

Labirinti elettronici Quando le storie incontrano i videogame

Anna Antoniazzi

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

Dipartimento di Scienze dell'educazione

anna.antoniazzi2@unibo.it

Abstract

Le nuove tecnologie, attraverso i videogiochi narrativi, permettono l'accesso a quel territorio altamente simbolico e metaforico al quale appartengono il mito e la *fabula*, intesa nel senso più ampio, ma anche più tradizionale, del termine. Le storie narrate dai videogame, però, proprio perché supportate da un nuovo strumento mediatico, non si limitano a ribadire consuete categorie epistemologiche, ma acquistano nuovi statuti e rinnovano le proprie funzioni, anche in ambito educativo. In particolare è la presenza di labirinti a ristabilire l'importanza dei rituali iniziatici come imprescindibili momenti di crescita. L'ipotesi è quella che, sebbene si tratti di un'iniziazione indiretta, il superamento delle prove, la soluzione degli enigmi, la sconfitta delle proprie paure più profonde, tenda a ricreare tutte le fasi che caratterizzavano il passaggio all'età adulta nelle società tradizionali e, in un certo senso, possa dimostrarsi, per le attuali generazioni, un aiuto effettivo al processo di crescita.

Parole chiave: videogiochi narrativi; letteratura per l'infanzia; nuove tecnologie

Accompagnati, fin dalla loro comparsa, da polemiche, confronti serrati tra sostenitori e detrattori, da poliedriche ed eccentriche attribuzioni, i videogame sono oggi oggetto di studio di diverse ed eterogenee discipline. La complessità di un *medium* che contiene al suo interno una pluralità difficilmente riconoscibile e classificabile di elementi può essere interpretata solo a partire dall'individuazione di una opportuna fenomenologia e di precise categorie interpretative in grado, di volta in volta, di mostrare alternative e proporre nuove possibilità.

All'interno della macrocategoria che comprende una molteplicità di videogiochi tematici molto differenti uno dall'altro, in questa occasione ci si occuperà esclusivamente di quelli narrativi, o meglio, di quei videogame che, per essere utilizzati, hanno bisogno che il giocatore entri nella storia e, dopo aver individuato

la trama, sveli i misteri, risolva gli enigmi e sconfigga gli antagonisti. Sono molti, forse più di quanti ci si aspetti, i videogame basati su trame nelle quali è ben riconoscibile, pur nella specificità dello strumento, un rimando inequivocabile alla mitologia, al patrimonio fiabesco tradizionale e ai classici della letteratura per l'infanzia. Sotto le pieghe del disincanto e di una tecnologia apparentemente fredda e insensibile, infatti, la contemporaneità, nasconde una profonda e, per certi aspetti inappagabile, necessità narrativa; ed è il videogioco, il più nuovo degli strumenti immaginativi, a riportare in auge il bisogno di raccontare storie. Storie che, per quello che riguarda i videogame, non tralasciano e non emarginano alcun topos immaginativo. Al contrario, nei momenti migliori, dando spazio al mito, alla fiaba, al giallo, al noir, alla narrazione utopica o fantascientifica, al racconto orrorifico, il videogioco offre alle trame la possibilità di acquistare nuovi statuti e di rinnovare le proprie funzioni.

Se da sempre alle storie e alle metafore delle quali sono ricche, viene attribuita la capacità di aiutare a crescere, forse anche i videogame narrativi – ridefinendo e riformulando la narritività nella sua dimensione più fortemente soggettiva, e quindi personale – possono avere un ruolo importante nei processi educativi. Attraverso le nuove tecnologie, infatti, si ha la possibilità di riaccedere a quel territorio magico e altamente simbolico che consente di osservare il reale con filtri potenti e consolidati quali il mito e la *fabula*, intesa nel senso più ampio, ma anche più tradizionale, del termine. E tra i luoghi metaforici nei quali si muovono i protagonisti delle storie, il labirinto – massima rappresentazione della complessità dell'esistenza e della difficoltà di un approccio consapevole alla propria identità e appartenenza – da sempre mantiene un posto privilegiato nell'immaginario. Se è vero che non esiste civiltà che non si sia confrontata con il labirinto e con la sfida di conoscenza in quello racchiusa è pur vero che, rispetto al passato, il dedalo contemporaneo non offre vie d'uscita definitive e che accettare la sfida del labirinto significa anche tentare l'unico, possibile, percorso per spostare e ampliare il proprio orizzonte percettivo, nella consapevolezza di non poter cogliere che frammenti isolati.

Con i videogame narrativi, dunque, ritorna, il tema del labirinto inteso come luogo al limitare di due mondi, antitetici e complementari – il reale e il fantastico – nel quale si muovono eroi dotati di una sorta di “potere sciamanico” che consente loro di attraversare la soglia in entrambe le direzioni.

I nuovi eroi, però, non sono dotati di superpoteri e neppure di una lontana ascendenza divina. Sono in tutto per tutto esseri umani che, grazie al supporto della macchina e al proprio alter-ego virtuale, riescono a vivere avventure fantastiche in una pluralità di mondi. Grazie all'avatar, infatti, il videogiocatore può condurre esistenze “altre”, che esulano dalla propria esperienza quotidiana, ampliando i propri orizzonti di possibilità. Si tratta di identità via via più mobili, di vere e proprie “identità mutanti” che ogni volta – spesso anche all'interno dello

stesso videogame – si trovano ad indossare personalità diverse con le quali agire nel cyberspazio. Il continuo passaggio dal qui all’altrove, dunque, provoca inevitabili cambiamenti e se il videogiocatore ne prende coscienza, ma non è detto che lo faccia, non tarda a rendersi conto che quella esperienza lo ha cambiato, rendendolo più consapevole e aperto.

Interpretare la soglia come imprescindibile dimensione di crescita rimanda, allora, alla necessità di ipotizzare la presenza di rituali di iniziazione anche all’interno dei videogame narrativi. L’ipotesi è quella che, sebbene si tratti di un’iniziazione indiretta, il superamento delle prove, la soluzione degli enigmi, la sconfitta delle proprie paure più profonde, tenda a ricreare tutte le fasi che caratterizzavano il passaggio all’età adulta nelle società tradizionali e, in un certo senso, possa dimostrarsi, per le attuali generazioni, un aiuto effettivo al processo di crescita. Occorre tenere presente, però, che la dimensione esperienziale nella quale si verificano questi riti di passaggio è di tipo narrativo e implica, principalmente, un coinvolgimento emotivo ed immaginativo. Come le fiabe, infatti, i videogame narrativi *«non ripropongono in modo totale e perfetto i riti di iniziazione dei nostri antenati, ma [...] rappresentano un comportamento archetipico, esemplare, della psiche, adattabile ai diversi momenti storico-culturali che costituiscono l’humus ambientale dell’essere umano»*.

Nella fenomenologia della mancata iniziazione di cui spesso si parla riferendosi alla contemporaneità, un indizio importante è ascrivibile alla consapevolezza che sia impossibile uscire – anche attraverso il racconto – dal labirinto che determina e racchiude la realtà. Per l’iniziando virtuale, infatti, non esiste un rito di passaggio universalmente valido, ma una sorta di “formazione permanente” che inizia alla nascita e si conclude con la morte. In questo senso la simulazione virtuale permette al videogiocatore di intraprendere percorsi salvifici attraverso i quali sconfinare, di volta in volta, l’oblio della perdita e, finalmente, la sempre incombente paura della morte.

In un’epoca come quella attuale, che sembra aver cancellato i riti di passaggio dal proprio orizzonte socio-culturale, si verifica – grazie ai videogame narrativo-iniziatici – un duplice processo. Da un lato il gioco permette potenzialmente a chiunque, in quanto *alias*, di portare a compimento il percorso iniziatico del protagonista; dall’altro consente, attraverso l’accesso ad una molteplicità di proposte videogiocabili, di rinnovare ogni volta i riti di passaggio, perfezionando il proprio iter formativo.

A ben guardare, però, le differenze tra le iniziazioni tradizionali e quelle videogiate non si fermano a questo: nelle società tradizionali, a conclusione del rito di passaggio, il singolo individuo – dimostrando di saper padroneggiare le nuove capacità – garantisce, a livello sociale, la perpetrazione delle norme e,

¹ Sandra Bosco Colettos, *I riti d’iniziazione all’età adulta nelle fiabe dei fratelli Grimm*, Alessandria, Edizioni dell’Orso, 2003, p. 6

quindi, la stabilità, ma lo stesso non si può dire per il videogiocatore. Il fine dell'iniziazione virtuale, infatti, non è collettivo – o almeno non direttamente – e rimane nella sfera del privato.

Se, dunque, anche questa tipologia di rito di passaggio, si rivela in qualche modo funzionale alla formazione dell'individuo contemporaneo, lo stesso non accade a livello sociale. Occorrerebbe che in qualche modo anche la nostra cultura, ripensando se stessa e mettendo in discussione molti dei principi che regolano la formazione, ipotizzasse nuove – e più coerenti – forme di iniziazione alla vita civile e comunitaria. Da parte loro le “iniziazioni virtuali”, se ben individuate e sostenute da un appropriato apparato critico, potrebbero rivelarsi fondamentali nel recupero della memoria e della funzione salvifica del passato. La scommessa più grande, infatti, è che le “iniziazioni virtuali” – ripetendosi e rinnovandosi ad ogni nuova partita – contribuiscano non solo a recuperare e a mantenere viva la memoria del passato, ma anche ad una continua rielaborazione della propria esperienza e della propria individualità. Attraverso il filtro della narrazione, infatti, è possibile accedere allo sterminato territorio dell'iniziazione alla vita, che acquista un nuovo significato proprio perché si tratta di un'esperienza indiretta, mediata o, meglio ancora, mediatica. L'arte del possibile, infatti, come sostiene Bruner, è un'arte pericolosa che sfida l'umanità a riconoscersi in un'identità moltiplicata senza alcun limite se non quello dell'intreccio e della narrabilità.

Bibliografia di riferimento

- Bateson G., *Questo è un gioco*, Milano, Raffaello Cortina, 1996
Bernardi M., *Infanzia e fiaba*, Bologna, B.U.P., 2005
Beseghi E., a cura di, *Infanzia e racconto*, Bologna, B.U.P., 2003
Bittanti M., *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Milano, Unicopli, 2002
Bosco Coletso S., *I riti di iniziazione all'età adulta nelle fiabe dei fratelli Grimm*, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2003
Bruner J.S. - Jolly A. - Sylva K.: *Il gioco. Gioco e realtà sociale*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992, 1981
De Kerckhove D., *L'intelligenza connettiva*, Roma, Aurelio De Laurentiis Multimedia, 1999
Huizinga J., *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002
Jünger F.G., *Saggio sul gioco. Una chiave per comprenderlo*, Roma, Ideazione, 2001
Kerényi K., *Nel labirinto*, Torino, Bollati Boringhieri, 1983

- Maietti M., *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2004
- Maragliano R., *Esseri multimediali. Immagini del bambino di fine millennio*, Firenze, La Nuova Italia, 1996
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, Milano, Bompiani, 2003
- Meyrowitz J., *Oltre il senso del luogo*, Bologna, Baskerville, 1995
- Morin E., *L'identità umana*, Milano, Raffaello Cortina, 2002
- Pecchinenda G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'«bomo game»*, Bari, Laterza, 2004
- Quadrio, Maragliano, Melai, *Joystick. Pedagogia e videogame*, Milano, Disney, 2003
- Ricoeur P., *Se come un altro*, Milano, Ed. Jaca Book, 1993
- Van Gennep A., *I riti di passaggio*, Torino, Bollati Boringhieri, 1981
- Winnicott D.: *Gioco e realtà*, Roma, Ed. Armando, 1978 (ed. or. 1971)