

Inquadrare il videogiocatore: il videogioco nelle serie tv

Stefano Baschiera



Negli ultimi anni, con il processo di digitalizzazione delle immagini, la convergenza tra televisione, cinema e il mondo videoludico si è ulteriormente radicalizzata nei suoi differenti aspetti convergenti, produttivi e narrativi¹. Il riferimento qui non è indirizzato solo ai continui prestiti e adattamenti di temi, storie e personaggi ma anche, e soprattutto, a quegli aspetti fruitivi e stilistici che mai come in questo periodo trovano una comunanza tra vecchi e nuovi media.

Un esempio su tutti è facilmente osservabile nella decisa spinta del mercato verso prodotti multi-piattaforma, in grado di coprire diverse forme di intrattenimento (musica, film, tv, videogiochi) e di comunicazione, nella direzione transmediale delle strategie di marketing² e nelle influenze reciproche nella creazione di un'estetica dell'immagine digitale.

Tra i vari rimandi mediali facilmente individuabili, ce n'è uno che non ha ricevuto nel corso degli anni sufficiente attenzione da parte degli studiosi; si tratta della rappresentazione dell'attività videoludica e del videogiocatore all'interno dei media audiovisivi tradizionali, in particolar modo nei film e nelle serie televisive³. Fin dai primi passi dell'industria dei videogiochi, infatti, tra i vari modi in cui cinema e tv hanno provato a capire e, via via, inglobare il fenomeno, c'è stato, ovviamente, il mettere in scena l'atto del videogiocare, anche se raramente con una particolare attenzione al dispositivo e alle diverse periferiche e interfacce grafiche. Negli ultimi anni, con la definitiva affermazione commerciale dei videogiochi (le cui vendite hanno recentemente sovrastato i media tradizionali) prodotti come le serie tv, che per necessità e caratteristiche sono più sensibili alle tendenze del mercato e alla continua ricerca di un'audience di riferimento, hanno proposto una massiccia esposizione di *consoles*, videogiochi e videogiocatori. Giusto per citare alcuni esempi, il mondo videoludico appare spesso rappresentato, in modi diversi, in serie come: *Dexter* (Showtime, 2006), *Weeds* (Showtime, 2005-), *Big Bang Theory* (Cbs, 2007-) *CSI N.Y.* (Cbs, 2004-), *CSI Miami* (CBS, 2002-), *South Park* (Comedy central, 1997-), *House MD* (Fox, 2004-), *Chuck* (NBC, 2007-), *The Simpsons* (Fox, 1989-), *American Dad* (Fox, 2005-), *True Blood* (HBO, 2008-), *Scrubs* (NBC, 2001-2008; ABC, 2009-), *The Office Us* (NBC, 2005-), *30 Rock* (NBC, 2006-), *My name is Earl* (NBC, 2005-) e moltissime altre.

Tenendo presente lo sviluppo di questo tipo di rappresentazioni (e includendo anche i rari esempi filmici degli anni Ottanta), si possono indicare superficialmente almeno due tendenze principali.

1. Videogiocatore/eroe

Il fatto che il protagonista sia un videogiocatore è un elemento assolutamente importante – a volte centrale – nello sviluppo della vicenda narrata. Le particolari capacità acquisite dall'attività videoludica (dal

pilotare una navicella spaziale all'uccidere zombi) trovano un'applicazione che va oltre il gioco giocato, in modo tale da influenzare direttamente una narrazione che spesso tratta di casi extra-ordinari. I primi film a rappresentare un videogiocatore, come *Tron* (Steven Lisberger, 1982) *WarGames* (John Badham, 1983), *Giochi Stellari* (*The Last Starfighter*, Nick Castle, 1984) possono considerarsi esemplari da questo punto di vista. Prendiamo la trama di quest'ultimo: Alex Rogan (Lance Guest), un giovane della provincia americana, batte ogni record di un gioco arcade di fantascienza e per questo motivo viene arruolato da una popolazione aliena come pilota di astronavi da guerra. Il passaggio è semplice e diretto: l'abilità del protagonista a "pilotare" navi spaziali nel videogioco risulta fondamentale nella lotta per salvare l'universo. Un'attività solitamente isolata dalla narrazione risulta centrale nella storia stessa. Questo tipo di rappresentazione del videogiocatore è comune nel periodo pionieristico dell'industria videoludica, quando giocare a un *videogame* implicava più livelli di competenze. A questo proposito, Lowood ricorda come «la performance cibernetica di *Spacewar!* attesta la convergenza di differenti abilità: *pragmatiche* (necessarie per competere in un torneo che richiede prontezza di riflessi, coordinazione occhio-mano e capacità strategiche), *tecniche* (relative alla programmazione e alla modificazione del codice sorgente) e *sociali*, indispensabili per sviluppare e gestire la comunità di utenti»⁴.

Dopo questo primo periodo, la fascinazione per la realtà virtuale ha avuto la meglio, perché capace di consentire una migliore integrazione grafica e narrativa basata sulla confusione tra piani del gioco e quello della narrazione che lo contiene. Confusione accentuata anche dalla scomparsa dell'interfaccia grafica del videogioco⁵.

Recentemente, film come *L'alba dei morti dementi* (*Shaun of the Dead*, Edgar Wright, 2004) e serie tv come *Chuck* hanno presentato personaggi che possono esser ricondotti a questo filone, anche se in maniera più tenue e indiretta. I loro protagonisti, essendo caratterizzati come videogiocatori sono in qualche modo "non-funzionanti" nella quotidianità, ma diventano attivi ed "eroici" non appena, per i più svariati motivi, questa diventi extra-ordinaria e simile a un videogioco.

2. Videogiocatore/caratterizzante

La seconda tendenza – indubbiamente la più comune – contraddistingue il videogiocatore esclusivamente per la sua inattività e il videogiocare come un'azione senza alcuna influenza sulla storia raccontata se non nella misura in cui fornisce un'ulteriore caratterizzazione del personaggio in questione. La sessione videoludica raramente viene rappresentata graficamente o con uno sviluppo narrativo del gioco stesso. Invece, viene sottolineato in diversi modi il livello più o meno alto di alienazione che il gioco comporta. A seconda delle circostanze, la sessione di videogioco che vede impegnati i personaggi è finalizzata a delineare, per affinità o contrasto, le loro caratteristiche. Possiamo pensare a come il giocare con la Playstation portatile faccia parte delle stravaganze di un medico stimato (*House MD*), o a come il Nintendo Wii offra ai vampiri di *True Blood* la possibilità di cimentarsi con il golf (sport a loro precluso dalla loro "allergia" ai raggi solari) e le ore di gioco davanti a uno sparatutto con uno spinello in mano completino la descrizione dello zio Andy in *Weeds*. Questo tipo di rappresentazione è ovviamente più forte nelle serie tv di quanto lo possa essere nei film, considerando l'importanza della creazione di personaggi con un'identità facilmente distinguibile all'interno del palinsesto. Una serie come *Bing Bang Theory* va anche oltre, focalizzandosi interamente nel delineare un certo tipo di personaggi videogiocatori e presentando tutto un dettagliato repertorio di *consoles* al fianco di un vocabolario derivante direttamente dal gergo videoludico.

Rappresentare il videogioco è da sempre un compito non facile a causa dei problemi di integrazione tra l'attività videoludica e un intreccio narrativo con la storia raccontata⁶, senza basarsi ovviamente sull'*escamotage* della realtà virtuale. Infatti, una delle difficoltà principali nella messa in scena del videogioco e del videogiocatore è sempre stata quella di poter legare la narrazione creata dal videogioco (nel momento in cui viene assorbito da un medium "lineare" la caratteristica di gioco e di interattività viene ovviamente meno) e quella che lo contiene e, inoltre, di poter rappre-



South Park, Stagione X, Episodio 8: *Make Love, not Warcraft*, Trey Parker, 2006;
The Simpsons, Stagione XVIII, Episodio 17: *Marge Gamer*, Bob Anderson, 2007

sentare coerentemente e “realisticamente” il videogiocare stesso come influente sulla narrazione principale.

Da questa prospettiva, lo sviluppo dei giochi on line e in particolare dei *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (d'ora in poi MMORPG) ha cambiato le cose, estremizzando caratteristiche già presenti nelle tendenze delineate in precedenza, e permettendo una più articolata rappresentazione dell'attività video ludica nei media tradizionali⁷ grazie specialmente alle sue regole più “aperte”, quasi simili alla vita quotidiana (lavoro, status sociale, e così via).

3. MMORPG e il futuro del videogiocatore

L'integrazione nei MMORPG di vari sistemi di comunicazione – come la chat – in grado di favorire la creazione di comunità virtuali, insieme a meno rigidi sistemi di gioco e una più ampia personalizzazione dell'*avatar* (che consente di poter rispecchiare la propria identità – a gradi diversi – nel videogioco), hanno fatto sì che questo tipo di videogiochi evidenzino l'assottigliarsi della barriera tra vita *off line* e on line, con una conseguente migliore integrazione nelle narrative dei media tradizionali. Infatti, come evidenziato, tra gli altri, da Chan e Vorderer, i MMORPG offrono alcune peculiari caratteristiche: persistenza (sia del mondo virtuale sia dell'*avatar*), interazione sociale, sviluppo verticale (l'*avatar* migliora col tempo di gioco, in termini di caratteristiche fisiche, capacità d'azione e ricchezza economica)⁸. Il risultato finale è che l'esperienza di gioco dei MMORPG si sviluppa nel tempo grazie soprattutto all'interazione con altri giocatori e al suo livello di interazione sociale⁹.

Questo conduce alla considerazione fatta da Filiciak, ovvero che i videogiochi (e in particolare i MMORPG) sono i media che descrivono «con perfezione la nostra esistenza ed esprime come l'essere umano funziona nel mondo contemporaneo. È sullo schermo che noi possiamo presentare la nostra iper-identità nella maniera più convincente. Grazie ai *computer network* abbiamo la possibilità di formare liberamente il nostro “io”»¹⁰.

Concentrandosi sulle serie tv si può notare la crescente fascinazione verso questo tipo di giochi, testimoniata dal fatto che nello stesso anno tre dei maggiori cartoni animati hanno dedicato una puntata al MMORPG; mi riferisco a *Dungeons and Wagons* (*American Dad*, stagione II, 2006), *Make Love, not Warcraft* (*South Park*, stagione X, 2006) e *Marge Gamer* (*The Simpsons*, stagione XVIII, 2006-07).

Gli episodi di *American Dad* e *The Simpsons* non sono altro che un'evoluzione dell'idea di realtà virtuale, con il gioco che non presenta alcuna interfaccia grafica e gli *avatars* che sono degli adattamenti in chiave *fantasy* della fisionomia dei personaggi. *South Park* invece va oltre, rivolgendo una cura particolare al-

l'interfaccia e alla grafica del gioco stesso, girando le sequenze di gioco con l'ausilio di *machinima*¹¹ tratti dal motore grafico del videogioco *World of Warcraft* (Blizzard, 2004). Questa è un'innovazione da non sottovalutare; prima di tutto, infatti, consente di rappresentare un mondo di riferimento comune a quello di altri videogiocatori (gli *avatars* sono quelli di *WoW* senza alcuna modifica significativa, i luoghi del gioco son gli stessi così come i comandi usati e l'interfaccia), per girare le sessioni di gioco gli animatori hanno dovuto effettivamente giocare e coinvolgere altri videogiocatori nella scena. In secondo luogo, i *machinima*, nati per testimoniare performance del giocatore e *walkthrough*, consentono ora di ricondurre il videogioco a una narrativa lineare, permettendo una più accattivante rappresentazione del mondo videoludico. Il MMORPG, rappresentato tramite *machinima* con un'attenzione particolare rivolta a interfacce e sistemi di comunicazione, permette, forse per la prima volta, interessanti prospettive di integrazione tra vecchi e nuovi media. Il limite risiede nel processo di moltiplicazione di identità riassunto da Filiciak nell'articolo citato in precedenza. In un prodotto come le serie tv, un'identità mutevole dei personaggi potrebbe risultare fuorviante o controproducente. In ogni caso, i tempi sono maturi anche per prospettive di questo genere, offrendo la multi(iper)identità come caratteristica formante e riconoscibile dei personaggi stessi, come avviene per esempio in *Dollhouse* (Fox, 2009), dove i corpi possono esser programmati con diverse personalità e identità; il personaggio da videogiatore diventa *avatar*.

1. Su questo aspetto vedi, tra gli altri, Judd Ethan Ruggill, *Convergence: Always Already, Already*, in «Cinema Journal», XLVIII, 3, 2009, pp. 105-110.
2. Cfr. Steven E. Jones, *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*, Routledge, Londra-New York 2008, in particolare pp. 19-46.
3. Questa lacuna è in stridente contrasto in rispetto a tutte le attenzioni che vengono riservate da diverse discipline (su tutte, ovviamente, la psicologia cognitiva) ai diversi aspetti del videogiatore e del videogiocare, dalla scelta dei generi di gioco fino all'influenza o meno dei giochi violenti sulla società. Vedi ad esempio Peter Vorderer, Jennings Bryant (a cura di), *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences (Communication)*, Lawrence Erlbaum Associates, London 1996 e Patricia Marks Greenfield, Rodney R. Cocking (a cura di), *Interacting With Video*, N.J. Ablex, Norwood 1996.
4. Henry Lowood, *La cultura del replay. Performance, spettatorialità, gameplay*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Schermi Interattivi*, Meltemi, Roma 2008, p. 73.
5. Vedi Steve Keane, *From Hardware to Fleshware: Plugging Into David Cronenberg's Existenz*, in Tanya Krzywinska, Geoff King (a cura di), *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, Wallflower Press, London 2002, pp. 145-156.
6. Da questo punto di vista è anche difficile tracciare riferimenti con altri tipi di rappresentazioni. Da una parte, infatti, rappresentare un personaggio assorbito da un videogioco non consente di effettuare le stesse riflessioni sulla *mise en abyme* di cinema, teatro e televisione. D'altra parte gli è preclusa una narrativa prettamente basata su competizione e antagonismo come avviene in storie di sport e altro tipo di giochi, dal poker al biliardo. Uno dei rari casi in cui il videogioco è messo in scena per il suo contenuto esclusivamente agonistico è il documentario *The King of Kong* (Seth Gordon, 2007).
7. A questo riguardo vedi T.L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Boston 2006.
8. Elaine Chan, Peter Vorderer, *Massively Multiplayer Online Games*, in Peter Vorderer, Jennings Bryant (a cura di), *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences (Communication)*, Lawrence Erlbaum Associates, London 1996, pp. 82-87.
9. Nella rappresentazione dei MMORPG nei media tradizionali, il lato sociale di questi giochi viene raramente considerato. Il videogiatore viene delineato come vittima di una sorta di sindrome da Dorian Gray, solo che in questo caso è l'*avatar* che si sviluppa diventando più forte e bello a discapito del fisico (e della salute) del giocatore.
10. Miroslaw Filiciak, *Hyperidentities. Postmodern Identity in Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, in Mark J.P. Wolf, Bernard Perron (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Londra-New York 2003, p. 101 (mia traduzione).
11. Sulla storia e caratteristiche dei *machinima* vedi, tra gli altri, Henry Lowood, *Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima*, in Tara McPherson (a cura di), *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2008, pp. 165-96.