

Giocare col destino

Dario Compagno

▶ **To cite this version:**

Dario Compagno. Giocare col destino. Bianco e nero, 2009, 10.7371/71207 . hal-01838421

HAL Id: hal-01838421
https://hal.science/hal-01838421

Submitted on 9 Mar 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Giocare col destino

Dario Compagno

Introduzione: L'autore del destino

Reigen (*Girotondo*) è una commedia di Arthur Schnitzler, in cui si racconta il girotondo di dieci amanti. Leocadia è una prostituta che adesca un soldato, il quale a suo turno sedurrà un'avvenente domestica, poi protagonista di un'avventura col suo giovane signore, che avrà una relazione con una donna sposata, e così via – fin quando un conte si sveglierà dopo una sbornia nel letto di Leocadia. Le azioni dei personaggi si concatenano meccanicamente con quelle che precedono e seguono. Il *caso* ha un ruolo fondamentale nella storia, governa tutti gli incontri fino a chiudere il cerchio, unendo l'umile soldato e il suo comandante, il conte, per tramite della stessa donna, la prostituta.

Quando Max Ophüls farà della commedia un film, chiamato *La Ronde* (*Il piacere e l'amore*), introdurrà una nuova figura oltre ai dieci personaggi: un narratore. Egli non soltanto conosce i personaggi e commenta le loro vicissitudini, ma sa anche *cosa i personaggi faranno* e *quel che capiterà loro*. Il suo ruolo è di "far girare la giostra", portando i personaggi lì dove incontreranno il loro prossimo amore. Questo narratore *rappresenta l'autore*. *Non c'è caso* nel girotondo di Ophüls: ogni cosa deve accadere e fa parte di un piano globale. Il narratore ci dice spesso che questo o quel personaggio ce l'ha fatta "per il rotto della cuffia", ma noi capiamo benissimo che il girotondo non è mai davvero a rischio. Qualsiasi personaggio avrebbe potuto avere un'ora di ritardo all'appuntamento col suo prossimo amante, ma il piano, *la volontà di chi ha scritto la storia* e predisposto tutti gli incontri, è molto più potente di qualsiasi ritardo finzionale. Per questa ragione il narratore del film è un "doppio" superfluo, i cui sforzi ci fanno sorridere.

Se dopo aver guardato il film *La Ronde* rileggiamo *Reigen*, diviene evidente qualcosa che prima non avevamo notato. Il caso, nella commedia, *non era affatto caso*: c'è un autore a muovere il tutto, anche se questo autore non è rappresentato. Ciò non vuol dire che non esista. Ogni testo, ogni espressione intenzionale, ha un autore, *istanza responsabile di ogni decisione*. L'autore non è affatto morto, superfluo o esterno al testo; esso è la vera natura di ogni mondo testuale, il suo *destino* reale ed effettivo. E parlando dell'autore in questi termini non si fa alcuna biografia o psicologia dello *scriptor*, ma si descrivono i testi da una certa prospettiva.

In una celebre canzone di Roberto Vecchioni, un soldato a Bukhara si accorge che la morte in persona lo sta fissando, e per sfuggirle cavalca senza sosta per due giorni verso *Samarcanda*. Ma rieccola lì. Gli parla e spiega di essere rimasta molto sorpresa nel vederlo a Bukhara, poiché sapeva che sarebbe dovuto morire a Samarcanda proprio quel giorno, e Samarcanda è lontana da Bukhara. "Per

fortuna", dopo grandi sforzi il soldato è riuscito ad arrivare in tempo al suo appuntamento con lei. L'idea è che non è possibile sfuggire a ciò che ci è destinato, perché il destino è sempre più veloce. *Il destino è il più potente principio di ogni storia.*

1. Le decisioni dietro ai testi tradizionali e interattivi

Possiamo descrivere l'*apparenza* dei mondi testuali "tradizionali" (nel senso di non interattivi), dicendo quel che i personaggi desiderano e quali eventi capitano loro per caso o per cause finzionali. In alcune storie, possiamo anche trovare dei segni espliciti (profezie, presagi, leggende) di un destino che i personaggi devono seguire. Ma se vogliamo dare una *vera descrizione* del mondo testuale, bisogna aggiungere dell'altro. Intanto i personaggi non hanno alcuna volontà. Sono persone "di carta", e non vogliono niente che non sia fatto loro volere. Inoltre il caso è sempre coincidenza pianificata dall'autore. Dunque tutto in una storia è dettato da *necessità*. E questa necessità deve essere appaiata a una implicita ma effettiva serie di scelte – perché non ci sono storie "spontanee", senza qualcuno che le crea. Dovremmo prendere sul serio Roland Barthes e la sua idea che il racconto sia il linguaggio del destino[1]. I mondi testuali sono propriamente *predestinati*: *necessità immanenti determinate da scelte trascendenti.*

Esattamente come accade per i testi tradizionali, nei mondi dei videogiochi *apparentemente* i personaggi hanno intenzioni, alcuni eventi sono dovuti al caso, e a volte può esserci un destino finzionale che i personaggi devono seguire. Ma se diamo *un'altra descrizione*, centrata su quel che davvero accade oltre lo schermo, vediamo che i personaggi controllati dai giocatori hanno vere intenzioni dietro al loro corpo rappresentato. Inoltre, sacche di vera casualità possono alterare lo sviluppo dei mondi di gioco. Essi, sempre avviati da un "Intelligent Game Designer", sono *liberi* di evolversi – entro limiti – grazie all'intervento dei giocatori e a procedure casuali gestite dal computer. I mondi di gioco sono *immanenze non necessitate, determinate da scelte trascendenti.* Che è quanto secondo i filosofi permette la *libertà*. Dunque, se l'essenza dei mondi testuali è il destino – un vero destino, che esiste anche se non è rappresentato – l'essenza dei mondi di gioco è la libertà. Tuttavia questa libertà non nasce dal nulla, e la "qualità di libertà" per i giocatori cambia molto da gioco a gioco.

2. La console di Schopenhauer

L'idea di guardare alle *decisioni dietro l'immanenza* è cruciale nella filosofia di Arthur Schopenhauer[2]. Per il filosofo, il mondo come lo conosciamo è una rappresentazione che esiste soltanto per una coscienza percipiente – in termini aulici, il mondo è un fenomeno immanente a un soggetto trascendentale. Il fenomeno segue senza eccezioni il principio di causalità sufficiente: c'è una stretta *necessitazione* in tutto ciò che accade, ogni avvenimento ha una precisa causa. Per questo, tutte le persone che conosciamo non sono altro che personaggi, corpi "spinti" dal meccanismo. Ma c'è un'altra descrizione necessaria per arrivare alla piena verità: c'è una *Volontà* dietro le persone. Oltre alle leggi fisiche del mondo, esiste un principio metafisico (la Volontà) che non si offre direttamente alla vista. Per Schopenhauer, questa Volontà è un principio così esteso dietro al fenomeno da essere responsabile anche per ogni evento naturale, per ogni casualità e causalità. Di fatto, la *Volontà* di Schopenhauer è *l'autore del mondo*, che, dal di fuori di esso, ne determina ogni dettaglio. Inoltre, noi saremo anche dei personaggi ("pupazzi") agli occhi degli altri, ma siamo qualcosa di più per noi stessi. Io posso *sentire la Volontà* nelle scelte che faccio. E la *Volontà* è *libera* (non fa parte del mondo, quindi non è vincolata al principio di ragione sufficiente). Dunque io sento delle decisioni dietro la rappresentazione come mie, in prima persona, e per questo sono libero.

Se l'intento di Schopenhauer era spiegare l'esperienza del mondo reale, oggi possiamo usare la sua teoria per comprendere meglio i testi tradizionali e interattivi. I mondi testuali sono immanenti a un soggetto trascendentale, esistono solo per un *narratore* che li mostri o racconti. Questo è il primo passo. Ma non dobbiamo fare l'errore di confondere coscienza e *Volontà*, narratore e *autore* (vedere

una cosa non significa infatti produrla). I mondi testuali esistono solo poiché dietro vi è un autore. Possiamo anche capire l'*interattività*, rifacendoci al modo in cui Schopenhauer spiega il nostro sentimento diretto della *Volontà*. Se nei testi tradizionali tutto ciò che accade va sotto la responsabilità dell'autore, e le sue scelte non sono avvertite come mie, nei videogiochi c'è una *serie indipendente di decisioni* dietro a ciò che accade sullo schermo. Serie di decisioni che stavolta è sentita direttamente come mia. *Autore e giocatore non sono altro che serie di decisioni dietro l'immanenza testuale.* Giocare vuol dire determinare consciamente parte delle decisioni dietro l'immanenza, fare parte dell'"autore". Se le cose stanno così, il più importante elemento di ogni gioco è l'*avatar*. Per Schopenhauer il nostro corpo è ciò che porta il soggetto trascendentale (i nostri "occhi", la nostra coscienza) e allo stesso tempo incanala la *Volontà*. Nei videogiochi, l'*avatar* è un secondo corpo – più o meno caratterizzato – che mette di nuovo insieme soggetto trascendentale e *Volontà*, il narratore e *parte* delle decisioni dietro al mondo di gioco[3].

3. Rappresentare il destino: la scena non è il retroscena

Il concetto di *destino* implica che le persone non abbiano un vero potere di determinare il proprio futuro, poiché esiste un'entità trascendente che fa da burattinaio. Ogni mondo testuale è governato da un destino, e alcuni racconti e film rappresentano un *destino finzionale* che si affianca al *vero destino* del mondo testuale – ma essi non sono affatto la stessa cosa. Esamineremo adesso due film che "mettono in scena" quella libertà che nei videogiochi sarà invece *reale*.

3.1 Stranger than Fiction

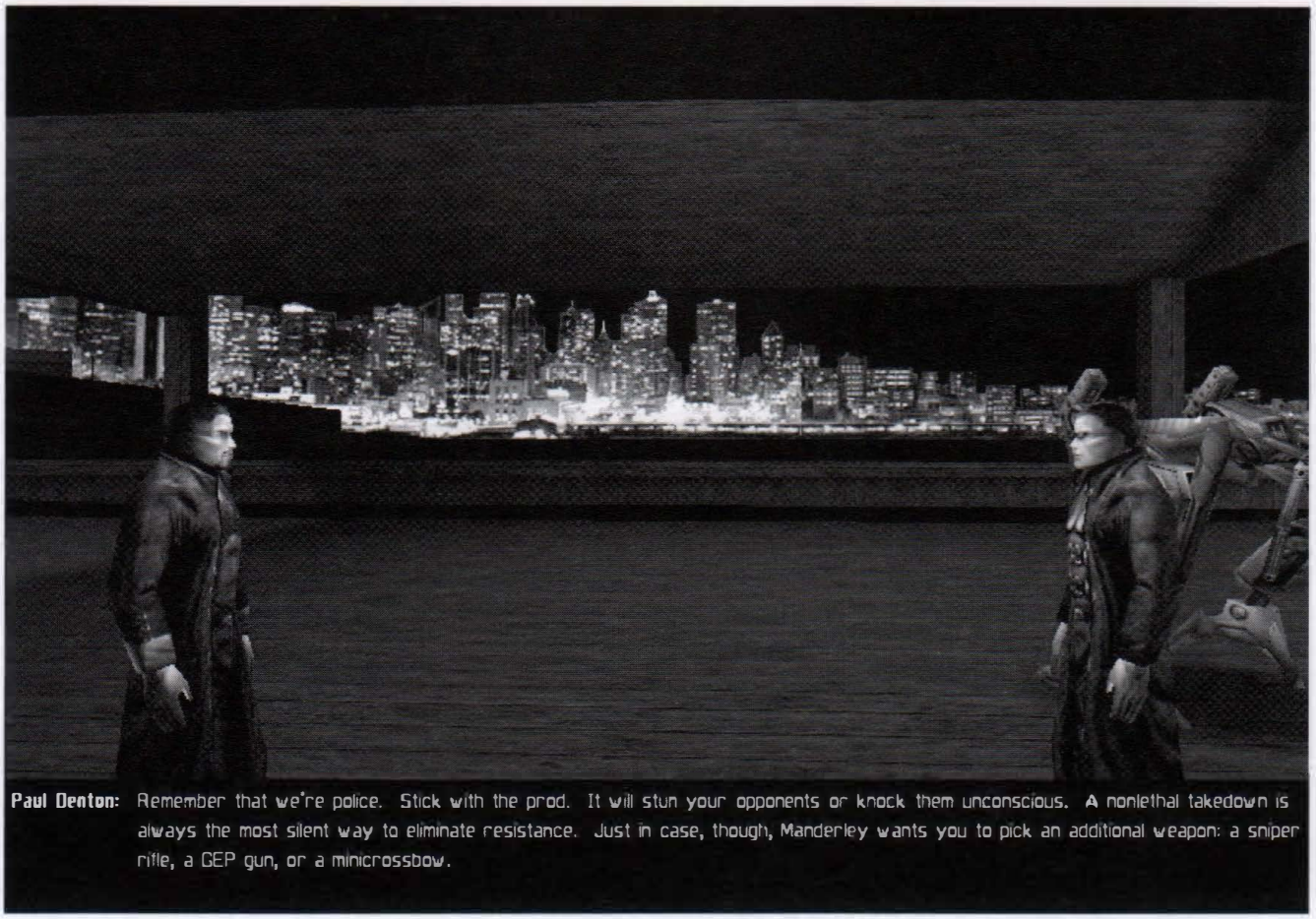
In *Vero come la finzione* (*Stranger than Fiction*, 2006), diretto da Marc Forster, un uomo chiamato Harold Crick capisce che la sua vita è una storia, raccontata da qualcun altro (Karen Eiffel). Avverte nella sua testa la voce di un narratore che predice la sua morte imminente. Harold va a cercare questa persona, il suo autore, e riesce con le sue azioni a farle modificare la fine del libro che sta scrivendo su di lui – quindi a cambiare il suo destino. Nel film ci sono due livelli immanenti distinti: la vita di Harold, che *vediamo* sullo schermo, e il racconto della sua vita, che *ascoltiamo* con la voce di Karen. Fino all'incontro tra Harold e Karen, i due livelli sono autonomi l'uno dall'altro: ogni scelta presa da Karen corrisponde ad autonome cause e ragioni nella vita di Harold (Volontà e ragione sufficiente non si contraddicono mai, direbbe Schopenhauer). Ad esempio Harold dovrebbe morire in un incidente, cercando di salvare la vita a un ragazzino. Se Karen non venisse menzionata, vedremmo sullo schermo soltanto questa catena di eventi, mentre così abbiamo anche accesso alla volontà di Karen, alle decisioni dietro a quegli eventi.

Il film *rappresenta* l'autorialità e il destino, e la liberazione dal proprio destino raggiungendo l'autore. Ma questa rappresentazione non deve sviare la nostra attenzione dal fatto che esiste un terzo, autentico livello di decisioni: quello di Marc Forster, ignoto a Harold e Karen, che è il vero responsabile di tutto. Ciò che può essere rappresentato è soltanto un autore fittizio, mentre il vero autore è ancora lì, dietro l'immanenza.

3.2 Donnie Darko

Passiamo a *Donnie Darko*, diretto da Richard Kelly (2001). Donnie è un ragazzo che deve prendere una decisione della quale conosce già le conseguenze: può salvare la propria vita da un incidente, ma se lo fa i suoi genitori, i suoi amici e la sua ragazza moriranno presto. Altrimenti, se sceglie di morire, salverà la loro vita. Il film ci mostra un solo mondo possibile, quello in cui Donnie vive, e, alla fine, ci riporta indietro al momento di prendere la decisione. Richard Kelly fa infine scegliere a Donnie il "buon" finale, sacrificandosi per i suoi cari.

Il film mette in scena l'idea stessa di scelta; più precisamente, *Donnie Darko* rappresenta una libera scelta tra due futuri predeterminati. Se Harold Crick doveva liberarsi dal proprio destino, implorando



Deus Ex, Ion Storm Inc., 2000

il responsabile della sua vita (Karen), a Donnie viene offerto il potere (e l'onere) di scegliere. *In apparenza*, ovviamente. In realtà, non avrebbe potuto fare diversamente: la sua è una paradossale "libera scelta predeterminata". Infatti la vera scelta appartiene a Richard Kelly, il regista. È lui che uccide Donnie, che determina la sua presunta "libera scelta".

4. Cinque tipi di azioni di gioco

Il punto è capire come si passi da questi due livelli distinti (libertà finzionale da una parte, vere decisioni dietro l'immanenza dall'altra) a una realtà incrociata nei videogiochi, in cui il destino non è soltanto rappresentato ma davvero *giocato*. Possiamo costruire una tipologia di *azioni di gioco*, in base al "genere di libertà" offerto al giocatore:

Azioni predestinate (Fated Actions)
Libere azioni essenziali
Libere azioni inessenziali
Libere azioni configuranti
Azioni "destinanti" (Fating Actions)

Questa tipologia "debole" non implica alcun giudizio di valore: ci sono grandi giochi basati su azioni di ogni tipo. Una singola azione (se considerata da punti di vista differenti) potrebbe appartenere a più di uno dei tipi d'azione qui sopra elencati, e inoltre un gioco non deve permettere un solo tipo d'azione.



Spore Creature Creator, Will Wright, 2008

4.1 The Legend of Zelda e Resident Evil

Un mondo di gioco può avere uno sviluppo lineare, e quindi un destino, che esso sia rappresentato o meno. *The Legend of Zelda* (S. Miyamoto, Nintendo, 1986) è il "modello" di gioco predestinato: il giocatore avverte qualcuno che lo "tira", e ne è soddisfatto[4]. Bisogna seguire un destino – si può soltanto arrivare alla fine e vincere, o morire e perdere. È già qualcosa di diverso da quel che accade nei racconti e nei film: una singola sessione di gioco non ha infatti un futuro necessitato, poiché è possibile perdere. Ma ogni sessione vincente ha un preciso destino, il salvataggio di Zelda. Gabriele Ferri suggerisce di differenziare una *matrice di gioco* dalle sue *singole occorrenze*[5]; il destino di Zelda, è programmato nella matrice. *Resident Evil* (S. Mikami, Capcom, 1996) è simile a *Zelda*: ci sono due percorsi incrociati nel gioco, ciascuno col suo proprio destino, e grazie al loro sviluppo predeterminato essi possono interagire in una singola realtà coerente. I giocatori realizzano *azioni predestinate* (*fated actions*), che seguono una narrazione già pronta.

4.2 Fable e Deus Ex

Invece in un *videogame* come *Fable* (Lionhead, Microsoft, 2004) le scelte di gioco ne determinano l'evoluzione: si può diventare eroi buoni o cattivi. La posta è la libertà morale, che non è soltanto rappresentata ma effettivamente giocata, e i giocatori sono consapevoli degli effetti delle proprie scelte. Ciò non vuol dire che il giocatore possa scegliere qualsiasi cosa (*Fable* ha soltanto quattro finali alternativi). Il giocatore è *colui che sceglie*, ma anche il *prescelto*; compie alcune – o molte, come in *Deus ex* (W. Spector, Eidos, 2000) – libere scelte che sono *essenziali* al mondo di gioco, e non c'è modo di giocare senza prendere anche queste decisioni.

4.3 Warcraft: Orcs and Humans e GTA 3

Warcraft: Orcs and Humans (Blizzard, 1994), come la maggior parte dei giochi di strategia[6], permet-te di adottare molte tattiche differenti per vincere una battaglia. Tuttavia esiste una trama principale per la quale queste scelte sono irrilevanti: non importa come, tutte le battaglie devono essere vinte. In *GTA 3* (Rockstar, 2001)[7] accade lo stesso, e ancor più peso è posto sulla variabilità di gioco e sul fatto che la trama è in qualche modo "opzionale". Così si dà molta libertà al giocatore, ma i *designer* tengono per se stessi i passaggi importanti della storia. Le azioni libere sono *inessenziali* per l'evolu-zione del mondo di gioco – sebbene stiano al cuore dell'esperienza del giocatore.

4.4 The Sims e Spore

In certi *videogames* i giocatori hanno un obiettivo principale, ma questo è generico, non precisamente definito. Un buon esempio è la serie *The Sims* (W. Wright, EA, 2000)[8], dove si ha non soltanto una grande libertà per raggiungere i propri obiettivi, ma si possono anche influenzare gli obiettivi stessi. È particolarmente difficile tracciare una linea tra ciò che è essenziale e ciò che non lo è. Le azioni di gioco sono *configuranti*: di fatto non c'è trama prima dell'intervento del giocatore, ma dei pattern di evoluzione, e questo ci fa sentire molto potenti[9]. Il giocatore *quasi* determina dei destini. Ma bisogna stare attenti: il ruolo "divino" che impersoniamo in questi giochi è più debole della vera istanza che prende le decisioni, o che ci permette di prendere *alcune* decisioni (così come accadeva nella mitologia greca, in cui anche gli dei erano soggetti ad Ananke, al fato). Nel gioco *Spore* (W. Wright, EA, 2008)[10], in cui è permesso creare nuovi contenuti, ci si avvicina a questa istanza di decisione, e ci si comincia a sentire più autori che giocatori.

4.5 Little Big Planet e The Battle for Wesnoth

Cos'è il contenuto generato dagli utenti, se non libertà per il "giocatore" di determinare l'immanenza di gioco? Il "giocatore" non sta più soltanto seguendo delle regole fissate. Oggi alcuni giochi cominciano a dare accesso alla Volontà principale del gioco, all'autore nel suo senso più pieno (anche se utenti creativi hanno da sempre prodotto hack e mod). L'esempio più conosciuto è *Little Big Planet* (Media Molecule, Sony, 2008), in cui creare contenuti è al centro dell'esperienza di gioco, e il sentimento di stare dirigendo la narrazione è molto forte. Quando si creano nuovi livelli, la Volontà del giocatore non è incanalata attraverso un *avatar*, ma attraverso una più potente interfaccia di design. Un esempio ancora migliore, in cui il self-design è permesso nella massima estensione possibile, è il gioco di strategia libero *The Battle for Wesnoth* (D. White, free software, 2005). I "giocatori" possono creare nuove battaglie, nuove campagne, nuovi eserciti e nuove regole. Questo è in tutto e per tutto *game design*: se il "giocatore" ha il completo controllo del mondo di gioco, ne diviene la vera istanza di decisione, e può scriverne il destino – le sue azioni sono allora "*destinanti*" (*fating actions*).

Abbiamo raggiunto di nuovo i testi tradizionali, ma "dall'altro lato", *da dietro l'immanenza*. Se sto raccontando *Cappuccetto rosso*, e do al mio ascoltatore il potere di cambiare la fiaba, ad esempio facendo sopravvivere il povero lupo, offro del vero potere autoriale. Se questo potere cresce indefinitamente, chi "ascolta" diventerà autore di una nuova fiaba. E c'è qualcosa d'altro ancora. I "giocatori" possono *attribuire libertà* ai futuri giocatori dei propri livelli *self-designed*, mentre romanzieri e registi non possono offrire libertà d'azione ai propri lettori e spettatori[11]

.

Ogniqualvolta i "giocatori" di *LBP* o di *Wesnoth* creano nuovi livelli e campagne, determinano soprattutto quali scelte sarà permesso prendere ai futuri giocatori, e quali percorsi essi saranno invece obbligati a seguire.

Conclusioni: giocare col destino

Nei testi interattivi l'*apparenza* del mondo di gioco e le *reali decisioni* dietro di esso non sono più così chiaramente separate, come accadeva nei testi tradizionali. Destino e libertà sono gli stessi sia per il giocatore sia per i personaggi finzionali. Traendo un gioco dal film *Donnie Darko* potremmo allora permettere al giocatore di compiere una libera scelta: salvare Donnie o la sua famiglia. L'effetto sarebbe un senso originale che il film non potrebbe mai dare allo stesso modo.

Umberto Eco ha inferto, con il concetto di *apertura*, il più forte attacco all'idea che i testi abbiano un destino: infatti le storie dei testi tradizionali possono lasciare indeterminate delle possibilità alternative[12]. Ma l'apertura ancora non dà al lettore il potere di *chiudere* effettivamente l'indeterminazione, di prendere una decisione lì dove l'autore ha scelto di non scegliere. Questo potere è l'*interattività*, e oggi il suo linguaggio è quello dei *videogames*.

1. *Introduction à l'analyse structurale du récit*, (*Introduzione all'analisi strutturale del racconto*, in Roland Barthes et al., *L'analisi del racconto*, Bompiani, Milano 1969), in «Communications», 8, 1966.

2. Ci riferiamo soprattutto a *La quadruplice radice del principio di ragione sufficiente*, a *Il mondo come volontà e rappresentazione* e al saggio *Sulla libertà del volere umano*, pubblicati tutti nella prima metà dell'Ottocento.

3. Si veda anche l'analisi che Agata Meneghelli fa delle *interfacce grafiche* e delle *protesi digitali*, strumenti che permettono di percepire il mondo di gioco e di intervenire in esso (cfr. *Dentro lo schermo*, Unicopli, Milano 2007).

4. Ci sono dei *clichés* su *Zelda* e gli altri RPG per *console*: tutto ciò che nel gioco ha un nome dovrà essere trovato o ucciso, e ogni leggenda si rivelerà prima o poi autentica («tutte le dicerie sono assolutamente accurate»). Si veda l'esilarante *Grand List of Console RPG Cliches: http://project-apollo.net/text/rpg.html*.

5. Gabriele Ferri, *Macchine narranti*, in «EC», 2006.

6. Nei giochi di strategia il giocatore si confronta con altri giocatori o con il computer, cercando di raggiungere un obiettivo prima degli altri. Esempi tipici sono i giochi di guerra, dagli scacchi alle simulazioni di battaglie tra eserciti, in cui lo scopo finale è "uccidere" tutte o alcune delle unità nemiche.

7. In *Grand Theft Auto III* (*GTA III*) il giocatore impersona un giovane criminale che si fa strada nella malavita locale di una città simulata. Ciò che ha reso famoso il gioco è la libertà con cui il giocatore può girovagare per la città e personalizzare la propria partita.

8. *The Sims* è un simulatore di vita sociale, in cui il giocatore coordina amori e disavventure di personaggi con tratti caratteriali molto specifici e diversi fra loro.

9. Né le azioni inessenziali, né quelle configuranti sono identiche alle mosse degli *emergent games* di Jesper Juul (*Half-Real*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2006). Anche i giochi "emergenti" possono offrire scelte essenziali e inessenziali. Le azioni configuranti richiedono però una certa "emergenza".

10. In *Spore* si simula lo sviluppo della vita, a partire da forme monocellulari fino a società interplanetarie.

11. Idea al cuore della *procedural authorship* di Janet Murray (*Hamleth on the Holodeck*, Free Press, New York 1997) e della *ergodic literature* di Espen Aarseth (*Cybertext*, John Hopkins UP, Baltimore 1997).

12. Cfr. Umberto Eco, *Opera Aperta*, Bompiani, Milano 1962; *Lector in fabula*, Bompiani, Milano 1979, *passim*.