

Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' "homo game" di Gianfranco Pecchinenda

Recensione a cura di Marco Polimeni

Uno degli intenti dichiarati dall'autore è quello di caratterizzare tecnologicamente l'essere umano in questo momento storico, che viene contrassegnato come una tappa di "ri-strutturazione post-moderna". molta attenzione è posta sulla costruzione dell'identità, che è sempre un processo di continua costruzione sociale di un'entità *soggettivamente* percepita e *oggettivamente* condivisa. La continua tensione tra elementi interni ed esterni, soggettivi e oggettivi, le cui manifestazioni vanno sempre associate alle forme di mediazione tecnologicamente disponibili, va tenuta sempre presente quando si parla del giocatore e del suo Doppio digitale. In questo senso, i videogame, più della pubblicità e di Internet, sono divenuti il più sofisticato sistema di comunicazione di significati mai prodotti da cultura alcuna.

In un videogame, lo schermo va letto come un sistema simbolico. Al suo interno entrano in gioco due tipi di immaginazione: *imagining how*, nella quale si deve immaginare e prevedere come la propria azione interverrà nel sistema di gioco; *imagining into*, attraverso la quale il giocatore deve farsi assorbire all'interno del sistema virtuale e vivere in quel sistema simbolico.

Attraverso il concetto di canone culturale di George P. Landow, inteso come paradigma di rappresentazione della realtà, l'autore individua i presupposti per affermare che - in senso Kuhniano - le attuali giovani generazioni stanno vivendo una fase pre-paradigmatica che porterà ad un nuovo paradigma.

Così, se l'esperienza temporale della modernità sembra essere sempre più schiacciata sul presente, è allora probabilmente nell'ambito della dimensione spaziale che l'individuo moderno tende maggiormente a ricercare quei supporti necessari alla costruzione della propria identità. In questo senso, il concetto di "spazio dei flussi" e di "tempo senza temporalità" costituiscono il contesto degli universi immateriali e delle realtà virtuali in cui interagiamo, comunichiamo, trascorriamo il nostro tempo libero.

Il gioco, secondo Ortega y Gasset, può essere considerato "l'arte o tecnica elaborata dall'uomo per sospendere virtualmente la sua schiavitù dentro la realtà, per evadere, fuggire, *sot-trarsi* a questo mondo in cui vive per rifugiarsi in un altro irreali". Si potrebbe anche dire che quando parliamo di mondi virtuali, o di videogiochi, ciò che si verifica è insomma una sorta di *deterritorializzazione*, ovvero una forma di distacco "dallo spazio fisico e geografico consueto nonché dalla temporalità dell'orologio e del calendario".

Nello specifico, una delle più significative innovazioni introdotte dall'universo dei videogiochi nei confronti degli altri media è sicuramente lo straordinario grado di *coinvolgimento* che esso richiede (ed offre) ai suoi utenti. L'ipotesi dell'autore è che nei giochi elettronici venga per la prima volta offerta *anche* agli adulti la possibilità di sperimentare una situazione ludica (quella cosiddetta *virtuale*) in cui il gioco si fa molto più reale, nel senso che consente gradi di compenetrazione (e di conseguente in-consapevolezza) molto vicini a quelli presenti nei bambini che giocano.

Nuovamente, il videogame si delinea come uno dei principali strumenti che hanno consentito di frantumare le barriere costituite da pregiudizi e reazioni di tipo neo-romantico alla formazione e all'accettazione di una cultura informatica della simulazione nella vita quotidiana. I videogame sono una sorta di finestra aperta su una nuova specie di rapporto con le macchine, che è caratteristica della nascente cultura del computer e della *simulazione*.

La tentazione di voler guardare il mondo come se fosse una semplice estensione dell'immaginario tecnologico, di voler rifugiarsi in queste forme di realtà *videoludiche*, potrebbe a questo punto lasciar presagire sia un futuro in cui le capacità umane si riverseranno anche "al di qua" dello schermo, arricchendone ulteriormente le già straordinarie potenzialità creative; sia un futuro in cui gli esseri umani, decidendo di rinunciare definitivamente al mondo della natura, finiranno per vivere comunicando esclusivamente attraverso la mediazione di strumenti elettronici audiovisivi, in una sorta di condizione *agorafobica*".

Una breve considerazione da parte del recensore.

Ciò che rende prezioso questo contributo è la diversa prospettiva con la quale si guarda all'emergere delle nuove tecnologie, e nella quale finalmente viene riconosciuto ai videogame il ruolo che hanno sempre avuto: quali tassello fondamentale nel quadro che oggi considera ordinarie certe pratiche che altrimenti, probabilmente, non sarebbero tali. Sorprende, tuttavia, soprattutto alla luce di una tale consapevolezza del ruolo e delle potenzialità dei videogame, e con una così profonda riflessione sulle dinamiche di costruzione sociale dell'identità, che l'autore non si sia spinto oltre, esaminando ciò che ritengo attualmente rappresenti la nuova avanguardia nel rapporto tra società-tecnologia-individuo: l'online gaming, e in particolare il multiplayer di massa (nello specifico, si parla di mmorpg e, in generale, di mmog). Se "l'identità è sempre un processo di costruzione sociale", sorprende appunto come in questo volume il rapporto tra l'individuo e il videogame sia sempre un rapporto individuale, isolato e mai condiviso e sociale. Per dirlo con le parole del testo, credo che si debba analizzare la questione in termini di *ri-territorializzazione* invece che di *de-territorializzazione*. Purtroppo, e credo volutamente, in questo testo la dimensione online rimane sullo sfondo.