



**Computer games, between text and practice**

*call for papers per un numero monografico speciale di E/C,  
e-journal dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici*

*edited by / a cura di Dario Compagno e Patrick Coppock*

**English ([Italiano](#))**

Computer games are a cultural phenomenon to be taken seriously: the most widely distributed complex programs require teams of up to 50 people (of which only one fifth are programmers in a strict sense) for the realization of one single title, and their worldwide market is comparable to those of the cinema and music trades: within 24 hours of its release *Halo 3* sold for 170 million dollars. Managing the flow of sense in a computer game can turn out to be an extremely challenging task. Understanding and appreciating a complex narrative sequence, while exploring a vast fictional world, solving riddles or battling intelligent agents in three-dimensional environments is a game only in the sense that it is entertaining.

Traditional competitively structured games (from chess to soccer), governed by rules and oriented to specific goals, all present a certain degree of challenge. Where reasoning is required, rather than physical action, in order to win, one must evaluate the current state of play, formulate and execute a strategy, identify and seek to neutralize opponents' plans, act in compliance with one's own guesswork, be constantly on one's guard. Other non-competitive, non-structured games (cowboys and Indians, dolls tea parties) resemble more everyday forms of social interaction. Game players crisscross over the boundaries between worlds, behaving as if he or she were someone else, somewhere else. There are roles to be interpreted, conformance to certain norms of conduct, adoption of specific styles of interaction and acquisition of various kinds of languages with which to express oneself.

Computers are an ideal instrument for combining the two different genres - role-playing and chessboard-like games - which merge into a hybrid form that contains both narrative/ interpretative and strategic components. In the electronic text, narratives discover a highly ductile medium that is able to deal with any form of discourse: words, images, sounds and music (and perhaps, too, forms of added value specific to the electronic medium in itself). Strategic games forms discover their best possible ally in the computer: a universal encyclopedic machine able to learn every possible rule and every possible move; which can also become a player by setting itself up on the formal interaction plane of the game as an equivalent to the human being. Of course (at least so far) the operational/ syntactic competence of computers

has not been accompanied by an analogous semantic/ pragmatic competence. It is the human being who interacts with, or through, the machine who effectively attributes sense to computer-generated strings of numbers, pixels and acoustic vibrations. Just as the pages of a novel wait for their readers to bring them and their characters to life, simulated game worlds need players to bring them into contact with the wider human culture and its meanings.

Semiotic innovation in interactive ludic artefacts is rather unique, since it is clearly right there in front of us for all to see, while at the same time also notoriously difficult for us to describe. One of the first questions we might ask in this connection is whether *representation* is giving way to *simulation* in games. Some claim that electronic worlds are 'alive', since their characters act autonomously, events that occur there are both indeterminate and unpredictable, and there is an effective "present time" of simulation. On the other hand, paper-based narrative worlds are inert, ruled by a extraneous authorial pen, and their characters are repetitive masquerades of a single organizing principle - mere imprints of past representational acts. How does player *interactivity* function in games, and what happens when many players take part in open game spaces that constitute a shared discourse universe? A novel is read by isolated individuals who are able to discuss it only outside of the actual boundaries of the work. Conversational moves depend upon one another; speakers' participation in a debate is what 'makes' a debate, thus offering both it and the possibility of moving beyond its own limits. Multiuser computer games seem to share the same spoken discourse mechanisms with face to face language games in dialogue. But how are these shared discourse forms negotiated and regulated in each case? Furthermore; might electronic forms of fiction ever become indistinguishable from *reality*? Our identities always are part of a mutual game of observation and recognition based on forms of reciprocal validation. "The sensible world is but a fragment of the ideal world", wrote C.S. Peirce in 1896<sup>1</sup>: what we consider to be real depends on unlimited processes of semiosis, on the communities in which we live, on culture. But if a computer game (or a multiuser simulated world such as *Second Life*) is fully *immersive* it splits players into secondary, or multiple identities; it is benevolently schizophrenogenic, informing him or her at one and the same time that s/he both *is*, and *is not*, a real person. How will the logic of the social construction of identity function after the 'disengagement' (*dé-brayage*) in the fictional world into multiple syncretic subjectivities, which on occasion simultaneously play the role of Addresser, Addressee, Hero (or Receiver) and Sender?

The emergence of such a wide array of problems has opened up for a new field of research: *game studies*. Significant re-

---

<sup>1</sup> CP 3.527

search in this field, mainly with a focus on critical or aesthetic issues, has been largely grounded in the narratological paradigm, and attempts to understand computer games as a specific form of narrative. Brenda Laurel, Janet Murray and Jay Bolter were among the first authors to bring electronic forms of interactivity to the attention of both arts/ humanities scholars and engineers. Today, inspired mainly by a body of work of Espen Aarseth, the field of game studies has claimed an autonomous perspective that focuses on aspects of games that delineate their specificity and autonomy in relation to narrative discourse, ascribing to game studies the specialist domain of *ludology*, or game theory (first denominated as such by Gonzalo Frasca, and not to be confused with the mathematical field of the same name). On the basis of these aforementioned premises, Ian Bogost and Jesper Juul have aimed to further organize the field and develop working relationships with other disciplines. The foundational argument for game theory is that games are *not* narratives, at least if we desire to intend something specific with the term 'narrative'; narrative elements in computer games are not seen as essential (indeed, for some ludologists the only narrative parts of games are non-interactive syntagms such as introductory film/ video clips and cut-scenes), and thus literary studies of these would be misleading. Janet Murray and Marie-Laure Ryan, on the other hand, are narratologists who have actively contributed to this debate, attempting, on the contrary, to frame computer games within a more general system of *narrative artefacts*.

Semiotics has never conceived of itself as narratology or poetics, due to its express objective of creating a unified research framework for the study of all types of cultural entities, also those not traditionally considered narratives. Nonetheless, the study of narrative expression forms, and of the concept of narrativity itself, are fundamental themes within our discipline. Today there is increasing discussion in semiotics of the need to develop more differentiated methodological approaches to certain categories of cultural entities that ought, or can not be assigned to one single *genus magnum* (the text), and thus require further theorisation in order to be better understood. What relevance might the critical approach advocated by game studies have for semiotics? Ought their point that narrativity is too generic a category to be applied to cultural artefacts that are not traditionally considered narratives, and more specifically, to games of any kind, be considered valid? Must semiotics necessarily play the part of narratology in this particular debate? This does not seem to be the case for Italian computer game researchers such as Matteo Bittanti or Massimo Maietti, who each in their own way have combined semiotic perspectives with a thorough knowledge of the main theoretical criticisms forwarded by ludologists. To what extent can we compare computer games to

traditional forms of *textuality* or *mediality*? Is the notion of *practice*, which at the present time is generating a great deal of attention in our discipline, particularly relevant for the semiotic study of computer games? We propose three main thematic areas as a focus for authors who wish to collaborate on this special issue:

- *The semiotic specificity of computer gaming*

Characteristics of interactive and ludic forms of expression, from narration to gaming. Relationships with other cultural artefacts. Reception, and aesthetic and ethical values in computer games.

- *Confines or boundaries of computer games*

Similarities and differences between reading and game playing processes. Enunciation of the videoludic text and its various forms of representation in this process.

- *Computer game worlds*

Comparison of the notions of representation and simulation. Analysis of concepts such as immersiveness, iconism and hypiconism as applied to computer games. Distinctive properties of game characters guided by artificial intelligences or controlled by human users. The value of the potential openness of narratives in computer games.

All contributions received must be in English and will be submitted to a double blind peer review process that will focus only on their scientific content and not on their grammatical or stylistic correctness. For this reason, contributions originally written in the author's first language must be translated into English, crediting also the translator(s), or be thoroughly proof-read in advance by a qualified speaker of English. Contributors will receive detailed specifications for writing their papers.

Confirm participation and send the title of your paper before February 29<sup>th</sup>, 2008.

Papers (maximum length 20 pages, images not included) are due before April 30<sup>st</sup>, 2008.

From May 1<sup>st</sup> to June 31<sup>st</sup>, 2008, authors participate in the review process.

Online publication: July 2008.

Please send papers to both the following addresses:

Dario Compagno, [compagno@unisi.it](mailto:compagno@unisi.it)

Patrick Coppock, [patrick.coppock@unimore.it](mailto:patrick.coppock@unimore.it)

**Italiano ([English](#))**

I videogiochi sono un fenomeno culturale da prendere sul serio: fra i programmi informatici di larga diffusione più complessi, richiedono team anche di 50 persone per la realizzazione di un singolo titolo (dei quali solo un quinto programmatori in senso stretto), e il loro mercato mondiale è paragonabile a quello del cinema o della musica (in 24 ore dalla messa in vendita *Halo 3* ha incassato negli Stati Uniti 170 milioni di dollari). Gestire il senso di un videogioco può rivelarsi un'attività parecchio difficile. Comprendere e apprezzare una trama complessa, mentre ci si orienta in un mondo finzionale enorme e si cerca di far andare avanti il gioco risolvendo enigmi o combattendo agenti intelligenti in ambienti tridimensionali, è un gioco solo perché è divertente.

I giochi tradizionali competitivi e strutturati (dagli scacchi al calcio), governati da regole e in cui i partecipanti hanno un obiettivo da raggiungere, comportano tutti una certa difficoltà. In particolare in quelli in cui è richiesta riflessione piuttosto che azione fisica, per vincere bisogna studiare lo stato attuale della partita, formulare e portare a compimento una strategia, individuare e neutralizzare il piano avversario, agire conformemente alla riflessione, vigilare. Altri giochi non competitivi e non strutturati (Indiani e cowboy, il tè delle bambole) somigliano invece più ad interazioni sociali quotidiane. Chi partecipa varca i confini di un mondo, facendo come se fosse qualcun altro in qualche altro luogo. Si tratta di interpretare un ruolo, conformandosi a certe condotte e stili di interazione, apprendendo un linguaggio ed esprimendosi in esso.

Il computer è il mezzo ideale per fondere i due generi - il gioco delle parti e la scacchiera - in un complesso che abbia sia una componente narrativa e interpretativa che una strategica. Le storie trovano nel testo elettronico il medium più duttile, capace di racconti di parole, di immagini, di suoni e musica (oltre a qualcosa in più, ad esso proprio). La competizione strategica ha anch'essa nell'elaboratore l'alleato migliore: implementazione di una macchina universale ed enciclopedica, che può imparare ogni regola e ogni mossa; addirittura giocatore esso stesso, che si pone come equivalente dell'essere umano sul piano di interazione formale del gioco. Certamente (all'oggi) questa competenza sintattica del computer non è accompagnata da un'analogia capacità semantica e pragmatica. E' l'uomo che interagisce con la macchina o attraverso di essa che dona effettivamente senso a stringhe di numeri, pixel luminosi, vibrazioni acustiche. Così come le pagine di un racconto attendono un lettore che ne riporti i personaggi alla vita, così un mondo simulato ha bisogno di giocatori che lo riportino alla cultura e al senso.

Le innovazioni semiotiche degli artefatti interattivi ludici sono notevoli, al tempo stesso sotto gli occhi di tutti ma così difficili da descrivere. Prima tra le domande: la *representazione* sta davvero lasciando il posto alla *simulazione*? Alcuni sostengono che un mondo elettronico è 'vivo', poiché i personaggi che lo abitano agiscono autonomamente, gli avvenimenti in esso sono flessibili e imprevedibili, esiste cioè un presente realmente efficiente della simulazione. Al contrario i mondi di carta sarebbero inerti, guidati da una penna estranea, i loro personaggi maschere ripetitive di un unico principio organizzatore, impronte di un passato rappresentante. Come funziona poi l'*interattività* col giocatore, e la possibilità di far partecipare più esseri umani nello spazio di un unico universo di discorso condiviso? Un romanzo è frequentato da lettori isolati, che possono discutere l'opera soltanto oltre essa. Le mosse di parola in una conversazione dipendono invece le une dalle altre; le risposte a un dibattito fanno il dibattito, che offre insieme a se stesso la possibilità del suo superamento. I videogiochi multiutente sembrano condividere i meccanismi di appropriazione del discorso propri del dialogo. Ma in che modo viene negoziata e regolata questa fruizione condivisa? Ancora: la finzione elettronica può divenire indistinguibile dalla *realtà*? Da sempre le nostre identità sono parti di un gioco di osservazioni e riconoscimenti che si validano reciprocamente. "Il mondo reale non è altro che un frammento del mondo ideale", scrive C.S. Peirce nel 1896<sup>2</sup>, quanto consideriamo reale dipende dalla semiosi, dalla vita in comune, dalla cultura. Ma il videogioco (o la simulazione multiutente come *Second Life*) se *immersivo* scinde nel giocatore una seconda identità; è bonariamente schizofrenogenico, dicendogli allo stesso tempo di essere e non essere qualcuno. Come agiscono le logiche della costruzione sociale dell'identità dopo il *débrayage* nel mondo virtuale di un soggetto variamente sincretico, a volte contemporaneamente enunciatario, enunciatore, eroe, destinante? L'emergere di questi problemi ha aperto un campo di studi oggi in via di organizzazione: i *game studies*. Alcune delle più importanti di queste ricerche, con mira critica o estetica, hanno preso le mosse dalla *koiné* narratologica, cercando in un primo momento di comprendere il videogioco come particolare forma di narrazione. Sono stati Brenda Laurel, Janet Murray e Jay Bolter a sollecitare lo studio dell'interazione elettronica, portandola all'attenzione di umanisti e ingegneri. Oggi però, dopo le riflessioni di Espen Aarseth, i *game studies* rivendicano una prospettiva di studio indipendente che metta in primissimo piano le specificità del gioco nei confronti della narrazione, e ascriva lo studio del videogioco alla più generale *ludologia* o teoria dei giochi (così battezzata da Gonzalo Frasca, e da non confondere con l'omonima matematica). In questa linea si riconoscono i lavori di Ian

---

<sup>2</sup>CP 3.527

Bogost e Jesper Juul che mirano a sistematizzare il campo e a metterlo in relazione con le altre discipline. Argomento fondativo dei game studies è che i giochi *non* siano narrazioni, almeno se si vuole intendere un senso sufficientemente specifico col termine 'narrazione'; le componenti narrative dei videogiochi non sono ritenute essenziali (per alcuni ludologi sono narrativi soltanto i sintagmi non interattivi del videogioco, come l'introduzione e i filmati detti 'cut-scenes'), e un approccio letterario a essi non è auspicabile. Janet Murray e Marie-Laure Ryan sono invece narratologhe che hanno partecipato attivamente al dibattito, cercando al contrario di inquadrare i videogiochi entro il sistema generale degli artefatti narrativi.

La semiotica non si è mai pensata come una narratologia o una poetica proprio per il desiderio di studiare da una prospettiva unificante tutti i tipi di unità culturali, anche quelle tradizionalmente non considerati narrativi; ma lo studio delle espressioni narrative e del concetto di narratività sono modelli fondamentali per la disciplina. Oggi ci si interroga tuttavia sulla necessità di approntare strumenti differenziati per l'analisi di varie classi di oggetti che potrebbero non essere tutte ascrivibili a un unico *genus magnum* (il testo), o che pur essendone specificazioni abbiano bisogno di una riflessione teorica supplementare per essere affrontati. Quale valenza hanno allora le critiche dei game studies per la semiotica? L'argomento che mostra nella narratività una categoria troppo generica se applicata ad artefatti tradizionalmente non considerati narrativi, e nello specifico ai giochi di qualsiasi genere, va considerato valido? La semiotica deve necessariamente giocare la parte della narratologia nel dibattito? Questo non sembra il caso di ricercatori italiani come Matteo Bittanti e Massimo Maietti, che coniugano ciascuno a suo modo una prospettiva semiotica alla consapevolezza delle critiche dei ludologi. Fino a che punto possiamo paragonare i videogiochi alle forme tradizionali della *testualità* (e *medialità*)? E' rilevante per uno studio semiotico del videogioco la nozione di *pratica* oggi al centro della riflessione disciplinare? Tre sono le aree tematiche che proponiamo a chi vorrà collaborare a questo numero speciale:

- *Specificità semiotica del videogioco*

Caratteristiche delle forme espressive interattive e ludiche, tra narrazione e gioco. Relazione con altre produzioni culturali. Ricezione e valore estetico ed etico del videogioco.

- *I confini del videogioco*

Similarità e differenze tra leggere e giocare. Enunciazione del testo videoludico e sua rappresentazione in esso; I mondi dei videogiochi.

- *Confronto tra rappresentazione e simulazione*

Analisi dei concetti di immersività, iconismo e ipoiconismo applicati ai videogiochi. Proprietà distintive dei personaggi



guidati da intelligenze artificiali o gestiti da utenti umani. Valore del finale aperto nei videogiochi ('open-ended').

I contributi proposti dovranno essere stilati in Inglese, e verranno sottoposti a revisione paritaria (*double blind peer review*), che riguarderà i soli contenuti scientifici e non la forma grammaticale e stilistica del testo; per questo i contributi stilati originalmente nella lingua materna dell'autore dovranno essere tradotti in Inglese (dando riconoscimento al traduttore) o verificati da un parlante inglese qualificato. Gli autori riceveranno istruzioni dettagliate per la preparazione dei loro testi.

Deadline per comunicare la propria partecipazione e il titolo del contributo: 29 febbraio 2008.

Deadline per la consegna dei testi (max 20 cartelle + eventuali immagini): 30 aprile 2008.

Dal 1 maggio al 31 giugno 2008 gli autori collaboreranno al processo di revisione degli articoli.

Pubblicazione online: Luglio 2008.

Per favore inviare i testi a entrambi i seguenti indirizzi:

Dario Compagno, [compagno@unisi.it](mailto:compagno@unisi.it)

Patrick Coppock, [patrick.coppock@unimore.it](mailto:patrick.coppock@unimore.it)