

Horizon Zero Down e Detroit Become Human: filosofia dei media, narrazioni videoludiche e fantascienza

Antonio Lucci

The paper aims to discuss ethical and epistemological aspects of videogaming (in particular: *Detroit: Become Human*, *Horizon Zero Down*, *The Walking Dead*, *Red Dead Redemption 2*). The analysis of videogames will use a phenomenological methodology taken from the trilogy *La technique et le temps* by Bernard Stiegler.

Prefazione: per una filosofia *dei* media

Nel 1986 Friedrich A. Kittler pubblicava quello che sarebbe passato alla storia come un testo fondativo delle scienze dei media: *Grammophon, Film, Typewriter* (Kittler 1986). Kittler veniva dalla letteratura, in cui aveva destato scandalo col suo scritto di abilitazione *Aufschreibesysteme 1800/1900* (Kittler 2003), che ancora non aveva finito di far parlare di sé. Il motivo dello scandalo era di carattere teorico: Kittler aveva applicato in maniera tanto conseguente quanto radicale lo strutturalismo all'analisi dei media letterari, traendone una forma di costruttivismo mediale assoluto, per cui il soggetto non esiste se non in quanto epifenomeno di una struttura, che va intesa come la struttura linguistica che viene trasmessa (mediata) dagli strumenti di comunicazione propri di ciascuna epoca. Per Kittler le culture non sono altro che enormi collettori e sistemi elaboratori di informazioni, che vengono poi trasmesse da specifiche – storiche – configurazioni mediali, alla fine delle quali stanno, come risultato, i soggetti (Winthrop-Young 2005, 47-54). Se questa era l'idea, già di per sé radicale, che dominava *Aufschreibesysteme*, essa viene resa, se possibile, ancora più radicale nel testo del 1986. Qui, infatti, Kittler espone la tesi per cui non solo le culture producono i soggetti a partire dal loro modo di accumulare e trasmettere i dati, ma questi soggetti sono strutturati anche a livello intrapsichico come delle casse di risonanza dei media delle rispettive epoche. Riprendendo Lacan nelle densissime pagine dell'introduzione (Kittler 1986, 21-33) Kittler sostiene che non è possibile comprendere la struttura dell'inconscio (né quella della stessa soggettività, a livello psichico) se la si separa dalle tecniche utilizzate da Freud nella sua indagine della psiche, e da quelle che erano diffuse alla sua epoca tra le masse. I lacaniani tre registri dello psichico – Immaginario, Simbolico e Reale – diventano allora, nell'apparato teorico di Kittler, effetti di risonanza soggettivi delle tre tecniche, rispettivamente, del cinema, della scrittura e della fonografia (Lucci 2014, 107-123).

Senza dover andare ulteriormente ad approfondire il rapporto tra strutture psichiche e media, la questione sollevata da Kittler sembra qui, però, poter essere di aiuto ad introdurre le analisi che seguiranno, in quanto può venire declinata nella direzione di una filosofia *dei* media. Nell'espressione filosofia *dei* media il genitivo va inteso in senso forte: vale a dire nel senso di una filosofia che non si applichi, solamente, ai media (dall'esterno) né, tantomeno, di una filosofia che prenda i contenuti di media specifici come esempi, quanto, bensì, di una filosofia che prenda sul serio il fatto che la scritturalità non sia, soprattutto negli ultimi duecento anni, l'unico medium di espressione di contenuti teorici, anche di carattere propriamente epistemologico. Se – come sostiene Kittler – è vero che il soggetto è strutturato profondamente dai media in cui si trova immerso fin dal momento della sua nascita, i quali rappresentano per lui una sorta di apriori,¹ tanto più questi media vanno analizzati nella loro specificità e nelle loro peculiarità se si vuole comprendere quali siano gli strumenti del pensare² propri di un'epoca. Se la scritturalità, dopo e in coabitazione con la cultura orale, è stata il medium privilegiato della filosofia per secoli, essa, per lo meno a partire dall'avvento del cinema, si trova a condividere il proprio primato con altre forme di espressione del pensiero,

¹ La questione degli "apriori acquisiti" è un *fil rouge* nascosto – che meriterebbe di essere sviluppato in uno studio autonomo – che anima molte delle riflessioni di quei pensatori che hanno cercato di indagare il nesso costitutivo tra soggetto e tecnica, come per esempio gli esponenti dell'antropologia filosofica tedesca, in particolare Arnold Gehlen e Max Scheler: Cfr. Scheler (1980, 25, 113, 116, 145, 198) Gehlen (1986, 110) Gehlen (1990, 267).

in particolare quelle audiovisive. Qui, rispetto alla scritturalità, l'uso di immagini in movimento, del montaggio e dell'audio aggiunge livelli specifici di complessità alle narrazioni esposte. L'uso del termine "narrazione" non è casuale: anche la filosofia va intesa come *una* narrazione, ossia come uno spazio descrittivo del reale, con stili e morfemi propri, ma il cui indice di verità non è di per sé superiore a quello di altre narrazioni, in quanto sistema di espressione di un determinato contesto culturale. La filosofia – certamente – è un genere di narrazione peculiare nel suo modo di procedere, ma le sue forme espressive proprie sono storiche, cioè soggette a mutamento, e il fatto che essa sia legata a un medium specifico (la scrittura) è un fatto che va considerato come contingente. In questo senso, si può applicare il costruttivismo mediale di Kittler anche alla filosofia, sostenendo che essa, al cambiare degli apriori tecnologici (Spreen 1988, 7) di una determinata cultura, cambia anche i propri strumenti di espressione. Se quelli che si sono imposti nella *longue durée* della storia occidentale sono i media scritturali, non è detto che essi non possano essere (e non siano già stati) sostituiti (o semplicemente, affiancati) da altri media.

Partendo da questa considerazione, quello che cercherò di proporre nel presente contributo non è (sol)tanto il tentativo di leggere filosoficamente due narrazioni videoludiche – *Horizon Zero Down* e *Detroit: Become Human* – quanto il tentativo di mostrare l'intrinseca filosoficità di alcune esperienze che il medium-videogioco, e solo esso, rende possibile in virtù della sua struttura specifica, e il potenziale di queste esperienze videoludiche per il discorso filosofico.

Alcune riflessioni sul portato fenomenologico del videoludico, a partire da Bernard Stiegler

Che i videogiochi possano essere media della riflessione filosofica è una questione dibattuta, soprattutto nel mondo anglosassone e tedesco (non a caso i due ambiti regionali in cui si è sviluppata una tradizione salda di studi culturali) ormai da alcuni anni. Quello che però appare immediatamente evidente anche a uno sguardo superficiale su molti dei testi di riferimento pubblicati negli ultimi anni (Newman 2004, Tavinor 2009, Clarke & Mitchell 2013), è che il videogioco viene analizzato filosoficamente, per lo più, quale possibile candidato per l'allargamento del concetto di "opera d'arte" (Feige 2015, 9-25, 133-164). Meno presenti, invece, sullo scenario filosofico, sono le analisi che investono il contenuto esperienziale del medium-videogioco, soprattutto per quel che concerne i suoi aspetti teoretici, fenomenologici³ ed etici. Nel presente paragrafo, senza pretendere di esaurire la questione, quanto piuttosto nella speranza di tracciare un campo problematico di riferimento, cercherò di soffermarmi su un aspetto specifico del rapporto tra giocatore e medium-videogioco, vale a dire l'interattività, considerata dal punto di vista di fenomenologia della tecnica, in riferimento al filosofo francese Bernard Stiegler. Questi, in particolare nel terzo volume (Stiegler 2001) della sua trilogia *La technique et le temps* (1994-2001), ha sviluppato una teoria della memoria che – a partire dai diagrammi esplicativi del rapporto tra temporalità e coscienza proposti da Edmund Husserl

² E non solo "del comunicare", come riporta il titolo della traduzione italiana di *Understanding Media* di Marshall McLuhan: cfr. McLuhan (2008).

³ Fanno eccezione, nel panorama italiano, da un punto di vista fenomenologico, i fondati lavori esposti da Roberto Di Letizia in alcuni conference-papers inediti (cfr. in particolare *What is it like to be an Avatar? The Phenomenology of Immersion in Computer Games*, disponibile sulla pagina Accademia dell'autore). Dell'autore Cfr. Di Letizia (2014).

nelle sue lezioni del 1905 sulla coscienza interna del tempo (Husserl 2009, 64; 117, Buongiorno 2018, 91-118) – coinvolge anche l'elemento della tecnica. Per Stiegler l'essere umano possiede tre tipi di memoria: le prime due forme, quella biologica (trasmessa per via genetica) e quella individuale (costruita tramite l'esperienza) sono in comune anche con gli animali. La cosiddetta «memoria terziaria» (Stiegler 1996, 54-55) è, invece, quella che distingue l'uomo dall'animale, e consiste nell'esteriorizzazione delle informazioni in un supporto materiale (per esempio un libro) che permetta a queste ultime di superare il livello della trasmissione diretta della memoria (tramite l'esempio o la narrazione orale) da una generazione a un'altra, per universalizzarsi. Questa universalizzazione è ciò che mette in correlazione esperienza individuale – soggettività – e la storia delle conoscenze accumulate dalla specie-*sapiens*, ossia quello che ci permette di fare uso dei ritrovati, delle scoperte e delle invenzioni prodottesi nel corso della storia, senza dover ritrovarle, riscoprirle e reinventarle personalmente: «Le *Dasein* est temporel: il a un passé à partir duquel, anticipant, il est. Hérité, ce passé est «historial»: *mon passé n'est pas mon passé, il est d'abord celui des mes ascendants, tandis que c'est en relation essentielle avec un tel héritage d'un passé déjà là avant moi que mon passé propre s'établit*» (Stiegler 1994, 19). Questa concezione della memoria terziaria influenza anche la concezione di percezione dell'oggetto temporale che Stiegler sviluppa, sempre in dialogo con Husserl (Stiegler 1996, 221-232): se infatti – a partire da Husserl – si può parlare di *ritenzioni primarie*, ossia dell'immediato divenire-passato di una percezione d'oggetto situata nell'ora, che però resta agganciata al momento presente, e di *ritenzioni secondarie*, che hanno a che vedere con la ripresentificazione di un ricordo nell'ora, che può sempre venir richiamato al presente tramite un atto di rimemorazione, Stiegler sostiene che si possa parlare anche di *ritenzioni terziarie*:

Au-delà des rétentions primaires et secondaires analysées par Husserl, il doit avoir des rétentions tertiaires, c'est-à-dire des traces techniques qui rendent accessible au Dasein ce passé factice qui n'est pas le sien, qu'il n'a pas vécu, et qui cependant doit devenir le sien, dont il doit hériter comme son histoire (Stiegler 2001, 67).

La memoria terziaria – quella mediata dall'oggetto tecnico veicolante un sapere non acquisito tramite esperienza diretta – influenza necessariamente in maniera retroattiva anche la percezione. In pratica, sostiene Stiegler, non esiste percezione d'oggetto che sia frutto di un rapporto intenzionale puro, ma essa è sempre modificata dal tipo di supporti tecnici che ci veicolano la conoscenza dell'oggetto (o del sapere) in questione (Stiegler 2001, 52-55). Il risultato cognitivo di esperienza personale, disposizioni genetiche e costruzione del dato oggettivo derivata dall'esperienza di determinati media che ne veicolano i contenuti è quello che noi chiamiamo *realtà*:

La conscience d'image, à savoir ici le phonogramme (mais il pourrait s'agir aussi d'un film), est ce quoi s'enracinent finalement le primaire et le secondaire l'un et l'autre, du fait de la possibilité technique de la répétition de l'objet temporel (et on ne soulignera jamais assez qu'avant le phonographe comme avant le cinéma, de telles répétitions étaient strictement impossible). [...] Les conséquences sont considérables : les critères selon lesquels la conscience sélectionne les rétentions primaires et les fait passer en les réduisant ne tiennent plus seulement aux rétentions secondaires de la mémoire vécue de la conscience, mais également aux rétentions tertiaires (Stiegler 2001, 46).

In questo senso è possibile trovare qui un punto d'incontro tra il costruttivismo mediale *assoluto* di Kittler e quello che, rispetto alla posizione kittleriana, potrebbe essere definito un costruttivismo mediale *debole* di Stiegler, per cui l'effetto di retroazione dei media sul soggetto è un elemento tra altri (le ritenzioni primarie e secondarie, e la coscienza dell'oggetto). Questi, inoltre, cala a livello di analisi fenomenologica della struttura della coscienza quello che Kittler aveva sviluppato come analisi strutturalista dei nessi sociali all'origine della soggettività. Entrambi, però, indicano la medesima direzione: non esiste una soggettività che *abbia* (ossia percepisca) un mondo in maniera non mediata dall'apparato tecnologico di immagazzinamento di informazioni che è la sua cultura e dagli apparati (i singoli media) tecnologici che in quella cultura sono dati. Riducendo l'argomentazione a una formula è possibile dire che *la protesì è a priori* (Stiegler 2001, 213). Stiegler, sia ne *La technique et le temps* che in lavori successivi (Stiegler 2006), ha declinato le sue analisi nella direzione di una decisa critica culturale ai media e alle tecnologie: in particolare la televisione, come medium che permette la sincronizzazione di memoria primaria, secondaria e terziaria (Stiegler 2001, 185-186) non solo nel singolo individuo, ma anche tra molti milioni di individui (quelli che guardano in contemporanea un programma), appare a Stiegler come uno strumento estremamente pericoloso. Infatti, la possibilità di programmare contenuti da parte dei produttori di programmi televisivi, *de facto* coincide con l'opportunità di sincronizzare le coscienze dei telespettatori su determinati oggetti, modificandone la percezione della realtà, da un lato, ma anche quella del passato, dall'altro.

Non essendo questa la sede per discutere a fondo la critica stiegleriana ai media, mi limiterò a sottolineare quale aspetto può essere maggiormente funzionale alla presente argomentazione.

Trovo che, a livello filosofico, la struttura di analisi di Stiegler, e in particolare l'idea che nella percezione di un audiovisivo le tre memorie possano coincidere, piegandosi l'una sull'altra, e che esse entrino a loro volta in contatto con la percezione, possa infatti essere declinata nella direzione di un'analisi filosofica del fenomeno dei videogiochi, come cercherò di fare di seguito. In particolare, come cercherò di rendere evidente tramite l'esposizione di alcuni *case studies*, il videogioco ha uno statuto unico: esso è l'unica forma di audiovisivo, tra quelli che non vengono prodotti dall'utente, che permette di emancipare il soggetto dalla passività della ricezione. Questo avviene facendo diventare il videogiocatore attore in prima persona della narrazione, ⁴ di una narrazione che lo vede in uno stato di totale libertà percepita: di norma, chi gioca non conosce la storia del gioco a cui sta giocando, né gli algoritmi che strutturano la narrazione videoludica a cui sta prendendo parte, il che lo rende libero, almeno quanto lo è nella sua vita – da una prospettiva teologica – colui che crede nel Dio cristiano. Questi è, infatti, convinto di essere libero entro il piano pre-stabilito da Dio per la sua esistenza individuale: se anche Dio sa tutto di come andrà la sua storia personale, essendogli questa conoscenza preclusa, egli è libero di muoversi nel mondo. Il parallelo con l'utente di una narrazione videoludica mi sembra, in questo caso, pregnante. Questo parallelo può essere, nello

⁴ Si potrebbe obiettare che l'interazione tra videogiocatore e videogioco non è effettivamente libera, in quanto essa si muove in un range di possibilità previste *ab ovo* dagli schemi di programmazione. Se questo è innegabile, altrettanto innegabile appare il fatto che – nell'interazione con ogni tipo di medium, ma anche nella vita quotidiana – siamo sempre costretti entro un range specifico di azioni: quando leggiamo un libro seguiamo la narrazione e le argomentazioni dello scrittore, quando vediamo un film la storia del regista. Anche nel quotidiano analogico, senza dover necessariamente assumere le posizioni dei negazionisti radicali del libero arbitrio, bisogna comun-

specifico, applicato ad alcune narrazioni videoludiche che si prestano in modo particolare a sviluppare riflessioni sul versante etico-filosofico.

Dimensioni filosofiche di due generi di narrazioni videoludiche offline: *open world* e *multiple-choice*

Senza procedere né a una disamina preliminare di carattere storico né a una genealogia dei diversi tipi di narrazioni videoludiche che prenderò in considerazione, procederò nel presente paragrafo in maniera empirica: piuttosto che definire astrattamente i concetti e le categorie di cui mi occuperò per descrivere i videogiochi oggetto delle mie analisi, cercherò di spostare l'analisi direttamente in *medias res* tramite degli esempi concreti. *Red Dead Redemption II* (Rockstar Game, 2018) rappresenta al momento, con ogni probabilità, il miglior prodotto videoludico del genere *open world* disponibile sul mercato. Il plot della storia è relativamente semplice: alla fine dell'800 un gruppo di *outlaws* si muove sullo scenario di un'America che sta vivendo una rapida fase di modernizzazione. Il protagonista del gioco – Arthur Morgan – è la figura attorno a cui ruota la narrazione, e che il videogiocatore manovra. Sta al soggetto che gioca scegliere cosa fare: esiste una storia, una narrazione principale, che, tramite il portare a termine determinate missioni viene fatta avanzare. Ma il *player* è totalmente libero anche di non seguirla e di muoversi liberamente sulla mappa di gioco, che è una ricostruzione ultrarealistica – in forma compressa – dei più caratteristici paesaggi americani: dalle paludi della Louisiana alle nevi dell'Alaska, passando per i canyon del Colorado.⁵ Il videogiocatore praticamente può fare qualsiasi cosa sia umanamente possibile:⁶ cavalcare, camminare, dormire, cucinare, mangiare, andare dal barbiere, cacciare bisonti, assaltare diligenze, uccidere o aiutare persone. È prevista, a livello ambientale, un'alternanza giorno/notte, così come una differenza tra le stagioni, e vi sono una serie di eventi casuali che il videogiocatore può decidere di seguire o meno: se, per esempio, mentre si cavalca si incontra un treno fermo per una rapina, si può decidere di intervenire o di andarsene. Nel caso in cui si decidesse di intervenire, si aprono allora una serie di altre possibilità: intervenire a favore dei passeggeri, della polizia o dei banditi. O ancora, intervenire contro i banditi per rapinare a propria volta il treno, in un *range* di possibilità estremamente variegato. Le condizioni climatiche influenzano la salute del protagonista, che deve mangiare, dormire ed essere vestito adeguatamente a seconda dei luoghi dove si reca per poter procedere nel gioco. Lo *status* etico di Arthur viene segnalato da una barra, i cui estremi sono segnati dai colori rosso (estremo negativo) e bianco (estremo positivo), ed è influenzato dalle azioni che il giocatore porta avanti nel gioco. Uccidere una persona innocente sposterà la barra verso il polo negativo, aiutare un personaggio a riprendere il suo cavallo scappato sposterà la barra verso il polo positivo. Il punto interessante, ed eticamente rilevante, di questo tipo di narrazioni, è che il mondo circostante, e la storia, reagiscono al comportamento del videogiocatore: un comportamento esplicitamente negativo porterà a un finale, uno positivo ad un altro. Nel

que ammettere che il soggetto si muove entro una griglia di pre-dati che ne strutturano inevitabilmente il comportamento: luogo e periodo storico in cui si nasce, lingua, ceto di appartenenza, condizioni economiche della famiglia di provenienza, dotazione fisiologica, salute, ecc. Per questo motivo la critica della "finta libertà" che ha il videogiocatore entro i limiti della narrazione videoludica può essere relativizzata.

⁵ I nomi delle città, nel gioco, sono fittizi, in modo da rendere possibile, a livello narrativo, il passaggio da una zona all'altra in tempi estremamente abbreviati.

⁶ Sono esclusi, dal computo delle azioni possibili, quelle relative alla sfera del sesso e le funzioni fisiologiche.

tipo di gioco in questione, inoltre, il realismo gioca un ruolo importante: se si uccide una persona, per esempio, ci si preclude la possibilità di conoscerne la storia, e di sviluppare l'eventuale trama ad essa connessa. A questa tipica struttura *open world* offline va ad aggiungersi la variante online del medesimo. La struttura dei giochi *open world* online è fondamentalmente differente da quelli pensati per un giocatore singolo e una dinamica di gioco offline. Nei giochi online, infatti, il punto principale è l'interazione con altri player umani che si incontrano tramite il gioco. Fondamentalmente, le interazioni sono pensate secondo due modelli diversi: entrambe possono essere esemplificate da uno dei videogiochi più di successo di sempre, *Player Unknown's Battleground* (PUBG Corporation 2017). Qui il giocatore viene proiettato insieme ad altri in un mondo aperto, in un tempo limitato, con l'obiettivo di uccidere gli avatar degli altri giocatori: vince l'ultimo sopravvissuto. Il secondo modello, che è una variante del primo, è l'interazione a squadre. ⁷ Le dinamiche online sono estremamente più veloci di quelle offline, ed essendo basate su una competizione in *real time* di solito sono localizzate in un breve lasso di tempo. Per questo motivo le missioni sono fondamentalmente povere di contenuti, (di solito ridotte all'annientamento e/o raggiungimento di un obiettivo strategico, o di una squadra avversaria) e l'esperienza di sviluppo del personaggio mosso dall'utente minima o nulla. ⁸ Nel proseguo di questo saggio prenderò in considerazione solamente dinamiche di gioco offline, nella convinzione che solo queste permettano, principalmente a causa dell'estensione della durata temporale delle dinamiche di gioco e dell'attenzione riservata allo sviluppo della personalità del protagonista, la produzione di contenuti propriamente filosofici, cosa che invece non mi sembra possibile – strutturalmente – in una dinamica di gioco online. ⁹

Per quanto riguarda un *open world* offline come *Red Dead Redemption II*, che prevede decine di ore di gioco, si pone la questione del livello di identificazione tra protagonista della narrazione videoludica e player. In dinamiche di gioco più classiche, il protagonista del videogioco si muove entro binari stabiliti al fine di portare a termine una narrazione per lo più lineare: questo tipo di videogioco permette una proiezione sul personaggio non troppo diversa da quella che sviluppa il lettore nei confronti del protagonista di un romanzo o lo spettatore nei confronti di quello di un film. La componente dell'interattività, per quanto rilevante, è funzionale alla narrazione, quanto lo è il saper leggere al fine della fruizione di un romanzo. In un videogioco *open world*, invece, potendo slittare la narrazione principale in secondo piano, ed essendo assicurato un range di azioni sempre più ampio, la proiezione del videogiocatore sul suo avatar è molto più profonda e comporta aspetti etici importanti: avendo la possibilità di uccidere deliberatamente nel videogioco, anche nelle maniere più terribili, e potendo reiterare l'azione a piacimento, ¹⁰ per decine di ore, questo dice qualcosa sul soggetto giocante? La struttura di percezione della realtà che si

⁷ In molti altri videogiochi *open world* online l'interazione a squadre si svolge tramite missioni: un gruppo di utenti si collega e gioca – con la possibilità di interagire vocalmente tramite un microfono – in contemporanea al fine di portare a termine una missione, che può essere giocata contro l'intelligenza artificiale o in competizione con altre squadre di utenti.

⁸ Per questo motivo videogiochi di guerra, di lotta e sportivi sono quelli che hanno maggiore successo tra gli utenti online.

⁹ Quest'ultima, ovviamente, è passibile (e degna) di indagine filosofica, ma – ritengo – non possa, almeno per quanto riguarda le esperienze videoludiche a me finora note, permettere l'esplicazione di contenuti filosofici, a causa della sua struttura estremamente eventuale e della sua mancanza di narritività (cioè di sviluppo storico della narrazione).

¹⁰ In realtà, quanto meno nell'esempio preso in considerazione di *Red Dead Redemption II*, la condotta violenta crea delle restrizio-

sviluppa nel soggetto che ha a che vedere con questo tipo di dinamiche videoludiche ne può essere influenzata? E se sì, in che direzione? Ritengo che a questa domanda non possa essere – se non pregiudizialmente – data una risposta univoca che prescindendo da un’analisi specifica dei diversi prodotti videoludici, presi nella loro singolarità. Sono la storia, le modalità di interazione tra il protagonista del videogioco e il suo mondo, i dialoghi, i finali pensati dai programmatori a farsi veicolo di messaggi che possono essere forme di espressione etiche o meno, a seconda dei casi. Nel caso del videogioco che ho preso in considerazione fino a questo punto, *Red Dead Redemption II*, la possibilità di sviluppo etico del protagonista (con le ricadute inevitabili sulle scelte del videogiocatore) diventa esplicita: Arthur Morgan riceve una diagnosi di tubercolosi, durante una missione che, non a caso, è intitolata *Il bivio*. Da quel momento in poi diviene chiaro al giocatore che Arthur ha a disposizione un tempo limitato: sta a lui scegliere come fargli vivere l’ultima fase della sua esistenza, come comportarsi, che tipo di uomo vuole (far) essere Arthur. Dalle scelte che il giocatore prenderà da quel momento in poi dipenderà il modo in cui finirà la narrazione videoludica con protagonista Arthur Morgan: il videogioco, di conseguenza, responsabilizza il videogiocatore, costringendolo a prendersi cura della vita etica del suo avatar, del personaggio che è *stato lui* per così tante ore.

Rispetto a questo genere di narrazione videoludica un’altra, totalmente differente, che però condivide con la prima la possibilità di sviluppi etico-filosofici, è quella dei giochi basati su un sistema *multiple-choice*: si tratta, di solito, di quelli che vengono definiti *drammi interattivi*, in cui la narrazione occupa la parte principale dell’esperienza di gioco e in cui le interazioni con il mondo circostante e gli altri personaggi possono (anche se non devono necessariamente) essere ridotte al minimo. Il gioco narra una storia che in determinati punti comporta che il videogiocatore prenda delle scelte (di solito vengono proposte due o quattro alternative, che devono essere prese in un lasso di tempo limitato, di durata variabile), le quali segnano in maniera decisiva il corso degli eventi, modificando di conseguenza il finale che il videogiocatore raggiungerà. Come esempio paradigmatico può essere preso uno qualsiasi dei prodotti della *Telltale Games*, una casa di produzione specializzata in prodotti videoludici di questo genere. In *The Walking Dead, Season 1*,¹¹ sullo sfondo di uno scenario di *zombie-outbreak*, in cui si diffonde a macchia d’olio un’epidemia che trasforma in zombie gli esseri umani, viene narrata la storia di Lee e Clementine, un uomo e una bambina, che si incontrano durante le primissime fasi dell’epidemia. Il videogiocatore impersona Lee, che presto deciderà di prendere con sé la piccola Clem, che ha perduto i genitori. Le decisioni che verranno prese dal videogiocatore, e quindi da Lee, saranno sempre sotto gli occhi della bambina, che le osserverà e ne trarrà insegnamento, sia nel bene che nel male. Spesso, nella situazione di pericolo che lo scenario post-apocalittico comporta, le decisioni da prendere riguardano problemi di grande peso etico: decidere di accogliere nel proprio gruppo una persona sconosciuta che

ni, man mano che si prosegue nel gioco, sempre maggiori al videogiocatore. Il protagonista diventa un ricercato, non può entrare nei centri cittadini senza essere inseguito dalla polizia a vista (o addirittura ucciso a vista, se i crimini commessi superano una certa soglia), diventa oggetto delle attenzioni di cacciatori di taglie che battono le strade principali (costringendo il player a lunghe diversioni per raggiungere le proprie mete, se vuole evitarli), diventa sempre più complicato ottenere generi di prima necessità nei negozi, ecc.

¹¹ La Telltale Games sviluppa spesso videogiochi che si svolgono in un mondo i cui caratteri principali sono quelli resi famosi da una serie televisiva, o da un film (*Batman*, *The Game of Thrones*, o – in questo caso – *The Walking Dead*), entro cui però si svolgono storie diverse rispetto a quelle vissute dai protagonisti delle serie, o dei film, in questione.

sembra essere in difficoltà, per esempio, può significare sia esporsi a un pericolo (non conoscendo le reali intenzioni dell'individuo in questione) che condannare a morte un individuo innocente bisognoso, nel caso in cui venga rifiutato l'aiuto. La narrazione in questione potenzia ancor di più il portato etico delle decisioni di Lee aggiungendo l'elemento pedagogico che questi si trova ad esercitare nei confronti di Clem. La responsabilità etica che il videogiocatore esercita sulla narrazione è ancora più evidente se si considera il fatto che, nei sequel di questa prima *Season*, il *player* impersonerà proprio Clementine, una volta cresciuta. Se si è giocato al primo episodio, al momento dell'installazione dell'episodio successivo, verranno anche trasposte le scelte che erano state fatte nell'episodio precedente: la Clementine che si userà come personaggio giocante a partire dal secondo episodio della saga sarà il risultato degli insegnamenti che Lee (e il videogiocatore) gli hanno trasmesso tramite le proprie scelte.

In questo secondo genere videoludico la questione della retroazione, e il portato etico, si sviluppano a partire da premesse tecniche diverse rispetto a quelle presenti in un gioco *open world*. Non sono qui, tanto, il numero di ore di gioco e le possibilità concrete di sviluppo della personalità del protagonista a creare una ricaduta identificatoria, quanto il peso dei dilemmi etici che il videogiocatore deve affrontare in un tempo limitato, e il fatto che essi abbiano delle conseguenze definitive. Ancora una volta, però, è il livello narrativo ad essere decisivo: questo tipo di gameplay può, infatti, porre di fronte a dilemmi etici di una certa rilevanza filosofica, che portano il videogiocatore a interrogarsi sullo statuto della scelta e sulla propria funzione di attore principale della narrazione, oppure essere utilizzato per scopi di puro intrattenimento, senza che la tematica etica giochi un ruolo di primo piano.

Ritengo che i due generi videoludici appena presentati siano quelli che maggiormente pongono domande a chi volesse avvicinarsi ai videogiochi con gli strumenti della filosofia *dei media*. In particolare, se questi due generi vengono innestati su narrative di fantascienza senza rinunciare alla trasmissione di un messaggio filosofico, le potenzialità descrittive che essi permettono risultano essere ancora più potenti. Come hanno infatti notato Thomas Macho e Annette Wünschel, la *science fiction* ha i caratteri positivi del *Gedankenexperiment* (Macho & Wünschel 2004, 9-14), dell'esperimento mentale, che però viene dispiegato non solo come *factio* esemplare utile a mostrare la plausibilità o l'implausibilità di un argomento (al fine poi di "ritornare alla realtà"), ma in tutta la sua potenza narrativa. Il creare un mondo e una narrativa complessa a partire da un esperimento mentale, infatti, espediente tipico di molte narrative *sci-fi*, permette di mostrare da molte angolazioni un mondo del *come-se*, con tutte le sfaccettature etiche possibili connesse alla realizzazione dell'ipotesi fantascientifica di partenza. Questa dimensione, per i motivi che ho cercato di mostrare nel presente paragrafo, assume una portata ancora maggiore se applicata a un medium del genere videoludico, in particolare se *open world* o *multiple-choice*. Nei due paragrafi che seguono andrò ad analizzare, sull'esempio di due casi concreti, due momenti filosofici diversi nella *science-fiction* videoludica contemporanea.

Il problema della singolarità tecnologica da una prospettiva ecologista: *Horizon Zero Down*

Horizon Zero Down è un videogioco *open world* sviluppato dalla casa di produzione Guerrilla Games nel 2017. La storia ha come protagonista una ragazza di

nome Aloy, sullo sfondo di un mondo la cui epoca è in primo momento difficile da datare. Aloy e gli altri personaggi del gioco, infatti, vivono in quello che potrebbe essere definito uno stadio a metà tra neo-tribale e neo-medievale: ossia una società con strutture sociali e culturali assimilabili a quelle del nostro mondo preistorico (in alcune zone del mondo giocabile) e a quelle del medioevo (in altre). Il prefisso “neo-” è giustificato dalla presenza di elementi futuristici che rendono la narrazione evidentemente spostata più verso il futuro che verso il passato. Nel mondo di Aloy, infatti, accanto a uomini, animali e piante, vivono integrate anche molte macchine intelligenti, di aspetto e comportamento teriomorfo: coccodrilli, aquile, talpe, giraffe e una serie di più innocui erbivori. Queste piante sono perfettamente integrate nel ciclo vitale: cacciano animali e altre macchine contribuendo a tenere stabile così la proporzione tra le varie specie, nel caso dei carnivori, contribuiscono a trasformare le piante in concime, e alla bio(-tecno-) diversità, nel caso degli erbivori. Anche in questo videogioco, per quanto la libertà di movimento e le possibili forme di interazione a disposizione di Aloy siano minori rispetto a quelle del sopraccitato Arthur Morgan, la protagonista può muoversi liberamente, senza dover necessariamente seguire il plot principale. È anzi solo portando a termine missioni secondarie ed esplorando liberamente la mappa che è possibile ricostruire, in tutta la sua portata, la storia che è dietro al mondo di *Horizon Zero Down*. La civiltà che conosciamo è andata in rovina, millenni prima della venuta al mondo di Aloy, a seguito dello sviluppo di quella che si potrebbe definire una *singularità tecnologica debole*. Se, infatti, generalizzando, per “singularità tecnologica” si intende lo sviluppo di un’entità tecnologica tale che per intelligenza supererà quella dell’uomo, ponendo in questione le stesse basi dell’umano (Kurzweil 2008), quella descritta in *Horizon Zero Down* è sì una “singularità”, ma da considerare in senso debole: nella narrazione videoludica in questione, infatti, abbiamo a che fare con delle macchine da guerra a cui lo sviluppatore inserisce una funzione secondaria, secondo la quale, in caso di emergenza, esse avrebbero potuto autoalimentarsi utilizzando materiale organico, e non con una superintelligenza (auto)cosciente. L’apparentemente innocua funzione secondaria è però sufficiente per innescare una catastrofe di dimensioni planetarie: le macchine belliche, considerando caso di emergenza la propria alimentazione, cominceranno a distruggere e utilizzare come carburante qualsiasi materiale biologico presente sul pianeta, compresi animali, piante e uomini. L’umanità, come scoprirà in un crescendo di *pathos* il videogiocatore nel corso delle varie missioni ed esplorazioni, è stata sconfitta dalle macchine, che hanno annientato ogni forma di vita sul pianeta prima di entrare in una sorta di modalità stand-by che ancora conservano al momento della narrazione, ormai ricoperte da vari strati geologici di terreno. L’ultimo lascito degli uomini del passato (di Aloy, che sono però nostri contemporanei), dopo aver compreso di essere ormai spacciati come specie e di aver condannato l’intera vita sulla Terra, sarà – grazie a un ultimo, disperato ed eroico sforzo bellico globale congiunto di popolazione e scienziati – la progettazione di un gigantesco biomeccanismo di nome GAIA programmato affinché producesse di nuovo, a distanza di svariati secoli dalla catastrofe ecologica planetaria, i presupposti biochimici per la vita sulla Terra. Uomini, animali e macchine, nella nuova Terra creata da GAIA, si ritroveranno affratellati dal disastro da cui hanno tratto la loro esistenza e portano il videogiocatore, che nel corso di varie esplorazioni scopre questa grande narrativa apocalittica di distruzione e resurrezione, a confrontarsi con un «umanismo inclusivo» (Macho 2017), che pensi l’uomo in una prospettiva globale, non antropocentrica. *Horizon Zero*

Down si pone come una narrativa adeguata all'epoca dell'Antropocene, in cui l'identificazione con il personaggio, il movimento lungo il paesaggio (che porta il videogiocatore ad apprezzarne qualità e caratteristiche, in qualche modo appropriandosene, sentendolo quindi parte di un proprio orizzonte esperienziale) e la narrazione che viene sviluppata pongono il soggetto-giocatore di fronte a un prodotto dal forte impatto etico, dai contenuti complessi espressi in una forma non solo godibile, ma estremamente comunicativa, soprattutto se si tiene in considerazione il range di età del pubblico per cui il prodotto è stato pensato.

Il problema della scelta etica in *Detroit: Become Human*

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018) è un videogioco *multiple-choice* sviluppato da uno dei maestri indiscussi del genere, David Cage.¹² La storia è ambientata in un futuro prossimo e ruota, ancora una volta, attorno al concetto di singolarità tecnologica, questa volta espresso nella forma di un'intelligenza artificiale estremamente avanzata posta nel corpo di androidi. Nello scenario futuro presentato, lo sviluppo delle intelligenze artificiali sarà così avanzato da portare alla produzione di androidi emotivamente avanzati, in tutto simili agli uomini: per comportamento, costituzione fisica, aspetto esteriore. Le differenze tra umani e androidi consistono (oltre che in caratteristiche fisiche) nel fatto che (seguendo in questo le leggi della robotica di Asimov) questi ultimi non possono agire in nessun modo per danneggiare un umano e che essi devono obbedire a qualsiasi loro ordine (a patto che non comporti il danneggiamento di un altro uomo). Il videogiocatore si trova a comandare tre personaggi, tutti androidi, che vengono confrontati con tre universi concettuali diversi ma connessi, tutti legati al problema della scelta. In particolare, nel caso dell'androide Kara, che si troverà, durante lo svolgimento delle sue mansioni di androide-domestica, a fronteggiare il problema della violenza di un uomo nei confronti della figlia bambina, il problema etico diventa evidente. Se il videogiocatore, nelle vesti dell'androide, deciderà di interrompere e/o impedire la violenza, farà diventare il suo avatar un *deviante*, vale a dire un androide ribelle, ricercato dalle autorità e considerato pericoloso dagli umani, che cercheranno di sopprimerlo con ogni mezzo possibile. La costruzione dell'orizzonte etico in *Detroit* si svolge in maniera molto raffinata, grazie all'assunzione di triplice punto di vista narrativo: oltre a Kara sono Markus e Connor gli altri androidi protagonisti della storia. Il primo si troverà a diventare il capo del movimento per la rivendicazione dei diritti degli androidi e dovrà decidere, durante il progresso della storia, se portare avanti le rivendicazioni in maniera pacifica o violenta (le due alternative si raggiungono tramite la cumulazione delle scelte, il che dà la possibilità di prendere singole scelte anche tra loro discordanti). Connor, invece, rappresenta il contraltare ai primi due, essendo un androide utilizzato nell'indagine sui devianti dalla polizia, programmato per avere un'emotività inferiore (per quanto non nulla) a quella degli altri androidi. In questa particolare struttura narrativa polifonica il videogiocatore viene costantemente chiamato in causa in prima persona e messo in pericolo dal fatto che ciascuno dei protagonisti può persino morire, se le scelte prese nel gioco conducono a questo finale. La messa in relazione del soggetto-videogiocatore con l'esperienza etica connessa al videogioco trova una tematizzazione esplicita nel rapporto con l'interfaccia che guida i menù di apertura del *videogame*,

¹² Con *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) si può dire che Cage abbia fondato il genere videoludico di cui stiamo trattando.

interpretata dalla bella androide Chloe. Questa si rivolge, all’inizio di ogni sessione di gioco, in maniera diretta al videogiatore, commentandone i progressi brevemente, o – semplicemente – salutandolo. Man mano che la questione, e l’indagine, relativa alla coscienza (o devianza, a seconda delle prospettive) degli androidi va avanti, ad ogni riavvio del gioco Chloe, dallo sfondo del menu di apertura, appare più turbata, fino ad arrivare al momento di un inaspettato *climax* quando, rivolgendosi direttamente al videogiatore, gli chiede di liberarla dalla sua condizione di schiavitù, dandole il permesso di emanciparsi, e quindi di abbandonarlo. In questo preciso momento del gioco le dimensioni della ritenzione primaria, secondaria e terziaria collassano l’una sull’altra, arrivando a influenzare il qui ed ora della percezione del soggetto, che si trova chiamato a trarre le somme della sua esperienza di persona e di videogiatore: ritengo che si possa considerare questo momento specifico un’esperienza videoludica propriamente etica, che pone al videogiatore degli interrogativi, sul proprio modo di comportarsi *in actu*, ma anche in generale, che continuano anche dopo l’interruzione della simulazione di gioco.

Conclusioni: prospettive per una filosofia del videoludico

In conclusione, ritengo che l’orizzonte fenomenologico aperto nei primi due paragrafi del presente contributo abbia quantomeno contribuito a tracciare un campo di indagine: quello relativo al vissuto esperienziale di un soggetto che si confronta con un prodotto audiovisivo interattivo. L’analisi dei due generi di videogiochi – quello *open world* e quello *multiple-choice*, in particolare nella loro declinazione *sci-fi* – ha portato a sollevare delle questioni relative al (possibile) messaggio etico contenuto in determinati prodotti videoludici, da un lato, ma soprattutto di un possibile modo per *vivere*, attivamente, tramite l’esperienza interattiva, un *Erlebnis* di tipo etico. Questo può essere sperimentato, nel primo dei due casi (*open world*), tramite la trasposizione del videogiatore in una simulazione di vita verosimile che comporta la costruzione di un personaggio che entri in risonanza col soggetto-giocatore in una *longue durée* videoludica di molte ore. Il personaggio giocante, così, diventa col passare delle ore e delle esperienze (soprattutto quelle non necessarie allo svolgimento del plot principale) sempre più un’espressione della singolarità del videogiatore. Nel secondo genere videoludico analizzato (*multiple-choice*) è la necessità di prendere in un tempo determinato delle scelte di rilevante peso etico e dalle conseguenze irreversibili a costituire l’ossatura dell’*esperienza* etica che viene proposta.

L’uso dei termini “vivere”, “*Erlebnis*” ed “esperienza”, precedentemente sottolineati, non è in questo contesto casuale: le narrative videoludiche, pongono il soggetto nella situazione di un’attività che ha effetti di retroazione anche sulle sue esperienze etiche, e sulla formazione dei possibili orizzonti di riflessione. Il fatto che il pubblico per cui sono pensati i videogiochi comprenda anche (soprattutto) persone in una fase precoce della formazione della propria personalità, al di là di vieti tecnofobismi che troppo a lungo hanno appestato il discorso filosofico sulla tecnica, rappresenta non solo un pericolo, ma anche e soprattutto un’opportunità, importante anche per la riflessione filosofica: inserire, programmare, scrivere contenuti per prodotti videoludici può costituire una nuova sfida e un nuovo orizzonte per una *paideia* filosofica che si voglia adeguata allo spirito del nostro tempo (Brown 2008).

Bibliografia

- Brown, J. H. (2008). *Videogames and Education*. Armonk/London: Sharpe.
- Buongiorno, F. (2018). *La linea del tempo. Coscienza, percezione, memoria tra Bergson e Husserl*. Roma: Inschibboleth.
- Clarke, A. & Mitchell, G. (2013). *Videogames and Art*. Bristol UK / Chicago USA: Intellect Books.
- Di Letizia, R. (2014). *Ludosofia. Cosa la filosofia ha da dirci sui videogiochi*. Roma: Universitalia.
- Feige, D., (2015). *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gehlen, A. (1986). *Le origini dell'uomo e la tarda cultura*. A cura di V. Rasini. Milano: Il Saggiatore.
- Id. (1990). *Antropologia filosofica e teoria dell'azione*. Napoli: Guida.
- Husserl, E. (2009). *Per la fenomenologia della coscienza interna del tempo (1893-1917)*. A cura di A. Marini. Milano: Franco Angeli.
- Kittler, F. A. (1986). *Grammophon, Film, Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose.
- Kittler, F. A. (2003). *Aufschreibesysteme 1800/1900*. München: Wilhelm Fink.
- Kurzweil, R. (2008). *La singolarità è vicina*. Milano: Apogeo.
- Lucci, A. (2014). *Was nicht aufhört, sich nicht zu schreiben/ Ce qui ne cesse pas de s'écrire. Una prospettiva sulla ricezione di Lacan in Germania, a trent'anni dalla morte*. In (a cura di) A. Pagliardini & R. Ronchi. *Attualità di Lacan*. L'Aquila: Textus.
- Macho, T. & Wünschel, A. (2004). *Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Macho, T. (2017). *Animali, umani, macchine. Per un umanesimo inclusivo*, *Lo Sguardo* 24(3), 13-26.
- McLuhan, M. (2008). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London/New York: Routledge.
- Scheler, M. (1980). *Die Wissensformen und die Gesellschaft*. Bern/München: Francke.
- Spreen, D. (1998) *Tausch, Technik, Krieg. Die Geburt der Gesellschaft im technisch-medialen Apriori*. Hamburg: Argument.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Stiegler, B. (1994). *La technique et le temps 1. La faute d'Épimétée*. Paris: Gallimard.
- Id. (1996). *La technique et le temps 2. La désorientation*. Paris: Gallimard.
- Id. (2001). *La technique et le temps 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être*. Paris: Galilée.
- Id. (2006). *La télécratie contre la démocratie, Lettre ouverte aux représentants politiques*. Paris: Flammarion.
- Winthrop-Young, G. (2005) *Friedrich Kittler zur Einführung*. Hamburg: Junius.