopi dello scritto è dimostrare che il videogioco è un'opera umana in tutto e per tutto, perciò aperta a un orizzonte di senso non riducibile alla mera serie binaria dei dati che vanno a comporlo. Per innescare questo rapporto dialogico, infatti, si ricorre - seppur con metodi propri del videogioco (a partire dal *game design*) - a tecniche già note all'ermeneutica classica e alla storia del pensiero. Tutto ciò con possibili ripercussioni sul mondo reale, dall'antropologia alla bioetica e alla politica.

² Il cerchio magico definisce un mondo temporaneo, che può partir da uno spazio fisico, in cui si colloca idealmente una certa performance o una attività ludica e che fa emergere nuovi significati come cause ed effetti di tale attività (Salen, Zimmerman 2003). Questo concetto è stato correlato e confrontato col circolo ermeneutico, in cui le parti e l'insieme si richiamano vicendevolmente in una circolarità che fonda l'interpretazione (Horban, Maletka 2019), figurabile come una spirale o uno spazio liminale che si apre al giocatore per la durata della sua esperienza videoludica (Arsenault, Perron 2009; Chen 2014), anche grazie all'interfaccia (Caracciolo 2011). A proposito dell'ermeneutica nei *game studies*, si ricordano inoltre i suoi legami non mutualmente escludibili con la componente pragmatica del gioco (Poole 2000) e il suo ruolo nel dibattito sulla dissonanza ludonarrativa (Roth et al. 2018). Sono temi che innervano i *game studies* da diverso tempo: si veda, per esempio, il ruolo dell'ermeneutica nella definizione del testo ergodico fornita da Aarseth (1997).

³ Sull'apertura di senso del testo e a proposito dell'importanza dialogica col fruitore si pensi allo scritto di Ricœur *Il modello del testo*. La visione di Ricœur, specificamente legata alla dimensione del *detto* (v. *Autrement*), può essere tralata per la lettura dell'opera umana in quanto tale.

2. Game design tra emozione e ragione

2.1. *Unit operations e retorica procedurale*

Fra i diversi studiosi che hanno realizzato modelli teorici per definire gli effetti delle pratiche videoludiche, Ian Bogost rimane probabilmente, al momento, colui che ha saputo formulare la più compiuta e comprensiva analisi sugli effetti reali che un videogioco può produrre, in termini tanto retorici quanto pragmatici, attraverso la sinergia fra meccaniche di gioco ed elementi narrativi.

Sono due, in particolare, le nozioni che è utile recuperare. La prima è quella delle *unit operations*, cioè "blocchi" che definiscono «modes of meaning-making that privilege discrete, disconnected actions over deterministic, progressive systems» (Bogost 2006: 3). Sono particelle di senso che, unite proceduralmente in vario modo, producono differenti significati. Queste *unit operations* sono inoltre condivise dai videogiochi con altre espressioni medialità e il ricorso a esse consente una nuova forma di comparazione, osservandone le unità minime e il loro significato, che evita di inseguire il precedente dibattito fra ludologia e narratologia⁴. *That Dragon, Cancer*, per esempio, presenta in diversi momenti una visuale in prima persona che condivide non solo con i videogiochi FPS (*First person shooter*), ma anche con tutte le forme di «epos della soggettivazione», una delle tre figure della condizione postmediale secondo Eugeni (2015: 49–63). Questa singola unità, legata alla visuale, assume però valenze radicalmente differenti a seconda di come essa viene proceduralmente lega-

⁴ Semplificando e riassumendo: mentre gli studiosi identificabili come narratologi proponevano di studiare i videogiochi alla luce di discipline e metodi preesistenti (come, appunto, la narratologia), i ludologi ritenevano che fosse necessario fondare nuovi paradigmi e nuovi strumenti per analizzare questo medium (Salvador 2013: 49–58).

ta alle altre. La prima persona degli FPS contribuisce spesso⁵ a veicolare l'inserimento del soggetto nell'attività distruttiva e frenetica di questi videogiochi, definibili come un rovesciamento carnevalesco e grottesco dei concetti di violenza e di potere (Klevjer 2005: 152–170) e, affiancato ad altre unità di senso, contribuisce a spiegare il legame fra alcune figure intermediali di cinema e videogiochi. In *That Dragon, Cancer*, invece, un elemento tecnico-visivo (il passaggio continuo dalla prima persona a un punto di vista disincarnato e viceversa) assume già una sua differente valenza retorica, rafforzata dal dialogo con altre *unit operations*, che vanno a confermare l'interpretazione. Come verrà indicato più dettagliatamente in seguito, *That Dragon, Cancer* pone il giocatore davanti alla storia di specifici e definiti personaggi, ma al tempo stesso offre degli elementi che ne favoriscano l'universalizzazione. Il cambiamento del punto di vista costituisce, in tal senso, uno degli elementi che vanno a definire questo binomio: si controlla il personaggio, ma lo si osserva anche dall'esterno⁶.

La seconda nozione recuperabile dall'analisi di Bogost – e legata alle *unit operations* – è quella della retorica procedurale. Egli sottolinea, in primo luogo, che fra le quattro caratteristiche essenziali degli artefatti digitali secondo Janet Murray (1997) – proceduralità, partecipazione, spazialità, finalità enciclopedica – la prima risulta essere preminente rispetto alle altre tre (Bogost 2007: 4). Una volta definita la retorica procedurale come una pratica di persuasione attraverso i processi (così come la retorica classica persuade attraverso le parole), Bogost chiama *persuasive games* quei videogiochi che riescono a presentare una funzionale retorica procedurale (46). Questa defini-

⁵ Ma non in modo categorico o esclusivo, come ricorda lo stesso Bogost (2005) riflettendo sul rapporto fra i motori di gioco e la retorica degli sparatutto che con essi sono stati realizzati.

⁶ La modulazione del punto di vista «consente dunque di manipolare il rapporto fra giocatore e simulacro sia cognitivamente (nel rispetto dei mondi doxastici) che pateticamente (agevolando o impedendo un'identificazione di tipo passionale)» (Maietti 2004: 127).

zione non costituisce un sinonimo dei *serious games*, cioè dei videogiochi ideati con un intento primario che non è quello del divertimento, ma della presentazione di tematiche politiche, ambientali o sociali attraverso una modalità attivamente partecipativa (Dörner *et al.* 2016)⁷. Molti di questi videogiochi sono chiaramente costruiti intorno a una forte retorica procedurale persuasiva, ma tale retorica non è riscontrabile solo in simili artefatti, che spesso si pongono in aperto contrasto con le produzioni *mainstream*, ma anche in alcuni prodotti commercialmente di successo (Bogost 2007: 54–59). *That Dragon, Cancer* si colloca in una posizione interstiziale⁸, perché non è certamente progettato – nella sua retorica procedurale di base – per veicolare un senso di “divertimento”, ma al tempo stesso non sembra inseribile appieno in quello che Bogost definisce *fun’ (fun prime)*: «a kind of alternate-reality fun that entails the social, political, and even revolutionary critique that Benjamin first envisioned for mechanically reproducible art» (Bogost 2006: 119). Per quanto emergano con chiarezza le idee del creatore di *That Dragon, Cancer* (sulla fede, per esempio), manca un messaggio strettamente politico che sia esplicitamente veicolato dalle meccaniche di gioco, come avviene invece in *serious games* – peraltro menzionati anche da Bogost – come *September 12* (2003) di Gonzalo Frasca o i videogiochi di Molleindustria. Ciò non significa che la retorica procedurale non sia finalizzata ad

⁷ Al tempo stesso non è avvicinabile alle differenti forme di *gamification* (l’uso di elementi di *game design* in contesti non ludici: Werbach, Hunter 2012; Viola, Idone Cassone 2017) né alle differenti forme semi-ludiche mappate da Mauro Salvador (2015). È anche utile ricordare che per alcuni queste pratiche sono un «tentativo di cooptazione del gioco da parte della logica della produzione tardo capitalista» (Fasone 2017: 360) o una *marketing bullshit* (Bogost 2014).

⁸ Auxier (2018: 108), nel definire *That Dragon, Cancer* un videogioco empatico basato sulla narrazione, lo colloca nei *serious games*; tuttavia, il discrimine della narrazione empatica introdurrebbe fin troppi videogiochi in questo campo. Trépanier-Jobin (2016: 113) lo definisce invece un videogioco *expressive*, indicando poi come non sia possibile tracciare distinzioni troppo nette fra giochi *serious*, *expressive* e *persuasive*. Le oscillazioni dipendono, del resto, dai differenti modi con cui si delimitano questi termini, il che spiega perché – per esempio – Giuseppe Franchi sostenga che tutti i videogiochi sono in realtà *serious* nel loro essere «potenzialmente persuasivi» (2016: 83).

avere una qualche forma di impatto sulla realtà. Come ricorda Jane McGonigal i (video)giochi possono avere un reale ed effettivo impatto, andando potenzialmente a cambiare il mondo, e fra gli esempi da lei citati ce n'è anche uno finalizzato a favorire la ricerca sul cancro (McGonigal 2012: 236–240). Pure *That Dragon, Cancer* ha contribuito alla ricerca, finanziandola (Paget 2016) e anche in tal senso ha dunque prodotto un impatto sulla realtà, ma le sue dinamiche videoludiche non sono direttamente finalizzate a tale obiettivo.

2.2. *Concetti e sentimenti: influenze reali tra bioetica e politica*

A ben vedere questa, però, è solo la punta dell'iceberg. Mentre gli effetti sulla ricerca possono essere quantificati direttamente, nonostante certi evidenti limiti - nessuno può sapere con certezza quante persone abbiano deciso di donare in seguito e per via dell'esperienza di *That Dragon, Cancer* -, sono più difficili da stimare gli effetti politici in senso stretto. Il gioco, infatti, grazie anche alle scelte del gameplay, fornisce una serie di *input* che possono dar seguito a una catena di riflessioni in ambito bioetico di non poco conto. Una di queste riguarda l'eutanasia. Fino a che punto è legittimo considerare la tutela della vita di un individuo *tout court*, a prescindere dalla qualità della vita stessa? Qual è il limite della tollerabilità del dolore? La riflessione astratta - cioè quella teorica, manualistica - si muove su un orizzonte sostanzialmente intellettivo; ed ecco che quindi è possibile giustificare le proprie posizioni agganciandosi direttamente a sistemi teorici classici della filosofia, anche originariamente estranei alla tematica. Si pensi al recente testo di Corbellini e Lalli (2016) in cui si argomenta a favore della libertà di autodeterminazione mutuando il concetto di libertà dalla teoria del libero mercato di John Stuart Mill. D'altra parte ragionamenti analoghi sono svolti da chi si oppone all'eutanasia rifacendosi allo statuto ontologico creaturale di matrice cristiana, guardando ai grandi classici tra cui Agostino (*Civitate Dei* 1.20) e Tomma-

so (*Summa* II, 2, *Quaest.* 65, art. 5). L'esperienza di *That Dragon, Cancer*, al contrario, si esaurisce interamente nella simulazione del dolore vissuto, di quella che si potrebbe chiamare *sympatheia* (stratagemma già noto nell'antichità, v. Aristotele *Retorica* II 1378a); ma che rapporto intercorre tra emotività e ragione? Di primo acchito si potrebbe fare l'errore di cadere in una sorta di dualismo: opposizione polare oppure subordinazione. Da una parte, infatti, la storia è piena di episodi in cui l'oratore fa appello ai sentimenti più che alla ragione, o - al contrario - alla ragione in opposizione ai sentimenti. Entrambe queste tecniche sono ben visibili, per esempio, nella celebre *Apologia* di Platone in cui il personaggio di Socrate si rifiuta categoricamente di ricorrere allo stratagemma di portare i figli per far compassione ai giurati (*Apologia* 34c-35d); ma facendo ciò compie un atto eccezionale, in quanto, come egli stesso sostiene, questa era una tecnica difensiva assai frequente all'epoca. In modo analogo, in epoca moderna e contemporanea l'elemento emotivo è stato escluso dalla deliberazione razionale, da Kant (Martinetti 1968: 159) ad Apel (1992: 10). D'altra parte, la storia della filosofia ci presenta parecchie teorie di asservimento della passione alla ragione, da Platone (ad esempio con il "mito della biga alata", *Fedro*, 246 a-b) a Hume (*Trattato sulla natura umana*, libro II parte III sez. 3).

In realtà *That Dragon, Cancer* inverte una terza possibilità, quella dove l'emozione costituisce la via d'accesso per il pensiero, che non viene veicolato teoreticamente ma che non per questo può dirsi irrazionale. La dimensione emotiva del dolore viene accettata in tutta la sua gravità senza essere snaturalizzata, e anzi proprio in virtù di questa accettazione è circondata da una sorta di reverenziale rispetto. In quest'ottica, per la quale il sentimento viene accettato nella specificità della sua irriducibile unicità esperienziale ma compreso universalmente nella sua umanità, può fungere da "elemento ponte" che giustifica la presa di posizione del singolo nei confronti del vissuto collet-

tivo. L'individuo, tramite la singola esperienza emotiva, si riscopre parte del mondo; e in quanto parte, non solo patisce la sofferenza del mondo, ma è moralmente obbligato ad agire su questo mondo. Da un certo punto di vista ciò è un sovvertimento rispetto ai più noti percorsi della filosofia occidentale che trovano nella facoltà raziocinante dell'uomo il fondamento comune della comprensione reciproca, da Parmenide (Fr. 7,2-6 DK) a Kant (*Critica della ragione pura* I, II, I Libro 1, cap. 2 "Deduzione trascendentale dei concetti puri dell'intelletto"); tuttavia, validi elementi a sostegno di questa visione sono rinvenibili già velatamente in Lucrezio (*De rerum natura*) e poi, in modo più esplicito, in Rousseau (1994: 162-175) e Schopenhauer (*Il mondo come volontà e rappresentazione, Il fondamento della morale*)⁹.

Inoltre, grazie a questo videogioco, è possibile simulare il dolore emotivo della persona che assiste il malato, che se ne prende cura, che può essere esperito con l'esperienza ludica. Il giocatore, grazie a vari *escamotage* tecnici e ludici quali per esempio l'assenza di un volto ben definito - elemento su cui si tornerà -, può immaginare facilmente che al posto del piccolo Joel vi sia un proprio caro; l'esperienza ludica si trasforma dunque nell'esperienza della cura. La cura dell'altro, tuttavia, come insegna Heidegger, non è una mera assistenza, è un modo di essere nel mondo e di viverlo: la simulazione della cura stimola dunque un'apertura di senso e può inverare una trasformazione ontologica nel giocatore. Il dolore, così vissuto, sebbene in modalità simulata, ma non per questo falso, diventa parte dell'individuo, e non mera conoscenza appresa. Se riesce a far propria questa esperienza il giocatore ne esce mutato in modo sostanziale¹⁰.

⁹ Per esempio Schopenhauer (2005: 260).

¹⁰ Resta sottinteso che questo processo di "trasformazione ontologica" del giocatore non può essere inteso passivamente nel modo della causalità necessaria ma richiede una predisposizione ed una volontà del soggetto a mettersi attivamente in gioco, allo stesso modo in cui per fruire di un'opera d'arte è necessario uno sguardo

E questo è dunque già un intervento concreto sulla realtà. C'è però di più, questo mutamento della persona provoca una serie di effetti a cascata legati al suo agire sociale, all'essere parte di una comunità: ogni volta che a tale individuo verrà posta una questione legata a questa esperienza la risposta non potrà non tenerne conto. Di fronte alle grandi questioni bioetiche, ma non solo queste, il ricordo del dolore della simulazione - che come detto rimane esperienza autentica seppur limitata - tornerà a farsi sentire vivo, proponendo anche cambi di prospettiva. Il tema dell'eutanasia, per esempio, potrebbe essere visto non solo dal punto di vista del malato, ma anche della persona che se ne prende cura. La maggior parte delle voci sollevatesi in questi anni sul tema non sono state quelle dei diretti interessati ma dei loro più stretti parenti e amici. La simulazione esperienziale di *That Dragon, Cancer* può dunque fornire una diversa via di accesso a questi messaggi, grazie al rapporto empatico che si può creare direttamente con chi se ne fa portavoce¹¹.

In modo analogo la riflessione si può estendere poi ad altre questioni bioetiche, per esempio relativamente alle staminali e alla ricerca sugli animali. Quali sono i limiti fino a cui ci si può spingere per trovare una cura per salvare una vita umana? Si può cambiare prospettiva se la vita è quella del proprio figlio? Senza dare giudizi di merito su queste questioni - d'altronde nemmeno gli stessi creatori del videogioco sembrano voler fornire indicazioni a tal proposito¹² -

contemplativo pronto a perdersi nell'opera stessa. Tanto maggiore è la partecipazione del *player*, tanto maggiore sarà il cambiamento che scaturirà in lui.

¹¹ Il che sembrerebbe tanto più rilevante in un contesto in cui «il tema della morte è il nuovo tabù che caratterizza la nostra società [...] e che anche le esperienze di malattia che conducono verso la morte vengono vissute come qualcosa di cui non si parla volentieri con gli altri» (Benciolini 2018: 30). E se, per quanto riguarda la morte, si discute di *death education* (Testoni 2015), talvolta anche in rapporto ai media (Sisto 2018), la malattia mortale rimane comunque meno rappresentata, tanto nell'ottica del malato stesso quanto in quella di chi se ne prende cura.

¹² Questa è pertanto una differente forma di "palestra decisionale" rispetto a quelle correlate, nell'ambito educativo, ai videogiochi che prevedono scelte morali esplicite

pare assai improbabile che si possa uscire da un certo tipo di esperienza come quella vissuta dai genitori di Joel (e indirettamente dal giocatore) senza mutare il proprio punto di vista, proprio per i motivi sopraddetti di “modificazione ontologica” del soggetto che esperisce tali vicende.

3. Il linguaggio

3.1. La parola videoludica

Il portato esperienziale del videogiocatore, nel suo empatizzare con il padre di Joel, è determinato non solo dal tema individuato e dalla struttura narrativa, ma anche dalle specificità del medium videoludico e - in particolare - del suo utilizzo del linguaggio. Il *gameplay*, come accennato, può rafforzare gli effetti di senso della narrazione, quando le sue *unit operations* risultano essere in linea con il messaggio che la componente narrativa vuole veicolare. Posto che la narrazione in un videogioco passi attraverso differenti forme (fra cui la narrativa ambientale, legata all’esplorazione degli spazi), in questo come in molti altri casi è la parola ad assumere una determinata centralità.

La parola videoludica produce effetti concreti. Lo fa innanzitutto all’interno del sistema ludico stesso, in cui è frequentemente utilizzata per razionalizzare un determinato *input* che il giocatore può dare al personaggio, andando a modificare il suo comportamento, la sua interazione con il mondo di gioco o altro. Ma questa parola è anche un implicito richiamo per il giocatore stesso ad agire in un determinato modo. James Paul Gee (2013: 104–106) riporta un esempio del peculiare linguaggio di molti videogiochi prendendolo dall’inizio di *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999), in cui il professore che accompagna la protagonista si esprime con frasi come «tieni premuto *cammina*». Il suo è un invito diegetico per Lara Croft, ma si percepisce che

(Rosa 2012). In casi come questo l’elemento pedagogico è forse meno immediato, ma non per questo assente.

egli, rimanendo nella diegesi, non stia davvero utilizzando espressioni come questa, che sono invece un invito extradiegetico rivolto al videogiatore stesso, il quale viene invitato ad agire. È su una simile incertezza di destinatario, peraltro, che è stato costruito il noto finale di *BioShock* (2007) con il suo «*Would you kindly?*»¹³.

L'elemento conativo di queste comunicazioni è pertanto radicato e si muove in una duplice direzione, attraverso *input* e *output*, che vanno a modificare le azioni e le risposte del giocatore e al tempo stesso il videogioco. Su questo interscambio, poi, è possibile innestare un effetto di portata maggiore, ed è qui che la sopra citata natura persuasiva del messaggio videoludico emerge con più chiarezza. Un esempio emblematico, legato al linguaggio, è il breve videogioco *Today I Die* (2009) di Daniel Benmergui, in cui la progressiva sostituzione di parole all'interno di una frase va progressivamente a modificare il mondo di gioco, il che veicola un messaggio piuttosto chiaro: le parole hanno un impatto sulla realtà.

3.2. Parole e impotenza

Certo, senza il linguaggio *tout court* non si potrebbero costruire i pensieri e l'intera civiltà non avrebbe fondamento, già gli antichi lo avevano capito: Aristotele, per esempio, fonda l'essenza dell'essere umano come *zoon politikon* proprio nell'essere in grado di comunicare con il *logos* (*Politica* 1253a 3-18). La "parola" (*logos*) dunque crea le condizioni di possibilità per la realizzazione della società e dell'uomo primariamente caratterizzato come cittadino piuttosto che come semplice essere vivente. D'altra parte, la parola politica per essere generativa richiede uno scambio dialogico, un'alterità rispondente. Ciò, vi-

¹³ Verso la fine del gioco si scopre che questa espressione – che il protagonista Jack ha sentito più volte nel corso del gioco e che sembrava una mera forma di cortesia – è un *trigger* che costringe Jack a compiere determinate azioni. Questa rivelazione non solo mostra che il protagonista non è mai stato libero, ma porta anche a comprendere, con un ideale strappo nel cielo di carta del 'teatrino' di *BioShock*, che nemmeno il giocatore è mai realmente libero (Wysocki, Schandler 2013).

sta la dislocazione temporale tra il momento della scrittura del codice di gioco e la sua fruizione, non può avvenire, non nel modo classico per lo meno. A ben vedere questa difficoltà comunicativa può essere ritrovata in qualsiasi opera artistica, in cui l'autore deve trovare il modo generare qualcosa in grado di dialogare con il fruitore in modo autonomo. Così come un pittore può far emergere alcune singole pennellate da uno contorno che ne esalta le peculiarità, ugualmente il creatore di un videogioco può sfruttare i vari ed eterogenei *output* multimediali per far risaltare la portata delle parole utilizzate. In uno dei momenti iniziali del gioco ci si trova a dover dare da mangiare ad una papera, mentre in sottofondo si sentono le voci dei genitori di Joel. Ad un certo punto il giocatore non è più in grado di continuare l'azione e l'inquadratura si sposta lentamente fino a ribaltare la prospettiva. Ma il cambio di prospettiva non è solo visivo: adesso le parole, oltre ad essere pronunciate, compaiono a schermo, e al giocatore, a cui rimane solo la possibilità di variare in modo minimale l'inquadratura, non resta che concentrarsi su di esse, in modo passivo. Il mix degli *output* multimediali e la modifica delle possibilità interattive del giocatore fa dunque emergere la parola: dall'essere un elemento di sfondo, quasi un riempimento, diventa centro dell'esperienza ludica. Ciò, parzialmente, può avvenire anche con altre opere multimediali, per esempio i film, ma il videogioco, grazie alla partecipazione attiva del *player*, consente una maggior immersività. D'altra parte, l'improvvisa sospensione della possibilità di intervenire, che nei film è accettata a priori¹⁴, nel videogioco si pone come negazione dell'elemento primario dell'opera stessa, cioè la possibilità di comandare su ciò che accade; tutto ciò genera una sensazione di

¹⁴ Esistono esperimenti di *film interattivi* (si pensi al noto *Black Mirror: Bandersnatch* del 2018) che cercano di introdurre l'interazione con lo spettatore come elemento caratterizzante, tuttavia in essi il fruitore dell'opera interviene solo occasionalmente con minimi margini di manovra, spesso limitati a scelte binarie. Per un approfondimento sul tema della libertà simulata nei videogiochi si veda Seregini (2020).

impotenza nei confronti degli eventi, al pari di ciò che accade ai genitori di Joel nello scoprire la malattia del figlio e il continuo peggioramento. Non è dunque un caso che uno dei momenti più toccanti sia quello in cui il giocatore si trova a controllare una particolare versione del gioco della *fattoria parlante*: al posto degli animali ci sono i visi dei genitori di Joel e dei medici, al posto dei versi si odono le parole ed i pensieri dei personaggi corrispondenti. Il giocatore viene dunque abbandonato in un limbo di alternanza tra passiva accettazione e attiva interazione consistente nell'unica possibilità di scegliere quali parole riascoltare, ancora e ancora. Questa scandita reiterazione di impotenza e rassegnazione è aggravata dal fatto che i messaggi vengano veicolati tramite poche ma pregnanti parole o frasi dal senso inequivocabile e immediatamente comprensibili. Paradigmatica è la frase dei medici: "I'm sorry guys, it's not good". Nel gioco, dunque, mancano strutture complesse e la portata del messaggio è scaricata interamente su queste semplici locuzioni e sulle loro modalità emergenti. Ciò non vuol dire, ovviamente, che l'esperienza venga standardizzata; essa, nel suo complesso, rimane unica per ogni giocatore, ma con un *substratum* di riferimento che, prescindendo dagli aspetti caratterizzanti del singolo player, punta a ciò che è comune nell'uomo in quanto tale. In questo modo, grazie a determinate "parole chiave" e a specifiche meccaniche di gioco (per esempio la possibilità per il *player* di scegliere di rivivere più volte determinati momenti del trattamento secondo il punto di vista di diversi soggetti, nell'ordine preferito), il giocatore riesce a personalizzare l'esperienza che comunque si fonda su un comune orizzonte umano. Si riscopre dunque la potenza della parola e la natura ibrida del linguaggio, caratterizzato dalla tensione tra individuale e universale, particolare e comune, soggettivo e intersoggettivo.

4. Volti, identificazioni e legami

4.1. Universalizzazione delle icone

Uno degli aspetti visivamente più rilevanti di *That Dragon, Cancer* è l'assenza dei volti. Una simile mancanza è certamente in linea con la generale essenzialità grafica di questo videogioco, ma trova una valenza particolare nella volontà di rendere universalizzabile la storia di base e di favorire l'identificazione nei suoi protagonisti. La ragione di tale effetto si può ritrovare nelle parole del fumettista Scott McCloud, quando scrive dei personaggi disegnati con uno stile *cartoon*: «quando guardate una foto o un disegno realistico di un volto vedete il volto di qualcun altro. Ma quando entrate nel mondo dei cartoon vedete voi stessi» (McCloud 2018: 44). Il grado di verosimiglianza di queste icone (Peirce 1932: 2.275), insomma, unito a un certo grado di convenzionalità con cui le persone adattano i loro tipi cognitivi (Eco 1997) davanti a elementi iconici, è rilevante nel definire il grado di immedesimazione in un personaggio. Il piccolo Joel e i suoi genitori sono personaggi narrativamente definiti e da questo punto di vista il giocatore li identifica certamente come "altro da sé"; per cui è la componente visiva ad avere il compito di rendere più universale il loro vissuto, secondo una diffusa sinergia interna a giochi e videogiochi in cui ogni elemento grafico deve generare senso comunicativo (Bertolo, Mariani 2014: 243-256)¹⁵. In tal modo è possibile ampliare la possibilità di innestare il proprio vissuto e i propri pensieri nella vicenda, di investire i personaggi di un certo grado di personalizzazione, senza però perdere la loro specificità, che rimane fondamentale per un pieno coinvolgimento emotivo (Lebowitz; Klug 2011: 111).

¹⁵ Sull'importanza dei volti nel *character design* dei personaggi, inoltre, si veda Isbister (2006: 143-159).

4.2. Vicinanza e lontananza

Questo rapporto di vicinanza ma nello stesso tempo lontananza, di immedesimazione con l'altro senza però identificazione, è un classico *escamotage* per far simpatizzare - in senso letterale, da *syn-pathos*, cioè creare un legame emotivo - il fruitore di un'opera con il protagonista (o l'artista) della stessa, per le finalità già precedentemente analizzate. Anche relativamente a queste tematiche la letteratura è abbastanza ampia. Si pensi alla nota teoria della *catarsi* di Aristotele (*Politica*, 7, 1341b 32 - 1342a 16; *Poetica* 6 1449b 24-28)¹⁶, dove il processo, per avvenire correttamente, richiede l'immedesimazione tramite caratteri comuni di riconoscibilità, senza tuttavia una perfetta identificazione e sovrapposizione: solo così, infatti, può realizzarsi quella "sublimazione" delle passioni; senza un certo distacco lo spettatore sarebbe risucchiato dalle passioni stesse, rischio temuto per esempio da Platone (*Repubblica* 606b)¹⁷. In modo analogo il giocatore di *That Dragon, Cancer*, vive la vicenda del piccolo Joel - e le passioni della sua famiglia - come se ciò capitasse a lui, ma la non completa definizione del viso di Joel consente una sovrapposizione soltanto parziale. Ciò permette un distacco ben più profondo di quello garantito semplicemente dal filtro/velo dello schermo, realizzando dunque un rapporto dialettico tra il sé e l'altro molto più articolato della semplice non-identità¹⁸. Le analogie non finiscono qua: un altro aspetto della *catarsi* aristotelica è che essa avviene solo se le spiacevoli vicende capitano all'eroe tragico per una sorta di "scherzo del fato",

¹⁶ Sul tema Bignami (1926), Napolitano (2006: 1716-1717); per alcune interpretazioni più recenti Todarello (2006: 57).

¹⁷ Cfr. *Filebo* 48a, *Gorgia* 502b, *Ione* 535e.

¹⁸ Su come il rapporto tra identità ed alterità non sia riducibile a una mera contraddittorietà, ma anzi sia necessario il ri-conoscimento dell'altro per l'autodeterminazione del sé è ben evidenziato da Ricœur in gran parte della sua opera, per esempio in *La questione del soggetto* e in *Sé come altro*; sul tema si vedano anche Castiglioni (2013: 41-42) e Bugaite (2012: 173).

senza che l'eroe abbia una responsabilità/colpa in senso pieno¹⁹. Anche nel caso trattato dal videogioco non è in alcun modo possibile imputare la colpa del tumore a uno dei genitori, men che meno a Joel stesso. Un ultimo carattere di comunanza è poi la doppia passività con cui si vive l'azione: passività tanto dei soggetti dell'opera fruita (i genitori di Joel ricevono le comunicazioni dei medici senza poter far nulla, l'eroe tragico subisce il destino assegnatogli in sorte in modo impotente) quanto dei soggetti fruitori dell'opera (il giocatore non può alterare la storia di Joel, lo spettatore non può irrompere sulla scena e modificare la trama della tragedia). Questa passività del fruitore è necessaria, senza di essa, infatti, ci sarebbe il rischio di una sensazione di responsabilità per quanto accaduto, che andrebbe contro le finalità psicologiche della catarsi. Ecco che però si è di fronte a un apparente paradosso, cioè quello di un videogioco, che di per sé presupporrebbe l'azione (e quindi la responsabilità) del giocatore, nel quale ci si ritrova ad avere un atteggiamento di passività e di innocenza. In realtà, il paradosso è solo apparente: il gioco ha un forte carico di attività, solo che esso non si esaurisce nella risoluzione di sfide di abilità, quanto piuttosto nella sfida emotiva di (ri)vivere le esperienze dei genitori di Joel.²⁰ La sfida consiste nell'accettare ciò che accade, così come l'eroe tragico trova finalmente pace solo quando accetta il proprio destino.

¹⁹ In realtà, le vicende che capitano all'eroe tragico dipendono sempre da azioni dello stesso; tuttavia, esse sono compiute senza una reale conoscenza della situazione e, quindi, degli effetti. Si pensi al caso tragico per eccellenza, quello di Edipo, che si macchia dei peccati peggiori per un greco, senza sapere di averli commessi.

²⁰ Già si sono esaminati esempi concreti in cui le scelte di *game design* favoriscono ciò analizzando i momenti di emersione della parola durante gli episodi del laghetto e della fattoria parlante: al giocatore viene sottratta ogni possibilità di azione e controllo sul gioco per dedicarsi ad un'azione introspettiva.

5. Cronotopi esperienziali

5.1. La condensazione spaziotemporale nella fruizione videoludica

L'attività inconscia del giocatore, che va a riempire il vuoto di quei volti, trova un corrispettivo anche sul piano cronotopologico, seppur con finalità differenti. La vicenda di *That Dragon, Cancer* è un sunto della malattia e della morte di Joel, condensato in un tempo piuttosto breve, per quelli che sono gli standard di molti videogiochi (si completa in una o due ore), legato a dei considerevoli salti anche spaziali. Non era l'unica scelta fattibile, in fatto di pura possibilità: si sarebbe anche potuta realizzare un'esperienza molto più lunga, che mostrasse la quotidianità durante la malattia, andando a forzare il giocatore nel seguire una determinata temporalità che non può aggirare, così come non è aggirabile la malattia di un familiare. Qualcosa di simile a quel che ha fatto in tempi più recenti *The Longing* (2020)²¹, ma si sarebbe molto probabilmente rivelata un'esperienza per pochissime persone. Una condensazione temporale del vissuto, invece, operata attraverso la selezione di alcuni momenti forti, produce certamente un impatto più diretto e alla portata di un maggior numero di persone. In questo modo, peraltro, i giocatori vanno a colmare quei vuoti spaziotemporali a modo loro, ricostruendo una vicenda dotata di senso e continuità, in cui però ciascuno può implicitamente inserire un proprio vissuto o una propria percezione. Per un parallelismo esplicativo si possono recuperare le parole di Ian Bogost sulla serie di *Sim City*, con cui peraltro cita a sua volta il testo di Scott McCloud, affermando che così come i lettori completano inconsciamente ciò che succede fra una vignetta e l'altra, allo stesso modo *Sim City* lascia volutamente aperti degli elementi interpretativi (Bogost 2006: 102), in quel caso legati

²¹ In questo videogioco di Studio Seufz bisogna attendere quattrocento giorni per giungere al suo completamento. Il timer avanza sia quando si sta giocando sia quando il videogioco non è in funzione.

all'approccio socio-economico alla gestione di una città virtuale, con conseguenti ideologie annesse²².

Il "tempo molle" (Meneghelli 2013) di numerosi videogiochi, fra cui *That Dragon, Cancer*, consente inoltre una ulteriore personalizzazione delle singole esperienze videoludiche nella decisione di quanto soffermarsi su una determinata sequenza, a differenza della temporalità "dura" dell'audiovisivo più tradizionale, con la sua «durezza della durata» (Bettetini 2000: 14). Oppure, detto in altro modo, «la temporalità rappresentativa è frutto di una sincretisi tra due ordini temporali differenti: uno esterno al mondo testuale e uno a esso interno. E anche in tal caso si crea un tempo sincretico originale che investe e modalizza la stessa temporalità empirica nel momento in cui ne assorbe la durata» (Colombo, Eugeni 1996: 200). Ci sono, anche all'interno di *That Dragon, Cancer*, delle temporalità fisse, dei momenti non velocizzabili o rallentabili (per esempio certi dialoghi), al fianco però di momenti in cui la dimensione temporale viene gestita dal videogiocatore²³.

Ciò che *That Dragon, Cancer* mette in campo è insomma, come accennato, una condensazione temporale che mantiene però al suo interno alcuni momenti di particolare rilievo, su cui alle volte non è pienamente possibile agire in termini di manipolazione della durata. Tutto ciò genera una maggior stratificazione rispetto all'effetto dei media magici²⁴, perché non c'è una semplice immediatezza degli effetti, ma sorta di sovrapposizione di temporalità differenti. Si cerca un bilanciamento, una sintesi, fra la rappresentazione di una quotidianità

²² Sull'argomento si possono vedere i vari saggi raccolti in Bittanti (2004).

²³ Si ricorda del resto che queste differenti temporalità videoludiche non sono necessariamente una rottura del flusso temporale e immersivo, come potrebbe sembrare, ma «possono collaborare a creare determinati effetti di senso sulla scorta di una strategia unitaria» (D'Armenio 2014: 71).

²⁴ Così definibili perché la parola, al loro interno, annulla la distanza spaziale e temporale fra l'espressione vocale o testuale e l'effetto realizzativo richiesto (Giaccardi 2012).

sofferta e la selezione di momenti fondanti. Il momento forse più evidente di questa operazione è quello in cui il padre racconta, attraverso una sorta di favola (che il giocatore esperisce come videogioco nel videogioco) la storia di Joel ai suoi fratelli. Questo racconto del padre, infatti, condensa i momenti rilevanti della storia (traslati in un contesto fantastico), ma rimandando sempre a una dimensione quotidiana e iterativa, in cui Joel si trova a dover combattere giorno dopo giorno. Ciò corrisponde esattamente a quel che fa, più in generale, *That Dragon, Cancer*, con la sua riproposizione della vicenda in un contesto cronotopologico fantastico, rendendo pertanto questa favola della buona notte una (piccola) *mise en abyme*, un'operazione metaludica e metarappresentativa; una macchina metaforica (ludo)narrativa all'interno di un'altra, al confine fra sensibile e intelligibile²⁵.

5.2. *Tempo tra racconto e memoria*

Anche l'espedito del racconto - e del racconto nel racconto - è ben rodato nella nostra storia culturale. I dialoghi di Platone, per esempio, sono ricchi di racconti di testimoni, a volte anche a più livelli: si pensi al *Simposio*, in cui Apollodoro racconta di un simposio, a sua volta narratogli da Aristodemo, durante il quale i vari personaggi esprimono diverse teorie sull'amore; una di queste, quella di Socrate, è essa stessa presentata come ricordo di un dialogo con la sacerdotessa Diotima. Questo espedito del racconto nel racconto, a prescindere dallo specifico contesto di riferimento, manifesta la volontà dell'autore che il proprio messaggio venga ripetuto, che l'uditore diventi esso stesso foriero del narrato. Anche le *Confessioni* di Sant'Agostino si possono leggere come un racconto raccontato: infatti, il Santo trasla su carta il suo dialogo intimo con Dio, pur rivolgendosi a degli umani. Sempre le *Confessioni* si presentano come una collezione di momenti

²⁵ Con un possibile riferimento, nuovamente, alle categorie rappresentative della magia, come indicato da Locatelli (2010).

rilevanti, in modo analogo a quanto avviene con *That Dragon, Cancer*: l'addensamento del sentito emotivo intorno a momenti specifici che fungono da centri di aggregazione fa sì che si possa sorvolare su interi periodi - nel caso del videogioco in questione settimane o mesi, nel caso di Agostino anni interi - senza che però si avverta la soluzione di continuità. I momenti "non narrati" non sono "non vissuti", sono semplicemente riallocati in modo diverso nella trama del narrato. Lo stesso Agostino, d'altronde, ha messo bene in luce come il passato riviva diacronicamente nel presente come "ricordo", slegando la temporalità degli eventi, non solo praticamente ma anche concettualmente, dalle modalità del ricordo vissuto (la memoria) e quello narrato (il racconto).

6. Conclusioni

Gli esempi fatti con Platone e Agostino potrebbero procedere a oltranza: si potrebbe citare Kant con il fenomeno dell'appercezione trascendentale, cioè quel fenomeno per cui tutti gli *input* che riceviamo "coagulano" intorno ad un centro di autocoscienza che, proprio tramite la temporalità, riesce a legare ciò che è smembrato nella nostra percezione della realtà. Ciò a sottolineare che questa tecnica ludico-narrativa è connessa intimamente al nostro stesso modo di pensare presenziale. Si potrebbero citare tanti altri autori, ma ciò non sarebbe funzionale. Ciò che è importante è capire che tutte queste tecniche ludico-narrative qui analizzate non sono appannaggio di uno specifico mezzo comunicativo, ma tecniche tipiche dell'esprimersi umano, dove per "esprimersi" non si vuole intendere la semplice espressione linguistica ma proprio l'espressione *del sé*, non solo in un'ottica relazionale indirizzata verso un'alterità, ma anche *verso sé*. Non bisogna infatti scordarsi che *That Dragon, Cancer* non solo rappresenta un'esperienza ludica per il giocatore, ma anche di elaborazione del lutto da parte dei genitori di Joel, così come le *Confessioni* esprimono

non solo un “dialogo” con il lettore e con Dio ma anche di Agostino con sé stesso. Il videogioco in quanto tale, dunque, non è un mero strumento di divertimento, è una vera e propria opera umana, al pari della musica, delle sculture, dei dipinti, delle tragedie e dei grandi romanzi dell’umanità. Il videogioco, sebbene sia riducibile nella sua materialità a una serie binaria, nella sua esperienzialità può aprire ad un orizzonte di senso infinito. Al pari di tutte le arti, il videogioco ricorre alle medesime tecniche comunicative, rielaborate però secondo le nuove possibilità del virtuale ed i limiti ad esso connesso. E in quanto opera umana può anche veicolare messaggi e indurre cambiamenti nella realtà, dal mutamento di pensiero del singolo su uno specifico tema al cambiamento del modo stesso di percepire la realtà; questa possibile trasformazione (a vario livello) del singolo individuo che gode dell’opera può innescare poi una serie di cambiamenti che vanno ad agire sulla realtà *tout court*. La sfida interpretativa delle potenzialità videoludiche non è molto diversa da quella che storicamente si è presentata quando si è dovuto cercare di capire la portata del cinema o della fotografia prima ancora. E in fondo, a muovere lo scalpello, la penna, il pennello, a scattare una foto o a digitare un codice è sempre un essere umano.

Bibliografia

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Apel, K.-O. (1992). *Etica della comunicazione*. Milano: Jaca Book.
- Arsenault, D., & Perron, B. (2013). In the Frame of the Magic Circle. The Circle(s) of Gameplay. Perron, B., Wolf, M.J.P. (eds.), *The Video Game Theory Reader 2*. New York - London: Routledge, 109–132.

- Auxier, J.W. (2018). That Dragon, Cancer Goes to Seminary: Using a Serious Video Game in Pastoral Training. *Christian Education Journal: Research on Educational Ministry*, 15(1): 105–117.
- Benciolini, P. (2018). Parlare della morte e del morire. *Munera. Rivista europea di cultura*, 3: 29–34.
- Bertolo, M., & Mariani, I. (2014). *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*. Milano-Torino: Pearson Italia.
- Bettetini, G. (2000 [1979]). *Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi*. Milano: Bompiani.
- Bignami, E. (1926). La catarsi tragica in Aristotele. *Rivista di Filosofia Neo-Scolastica*, 18(5/6): 335–362.
- Bittanti, M. (a cura di) (2004). *SimCity. Mappando le città virtuali*. Milano: Edizioni Unicopli.
- Bogost, I. (2005). Estetiche con il marchio di fabbrica. Alcune implicazioni del design dei first person shooter. Bittanti, M.; Morris, S. (a cura di), *Doom. Giocare in prima persona*. Milano: Costa&Nolan, 130–144.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Bogost, I. (2014). Why Gamification is Bullshit. Walz, S.P.; Deterding, S. (eds), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. Cambridge (Mass.): MIT Press, 65–80.
- Bugaite, E. (2012). *Linguaggio e azione nelle opere di Paul Ricœur dal 1961 al 1975*. Roma: Pontificia Università Gregoriana.
- Caracciolo, M. (2011). L'interfaccia testo/lettore: dal videogame alla letteratura. *Between*, 1(1): 1–10.
- Castiglioni, C. (2013). Il concetto di riconoscimento in Paul Ricœur. Verso un'etica dell'ospitalità e della gratitudine/"reconnaissance". *Archivio di filosofia*, 81(1/2): 37–46.

- Chen, F. (2014). Toward a Hermeneutic Narratology of Interactive Digital Storytelling. Mitchell, A., Fernández-Vara, C., & Thue, D. (eds.) *Interactive Storytelling. ICIDS 2014. Lecture Notes in Computer Science*, Berlin: Springer, 125–133.
- Colombo, F., & Eugeni, R. (1996). *Il testo visibile. Teoria, storia e modelli di analisi*. Roma: La Nuova Italia Scientifica.
- Corbellini, G. & Lalli, C. (2016). *Bioetica per perplessi*. Milano: Mondadori.
- D'Armenio, E. (2014). *Mondi paralleli. Ripensare l'interattività nei videogiochi*. Milano: Unicopli.
- Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., & Wiemeyer, J. (eds.) (2016). *Serious Games. Foundations, Concepts and Practice*. Berlin: Springer.
- Eco, U. (1997). *Kant e l'ornitorinco*. Milano: Bompiani.
- Eugeni, R. (2015). *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*. Brescia: La Scuola.
- Fassone, R. (2017). Il ludico e il bello. Serious games I-IV alla luce dei games studies. Farinotti, L.; Grespi, B.; Villa, F. (a cura di), *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*. Milano-Udine: Mimesis, 359–366.
- Fassone, R. (2018). Ludo essay e ludofilia: The Beginner's Guide come ludographic essay. *Cinergie*, 13: 67–76.
- Franchi, G.E. (2016). Tutti i videogiochi sono seri. Breve manuale di ludicizzazione dei messaggi. Bittanti, M.; Zilio, E. (a cura di), *Oltre il gioco. Critica della ludicizzazione urbana*. Milano: Edizioni Unicopli, 83–96.
- Gee, J.P. (2013). *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*. Trad. di A. Carenzio. Milano: Cortina Editore.
- Giaccardi, C. (2012). Liturgie di presenza. 'Canali magici' e vita quotidiana. Biancu, S., Cascetta, A., Marassi, M. (a cura di), *L'uomo e la rappresentazione. Fondazioni antropologiche della rappresentazione mediale e dal vivo*. Milano: Vita e Pensiero, 69–87.

- Horban, O. Maletka, M. (2019), Basic Hermeneutic Approach to Video Game. *SKHiD*, 163(5): 5–12.
- Isbister, K. (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. Boca Raton: CRC Press.
- Isbister, K. (2017). *How Game Move Us. Emotion by Design*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Klevjer, R. (2005). Danzando con il grottesco moderno. Guerra, lavoro, gioco e rituale negli FPS run-and-gun. Bittanti, M. (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*. Milano: Costa&Nolan, 152–170.
- Lebowitz, J.; Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Burlington: Focal Press.
- Locatelli, E. (2010). Mondi virtuali e mondi magici. Spunti per una rilettura del ruolo dell'immaginazione. *Comunicazioni Sociali*, 32(3): 308–319.
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milano: Edizioni Unicopli.
- Martinetti, P. (1968). *Kant*. Milano: Feltrinelli.
- McCloud, S. (2018). *Capire, fare e reinventare il fumetto*. Trad. di L. Favia. Milano: Bao Publishing.
- McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Vintage Books.
- Meneghelli, A. (2013). *Time Out. Come i videogiochi distorcono il tempo*. Padova: Libreriauniversitaria.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. New York: Free Press.
- Napolitano, L. (2006). Catarsi. In Fondazione Centro Studi Filosofici di Gallarate (eds.) *Enciclopedia Filosofica*. Milano: Bompiani, vol. 3, 1716–1717
- Paget, M. (2016). Razer to Donate Money From That Dragon, Cancer Sales to Charity: 11 gennaio 2016. [Online] disponibile a:

<https://www.gamespot.com/articles/razer-to-donate-money-from-that-dragon-cancer-sale/1100-6433706/> (12 marzo 2020).

Peirce, C.S. (1932). *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Vol. II: Elements of Logic*. Hartshorne, Ch, Weiss, P. (eds.). Cambridge (Mass.): Harvard University Press – The Belknap Press.

Poole, S. (2000). *Trigger Happy*. London: Fourth Estate.

Roth, C., van Nuenen, T., & Koenitz, H. (2018). Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox. Rouse, R., Koenitz, H., Haahr, M. (eds.) *Interactive Storytelling. ICIDS 2018. Lecture Notes in Computer Science*, Berlin: Springer, 93–106.

Rosa, A. (2012). I videogiochi come palestra di sperimentazione valoriale. Felini, D. (a cura di), *Video game education. Studi e percorsi di formazione*. Milano: Unicopli, 49–64.

Rousseau, J.-J. (1994). *Scritti Politici. Volume primo*. Trans. by M. Garin. Roma-Bari: Laterza.

Salen, K.; Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge (Mass.): MIT Press.

Salvador, M. (2013). *Il videogioco*. Brescia: La Scuola.

Salvador, M. (2015). *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*. Milano-Udine: Mimesis.

Schopenhauer, A. (2005). *Il fondamento della morale*. Trans. by E. Pocar. Roma: Laterza.

Seregni, M. (2020). Il gioco della libertà. Modi e paradossi nella costituzione dell'esperienza ludica. Toniolo, F. (a cura di), *Cristalli di sogni e realtà. La cultura di Final Fantasy*. Milano: Unicopli, 41–56.

Sisto, D. (2018). *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*. Torino: Bollati Boringhieri.

Testoni, I. (2015). *L'ultima nascita. Psicologia del morire e Death Education*. Torino: Bollati Boringhieri.

Trépanier-Jobin, G. (2016). Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. *Kinephanos*, Special Issue, 107–128.

Todarello, N. L. (2006) *Le arti della scena. Lo spettacolo teatrale in Occidente da Eschilo al trionfo dell'opera*. Novi Ligure: Latorre.

Viola, F., & Idone Cassone, V. (2017). *L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo*. Milano: Hoepli.

Werbach, K.; Hunter, D. (2012). *For the Win. How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Wysocki, M., & Schandler, M. (2013). Would You Kindly? BioShock and the Question of Control. Wysocki, M. (ed.), *Ctrl-Alt-Play: Essays on Control in Video Gaming*. Jefferson: McFarland, 196–207.

