

Game e World Space: una rappresentazione del rapporto dinamico tra spazialità e narrazione.

Matteo Jacopo Zaterini, Università del Salento

Game and World Space: a representation of the dynamic relationship between spatiality and narrative. *De Certeau (1984) claims that spatial relations between objects represent the organizing principle of narrative since “every story is a story of travel, a spatial practice.” Our “cultural need” for narratives refers to the search for credible, meaningful, primitive spaces within which stories can be told to explain how to measure the possession or the desire for a territory (Fuller and Jenkins, 1995). Games, therefore, stand as the equivalent of de Certeau's (1984) spatial narratives, with game worlds representing places infused with narrative potential, in which playful action can be interpreted, at least in part, as an act of colonizing and enacting transformations of space (Newman, 2012). The aim of this paper is to propose an approach for the analysis of the representation of spatiality in the video game medium. In the first part, the role of space in the narration and representation of quasi-social contexts will be explored (Longo, 2006) within which the environment - the place where the action takes place - is not simply the context in which the player's avatar moves, but, rather, “the hero of the story” (Friedman, 2002). With a reference to Juul's (2005) identification of spatial typologies, namely Game Space and World Space, several works will be analyzed that present distinctive features in the relationship between narrative and playful space.*

Keywords: videogames, game space, world space, spatiality, narrative.

Il medium videoludico come medium spaziale

L'esperienza videoludica è la somma di tre componenti fondamentali ovvero il sistema di interazione uomo macchina (De Souza, 2005), la narrazione, il *game design* (Salen e Zimmermann, 2003). Per McLuhan (1994) passare dai medium tradizionali ai nuovi media significa anche che gli elementi che compongono il medium non siano più ordinati e connessi in modo sequenziale, ma connessi in strutture e configurazioni: il medium videoludico si presta a questa definizione perché gli elementi di cui è composto (interazione, narrazione e game design) possono essere intesi in rapporto reciproco e non sequenziale (McLuhan fa l'esempio del cinema e di come un film sia “più” della sequenza di fotogrammi di cui è composto).

Se da una parte quindi possiamo considerare il medium videoludico un medium non lineare in rapporto alle sue componenti, è necessario esplicitare la forma della configurazione e come può cambiare al variare di ogni componente. L'autore canadese fa l'esempio del cubismo e di come i pittori, abbandonando l'obiettivo della rappresentazione fedele della prospettiva, siano riusciti, attraverso

l'intersezione di piani, pattern cromatici e figure geometriche, a trasmettere un messaggio.

In other words, cubism, by giving the inside and outside, the top, bottom, back, and front and the rest, in two dimensions, drops the illusion of perspective in favor of instant sensory awareness of the whole. Cubism, by seizing on instant total awareness, suddenly announced that the medium is the message (McLuhan 1994).

Questa intersezione tra diversi piani, che nel medium videoludico è rappresentata dalle componenti fondamentali, restituisce l'esperienza totale all'utente, un'esperienza che non è parzializzata e veicolata dalle singole componenti ma che è un unico spazio interpretativo a cui l'utente dà forma.

Quindi, riprendendo quanto esplicitato in precedenza, il medium videoludico è configurazionale e istantaneo, nel senso che le varie componenti si combinano per generare forme e spazi specifici esperiti contemporaneamente dall'utente che li organizza per dare senso a ciò che accade a schermo. Esplicitare come ogni componente organizza le altre va oltre gli obiettivi di questo lavoro. In seguito, si prenderà principalmente in considerazione la dimensione narrativa come funzione dell'aspetto interattivo e strutturale del medium.

La spazialità come elemento narrativo

Per Barthes (1975) le narrazioni sono ovunque, e questa pervasività porta le storie ad essere una componente fondamentale per i medium che le veicolano anche grazie alla particolare flessibilità e adattabilità ai diversi contesti comunicativi. Per l'autore francese la narrazione è un processo di costruzione di significati, con le proprie regole e strutture, la propria temporalità e le proprie convenzioni, che vengono naturalizzate, poiché si tende a rimuovere la complessità strutturale delle narrazioni e a percepirle non come processi culturali, ma come descrizioni non problematiche dei referenti e del loro agire nel mondo. Anche Greimas (1974) identifica la pervasività della narrazione sostenendo che esiste una componente narrativa in ogni evento significativo, sia esso un racconto, un testo non letterario o anche un oggetto semiotico non letterario come un dipinto, un'opera musicale, un sistema sociale. Sostiene inoltre che il significato

testuale non abbia origine nella produzione di enunciati e nella loro combinazione in discorso, piuttosto è trasmesso da strutture narrative che a loro volta rendono il discorso significativo articolandolo in enunciati. Nel suo *“The Practice of Everyday Life”*, Michel de Certeau scrive che “ogni storia è una storia di viaggio - una pratica spaziale” (de Certeau 1984). Egli sostiene che ogni narrazione deve in qualche modo essere fondata spazialmente, affermando che: “Le storie di viaggi e di azioni sono caratterizzate dai rimandi dai luoghi e dalle circostanze dalle quali vengono generate”. Anche se è difficile valutare quanto il discorso di de Certeau sulla pratica spaziale sia davvero onnicomprensivo, i videogiochi possono trarre spunto alla sua discussione sulle “azioni narrative”. Nel loro saggio *The Art of Contested Spaces*, Squire e Jenkins affermano che

i mondi di gioco sono ambienti totalmente artefatti e costruiti arbitrariamente. Tutto quello che compare a schermo è stato messo lì per qualche scopo: dare forma al gioco, contribuire all'atmosfera a all'ambientazione, attivare l'agency del giocatore, la competizione o la collaborazione (Squire e Jenkins 2002).

Gli autori sostengono che lo spazio in cui viene rappresentato un mondo di gioco è fondamentale caratterizzato da conflittualità, sia che si tratti di un conflitto tra giocatore e Personaggi Non Giocanti, sia che si tratti di un conflitto tra giocatore e ambientazione stessa. Esistono poi giocatori che si allontanano o almeno provano ad allontanarsi da questi “spazi contesi” in modi nuovi e molto diversi tra loro. A proposito di questi giocatori che si allontanano dal percorso prestabilito, Katie Salen scrive:

Poiché gli autori e i creatori di sistemi emergenti come la musica generativa o i giochi non possono prevedere come le regole verranno seguite o usate, devono creare dei vincoli alla progettazione delle strutture formali che vanno a produrre modelli di eventi. A volte le forme di gioco che emergono da queste strutture sono travolgenti e trasformative, generando risultati sorprendenti. A volte, infatti, la forza del gioco è così potente da cambiare la struttura stessa delle regole (Salen 2002).

De Certeau illustra il modo in cui descriviamo l'esplorazione degli spazi con ciò che egli chiama “mappa” e “tour”. Una mappa è una pianta, descrive un luogo dalla prospettiva di chi non vi si trova - in sostanza descrive un luogo (“La stanza

delle ragazze è accanto alla cucina”). A differenza di una mappa, un tour coinvolge direttamente il pubblico nella navigazione attiva del luogo che descrive, cioè descrive uno spazio (“Gira a destra ed entra nel soggiorno”). Le indicazioni si presentano più comunemente sotto forma di tour che sotto forma di mappe e, di fatto, le mappe non sarebbero possibili senza il lavoro preliminare stabilito dai tour. Possiamo quindi osservare che, nel caso dei videogiochi, le mappe create dagli autori danno origine a potenziali tour in cui i giocatori sono essere coinvolti.

Infine, e forse il passaggio più utile per quanto riguarda i videogiochi, de Certeau (1984) sostiene che attraverso la narrazione un individuo può delimitare i confini di uno spazio. Scrive:

Queste “operazioni di delimitazione”, che consistono in contratti narrativi e compilazioni di storie, sono composte da frammenti tratti da storie precedenti e montati insieme in modo improvvisato. In questo senso, fanno chiarezza sulla formazione dei miti, poiché hanno anche la funzione di fondare e articolare gli spazi.

Anche per Turner la capacità di ordinare l’esperienza è una caratteristica propria della specie umana e trova coerenza nel racconto reiterato, implicito, spesso non tematizzato, che consente di costruire categorie di oggetti, di eventi, di azioni e di relazioni tra eventi e azioni. Distinguere oggetti di un certo tipo comporta “dividere il mondo in piccole storie spazializzate, dal momento che la nostra capacità di riconoscere oggetti dipende dalle caratteristiche delle storie in cui quegli oggetti compaiono (Turner 1996).

Per Longo (2023)

Lanciare una pietra contro qualcuno è cosa diversa dal raccoglierla per osservarne le qualità geologiche. Connettendo oggetti ed eventi costruiamo categorie. La categoria *raccogliere una pietra per lanciarla* è diversa dalla categoria *raccoglierla per studiarne le caratteristiche* perché diverse sono le storie spazializzate su cui esse si fondano. Queste storie sono capaci di guidare la nostra azione (ad esempio, se intendiamo lanciare una pietra) e di riconoscere l’azione altrui (ad esempio, come un attacco contro di noi)

La sequenza temporale delle piccole storie spazializzate non riguarda, quindi, solo il caso specifico che si verifica qui e ora. La mente narrativa tende a riconoscere gli oggetti coinvolti in una piccola storia come oggetti appartenenti a una categoria e, contemporaneamente, gli eventi coinvolti nella narrazione quotidiana come anche essi appartenenti a categorie (Longo 2023).

In questo modo, le narrazioni vengono utilizzate per convalidare le demarcazioni imposte a un determinato spazio. In seguito, ne verrà discusso il suo significato negli spazi virtuali.

Spazio virtuale: una definizione preliminare

Benché non si sia mai occupato del medium videoludico Suits definisce così l'attività ludica:

My conclusion is that to play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means. and where such rules are accepted just because they make possible such activity. (Suits 1978)

La definizione di Suits dell'attività ludica richiama quanto detto da Salen (2002), Squire e Jenkins (2002): se ogni elemento spaziale è posizionato per una precisa volontà autoriale allora ogni elemento ha come scopo quello di rendere il processo di raggiungimento degli obiettivi il meno efficiente possibile. Sembra emergere una caratteristica intrinseca del medium ludico, quella che Sam Barlow autore di *Her Story* chiama "resistenza", ovvero il modo che ha l'opera di resistere alla "rottura" da parte dell'utente dove con "rottura" l'autore intende l'atto di portare a termine l'esperienza ludica, di sconfiggere il gioco, di esaurirne le sfide o, per alcune opere, di saturarne lo spazio di senso, diversa quindi dalla definizione che da Sicart (2014) quando definisce la rottura o distruttività del medium in relazione al contesto all'interno del quale il gioco viene agito.

È utile esplicitare che anche quegli elementi che apparentemente servono a facilitare il processo di avanzamento del giocatore all'interno dell'opera rappresentano al meglio "il più efficiente modo tra i meno efficienti raggiungere l'obiettivo". Si immagini un qualsiasi gioco arcade di guida: Mario Kart, Wipeout, Rollcage, presentano sul percorso delle piattaforme che se percorse danno

all'avatar del giocatore un incremento di velocità momentaneo. Il bonus di velocità ottenuto è generalmente direttamente proporzionale alla difficoltà di mantenere "in pista" la vettura, andando quindi a favorire un impatto con le barriere o con i confini del percorso che non sono più i determinanti dello spazio di azione ma un impedimento all'esito della gara. Non è irrilevante ai fini dell'esempio la dimensione ridotta delle piattaforme di boost che di per sé rende ancora più complicato seguire un percorso lineare. Anche il famoso ponte di GTA III, che all'inizio risulta bloccato per un espediente narrativo, è prima vincolo alla progettualità del giocatore e solo successivamente risorsa per permettergli lo spostamento: il ponte risulta essere da una parte risorsa per permettere di transitare tra diverse zone della mappa, dall'altra il vincolo spaziale al passaggio di zona.

Juul (2005) in parte supera la questione posta da Suits definendo problematica di per sé la definizione di gioco come "modo meno efficiente per raggiungere uno scopo". Juul riporta come questa definizione specialmente se usata per il medium videoludico si scontri con il fatto che l'opera è già una rappresentazione efficiente dell'attività reale che compare a schermo:

A game does not as much attempt to implement the real-world activity as it attempts to implement a specific stylized concept of a real-world activity. The tennis and soccer games implement only what are considered interesting core parts of the real-world game; since entering a car is ultimately an uninteresting detail in the larger world of Grand Theft Auto, the simulation of that activity is reduced to the pressing of one button. (Juul 2005).

In altre parole, è più semplice guidare una monoposto sul circuito di Monza in Formula One '97 rispetto alla stessa attività nel mondo reale, così come è molto più semplice (e probabile) giocare al Camp Nou a Fifa98. Tuttavia, Juul presuppone che ci sia una relazione diretta tra l'attività del guidare una monoposto a Formula One 97 e nella realtà: e questo non è necessariamente vero. Se da una parte individuare il referente reale di alcune situazioni ludiche risulta essere facile quando l'attività proposta a schermo ha una forma riconoscibile questo potrebbe non accadere con titoli come Rez Infinite oppure in Tetris. Inoltre, per Goffman (1961):

Games illustrate how participants are willing to forswear for the duration of the play any apparent interest in the aesthetic, sentimental, or monetary value of the equipment employed, adhering to what might be called rules of irrelevance. For example, it appears that whether checkers are played with bottle tops on a piece of squared linoleum, with gold figurines on inlaid marble, or with uniformed men standing on colored flagstones in a specially arranged court square, the pairs of players can start with the 'same' positions, employ the same sequence of strategic moves and countermoves, and generate the same contour of excitement.

Goffman sembra suggerire che i singoli elementi del gioco possono assumere forme tra loro intercambiabili, ma solo fino a quando non si definisca in modo ripetibile e riconoscibile la relazione tra di essi. Per gli scacchi il discorso è sempre valido fino a quando l'aspetto dei pezzi sia distinguibile, e dunque la loro funzione, e sia chiaro altresì il pattern della scacchiera e i percorsi che su di essa sono possibili, per il medium ludico, invece, questo non accade: mantenendo lo stesso sistema di input e relazioni tra gli elementi ma cambiando l'aspetto estetico, il senso che tiene insieme questi elementi e, quindi, l'esperienza che l'utente fa dell'opera cambiano. Questo potrebbe spiegare in parte il successo che hanno le Mod grafiche, cioè la modifica di software tramite l'inserimento di codice da parte dell'utenza volta a modificare l'aspetto di alcune parti dell'opera ludica (al momento della scrittura il portale Nexus Mods conta 63056 diverse mod per Skyrim). Quanto esplicitato è in continuità con il contenuto del paragrafo precedente: anche se il rapporto tra gli elementi è costante, due oggetti ludici sono oggetti diversi se generano narrazioni diverse.

Per riprendere quanto fin qui detto quindi, l'identificazione degli elementi di un'opera ludica avviene in funzione della loro capacità di generare senso. Il senso viene abdotto dal rapporto spaziale che lega i diversi elementi ludici che da una parte liberano la narrazione e dall'altra vincolano l'esperienza dell'utente¹.

¹ In questo approccio un ruolo centrale lo assume il modo di inferire conoscenza da parte dell'utente: il metodo abduittivo che Peirce sintetizza con "The surprising fact, C, is observed; But if A were true, C would be a matter of course. Hence, there is reason to suspect that A is true." (Peirce 1974) L'abduzione è quindi un processo che si impiega quando si conoscono regole e conclusione e si vogliono ricostruire le premesse. Essa considera un fatto specifico (il conseguente), lo connette a una regola ipotetica (relazione di implicazione) e ne ricava un risultato incerto, cioè una conclusione ipotetica (l'antecedente). L'idea che sostanzia il ragionamento abduittivo è che la mente assegni un significato alle cose costruendo ipotesi plausibili riguardo ai segni che vengono utilizzati per rappresentarle. Finché queste ipotesi sono confermate da riscontri positivi, concorrono a costruire il significato del segno interpretato. Se e quando si trovano prove contrarie, le ipotesi (e i significati) vengono modificati o sostituiti da altri più plausibili.

Il ruolo che ha la narrazione nell'organizzazione dello spazio all'interno del medium è facilmente verificabile dal modo con cui le diverse opere ludiche rappresentano il superamento del confine dello spazio di gioco. Il "muro invisibile" lascia il posto a metodi più o meno eleganti utili a mantenere l'avatar del giocatore all'interno dello spazio di gioco: se in GTA V ci si allontana troppo dalla costa si viene uccisi da uno squalo; in Far Cry 2 si viene colti da malore e si muore, in Borderlands 2 si viene uccisi da torrette che sparano all'avatar per evitare che questo incontri pericoli mortali, in Splashdown un kraken attacca il giocatore, in Motocross Madness una forza divina ricaccia l'avatar centinaia di metri indietro, in Serious Sam 3 un leviatano mangia il protagonista. Altre volte le soluzioni sono meno appariscenti e maggiormente coerenti con l'ambiente ludico e giustificate narrativamente: per esempio Red Dead Redemption 2 presenta delle montagne invalicabili, Assassin's Creed disconnette il protagonista dall'animus, in The Witcher 3 Geralt ci comunica che sarebbe troppo pericoloso andare oltre i confini del mondo conosciuto perché le creature che incontreremmo sarebbero troppo pericolose. Sebbene queste soluzioni sul piano pragmatico abbiano tutte lo stesso effetto, cioè ricondurre il giocatore all'interno dello spazio di gioco previsto, conservano tuttavia delle differenze sostanziali nelle modalità con cui vengono proposte che riporterò in seguito.

I limiti imposti alla libertà dell'avatar delimitano quindi uno spazio al di là e al di qua delle regole di gioco. Ma quello che accade ai limiti della libertà di azione dell'avatar è proprio quello che accade al giocatore in relazione allo spazio generato dall'opera ludica.

Despite the assertion's paradoxical character, I will state that in this instance the fiction, the sentiment of as if replaces and performs the same function as do rules. Rules themselves create fictions. The one who plays chess, prisoner's base, polo, or baccara, by the very fact of complying with their respective rules, is separated from real life where there is no activity that literally corresponds to any of these games. That is why chess, prisoner's base, polo, and baccara are played for real. As if is not necessary. (Caillois 1961)

L'abduzione come processo di inferenza rende la conoscenza inferita probabile e non determinata come invece l'induzione e la deduzione. Questo garantisce all'utente uno spazio di senso maggiore per significare l'esperienza in relazione al fenomeno osservato.

Per Juul, Caillois sottolinea un'interessante similitudine tra le regole e la narrazione, in quanto entrambe contengono un elemento di separazione dal resto del mondo. Le regole separano il gioco dal resto del mondo ritagliando un'area in cui si applicano mentre la narrativa proietta un mondo diverso da quello reale. Lo spazio di un gioco fa parte del mondo in cui viene giocato, ma lo spazio della narrazione è al di fuori del mondo che lo ha generato. Salen e Zimmermann (2004) chiamano quel confine Magic Circle.

The magic circle can define a powerful space, investing its authority in the actions of players and creating new and complex meanings that are only possible in the space of play. But it is also remarkably fragile as well, requiring constant maintenance to keep it intact. (Salen e Zimmerman 2004)

Juul espande la definizione di Magic Circle identificando lo spazio che ne è compreso con il nome di Game Space e quello al di fuori come World Space. Sebbene in parte condivisa, in questa sede proporrò una definizione leggermente diversa da quella proposta da Juul in quanto l'obiettivo del paper non è quello di definire le caratteristiche fondamentali del medium come nel caso di Half Real di Juul ma quello di esplicitare il ruolo dello spazio nell'opera ludica. Con Game Space si intende quindi lo spazio all'interno del quale l'azione si svolge e le regole che determinano le relazioni tra gli elementi. Con World Space si intende, invece, la costruzione abducente dello scenario (narrativo) di cui ciò che appare a schermo è il precipitato, in altre parole il modo che ha l'utente di dare senso quello che si vede e non si vede a schermo. Per richiamare quanto detto da de Certeau, quindi, l'atto di delimitazione dello spazio (ludico), il Game Space diventa fondativo di una rappresentazione del mondo (virtuale) da parte dell'utente (il World Space).

Salen e Zimmerman definisco il Magic Circle come un'entità fragile ma stabile, mentre Juul introduce la possibilità che Game Space e World Space possano essere scambiati in alcune opere ludiche:

[in] Counter Strike (...) two teams compete in a number of ontologically unconnected fictional worlds. In these games, the magic circle is inverted, and the space in which the game is played becomes larger than the space of the world in which it is played. The entire game becomes a superset of world space, and a series

of fictional world spaces with magic circles inside are created and deleted during the game. (Juul 2005)

Sebbene Juul preveda quindi un minimo di mobilità tra Game Space e Word Space i due elementi sono tendenzialmente fissi, con il confine comune delimitato dal Magic Circle. Partendo da questa considerazione proverò ad argomentare come non solo la separazione tra i due spazi non è netta ma che rappresentare il rapporto tra di essi come dinamico potrebbe dare un criterio interpretativo delle molteplici forme specifiche che le opere ludiche assumono. Nei paragrafi successivi analizzerò delle opere ludiche a partire dalla relazione tra Game e World space e dell'intensità della loro variazione, delle caratteristiche del Magic Circle e di come la narrazione renda coerente la variazione del loro rapporto.

Game Space si espande – World Space si espande

In questa categoria le opere presentano un rapporto di proporzionalità diretta tra i due spazi: come nell'opera filmica il procedere cronologico dell'opera ludica e il susseguirsi degli elementi che la compongono permettono alla narrazione di costruire scenari di senso sempre più ampi alimentati dall'aumentare degli elementi a schermo e dal rapporto tra di essi. In *God of War* (2018) Kratos aumenta le proprie capacità combattive, le zone e i regni esplorabili con il trascorrere delle ore di gioco. L'utente costruisce una rappresentazione di ciò che accade a schermo e di ciò di cui parlano i protagonisti. Ancora più evidente questo rapporto risulta nel genere dei *Metroidvania* (da *Metroid* + *Castlevania*, i titoli che prima di tutti gli altri hanno presentato questa particolare struttura ludica):

Metroidvanias feature extensive maps that require proper exploration by reporting to skills acquired through the game, in addition to frequent fights against enemy waves. This gameplay style develops an enthralling experience built around factors such as curiosity and challenge, besides the possibility of evolving, obtaining rare items, finding unusual usage to well - known abilities, and unprecedented encounters. (Oliveira et al 2020).

In questo genere la mappa (de Certeau 1984) di gioco copre il ruolo principale nell'economia ludica, ovvero lo spazio all'interno del quale l'avatar del giocatore si muove. La particolarità risiede nel fatto che l'esplorazione della

mappa non può avvenire in maniera lineare ma è vincolata ad alcune abilità che l'avatar deve procurarsi per esplorare zone precedentemente inaccessibili che a loro volta contengono altre abilità per esplorare ancora nuove zone. La mappa di gioco funge quindi da elemento che attiva e orienta l'avatar ancora prima della proposta narrativa che l'opera rivolge al giocatore. La conquista spaziale promuove quindi l'esplorazione narrativa, il Game Space sviluppa il World Space. La maggior parte delle opere videoludiche viene contenuta in questa categoria.

Game Space si espande – World Space costante

Rogue è stato scritto nel 1980 da Michael Toy, Glenn Wichman e Ken Arnold per Unix e successivamente sviluppato per diverse piattaforme. Rogue, esattamente come Metroid e Castlevania, ha fondato un nuovo genere, chiamato Roguelike. Un titolo Roguelike è caratterizzato da una struttura a livelli generati proceduralmente e dal fatto che alla morte dell'avatar il gioco ricomincia dal principio, con la perdita quindi di tutti i progressi fatti nella *run* (Harris 2020). Ogni *run* ha una durata relativamente breve e un Roguelike può essere terminato generalmente entro un'ora. Il game space nei roguelike cambia tra una run e l'altra con il cambiare degli elementi a schermo: gli ingressi e le uscite delle stanze sono sempre diversi così come la posizione di nemici, di bonus e malus. Lo spazio ludico organizza quindi una narrazione contingente che varia in maniera procedurale in relazione agli elementi di gameplay, quindi non nel World Game. Come ogni *run* del Rogue originale termina con il raggiungimento dell'amuleto di Yendor, ogni roguelike termina con il raggiungimento dell'obiettivo specifico. Il Game Space aumenta con l'aumentare delle situazioni generate proceduralmente ma lo spazio narrativo all'interno del quale queste si collocano rimane sostanzialmente invariato.

Game Space si espande – Word Space si contrae

A prima vista, Doki Doki Literature Club! assomiglia ad una visual novel convenzionale, ad un simulatore di appuntamenti. Diviso in quattro atti, l'opera si apre con il giocatore che impersona un adolescente maschio che si unisce al club di lettura del suo liceo. Attraverso scelte specifiche presentate dal gioco, il

giocatore si legherà sentimentalmente ad uno dei membri: le possibilità vanno dall'amica d'infanzia Sayori, apparentemente ottimista, dell'angosciata Yuri o della collerica e sprezzante Natsuki. Al giocatore verrà anche introdotta Monika, la leader del club che non può essere corteggiata. Molto presto la narrazione romantica del gioco si trasforma in un'angosciante esplorazione di temi adulti come depressione, autolesionismo e suicidio (Allan 2023). Nell'opera in questione lo spazio ludico presenta nella prima parte sempre nuovi elementi per entrare in relazione con le ragazze a schermo: scrittura di poesie, lettura di piccole storie, compilazione di ricette culinarie. Solo con il passare del tempo l'opera utilizza dei glitch grafici come vettori specifici per rappresentare il decadimento dell'opera: decadimento che diventa sia strutturale che narrativo. La narrazione, infatti, si conclude con l'annichilimento del World Space nel momento in cui Monika distruggendo l'opera (il gioco tra le altre cose, cancella i file di salvataggio presenti sull' hard disk) chiama per nome il giocatore: il gioco ha accesso al profilo che il giocatore ha usato per la registrazione all'acquisto del gioco e può così rivolgersi direttamente al giocatore e non all'avatar.

Game space costante – World Space si espande

White Shadows è un platform in 2,5D a scorrimento orizzontale in bianco e nero, con protagonista un piccolo corvo (Ravengirl) che prova a scappare da una società distopica fondata sull'oppressione e sulla discriminazione: nell'opera la componente ludica non si sviluppa procedendo nell'opera, le azioni ed il rapporto con gli elementi presenti a schermo non variano in maniera significativa, mentre la componente narrativa emerge in tre modalità distinte: nella prima il testo compare all'interno dell'ambiente ludico attraverso le insegne al neon che riportano slogan commerciali e che contribuiscono alla creazione del contesto virtuale all'interno del quale l'azione si svolge. Il secondo si manifesta attraverso una modifica dell'ambiente di gioco: il progresso nell'opera viene scandito attraverso il movimento di elementi ambientali che vanno a formare i nomi dei capitoli che si susseguono. Il terzo modo in cui la narrazione emerge è più originale: come ormai nella totalità della produzione corrente le opere videoludiche nascono corredate di un set di trofei o achievement, che altro non

sono che delle attestazioni di merito al giocatore ovvero dei riconoscimenti che il giocatore ottiene facendo compiere alcune azioni al personaggio controllato. Nel caso di *white shadows* il canonico messaggio “Hai sbloccato la ricompensa x” viene sostituito con dei giudizi di merito nei confronti del giocatore. Compiendo azioni più o meno etiche (uccidere quelli che sembrano pulcini per creare una pila che mi permette di avanzare nello stage per esempio) vedremo comparire l'icona del trofeo/achievement collegato all'azione svolta con associato un messaggio del tipo “Hai le mani sporche di sangue”. L'intento prettamente narrativo di questo elemento è reso più esplicito dal fatto che non è possibile controllare la lista delle azioni da fare per sbloccare la ricompensa e che non risulta possibile vedere neppure il nome del trofeo (ovvero il messaggio che compare una volta sbloccato il trofeo): questo accade evidentemente per tutelare l'esperienza narrativa da parte dell'utente. In *white shadows* lo spazio narrativo si amplia e l'utente può rappresentarsi il World Space usando anche quelli elementi che sono tradizionalmente al di fuori del contesto ludico. Un altro esempio è quello di *Proteus*, un gioco in cui il giocatore può muovere il proprio avatar all'interno di un'isola immaginaria. Per Sicart

Proteus is a way forward in digital world design. By harnessing the world-creating capacities of software but focusing on the emotional capacities of play, *Proteus* invites us to explore through play and allow ourselves to enter a state in which we become the subject of experience and inquiry. The beauty in *Proteus* comes from its openness to us to take it over and complete it. (Sicart 2014)

In *Proteus*, a differenza di *White Shadows* è solo l'immaginazione e lo stato d'animo del giocatore a organizzare l'esperienza in relazione all'esplorazione dell'isola, senza l'ausilio di testi e senza poter interagire con il mondo ma semplicemente esplorandolo.

Game Space costante – World Space costante

Alcune delle prime opere videoludiche sono caratterizzate da un'estrema conservatività in ambito di game space e world space. In *Tetris*, per esempio, cambia esclusivamente la velocità di discesa dei mattoncini proseguendo nel gioco, in *Pong* la velocità della pallina, in *Pacman* la struttura dei muri del

labirinto, nessuna meccanica evalve e la relazione tra gli elementi rimane pressochè costante. Anche il World space rimane costante con il passare del tempo, si conoscono le regole dello spazio di gioco e lo scenario adottato è sufficientemente stabile e coerente da non richiedere ulteriori modifiche con il passare del tempo.

Per Schell

The game mainly consists of an endless sequence of falling blocks. this leaves little room for inherent interest or poetry of presentation; however, the projection can be intense. The guest makes all the decisions, and success or failure is completely contingent on the guest's performance. This is a shortcut that traditional storytelling is unable to take. In terms of an interesting entertainment experience, the large amount of projection makes up for what is lacking in poetry or inherent interest. (Schell 2008).

Schell riporta come è a carico dell'utente la rappresentazione narrativa di ciò che succede a schermo e dato che quello che succede a schermo si mantiene costante, si manterrà costante anche il World Space. Nelle opere contemporanee è più difficile recuperare questa invarianza tra narrazione e spazio ludico: in *Unpacking* il giocatore è chiamato a sistemare il contenuto di alcune scatole in diverse stanze. Il gioco vuole raccontare la vita di una donna attraverso i traslochi che hanno caratterizzato la sua vita. Così le stanze in cui viene sistemato il contenuto delle scatole da trasloco cambiano dalla prima cameretta della bambina alla sua stanza del college alla sua prima convivenza fino alla casa della sua nuova famiglia. Il gameplay è invariante così come gli oggetti che bisogna sistemare nelle varie stanze. Ciò che organizza la narrazione è l'aspetto specifico delle varie stanze che rimandano a momenti di vita diversi, permettendo al giocatore di recuperare una narrazione mai esplicita ma comunque minimamente capace di restituire differenze significative tra diversi momenti dell'opera.

Game Space costante – World space si contrae

In "Papers, Please", il giocatore assume il ruolo di un ufficiale dell'immigrazione di basso rango e senza nome, i cui compiti consistono principalmente nell'approvare o rifiutare i documenti per un flusso

apparentemente infinito di aspiranti immigrati nella distopia fittizia di Arstotzka. Il gioco si svolge interamente all'interno dei confini di un'angusta cabina di ispezione, il gameplay intenzionalmente ripetitivo, il design visivo scialbo e la colonna sonora noiosa riescono a replicare la monotonia del lavoro burocratico reale. Mentre la storia progredisce, tuttavia, una serie di dilemmi morali complica l'opprimente routine dell'ispezione dei documenti. L'ispettore dovrebbe permettere a vari individui bisognosi di attraversare il confine senza la giusta documentazione, o dovrebbe sostenere le leggi di Arstotzka nell'interesse della sicurezza del lavoro? Il modo in cui il giocatore risponde alle situazioni modifica la conclusione del gioco, con possibili finali che vanno dall'arresto e dall'imprigionamento dell'ispettore al rovesciamento del governo corrotto di Arstotzka da parte di un oscuro gruppo rivoluzionario noto come l'Ordine della Stella EZIC. Il finale che intendo proporre qui si sblocca una volta eseguiti perfettamente gli ordini del governo e prese tutte le decisioni volte a tutelare l'ordine pubblico.

following orders and remaining loyal to Arstotzka results in EZIC's defeat and preserves the inspector's job at the checkpoint. This conclusion also unlocks the game's Endless Mode, allowing the player to continue stamping visas at the border *ad infinitum*, thus forever trapping the inspector in the iron cage of his inspection booth. (Morrisette 2017)

Nella Endless Mode il gioco continua a proporre sempre le stesse situazioni che richiedono una decisione da parte del giocatore su chi fare entrare o meno all'interno del confine: il ruolo della narrazione diventa nullo in quanto procedere nel gioco significa compiere le stesse azioni che narrativamente non hanno più nessun impatto se non quello di certificarne la legittimità. Il World Space quindi una volta sbloccata la Endless Mode si contrae lasciando il posto al Game Space.

Game Space si Contrae – World Space si espande

Superhot: mind control delete è uno sparattutto in prima persona con elementi puzzle in cui il giocatore è chiamato a muoversi per alcuni stage uccidendo con armi a distanza o armi da mischia nemici antropomorfi fatti di cristallo. La peculiarità dell'opera sta nel fatto che la totalità degli elementi a

schermo si muove solo se si muove l'avatar del giocatore, con velocità proporzionale a quella dei suoi movimenti. Procedendo nell'avventura le possibilità di movimento, la complessità degli stage e l'arsenale bellico a dell'utente aumenta. Il game space si espande, concedendo sempre maggiori opportunità di interazione con gli ambienti di gioco. Questo succede fino a quando procedendo nell'avventura il l'avatar non incontra sé stesso che sta giocando a Superhot. L'unico modo per "andare avanti" nel gioco è quello di rinunciare a delle abilità. Via via queste rinunce rendono il gioco praticamente ingiocabile ed una volta terminato l'ultimo stage il gioco si disinstalla dal dispositivo. Non solo il gioco si disinstalla, ma recuperare il salvataggio richiede un processo della durata di 16 ore (successivamente ridotto a 8) per poter riaprire il gioco e continuare a giocare. Con il diminuire delle possibilità ludiche quindi la narrazione si espande, interrogando il giocatore sulla sua funzione in relazione all'opera proseguendo per sottrazione fino a farlo rimanere a fissare per ore uno schermo nella speranza di riprendere a giocare.

Game space si contrae – World Space costante / si contrae

The Stanley Parable ed il suo seguito ideale The Stanley Parable Ultra Deluxe sono dei prodotti difficili da definire: sono tendenzialmente delle esperienze narrative in cui il giocatore può compiere delle azioni all'interno dello spazio di gioco che portano a decine di finali differenti. L'incipit è sempre lo stesso, ci si alza dalla scrivania e ci si accorge che l'ufficio all'interno del quale presumibilmente lavoriamo è completamente vuoto: da quel momento in poi il giocatore è libero di andare dove vuole e interagire con qualsiasi elemento a schermo accompagnato da una voce narrante che racconta quello che succede a volte parlando con l'avatar a volte con direttamente con il giocatore. La situazione che intendo riportare esemplifica come al diminuire del game space la narrazione rimanga costante, senza aggiungere ulteriori elementi a quelli che già il giocatore si rappresenta. Il gioco permette di non giocare per dieci anni e ricevere così un riconoscimento una volta trascorso questo lasso di tempo senza che il gioco venga avviato. È chiaro come lo spazio più piccolo di game space è qui rappresentato dalla totale assenza di eventi a schermo o relazione tra elementi: tuttavia sebbene

questo non comporti uno sviluppo della narrazione o un ampliamento del World Space, l'utente sta comunque avanzando senza interagire con il titolo verso la possibilità di ottenere un riconoscimento. Diverso è il rapporto tra narrazione e spazio ludico in un'altra situazione: se il giocatore non segue alcune indicazioni della voce narrante l'avatar viene bloccato su di un carrello e lanciato verso una pressa che lo ucciderebbe. A questo punto il gioco, bloccandosi, dà al giocatore la possibilità di spegnere la console o il pc e salvare la vita al suo avatar ricominciando una nuova partita. Le possibilità di movimento e interazione sono di nuovo minime, ciò che il giocatore può fare consiste nell'interrompere il gioco andando a bloccare anche la rappresentazione di quel mondo dal quale si è tirato fuori interrompendone la relazione. Questa situazione differisce da quella classica in cui l'utente decide di sospendere la partita dal fatto che è l'opera stessa a chiedere di essere interrotta per evitare la morte dell'avatar ricominciando poi dal riavvio successivo "come se niente fosse successo". Mi rendo conto che in queste ultime due sono situazioni quella che qui viene interpretata come una contrazione o invarianza del World Space può essere vista come una ulteriore possibilità che ha l'utente di interpretare le proprie azioni (quindi agendo di fatto un'espansione del World Space), rispetto a ciò che il software gli chiede, di fatto "allontanandosi" da ciò che accade a schermo. Tuttavia, tendo a considerare gli esempi riportati in precedenza coerenti con gli obiettivi dell'argomentazione in quanto intendo limitare le riflessioni a ciò strettamente collegato allo spazio ludico per come definito in precedenza e non ad allargarlo ad elementi esterni allo spazio virtuale.

Conclusioni

Se assumiamo l'azione come caratteristica specifica della narrazione (nel senso che, fin da Aristotele, la narrazione è descrizione dei processi di cambiamento attivati da più soggetti agenti), è agevole comprendere il ruolo dell'elemento narrativo nel medium videoludico. La narrazione assume però caratteri precipui nel senso che va strettamente connessa sia con gli elementi di video design (la struttura, dunque), sia con la agency del giocatore. Il giocatore è

soggetto attivo, purché rispetti le regole del gioco e, contemporaneamente, attivi processi in parte creativi di superamento degli ostacoli.

Lo spazio ludico o Game Space per come è stato qui fornisce gli elementi all'utente per organizzare una narrazione (World Space) coerente con quanto visto a schermo. Con il progredire dello sviluppo in campo videoludico la crescente complessità delle opere videoludiche, queste strutture diventeranno sempre più numerose e differenziate. Lo spazio è uno degli aspetti dominanti dei giochi, e sono le narrazioni legate allo spazio, raccontate nello spazio e attraverso lo spazio, che segnano il contributo principale all'ampliamento della narrazione (Domsch 2019). Sebbene si sia provato ad esplicitare come la struttura ludo-narrativa dell'opera cambia in rapporto alle componenti, molto ancora si potrebbe dire riguardo l'intensità della variazione delle componenti e di come questa si riflette in specifiche forme. Tunic, per esempio non rientra in nessuna delle categorie sopra proposte, presentando un'originale soluzione sulla combinazione tra spazio ludico e narrazione in cui le due dimensioni non solo sono invertite ma contribuiscono l'una allo sviluppo dell'altra. Un futuro sviluppo delle argomentazioni qui proposte potrebbe coinvolgere oltre alla narrazione in relazione alla rappresentazione dello spazio ludico anche ulteriori dimensioni come, ad esempio, il sistema di interazione e il game design.

Riferimenti Bibliografici

- Allan, M. S., 2023, "Doki Doki Subversion Club!", in *Press Start*, 9(1), 39-57.
- Barthes, R., Duisit, L., 1975, "An introduction to the structural analysis of narrative", in *New literary history*, 6(2), 237-272.
- Caillois, R., 1961, *Man, Play, and Games*, Schocken Books, New York.
- De Certeau, M., 1984, *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley.
- De Souza, C. S., 2005, *The semiotic engineering of human-computer interaction*, MIT press.
- Domsch, S., 2019, "Space and Narrative in Computer Games" in *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, 103-123.
- Friedman, T., 2002, "Civilization and its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space" in http://www.game-research.com/art_civilization.asp, consultato il 5 aprile 2023.

- Fuller, M.; Jenkins, H., 1995, "Nintendo and New World travel writing: a dialogue" in Jones, S.G. (ed.) *Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community*, Sage Publications, Thousand Oaks, CA.
- Goffman, E., 1961, *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. Ravenio Books.
- Greimas J., 1974, *Del Senso*, Bompiani, Milano.
- Harris, J., 2020, *Exploring roguelike games*, CRC Press.
- Juul, J., 2005, *Half-real. Video games between real rules and fictional world*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Longo, M., 2006, "Cooperation vs Violence: An Ethnographical Analysis of the Return of the King Video Game" in *The Lord of the Rings: Popular Culture in Global Context*, 270.
- Longo, M., 2023, "Tra scienza e fole", in *Sguardi sul mondo: Sociologia come scienza e fonti letterarie*, FrancoAngeli.
- McLuhan, M., 1994, *Understanding media: The extensions of man*. MIT Press, Cambridge, MA.
- Morrisette, J., 2017, "Glory to Arstotzka: Morality, rationality, and the iron cage of bureaucracy in Papers, Please", in *Game Studies*, 17(1).
- Newman, J., 2012, *Videogames*, Routledge.
- Oliveira, B. P., da Franco, R., da Silva, J. W. F., de Carvalho Gomes, F. A., & Maia, J. G. R., 2020, "A framework for metroidvania games", in *Proceedings of SBGames*, 836-844.
- Peirce, C. S., 1974, *Collected papers of Charles Sanders Peirce*, Harvard University Press.
- Salen, K., 2002, "Quake! DOOM! Sims! Transforming Play: Family Albums and Monster Movies", in *Walker Art Center*, 19.
- Salen, K., Zimmerman, E., 2003, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Schell, J., 2008, *The Art of Game Design: A book of lenses*, CRC Press.
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. MIT Press, Cambridge, MA.
- Squire, K., Jenkins, H., 2002, "The art of contested spaces", in *Game on*, 97-102.
- Suits, B., 2014, *The grasshopper: games, life and utopia*, Broadview Press.
- Turner M., 1996, *The Literary Mind*, Oxford University Press, Oxford.

