

MACCHINE NARRANTI - VIDEOGIOCHI E PRODUZIONE DI OCCORRENZE TESTUALI

Gabriele Ferri

La proposta che avanzo con questo intervento consiste nell'affrancare i videogiochi dal parallelo con l'ipertesto al quale sono stati sottoposti spesso negli ultimi anni (cfr. Zinna 2004 oppure Maietti 2004 per due esempi particolarmente organici). In quanto oggetto semiotico, il videogioco condivide alcune proprietà con l'ipertesto ma ritengo che ne differisca fundamentalmente per altre: la critica che si muoverà alle proposte di una semiotica videoludica basata sul modello dell'ipertesto si basa sullo scopo pragmatico dell'utente rispetto al gioco. La strategia di utente modello iscritta in un ipertesto si riconduce nella gran maggioranza dei casi alla necessità di acquisire informazioni e competenze. Al contrario, il videogiocatore modello vuole sfidare il sistema, vuole che questo raccolga la sua sfida e si aspetta che ponga un livello di resistenza adeguato, che sarebbe del tutto inaccettabile nel caso di un ipertesto tradizionale.

Secondo l'ipotesi si vuole delineare in questo lavoro, un videogioco è caratterizzato sia dalla capacità di interagire col proprio utente tramite un mezzo informatico ma anche dalla presenza di istanze cooperative e competitive e di elementi che determinano una vittoria oppure una sconfitta. Al contrario, gli ipertesti mancano di questi ultimi elementi pur essendo dotati di interattività. Da ciò consegue che una spiegazione di un videogioco solamente in termini di ipertestualità risulti assai carente nell'analisi delle fasi di performance di gioco più concitate mentre si trovi maggiormente a proprio agio nel descrivere quelle basate sull'esplorazione piuttosto che su combattimento e strategie (cfr. ad esempio l'analisi del videogioco "Myst" in Colombo e Eugeni 1996 o dell'organizzazione dei macro-livelli di "Tomb Raider III" in Zinna 2004)). In assenza di una riflessione sulle istanze cooperative e competitive, non risulta possibile individuare differenze significative tra un videogioco e un ipertesto informativo.

Alla luce di quanto appena considerato, è possibile formulare una tassonomia preliminare, per cui ipertesto e videogioco sono due tipi di oggetti semiotici affini ma distinti. Se da un lato è vero che condividono diverse caratteristiche, d'altro canto è possibile discriminare con certezza un videogioco da un ipertesto considerando la presenza o l'assenza di un'istanza competitiva. Se quest'ultima è presente, sia sotto la forma esplicita di uno o più anti-soggetti attualizzati nel corso della partita sia

in forma implicita come puzzle, enigmi e link nascosti, allora l'oggetto in analisi è senza dubbio un videogioco.

Un videogioco non è un testo chiuso

L'ipotesi che si tenterà di dimostrare è che le parti interattive di qualsiasi videogioco non siano dei testi nell'accezione di una semiotica generativa classica ma piuttosto delle matrici interattive la cui funzione è produrre delle singole occorrenze testuali.

Ciò che induce a non classificare i videogiochi tra i testi propriamente detti in prospettiva strutturalista sono alcune anomalie particolarmente evidenti nelle porzioni interattive del videogioco:

- mentre un testo propriamente detto è stabile nella sua sostanza dell'espressione, può essere fruito diverse volte e non mutarla, l'andamento di una partita ad un videogioco, al contrario, può variare sensibilmente tra un'occorrenza e l'altra. Ciò è vero anche nel caso in cui il medesimo giocatore ne giochi due consecutivamente.

- un testo tradizionale, ad esempio un'opera letteraria, esiste anche nell'eventualità non ci sia nessuno che lo fruisca. Al contrario la sostanza dell'espressione di una partita ad un videogioco si attualizza solo nel momento in cui qualcuno intraprende l'attività ludica. Inoltre, in mancanza di un utente i testi interattivi rimangono allo stato di matrice e non attualizzano un singolo testo propriamente detto.

Se, considerate queste anomalie rispetto alla definizione classica di testo, si decide di considerare la singola partita come un testo completamente indipendente, diverso da tutti gli altri prodotti da quel particolare videogioco, le *impasse* menzionate vengono in buona parte neutralizzate. Una singola partita costituisce un testo che, sebbene abbia uno sviluppo narrativo molto differente da quello di un testo letterario o cinematografico standard, può almeno essere ritenuta stabile nella sua sostanza dell'espressione.

Macchine narranti

Se un videogioco non è né un ipertesto né un singolo testo chiuso, coeso e coerente, allora è necessario sviluppare una proposta di metodologia semiotica che si presti a rendere conto delle sue specificità. Ciò che propongo è di considerare i videogiochi come "macchine narranti", non testi ma dispositivi semiotici per la

produzioni di numerose occorrenze testuali (testi-partita) differenti e indipendenti tra loro.

Da un punto di vista analitico, indagare solamente un testo-partita non soddisfa tutte le domande che un semiotico dell'interazione vorrebbe porre a un videogioco. Si tenterà quindi di delineare una descrizione dei meccanismi semiotici del videogioco in quanto macchina narrante, suddividendoli tra "matrice interattiva", "testo partita" e "istanze cooperative e competitive".

Elementi della matrice interattiva

La matrice è un agglomerato semiotico sovrabbondante, precedente alla formazione del singolo testo partita e che contiene già tutte le risorse semantiche, narrative, figurative e strategiche che saranno poi attualizzate nello svolgimento dell'attività ludica. Si tratta di un oggetto semiotico complesso, nel quale si riconoscono differenti funzioni e differenti istanze, tra cui condizioni di vittoria, comandi e link, repertori semantici, valoriali, figurativi, strategici

Repertori

Se si accetta l'ipotesi per cui una macchina narrante generi differenti testi indipendenti, bisogna rendere conto della variabilità delle singole occorrenze attualizzate. In altre parole, è intuitivo notare come in alcune partite possono esistere, per esempio, porzioni audiovisive che non ricorrono in altre. La conseguenza di questa considerazione è ipotizzare che gli elementi semiotici che possono attualizzarsi nel testo propriamente detto siano contenuti nella matrice in quantità sovrabbondante rispetto a quella che effettivamente si manifesta nel testo partita: per questo motivo, si propone di individuare all'interno della matrice dei "repertori", contenitori logici di elementi semiotici che possono essere attualizzati durante l'azione di gioco.

I repertori possono essere ulteriormente suddivisi in

- repertori figurativi: contengono l'insieme dei formanti audiovisivi che possono essere presenti nel testo partita. Include sia elementi statici, come delle immagini, che dinamici, come delle animazioni. All'interno di questi repertori si possono catalogare anche gli algoritmi per la generazione di modelli grafici in real time.

- repertori narrativi e strategici: contenenti tutti i segmenti di narratività che possono attualizzarsi nel testo partita e gli algoritmi che stabiliscono il verificarsi o meno di determinati

eventi all'interno del sistema di gioco. La matrice non contiene né fabula né intreccio. O meglio, non contiene solo una fabula e un intreccio, ma al suo interno sono virtuali in numero indefinito di intrecci impossibili tra loro all'interno di una singola attualizzazione in testo partita. In altre parole: se una partita si svolge in un dato modo, conseguentemente il testo partita corrispondente conterrà l'intreccio determinato dalle azioni del giocatore e non potrà averne nessun altro. Ma nella partita successiva l'intreccio sarà passibili di altri cambiamenti.

•repertori semantici e valoriali: contiene tutte i valori, le assiologizzazioni presenti nel gioco e le loro interazioni con l'avatar. Alcuni videogiochi permettono al giocatore di scegliere i valori ai quali il proprio avatar far riferimento. In altre parole, è possibile giocare "da buoni" oppure "da cattivi", e i repertori valoriali sono quelli che contengono l'insieme dal quale è possibile trarre i valori scelti.

Gli elementi contenuti nei repertori vengono organizzati dall'attività del giocatore e dalle corrispondenti reazioni del sistema: tali interazioni determinano l'attualizzazione di determinati componenti, provenienti dai repertori, nel corso della partita.

Condizioni di vittoria e sconfitta

L'ipotesi da cui si è partiti è che il giocatore interagisca con la matrice interattiva attualizzando uno dei numerosi testi partita possibili. Se però ci si limitasse a dire che il gioco consiste in questa conversione, si mancherebbe uno dei punti fondamentali dell'attività ludica: si gioca ad un videogioco, salvo casi particolarissimi, per vincere.

Una sessione di videogioco si conclude con una vittoria da parte del giocatore se quest'ultimo riesce a compiere un certo numero di azioni fondamentali, variabili a seconda del gioco. Queste azioni fondamentali per la vittoria della partita possono essere, per esempio, uccidere tutti i mostri oppure fuggire dal labirinto oppure completare un gran premio automobilistico prima degli altri concorrenti. Si propone di definire queste azioni fondamentali "condizioni di vittoria".

Oltre alla grande varietà dei tipi di condizioni di vittoria possibili, ciò che discrimina ulteriormente i videogiochi è il grado di apertura di tali parametri. In altre parole, non solo quasi tutti i videogiochi hanno condizioni di vittoria differenti tra loro, ma quelli dotati di un design più raffinato e meno rigido consentono al

giocatore, in una certa misura, di stabilire le proprie condizioni di vittoria

Parallelamente alle condizioni di vittoria, bisogna individuare le condizioni di sconfitta. E' possibile discriminare due tipi di condizioni di sconfitta: quelle che consistono nel mancato raggiungimento delle condizioni di vittoria e quelle che, invece, portano al termine della performance videoludica. In altre parole, nel primo caso il giocatore "rimane bloccato", ovvero non è in condizione di proseguire la sua performance videoludica perché non trova, ad esempio, un link di tessitura nascosto che gli permetta di raggiungere un determinato luogo: in questo caso la performance non termina bruscamente, ma si interrompe bloccandosi in uno stato intermedio della narrazione. Il secondo caso, invece, consiste nella maggior parte dei casi nella "morte del protagonista", per cui la performance videoludica termina a causa di un'azione errata e va riavviata da un punto precedente.

Cooperazione e competizione

Il giocatore si pone polemicamente rispetto al videogioco, gioca per vincere. A questo punto si tenterà di valutare e formalizzare l'apporto sia della cooperazione sia della competizione tra giocatore e sistema videoludico in rapporto alla produzione di un testo partita.

Se si considera la matrice come un dispositivo produttore di singoli testi partita, al giocatore vanno per forza attribuiti anche alcune facoltà autoriali: come minimo quella di decidere se il testo esisterà o meno (gioca o non gioca?) e se il protagonista giungerà alla fine della storia (gioca correttamente o no?). In sintesi, il giocatore ingaggia contro il videogioco un'attività che è contemporaneamente cooperativa e competitiva. Intendendo cooperazione nel senso che l'utente si impegna almeno a non produrre comportamenti aberranti e competizione perché il gioco è un'attività agonistica. Il videogioco quindi richiede espressamente di essere giocato, invita e insegna a giocare tramite differenti strategie abbastanza codificate.

Sarebbe però sbagliato affermare che le due istanze, cooperativa e competitiva, siano in conflitto tra loro. Al contrario, entrambe collaborano sinergicamente alla realizzazione dell'esperienza videoludica del giocatore.

Istanza cooperativa

Il videogioco è progettato per invitare il giocatore a continuare a giocare anche dopo una partita conclusa con una sua sconfitta.

Le strategie iscritte nella matrice a questo scopo sono fondamentalmente di tre ordini diversi. Da un lato, il sistema mette in atto un fare didattico nei confronti dell'utente, fornendogli le competenze minime necessarie per svolgere la sua azione ludica. Va notato come questo fare didattico sia, per specifica progettazione, volutamente inadeguato: si tenta di costruire un utente che sia in grado di compiere le azioni ludiche più basilari, ma contemporaneamente spesso si tacciano alcuni elementi cruciali, il cui apprendimento costituisce spesso uno degli obiettivi videoludici più appaganti. Oltre al dotare il giocatore delle competenze minime necessarie, l'istanza cooperativa della matrice propone al giocatore l'adesione al sistema di valori portato avanti nel videogioco. In altre parole, si chiede al giocatore di immedesimarsi nell'avatar attraverso differenti strategie di assiologizzazione dei valori presenti nella matrice: a questo scopo sono spesso fondamentali le sequenze non interattive, le "introduzioni al videogioco" simil-cinematografiche, che precedono la fase della performance videoludica propriamente detta. Infine, il sistema deve fornire al giocatore un adeguato feedback per orientarne l'azione verso le condizioni di vittoria previste dal videogioco.

Istanza competitiva

Mentre la presenza di strategie manipolatorie all'interno di vari tipi di testi è ormai scontata, si pensi ad esempio alla pubblicità oppure alla propaganda, ciò che invece è semioticamente sorprendente è il fatto che le matrici interattive videoludiche mettano in atto nei confronti dell'utente anche strategie competitive. In altri termini, il videogioco "gioca contro" il proprio utente, una circostanza che sarebbe quantomai eccezionale se fosse messa in atto, ad esempio, da un testo letterario piuttosto che da un gioco. E' sensato affermare che un comune oggetto d'uso non sia progettato per opporre al suo utente più resistenza del necessario. In altre parole, sarebbe aberrante se il progettista empirico, ad esempio, di un'automobile avesse intenzione di rendere volutamente complicata la vita agli automobilisti. Il videogioco, al contrario, è per definizione la simulazione di un qualche tipo di sfida che, di norma, ha luogo tra almeno due soggetti in competizione reciproca. Il caso di videogiochi che prevedano due giocatori empirici in opposizione tra loro costituisce il caso più semplice di

istanza competitiva: in questa circostanza ciascun partecipante oppone le proprie strategie a quelle degli altri. D'altro canto, in mancanza di altri soggetti oltre ad un singolo giocatore è invece la matrice a farsi carico della messa in scena degli sfidanti.

Interazione

“Interazione: 1. influenza reciproca tra due fenomeni, elementi, persone, ecc [...] 4. relazione sociale generica tra due soggetti individuali o collettivi, nel corso della quale ciascun soggetto modifica reiteratamente i propri comportamenti in rapporto a quelli dell'altro”

(Dizionario della lingua italiana Garzanti)

La matrice testuale è ciò che del sistema-videogioco esiste prima di ogni interazione con l'utente, un sistema di possibilità e di regole in attesa di un'eventuale attualizzazione, che si avrà solo se un giocatore deciderà di giocare e di attivare una determinata parte di matrice. Prima dell'interferenza del giocatore, la matrice non contiene narrazioni, è un sistema fermo che attende un evento che ne metta in moto i meccanismi di produzione di senso. Essa è costituita da un insieme di elementi testuali (figurativi, narrativi, strategici) che può essere attraversato da un'istanza altra, il giocatore, che ne modifica in qualche maniera l'equilibrio. Allo stesso tempo, le strategie messe in scena dagli anti-soggetti reagiscono alle mosse all'agire videoludico del giocatore. In altre parole, la programmazione tattica del videogioco - spesso chiamata impropriamente “routine di intelligenza artificiale” - attua un determinato fare strategico, dei comportamenti in parte prestabiliti, al verificarsi di determinati eventi. L'evento che fa scattare una routine è il collimare di un'azione del giocatore empirico con una delle possibili configurazioni di giocatore modello previste nella matrice. Dall'ottica della semiotica interpretativa, gli algoritmi sono formalizzabili come risposte possibili ad una strategia di giocatore modello. In altri termini, l'autore empirico stabilisce che a determinate situazioni in cui il giocatore modello può venirsi a trovare corrisponda una data risposta da parte degli antagonisti iscritti nella matrice; tale risposta si attualizza quando il giocatore empirico si trova nella medesima situazione delle istanze di giocatore modello previste.

I meccanismi di mutua opposizione strategica tra sistema videoludico e giocatore sarebbero ancora più complessi di quelli appena esposti, in quanto una gran parte dei videogiochi moderni include routine strategiche avanzate, in grado di adattarsi alle tattiche del giocatore e di tentare le risposte più adeguate a secondo della situazione. Per

questioni di spazio non si insisterà oltre su questo punto, in via preliminare basterà sottolineare come l'interazione tra matrice e giocatore sia una reciproca influenza strategica che causa la creazione di un'occorrenza di testo partita, variabile da partita a partita.

Testo partita

Il ruolo del testo partita nell'ambito dell'attività videoludica è duplice.

Da un lato, il testo partita è il risultato dell'operazione di gioco da parte di un utente sul substrato della matrice e costituisce la cristallizzazione degli effetti di senso prodotti e percepiti dal giocatore durante la partita. In altre parole, il testo partita, in ambito videoludico, è ciò che potrebbe osservare chi si sedesse a fianco del videogiocatore e osservasse lo schermo senza prendere parte al gioco. I testi partita costituiscono testi stabili a tutti gli effetti e, nel caso dei videogiochi più complessi, condividono molti aspetti visuali e narrativi coi testi cinematografici tradizionali (cfr. Galofaro 2003).

D'altro canto, il testo partita costituisce un semplice output della macchina videoludica solo se lo si considera attraverso gli occhi di uno spettatore non giocante. Se si assume lo sguardo del giocatore e si tiene a mente la definizione di interattività, il testo partita assume tutt'altra pregnanza.

Il videogiocatore deve elaborare una strategia di gioco istante per istante contro un'istanza competitiva della matrice. Il testo partita, in questa prospettiva, assume funzione di feedback a proposito di numerose variabili di gioco:

- valutazione del risultato dei comandi impartiti. Ciò accade su due piani: il primo valuta se la mossa desiderata è stata effettivamente compiuta dall'avatar (in maniera simile ai meccanismi basilari del sistema nervoso, come ad esempio l'equilibrio), mentre il secondo valuta il successo della mossa eseguita
- valutazione delle mosse degli anti-S messi in gioco dall'istanza competitiva
- valutazione delle indicazioni provenienti dall'istanza cooperativa nel paratesto videoludico: ad esempio scritte in sovrimpressioni indicanti il tempo rimanente, il punteggio, la quantità di munizioni oppure indicazioni, indizi e avvertimenti che compaiono in determinate circostanze sullo schermo

Il testo partita è il risultato dell'incontro e scontro tra soggetto e antisoggetto e della mutua interferenza che definisce in sostanza l'interattività. Non costituisce

solamente l'epifenomeno del contrasto tra avatar e anti-S nello spazio virtuale della matrice, ma è il dispositivo che permette all'utente di operare interpretazioni sul mondo videoludico. Data la natura concitata dell'azione nei videogiochi, ciò che nella maggioranza dei casi fa la differenza tra una sessione di gioco coronata da successo e un'altra che termina in sconfitta è la capacità di produrre interpretazioni strategiche in tempi rapidi: il videogiocatore è chiamato a valutare nell'istante T la propria tattica da mettere in atto nel momento successivo T+1 tanto rispetto all'ambiente di gioco quanto agli anti-S messi in campo dal sistema.

Agire videoludico e produzione di enunciati

E' possibile considerare la matrice come un sistema semiotico al cui interno è possibile produrre un certo numero di enunciati, sotto forma di "mosse" del protagonista del gioco o, più in generale, considerare ogni interazione tra utente e sistema come la produzione di un enunciato in un particolare sistema semiotico.

In altri termini, la matrice su cui si basa il videogioco funzionerebbe in maniera analoga ad un sistema semiotico, nell'ambito del quale l'utente si trova a produrre "enunciati non-verbali" sotto forma di azioni videoludiche. Per esempio, nei giochi in cui l'azione e il combattimento rivestono un ruolo centrale, un possibile enunciato potrebbe essere "trovarsi nel punto (x,y) al momento t e fare fuoco". Il tasso di interattività del gioco in questione appare misurabile, se si accetta questa teoria, tramite la quantità di enunciati che il sistema semiotico videogioco permette di produrre e dalla varietà degli interpretanti che la matrice genera sotto forma di feedback e reazioni.

Rivedere la definizione di "gioco"

Se la matrice costituisce il substrato necessario per l'operazione del giocare, allora l'ipotesi di definizione di "gioco" che si propone per una semiotica del videogioco è "selezione di enunciati possibili nel sistema semiotico della matrice al fine di raggiungere le condizioni di vittoria". Durante il gioco si producono effetti di senso, ovviamente variabili da videogioco a videogioco, che forniscono al giocatore un feedback sulle sue azioni e che vengono cristallizzati nel testo partita.

Matrice come luogo di incontro di strategie

Il videogioco in quanto oggetto semiotico basa il proprio funzionamento su una reciproca interazione tra giocatore, testo partita e matrice. Si è già presentata la funzione della matrice come insieme di repertori figurativi e strategici e come origine delle istanze cooperative e competitive. Inoltre, la matrice è il luogo dove si accumulano e si confrontano le strategie mutuamente interagenti del giocatore e degli anti-soggetti. Il giocatore compie azioni sulla matrice, attivandone porzioni da repertori figurativi, scontrandosi con le limitazioni che essa impone e sfruttandone le potenzialità: tutte queste azioni derivano da un'attività interpretativa precedentemente esercitata sul testo partita che genera una condotta strategica. L'attività videoludica può essere vista come una serie di istruzioni che il giocatore proietta tramite il suo avatar nello spazio della matrice. A tale attività si oppone l'istanza competitiva che opera azioni analoghe ma volte a contrastare il giocatore. Queste due serie di comandi producono, anche attraverso l'attivazione dei repertori figurativi, il testo partita conseguente alla combinazione delle strategie di giocatore e istanza competitiva. Si è precedentemente accennato a come il testo partita non costituisca semplicemente un output ma segni allo stesso tempo il punto finale di un ciclo di interazione e il punto iniziale del ciclo successivo. A questo punto è possibile definire tale ciclo interattivo con maggiore precisione: è costituito da una sequenza formata dalla presentazione o modifica di una strategia da parte del giocatore e da parte dell'istanza competitiva, seguite da un momento di valutazione delle azioni della controparte. In altre parole, il giocatore, tramite il suo avatar nel gioco, opera una mossa mentre, contemporaneamente, tutti gli anti-soggetti fanno altrettanto; in seguito il giocatore interpreta quanto sta accadendo nella matrice in base al testo partita. L'interpretazione del testo partita costituisce la base delle successive mosse e rappresenta il meccanismo di feedback che sta alla base dell'attività strategica e interattiva.

L'agire dell'avatar nel videogioco e nella matrice non è quindi né lineare né tantomeno predeterminato: sia da parte del giocatore che da parte del sistema competitivo si verificano continue valutazioni delle attività dell'avversario. In altre parole, recuperando una metafora propria della concezione dialogica dell'interattività, l'interazione tra avatar e istanza competitiva prende la forma di un continuo mutuo adeguamento strategico.

Una seconda definizione di matrice

Dopo aver presentato alcune considerazioni sul ruolo delle strategie nella matrice, è possibile avanzare una seconda proposta per una definizione di matrice, che per il momento accetteremo come definitiva. Si definiranno quindi matrici interattive quegli oggetti semiotici al cui interno l'incontro, la cooperazione e la competizione delle strategie di autore e lettore genera un testo di secondo livello, il testo partita, che è contemporaneamente sia output e epifenomeno del processo interattivo sia punto di partenza per un nuovo ciclo di interazione.

La matrice interattiva non è solamente il luogo di incontro e scontro delle strategie messe in atto dal giocatore e dall'istanza competitiva, ma è allo stesso tempo il substrato che mantiene memoria delle interazioni avvenute nella partita in corso. Sia il testo partita che il comportamento delle istanze della matrice tengono conto delle azioni precedentemente compiute dagli individui in gioco e adeguano il loro comportamento di conseguenza: se si attiva un elemento della matrice, la si riconfigura temporaneamente e si influenzano i cicli di interazioni immediatamente successive. Se, per esempio, l'avatar prende un oggetto che gli conferisce determinati poteri, esso continuerà ad averli nelle fasi di gioco successive. Ciò vale tanto per le interazioni tra avatar e matrice quanto per quelle tra quest'ultima e anti-soggetti. Nella maggioranza dei videogiochi, la matrice si resetta alla fine di una partita.

In definitiva, la matrice

- è il luogo dello scontro di più istanze strategiche, tra cui quella del giocatore
- mantiene traccia delle azioni precedenti dell'avatar e degli anti-soggetti
- produce un testo partita come conseguenza dei comandi impartiti dalle istanze in gioco, tenendo anche presente le mosse compiute in precedenza. Tale testo partita, contemporaneamente, costituisce la base per la selezione dei successivi comandi da impartire.

Conclusioni provvisorie e prospettive future

Si è tentato di mostrare come un approccio semiotico non basato sulle teorie dell'ipertestualità possa, da un lato, rendere meglio conto delle specificità del videogioco in quanto sistema competitivo nei confronti del giocatore e, dall'altro, fornire una formalizzazione il più rigorosa possibile della variabilità dei differenti testi partita.

Ciò che rimane un problema aperto è l'applicabilità di tale teoria ad altri ambiti slegati dall'uso di media informatici. Ad esempio, risulterebbe interessante condurre



un'analisi collaterale a quella presentata in questo lavoro al fine di mostrare se una teoria basata sulle matrici interattive possa essere adattata ad altri oggetti ludici non mediati da medium informatici, come ad esempio i giochi di ruolo tradizionali come Dungeons & Dragons (a questo proposito cfr. Calefato 1997, Ferri 2006 e Sidoti 2006).

Bibliografia

- Aarseth, E.
1997 *Cybertext*. Baltimora: The Johns Hopkins University Press
- Calafato, P.
1997 "Giochi di ruolo e strategie discorsuali", in Perissinotto (a cura di), 1997
- Colombo, F.; Eugeni, R.
1996 *Il testo visibile*, Roma: La Nuova Italia Scientifica
- Cosenza, G.
2004 *Semiotica dei nuovi media*. Roma: editori Laterza,
- Crawford, C.
1984 *The art of computer game design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill
- Eco, U.
1973 "Homo Ludens oggi" in Huizinga 1973
1975 *Trattato di semiotica generale*. Milano : Bompiani
1979 *Lector in fabula : la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milano: Bompiani
1985 *Sugli specchi e altri saggi*. Milano: Bompiani
1997 *Kant e l'ornitorinco*. Milano: Bompiani
- Ferri, G.
2006 "Cosa insegna il gioco di ruolo a chi studia i videogiochi?" in Videoludica, 6 ottobre 2006, <http://www.videoludica.com/graphic/dynamic/news/pdf/396.pdf> oppure http://www.semioticamente.it/semioticamente_file/modcon.pdf
- Freeman, T.
1997 "Monitoring Game Devices" in Game Developer. aprile-maggio 1997
- Galofaro, F.
2003 "Giocare in un mondo simulato", in VS 94/95/96, 2003
- Giuliano, L. (a cura di)
2006 *Il teatro della mente*, Milano: Guerini e Associati
- Huizinga, J.
1939 *Homo Ludens*. Amsterdam (trad. it. Homo Ludens, Torino: Einaudi, 1946)
- Juul, J.
2001 "Games telling stories? A brief note on games and narrative" in Game Studies. 01/01 <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Landow, G. P.
1992 *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore, London: Johns Hopkins university press (trad. it. Ipertesto. Il futuro della scrittura. Bologna: Baskerville, 1993)



Maietti, M.

2004 *Semiotica dei videogiochi*. Milano: UNICOPLI

Perissinotto, A. (a cura di)

1997 *Il gioco: segni e strategie: atti del Convegno, Gradara, 12-14 settembre 1996*. Torino: Scriptorium

Sidoti, B.

2006 "Scritture collettive al di là dell'ipertesto", in Giuliano
2006

Sinigaglia, L.

1985 "Il codice del poker" , in VS 42, 1985

Zinna, A.

2004 *Le interfacce degli oggetti di scrittura: teoria del linguaggio e ipertesti*. Roma: Meltemi

data di pubblicazione on line: 20 marzo 2007.