



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

Raccontare 18 Trilioni di Stelle. Narrazioni ludiche e generazione procedurale.

Mattia Thibault

Abstract

This article provides a brief overview on the relationships between narrativity and play. The topic has been much debated within the game studies community in the early 2000s, often on the basis of rather extreme positions. From a semiotic perspective, a greimasian analysis of the narrative structure of play is not self-evident, as there is the risk of describing the narrative features of the practice of playing (the act of *enunciating*) or, on the contrary, to focus exclusively in the narrative that may be told by a game (the *enunciate*). We try, instead, to focus on the ludic *enunciation*, by constructing an actantial model around a subject which is compound in its modalities – provided both by the player and by the rules. This entails that games often face moments of semiotic explosion, that make their enunciation becoming labyrinthine. These explosions are not only due to the players choice, but also to the use of “explosive” devices, such as dice and random number generators, that can be used to determine a part of the *performance*, but also to create texts that will be used to play, as in the case of procedural generation.

1. Ludico e narrazione

“Games telling stories?” – recita il titolo di un articolo di Jesper Juul del 2001 – “i giochi raccontano storie?”. Quella della relazione tra gioco e narrazione è una questione vasta, che è stata molto dibattuta, soprattutto nei primi anni in cui si è cominciato a studiare i videogiochi. Allora il dibattito era alimentato dalla necessità di recuperare strumenti analitici e linee epistemologiche utili ad analizzare le nuove forme testuali della ludicità digitale e dal rischio di vedere misconosciuta l'originalità del nuovo medium che si stava studiando. Per questo motivo, tra la fine degli anni Novanta e i primi anni 2000, una spaccatura divide la neonata comunità degli studiosi di giochi, radunati nella DiGRA (Digital Games Research Association). Il dibattito riguardava il ruolo ricoperto dalla narrazione nel mondo della ludicità digitale e vedeva da un lato i “narratologi” o “narrativisti” e dall'altro i “ludologi”. Mentre i primi sostenevano che i videogiochi potessero essere analizzati nella cornice teorica della narratologia, i secondi, invece, rifiutavano questa ipotesi sostenendo che la natura del gioco è fondamentalemente diversa da quella della narrazione.

Se la questione è legittima, il dibattito si è spesso trascinato a causa di analisi azzardate e difficilmente difendibili proposte da entrambe le “fazioni”. Janet Murray, ad esempio, propone una teoria riguardo al celebre gioco russo *tetris* (Pajinitov, 1984) a dir poco discutibile:

[*Tetris* is] a perfect enactment of the over tasked lives of Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our



overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught.
(Murray 1997, p. 143, 144)

Questo genere di affermazioni – che per inciso non hanno poco o nulla a che vedere con la narratologia – hanno di fatto rafforzato l'idea che gli strumenti della narratologia non fossero adatti a investigare il ludico e hanno suscitato reazioni spesso derisorie come quella del ricercatore finlandese Markku Eskelinen, in risposta a Murray:

It would be equally far beside the point if someone interpreted chess as a perfect American game because there's a constant struggle between hierarchically organized white and black communities, genders are not equal, and there's no health care for the stricken pieces. (Eskelinen 2001).

D'altro canto, l'idea difesa da alcuni ludologi che la narrazione non sia che uno strato puramente decorativo apposto sopra alle dinamiche e meccaniche di gioco, ontologicamente più profonde è ugualmente poco convincente, poiché sembra presupporre un'esistenza del gioco indipendente dal giocare e dai giocatori. Non tutte le posizioni nel “*ludology vs narratology divide*” sono state così superficiali. Il già citato Juul (2001), ad esempio, traccia diversi parallelismi tra gioco e narrazione, pur affermando che la natura interattiva del gioco nega la possibilità di sovrapporre perfettamente il “giocare un gioco” con il “leggere una storia”.

Verso metà degli anni duemila, infine, il dibattito si spense. Alcuni, come Frasca (2003), sostennero che non era mai davvero avvenuto, affermando che entrambi gli schieramenti avessero attribuito ai loro avversari nozioni e teorie mai davvero sostenute. Altri, come Murray (2005), dichiararono il dibattito finito, asserendo che, ad ogni modo, nessuno avesse mai sostenuto che non vi fosse alcuna differenza fra giochi e storie. Altri ancora, come Bogost (2009) denunciarono entrambe le opzioni come “formaliste” e tendenti al “realismo” e spinsero per la ricerca di una terza via. Col tempo era diventato evidente che la fonte di tante incomprensioni tra *game scholars* fu, molto probabilmente, la mancanza di una terminologia condivisa. Diversi critici dell'approccio “narrativista” – e purtroppo anche alcuni dei suoi sostenitori – sembrano infatti considerare la narrazione come l'azione di “raccontare storie” e non come un insieme di strutture semiotiche profonde che governano il nostro modo di “leggere” e pensare l'azione.

Ciononostante, poiché l'idea che fosse necessaria una disciplina *ad hoc* per lo studio dei videogiochi era stata ormai sdoganata, non vi era più pericolo nel riconoscere il ruolo della narrazione all'interno del gioco digitale. I *game studies* integrarono nozioni narratologiche nei loro approcci in misure diverse – alcuni studiosi si riferiscono ai videogiochi come a delle *Interactive Digital Narratives* (cfr. Ferri et alii 2013) – e i ricercatori cominciarono a concentrarsi su altri temi. Da allora, salvo alcune eccezioni come Aarseth (2012), pochi sono tornati sulla questione in maniera seria.

La questione dei legami tra narrativa e ludicità, però, è oggi più attuale che mai. Gioco e narrativa – entrambe pratiche semiotiche primitive, nel senso di antichissime nella loro sofisticatezza comunicativa – sono oggi in una posizione centralissima della semiosfera. Ugo Volli (2016) non esagera quando le definisce “metafore universali”: queste pratiche danno luogo a metalinguaggi che vengono applicati nei più svariati ambiti per sopperire alla difficoltà contemporanea di dare ritmo e senso alla vita e a selezionare oggetti di valore. Da una parte, il successo della narrativa come strumento privilegiato per trarre senso dal mondo risale almeno al cosiddetto “postmoderno” (Debord, 1967) per poi svilupparsi nello smisurato entusiasmo odierno per lo “storytelling”. Dall'altra il gioco sembra davvero prepararsi a diventare un’“ossessione per il XXI secolo”, per dirla con Ortoleva (2012), che va a piazzarsi nel centro della semiosfera per poi “gamificare” – altra parola d'ordine esplosa negli ultimi anni – letture e scritture del e sul mondo (cfr Thibault 2016a)

In questo breve articolo questa questione, vasta e complessa, potrà essere solo accennata. Cionondimeno ci sembra utile illustrare alcune delle sfide che si pongono a chi voglia proporre un'analisi comparatistica tra le due pratiche (il giocare e il narrare), e provare proporre alcune possibili soluzioni.

2. Strutture semionarrative nel gioco

Se gli approcci semiotici al gioco sono stati, tutto sommato, rari¹, lo stesso non si può dire per la narratività, per l'analisi della quale la disciplina è fornita di strumenti affilati e ben rodati. Appare scontato, quindi, che un primo approccio semiotico alle relazioni tra i due preveda un tentativo di applicare i procedimenti d'analisi solitamente dedicati ad una narrazione al processo ludico.

Un primo approccio greimasiano al gioco lo possiamo trovare in Post (2009). L'autore, sulle pagine del numero di E/C dedicato al videoludico, tenta un'analisi semiotica di *tetris* proponendone un'analisi attanziale. Il risultato, purtroppo, nonostante l'obiettivo lodevole, è un'analisi piuttosto superficiale. Accanto a scelte difficilmente comprensibili (come l'affermazione che l'oggetto di valore del gioco è il “gameplay”, ovvero la maniera in cui lo si gioca), Post realizza un modello attanziale poco approfondito, in cui il soggetto del gioco è identificato col giocatore, l'acquisizione della competenza con il leggere le istruzioni del gioco² e così via, insomma, finendo per fare un'analisi semiotica del giocare e non del gioco – come se si articolasse attanzialmente l'atto di leggere invece che il contenuto di ciò che viene letto. Il risultato, ovviamente, serve solo a provare che giocare è un'azione e come tale narrativizzabile.

Un tentativo decisamente più accurato, ma sfortunatamente solo abbozzato, si trova in Ferri (2011). Dopo aver criticato per ragioni simili alle nostre l'approccio di Post, Ferri fa una panoramica sulla letteratura semiotica riguardante la narrazione e, in particolare, la competizione. In particolare cita il lavoro in cui Barthes (1966) postula l'esistenza di una soggettualità *duale* irriducibile e la riformulazione di Greimas (1983) del modello attanziale, al quale ad ogni attante viene contrapposto un anti-attante. In questo modo Ferri costruisce una cornice teorica capace di rendere conto dell'aspetto competitivo e simmetrico che è alla base del funzionamento di molti giochi – si pensi per esempio agli scacchi. Nella sua analisi semiotica del gioco *Baldur's Gate* (BioWare 1998), Ferri applica sia il modello attanziale che lo schema narrativo canonico al videogioco, in particolare per spiegare i meccanismi della *quest* e la creazione dei personaggi nei giochi di ruolo come qualificazione del soggetto. La sua analisi, in definitiva, mostra come si possa assolutamente utilizzare un gioco per narrare una “storia” e che quest'ultima può essere letta e decostruita usando gli strumenti euristici della semiotica. In questo approccio il soggetto non è il giocatore, ma l'avatar che lo rappresenta in gioco, che si muove poi come il protagonista della storia.

Mentre Post si concentrava nel narrativizzare l'*enunciare*, Ferri si dedica ad analizzare l'*enunciato*, finendo, però, per dare tutto sommato poco spazio al ruolo che il giocatore ha nella sua attua(lizza)zione.

Più complesso, ma forse più produttivo, sarebbe invece un approccio che veda il gioco come una forma di *enunciazione* e che parta dalla premessa che il giocatore non “legge” solamente il gioco, ma è co-autore della narrazione che costruisce. Reinquadrando così la questione, e prendendo sempre il soggetto come punto di partenza, si può notare come né il protagonista del gioco, né il giocatore siano soggetti adatti a descrivere l'*interattività* propria di ogni enunciazione ludica. Scendendo ad un livello semiotico più profondo, osserviamo che il soggetto di un gioco è in realtà costituito da modalità che provengono, in diversa misura, da fonti diverse.

Le regole del gioco, infatti, sono costrizioni che stabiliscono buona parte del *dovere* del soggetto, conferendogli una posizione all'interno del sistema (*dover essere*), e una serie di possibili programmi narrativi tra cui scegliere (*dover fare*). Le regole orientano anche parte del *volere* del soggetto, determinando qual è la condizione da raggiungere per ottenere la vittoria (*volere essere*), mentre sta al giocatore scegliere le singole mosse che spera lo porteranno a raggiungerla (*volere fare*). Le competenze del soggetto, il suo *sapere* e il suo *potere*, sono anch'esse fornite, di volta in volta, dal giocatore, dalle regole del gioco o anche determinate casualmente, ad esempio tramite il tiro di un dado. La

¹ Si veda Idone Cassone (2014) per una panoramica sull'uso metaforico del gioco come strumento di ricerca semiotica e Thibault (2016b) per una ricostruzione dell'approccio al gioco di Jurij Lotman.

² Cosa che, tra l'altro, la grande maggioranza dei giocatori di *Tetris* non si sognano neppure di fare.



performance del soggetto giocatore, dunque, sarà il risultato dell'interazione di queste modalità e dei diversi dispositivi che le mettono in moto. Ciò che abbiamo davanti, allora, non è soltanto la possibile presenza di una soggettualità duale (che può sempre esistere nella forma di un antisoggetto attanzialmente simmetrico), quanto un vero e proprio soggetto composito; costruito, non soltanto da attanti diversi – il giocatore, il caso, eventualmente un'intelligenza artificiale – ma anche da elementi testuali statici: le regole del gioco.

Per fare un esempio, un personaggio di World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2007), il gioco multiplayer più giocato al mondo, è caratterizzato da tutte queste componenti. Le regole del gioco determinano quali siano gli obiettivi (e quindi l'oggetto di valore, voluto non dal giocatore ma dal soggetto), quali le relazioni con altri personaggi (il poter-essere alleato o nemico di altre “razze”) e anche quali abilità il personaggio possa imparare e utilizzare (restringendo e determinando parte delle sue competenze). Il giocatore decide, alla creazione del personaggio, la sua razza e classe (voler essere) e successivamente come dirigere le azioni del personaggio (voler fare); in combattimento decide quali attacchi o incantesimi eseguire (quindi la competenza nel giocare del giocatore si trasforma in competenza nell'agire del soggetto) e quando sale di livello sceglie quali competenze far acquisire al personaggio. Numerose delle azioni del personaggio sono determinate anche dal caso – tramite l'utilizzo di un generatore di numeri casuali – che decreta la misura del successo o dell'insuccesso della performance. Infine, un IA controlla gli eventuali aiutanti (che anche possono essere considerati come competenze) muovendoli e facendoli agire.

Il risultato è un ruolo attanziale – e talvolta un attore – *corale*, composto da elementi eterogenei che vanno a costruire un singolo – anche se talvolta schizofrenico³ – personaggio.

A questo soggetto composito si vanno poi ad affiancare altri ruoli attanziali anch'essi potenzialmente composti, formando una struttura di relazioni differente a seconda del tipo di gioco e dal livello della narrazione preso in considerazione.

3. Espressioni labirintiche ed esplosioni semiotiche

Questa struttura attanziale composita è fondamentale nel determinare la fluidità tipica della forma dell'espressione del videogioco, che permette al giocatore di esplorare non una singola linea di eventi, ma tutta una serie di possibilità alternative – ivi comprese quelle in cui l'eroe fallisce miseramente e il giocatore deve ricaricare l'ultimo salvataggio. Se l'*opera aperta* descritta da Eco mantiene una linearità nella forma dell'espressione nonostante il suo contenuto labirintico, nel videogioco – che assume la forma del cybertesto descritto da Aarseth (1997) – al contrario è la forma dell'espressione a essere labirintica. Un'analisi semiotica e narrativa della trama di un videogioco (il suo asse del processo), quindi, risulterebbe difficilmente praticabile in quanto dovrebbe rendere conto di un intero albero di probabilità, a non del singolo ramo che si è effettivamente concretizzato nella singola partita.

Un utile strumento teorico per avvicinarci a questi impianti narrativi “ad albero” ci viene dalla semiotica della cultura ed è il concetto di “esplosione” teorizzato da Juri Lotman. Lotman descrive le esplosioni come momenti di imprevedibilità:

The moment of explosion is the moment of unpredictability. Unpredictability should not, however, be understood as constituting a series of unlimited or undefined possibilities for movement from one state to another. Each moment of explosion has its own collection of equally probable possibilities of movement into a sequential state beyond the limits of which lie only those changes which are flagrantly impossible. The latter are excluded from the discussion. Each time we speak of unpredictability we have in mind a specific collection of equally probable possibilities from which only one may be realised. (Lotman 2009, p. 123)

Non solo le esplosioni sono caratteristiche volute e progettate appositamente nelle trame videoludiche, ma come dispositivo semiotico in se stesse sembrano invogliare un approccio giocoso. Lotman stesso (1990, p. 75) nota che Dostoevskij “giocava” con le trame dei suoi racconti, immaginando possibili sviluppi alternativi, esplorando tutte le possibili conseguenze di una singola esplosione. In modo simile,

³ Si veda Klevjer (2002).



Lotman afferma che anche gli storici “giocano” con la storia, fingendo di ignorarne lo svolgimento al fine di assaporare il piacere del chiedersi “cosa sarebbe successo se...” (ibid, p. 126).

Al di là della natura ludica del soffermarsi sui possibili esiti di un'esplosione semiotica, i giochi, da tempi antichissimi, fanno uso di “esplosioni artificiali”. Momenti di incertezza causati dal ricorso a dispositivi che generano entropia o, in altre parole, dadi, monete lanciate, numeri della tombola, trottole, carte da gioco, roulette e così via. L'uso di variabili casuali permette al gioco di seguire assi del processo non-univoci e quindi di far seguire al gioco diversi svolgimenti possibili.

4. Narrazioni procedurali

Grazie alla potenza di calcolo degli elaboratori contemporanei le esplosioni artificiali non si occupano solamente di effettuare una parte della performance o fornire alcune competenze, ma partecipano anche alla creazione dei mondi possibili della narrazione. Ci riferiamo qui alla “generazione procedurale”: la sistematica produzione di contenuto ottenuta tramite una serie di algoritmi che, indirizzati da variabili casuali, costruiscono ambienti virtuali ogni volta differenti.

La generazione procedurale, operata da esseri umani, esiste anche in giochi analogici, che permettono di combinare diverse stringhe di testo selezionate con lanci di dadi, in modo da produrre luoghi, oggetti e situazioni differenti. Questi procedimenti, tipici dei giochi di ruolo, sono lunghi e macchinosi da portare avanti in modo manuale. L'automazione, invece, permette di prendere in considerazione innumerevoli variabili in pochi secondi senza bisogno di nessuno sforzo da parte del giocatore.

Da un punto di vista semiotico siamo di fronte ad una concatenazione di esplosioni, che costruiscono l'una sul risultato dell'altra. Traendo la sostanza da un punto di partenza testuale – il “codice” del programma – le esplosioni della generazione procedurale plasmano la forma dell'espressione in modi imprevedibili anche per gli stessi autori del testo sottostante, i programmatori stessi.

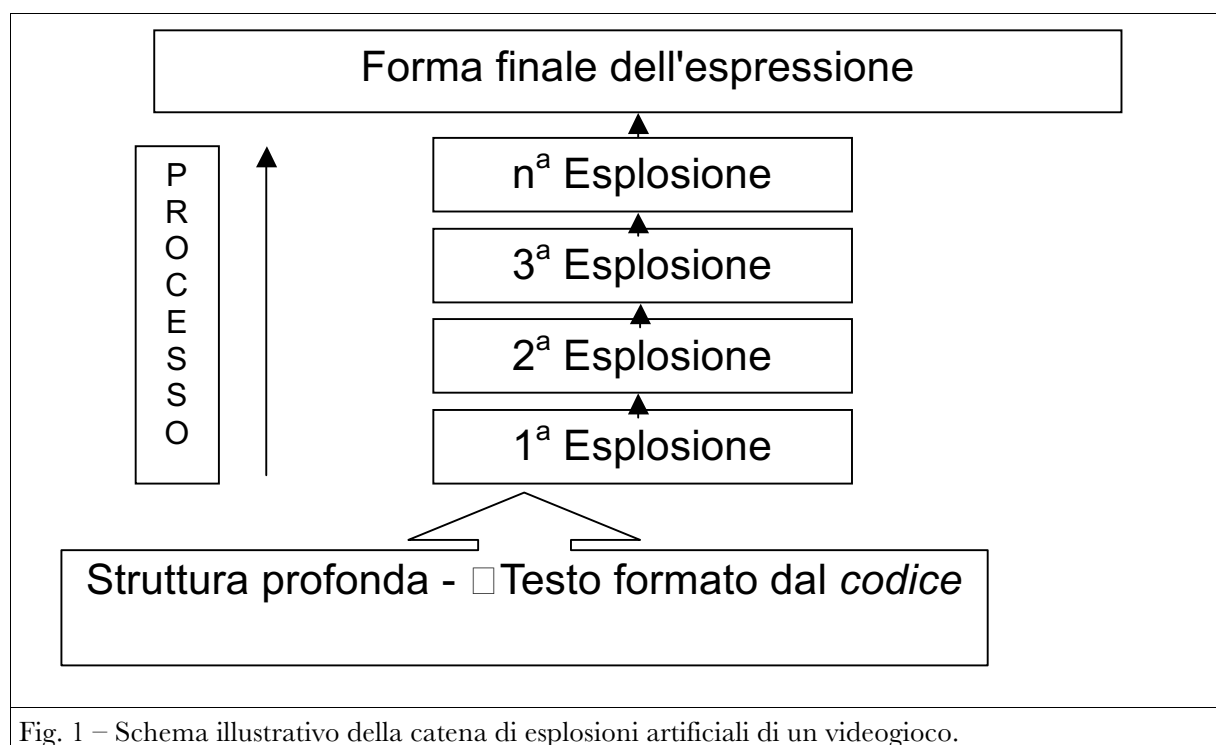


Fig. 1 – Schema illustrativo della catena di esplosioni artificiali di un videogioco.

Quella della generazione procedurale è una tecnica molto comune nel panorama videoludico contemporaneo, utilizzata dagli sviluppatori di videogiochi per dare vita a possibilità di gioco illimitate e così migliorare la “replayability” dei loro giochi – ovvero la possibilità di essere giocati più volte (o più a lungo) grazie alla ricchezza dei contenuti.

Per fare un esempio, il celebre videogioco *Minecraft* (Mojang 2011) è in grado di creare una mappa di gioco virtualmente infinita proprio perché ogni luogo viene generato proceduralmente non appena viene raggiunto dal giocatore: più il suo personaggio avanza in una direzione, più luoghi casuali vengono generati dal gioco in maniera infinita.

Il progetto più ambizioso da questo punto di vista è probabilmente *No Man's sky* (Hello Games, 2016). Si tratta di un gioco di esplorazione spaziale che, grazie ad un sofisticato uso di generazione procedurale permette ai giocatori di muoversi in una galassia virtuale con oltre 18 trilioni di pianeti diversi generati proceduralmente, tutti con le loro caratteristiche individuali, flora e fauna specifiche e così via.

La capacità di creare una grande varietà di forme dell'espressione in automatico, però, sembra non essere rispecchiata da una pari abilità nel dare vita a forme del contenuto differenti. Il gioco, infatti, nonostante mantenga la promessa e ospiti un numero inimmaginabile di pianeti differenti, è andato incontro a un notevole flop. Il grande volume di vendite iniziale motivato dall'euforia che ha accompagnato l'uscita del gioco, è stato sommerso da commenti negativi. Gli utenti hanno infatti risposto negativamente all'esperienza di gioco e si sono lamentato indicando come motivo principale la ripetitività del gioco che, nonostante l'incredibile offerta di differenti ambientazioni, produce dei mondi che “sembrano uguali” – reso meglio dall'inglese “they all feel the same”. Questo non è certo sorprendente da un punto di vista semiotico: dopotutto se la struttura profonda che sta dietro ai testi prodotti è la stessa, non ci si può aspettare che alla lettura risultino come profondamente differenti in virtù solo delle loro variabili di superficie.



Fig. 2 – Screenshot di *No Man's Sky*.

Queste considerazioni ci spingono allora a ribadire l'importanza di un approccio strutturale e narrativo al gioco capace di andare in profondità. Un approccio che, da un lato, non diluisca la narritività trasformandola in vaga metafora attanziale e che, dall'altro, sia capace di circoscrivere e risolvere le specificità dell'enunciazione ludica.



Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono all'edizione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

Aarseth, E. J., 1997., *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. JHU Press.

Aarseth, E. J., 2012, "A Narrative Theory of Games" in *Foundations of Digital Games Conference Proceedings*, 129-133.

Barthes R., 1966, "Introduction à l'analyse structurale du récit" *Communications* 8.: 1-27

Bogost I., 2009, "Videogames are a mess" *Proceedings of DiGRA 2009*

Debord G., 1967, *La Società dello spettacolo*, Buchet-Chastel, Paris.

Ferri G., 2011, *Giocare con(tro) l'automa*, tesi dottorale.

Ferri, G., Haahr, M., Koenitz, H., & Sezen T. I., 2013, "First Steps Towards a Unified Theory for Interactive Digital Narrative", in *Transactions on Edutainment X Lecture Notes in Computer Science Volume 7775*, 20-35.

Frasca G., 2003, "Simulation versus narrative." *The video game theory reader*: 221-235.

Greimas, A., 1983, *Du sens II*, Paris, Seuil.

Idone Cassone, V., 2014, "Sull'uso metaforico dei giochi nella teoria semiotica" *E/C rivista semiotica*. Available online: http://www.ec-aiss.it/index_d.php?recordID=707 Last accessed: 23/12/2016.

Klevjer R., 2002, "In defense of cut-scenes" in Frans Mäyrä (ed.) *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press.

Lotman, J. M., 1990. *Universe of the Mind, a Semiotic Theory of Culture*. London: I.B. Tauris & Co.

Lotman, J. M., 2009, [2004]. *Culture and Explosion*. Berlin: Mouton de Gruyter.

Murray J., 2005, "The last word on ludology v narratology in game studies." *International DiGRA Conference 2005*.

Ortoleva, P., 2012, *Dal Sesso al Gioco, un' Ossessione per il XXI Secolo?* Torino: Espress edizioni.

Post J., 2009, "Bridging the Narratology - Ludology Divide". *The Tetris Case*. EC numero speciale *Computer Games between text and practice*.

Thibault, M., 2016a, "Città ludiche, città in gioco, città giocate" in M. Thibault (ed.) *Gamification Urbana: Letture e Riscritture ludiche degli spazi cittadini*. I Saggi di Lexia XX. Roma: Aracne. pp. 21-59.

Thibault, M., 2016b, "Lotman and play: For a theory of playfulness based on semiotics of culture" *Sign Systems Studies* 44(3): 295-325.

Volli U., 2016, "L'incrocio fecondo fra giochi e città" in M. Thibault (ed.) *Gamification Urbana, letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini* Roma, Aracne.

Ludografia

Blizzard Entertainment 2007, *World of Warcraft*, [Video game] [Disc] [Microsoft Windows] Blizzard Entertainment.

Hello Games 2016, *No man's sky* [videogame][Disc/Download][Microsoft Windows/Play Station 4], Hello Games.

Mojang 2011, *Minecraft* [videogame][Download][Microsoft Windows] Mojang.

Pajinitov A. 1984, *Tetris* [Video game][Disk][Electronika 60]

Nota biografica

Mattia Thibault è Dottorando di Ricerca presso l'Università di Torino e partecipa a SEMKNOW, il primo programma dottorale di semiotica pan-europeo. Ha svolto diversi periodi di ricerca all'estero presso la Tartu



University (Estonia), il The Strong Museum of Play (Rochester, NY, USA) e la Helsinki University (Finlandia). Le sue ricerche si concentrano nel campo della semiotica del gioco: dal giocattolo a ai videogiochi, dalla ludicizzazione della cultura alle *playful practices* delle periferie del Web. Su questi argomenti ha presentato e organizzato interventi, conferenze ed attività in ambito nazionale e internazionale, ha pubblicato numerosi articoli ed ha curato il libro *Gamification Urbana, letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*.