

Introduzione

La battaglia dei media

Ripensate a quando avete visto al cinema il capolavoro di Steven Spielberg, *Salvate il soldato Ryan* (1998). In particolare, ricordate quando il regista vi porta direttamente nelle fasi drammatiche dello sbarco in Normandia, il 6 giugno del 1944, che hanno come centro di gravità narrativa le azioni del capitano John Miller, interpretato da un bravo Tom Hanks. Quando siete spettatori di queste immagini, sicuramente vi sentite trasportati nell'azione del conflitto. Tutto incomincia sul mezzo di sbarco, dove il regista sapientemente mostra i volti tesi dei soldati, molti dei quali saranno falciati appena i portelloni si apriranno. Appena ha inizio la battaglia, il sonoro vi avvolge totalmente, sentite gli spari provenire dappertutto. Seguite con i vostri occhi i movimenti affannosi dei soldati in modo fluido e continuo, grazie alla tecnica della telecamera a spalla: da quando i portelloni del mezzo di sbarco si aprono a quando i soldati americani conquistano le cime delle dune della spiaggia, dopo essere sopravvissuti alle raffiche delle mitragliatrici tedesche. Sperate che le persone che compaiono sullo schermo non vengano colpite e che si mettano al riparo il prima possibile. Vi sentite, insomma, immersi in quell'ambiente pericoloso, come se foste là, insieme a tutti quei soldati. Vi sentite come se foste voi a Omaha Beach con una telecamera sulla spalla, grazie alla quale potete vedere lo scenario di battaglia da una prospettiva in prima persona.

Eppure, basta poco per accorgervi che non è così. Se sentite degli spari provenire dalle vostre spalle, grazie al potente suono delle casse del cinema, vi potete girare, ma ciò che vedreste sarebbero solo gli altri spettatori. Oppure, potreste pensare che una buona tattica sarebbe rifugiarsi in un preciso punto nello spazio proiettato dallo schermo, ma siete costretti a seguire ciò che il regista ha deciso per voi.

Ora, provate a ricordare, per chi ha avuto la fortuna di giocarlo, il videogioco *Medal of Honor: Allied Assault* (2002), uno sparattutto in prima persona. Qui, viene riprodotto, proprio come nel film di Spielberg, lo sbarco in Normandia, proprio a Omaha Beach. Impersonate Mike Powell, un tenente che lavora per l'OSS, il servizio segreto statunitense operativo durante la Seconda Guerra Mondiale. Anche qui vi trovate sul mezzo di sbarco, ma già c'è una differenza: potete muovere voi la telecamera 3D e vedere i volti dei vostri commilitoni. Quando l'azione ha inizio, anche qui siete travolti dalle raffiche delle mitragliatrici tedesche. Vi dovete mettere al riparo, dovete correre, dovete sparare, lanciare granate, raggiungere la cima delle dune senza farvi colpire. Anche qui, insomma, vi sentite immersi in un ambiente pericoloso e mortale, vi sentite come se foste lì su Omaha Beach. Ma, a differenza del cinema, siete voi a decidere cosa fare. Se sentiste dei proiettili arrivare alle vostre spalle, potreste girarvi attuando un gesto del vostro corpo (vale a dire, il movimento delle mani sul controller). Ciò che vedreste non sarebbero gli spettatori e il cinema, bensì cosa ci sarebbe dietro le vostre spalle se foste lì, proprio lì a Omaha Beach. D'altra parte, potreste decidere di eseguire la tattica che ritenete migliore per arrivare all'obiettivo: non siete costretti a seguire ciò che qualcun altro ha deciso per voi.

Facciamo un altro esempio. Ricordate il film 300 (2007) di Zack Snyder, tratto dal fumetto di Frank Miller. Nel film si narrano, in modo romanzato, le gesta dei 300 spartani che si opposero, fino alla propria morte, all'avanzata dei persiani. Nella battaglia finale, tutti gli spartani, tranne uno, muoiono. Il finale è tragico, ma, allo stesso tempo, anche epico perché è un climax, cioè l'apogeo di una serie di eventi ad altissima intensità. Questo film, così come il fumetto, presenta una storia, cioè racconta una serie fissa di eventi che non può essere cambiata. Quando vediamo un film per la seconda volta, gli eventi saranno sempre gli stessi perché non possono cambiare. L'azione dello spettatore/lettore è piuttosto passiva: si riduce a vedere questi eventi, il suo ruolo finisce lì, se escludiamo il coinvolgimento narrativo o emotivo.

Ora pensate al finale dell'avventura dinamica in terza persona Mass Effect 2 (Bioware 2010). Controllate il comandante John Shepard dell'astronave Normandy SR-2. Il finale è caratterizzato dall'assalto alla base dei Collettori, una razza aliena insettiforme. Come in un film o in un libro, anche il finale di Mass Effect 2 presenta un climax, ma, a differenza del film 300, sono le azioni del giocatore a creare la serie di eventi, la quale, così, non è fissa e predeterminata dall'autore o dal regista. Difatti, prima che incominci la battaglia, il giocatore dovrà assegnare dei compiti ai membri del proprio equipaggio. Inoltre, durante la battaglia, il giocatore può decidere se lasciare alcuni suoi compagni a difendere una postazione strategica o se affrontare di persona più nemici, laddove la prima scelta causerebbe, con molta probabilità, la morte di uno o più membri dell'equipaggio. Si tratta, pertanto, di scelte molto importanti che altereranno gli eventi successivi della storia: una scelta sbagliata può far morire uno dei componenti, tante scelte sbagliate possono farli morire tutti! Queste scelte sono talmente importanti per la struttura narrativa che i personaggi che moriranno non saranno presenti nel seguito Mass Effect 3 (Bioware 2012), il quale si ricollega al secondo grazie all'importazione dei dati salvati.

In poche righe abbiamo indicato due motivi per cui i videogiochi sono appassionanti così come diversi dagli altri media. Nel primo confronto, si è visto come il videogioco dia la possibilità di interagire con l'ambiente riprodotto dal medium comunicativo producendo in noi l'esperienza della completa immersione, l'esperienza di essere presenti nell'ambiente virtuale. Grazie all'interazione, il giocatore, così, esplora e manipola l'ambiente virtuale: in esso egli si sente un attore vero e proprio e non solo un lettore o spettatore. Nel secondo confronto, abbiamo visto come i videogiochi ci consentano di creare la struttura narrativa di una storia proprio per mezzo delle nostre azioni, laddove negli altri media, come libri e film, ciò non è possibile. Il giocatore si sente non solo spettatore di una storia, ma anche protagonista perché essa dipende dalle sue azioni. In altre parole, ciò che differenzia e rende interessante i videogiochi è proprio l'interazione con l'ambiente virtuale, il fatto che le nostre azioni producano degli effetti.

Come vedremo più in là, le parole chiave che determinano la nostra esperienza di gioco sono le due emerse da questi due semplici confronti tra media, vale a dire immersione e interazione. I videogiochi favoriscono queste due esperienze che, a ben vedere, sono proprio ciò che definiscono i termini del rapporto che noi, esseri umani, abbiamo con la realtà.

Scopi e propositi dell'opera

Perché scrivere un libro di filosofia sui videogiochi? Un tale tentativo potrebbe sembrare a qualcuno pretestuoso. Per i mass-mediologi o i game designer, un libro di filosofia sui videogiochi potrebbe risultare eccessivamente astratto. Allo stesso tempo, per chi studia filosofia potrebbe sembrare un tentativo poco serio di applicare contenuti molto seri e più profondi a oggetti che non meritano tanta attenzione filosofica come i videogiochi. Infine, per i giocatori, un libro di questo genere potrebbe sembrare un po' complesso e poco interessante. Possiamo, tuttavia, rassicurare il lettore, da qualsiasi campo di ricerca provenga, che in questo libro potrà trovare spunti interessanti per almeno tre motivi.

In primo luogo, i mass-mediologi potranno rendersi conto del fatto che i videogiochi non sono solamente prodotti culturali o forme artistiche di basso livello, ma nascondono potenzialità su cui vale la pena far luce. Spesso i pregiudizi nei confronti dei videogiochi nascono dal fatto che essi sono giudicati in base a canoni o parametri sviluppati per altre forme culturali e da persone che, non essendo giocatori, non danno la giusta importanza alle caratteristiche esclusive e peculiari dell'esperienza di gioco. In questo libro, indicherò i motivi per cui un approccio scientifico sui videogiochi non può prescindere dallo studio dell'esperienza del giocatore.

In secondo luogo, i filosofi potrebbero criticare il mio uso spregiudicato di contenuti filosofici in un campo superficiale e poco serio, quale è quello dei videogiochi. Al contrario, da un lato, ciò che vorrei dimostrare è che i metodi e i concetti formali di alcune correnti filosofiche, come la fenomenologia, trovano contenuti concreti, se non addirittura verifiche empiriche delle proprie teorie, proprio nel gameplay. Ciò potrebbe contribuire a rendere la filosofia una disciplina meno polverosa e lontana dalla vita quotidiana, e più concreta e vicina a tutti.

Dall'altro lato, qualche filosofo potrebbe nutrire nei confronti di questo progetto qualche riserva in quanto la filosofia dei videogiochi non è argomento accademico. Queste riserve possono, però, essere facilmente sciolte a partire da due fatti. Per prima cosa, in passato anche la letteratura o il cinema non erano considerati oggetti degni di riflessione filosofica, laddove oggi, invece, nel settore accademico, troviamo corsi di filosofia del cinema e monografie di corsi di filosofia che fanno uso massiccio di opere letterarie. Queste forme culturali sono state sdoganate da molti filosofi, si pensi ad Albert Camus e Jean-Paul Sartre per quanto riguarda la letteratura, e non si comprende per quale motivo, se non a causa di un pregiudizio da snob, anche i videogiochi non possano essere sdoganati in questa direzione. E, infatti, per seconda cosa, da qualche anno si parla anche in campo accademico di philosophy of computer games, con tanto di congressi, centri di studio, riviste e monografie.

In terzo luogo, anche i videogiocatori che non hanno interessi di studio possono trovare interessanti gli argomenti qui trattati. Il mio libro, infatti, è stato scritto, prima di tutto, per loro. Il mio proposito è promuovere una cultura del videogiochi che renda i videogiocatori più consapevoli e sensibili nei confronti della propria esperienza di gioco, così da migliorarla e apprezzarla nelle sue molteplici sfaccettature.

Piano dell'opera

Nel primo capitolo, parlo delle difficoltà incontrate nel definire che cos'è un gioco e, di riflesso, che cos'è un videogioco. Il motivo per cui tratto questo argomento è fornire una definizione di videogioco al lettore in modo da rendere chiaro l'oggetto dello studio. La definizione fornita e argomentata è la seguente:

Un videogioco è una simulazione interattiva di un mondo immaginario con regole formali i cui feedback creano senso pieno solo nell'esperienza di gioco, cioè solo se si mette in atto un'interazione giocatore-simulazione, e la cui meccanica di gioco è controllata e fatta rispettare da un computer.

Nel secondo capitolo, ha inizio la trattazione filosofia del videogioco a partire da tre livelli di discussione: il rapporto giocatore/videogioco, il rapporto etica/videogioco e il rapporto mondo reale/videogioco. Nel primo rapporto mi soffermerò sull'esperienza del giocatore caratterizzata dall'immersione, vale a dire l'esperienza di essere una presenza incarnata nell'ambiente di gioco. Si tratta piuttosto di un'introduzione, in quanto l'argomento verrà ripreso nel successivo capitolo, che fa riferimento sia alla fenomenologia, la scienza filosofica che ha come oggetto l'esperienza vissuta, sia agli studi della cognizione situata. Inoltre, provo a fornire un abbozzo di quella che potrebbe essere un'ontologia dei videogiochi.

Nel secondo rapporto, tratto i videogiochi come oggetti etici. Qui, provo a dimostrare, con l'ausilio di alcuni filosofi che ne hanno parlato approfonditamente, perché i videogiochi sono da considerarsi oggetti etici su due livelli: il livello del game design, cioè perché i game designer sono moralmente responsabili dell'esperienza del giocatore, e il livello in-game, cioè perché i giocatori sono da considerarsi, a tutti gli effetti, agenti morali. Infine, proverò a tracciare le linee generali per una fondazione dell'etica dei videogiochi.

Nel terzo rapporto, tratto la relazione tra videogiochi e mondo reale. In particolare, approfondisco la relazione tra cervello e videogiochi, cercando di far luce sugli effetti positivi e negativi che l'uso dei videogiochi potrebbe avere sui nostri cervelli, e la relazione tra società e videogiochi, in cui argomenterò i motivi in base ai quali i videogiochi dovrebbero essere considerati prodotti artistici e perché essi non promuovono comportamenti antisociali.

Il terzo e ultimo capitolo, infine, è la parte più filosofica dell'opera. Qui, applico l'approccio fenomenologico allo studio dell'esperienza del giocatore. Il mio punto di riferimento sarà la fenomenologia del corpo del filosofo francese Maurice Merleau-Ponty. Individuo come fulcro dell'esperienza del giocatore l'immersione, la quale, a sua volta, presenta tre caratteristiche che saranno analizzate approfonditamente: la trasparenza del medium, l'estensione protesica e la tele-presenza. A conforto del mio modello dell'immersione farò

riferimento anche a studi provenienti dalle scienze cognitive, in particolare dall'approccio situato alla cognizione.

In particolare dimostrerò che:

1. la trasparenza del medium consiste nel fatto che il giocatore, quando gioca, non percepisce più consapevolmente (non monitora attentivamente) il suo corpo fisico e il medium (computer), i quali, invece, nella sua esperienza, diventano trasparenti; l'avatar controllato dal giocatore diviene così un "surrogato digitale" attraverso cui il giocatore esegue azioni intenzionali nel mondo di gioco; ciò si verifica quando egli, interagendo con l'ambiente di gioco, costruisce collegamenti cinestetico-tattili, loop sensoriali coerenti e ricorrenti che vengono integrati nel proprio schema corporeo: in breve, le capacità motorie dell'avatar diventano le capacità motorie del giocatore;
2. come mostrato da Merleau-Ponty, l'esercizio e l'abitudine consentono di integrare nel proprio schema corporeo strumenti fisici; ciò avviene anche per il giocatore il quale incorpora nel proprio schema corporeo l'avatar; l'avatar diventa, così, un'estensione protesica, cioè un prolungamento del corpo la cui funzione è estendere il corpo del giocatore nel mondo virtuale di gioco cosicché egli può agire in esso per raggiungere certi scopi; ciò avviene perché l'interazione giocatore-gioco pone le condizioni per estendere il senso di agenzia (il sentire di iniziare e controllare le proprie azioni) nel mondo di gioco;
3. infine, l'interazione giocatore-gioco produce l'esperienza della tele-presenza, cioè il sentire di essere una presenza incarnata nell'ambiente virtuale; ciò ha luogo quando il giocatore percepisce in modo egocentrico lo spazio del gioco; tale percezione implica una ricollocazione del proprio sistema propriocettivo, da cui dipende lo spazio egocentrico, nel mondo virtuale di gioco; tale ricollocazione non è il risultato di una fallacia percettiva o linguistica, al contrario le sue condizioni di possibilità sono date dalla natura non-locale dell'identità del soggetto dell'esperienza.