

Game Series: il linguaggio seriale nel mondo videoludico*

Mattia Barra**

Università degli Studi di Salerno

The field of videogames and game studies it's a quiet recent matter in a research environment, and it's based on the studying of a medium that's multifaceted and in continuous evolution.

This paper wants to focus on the serialization processes in the videogames industry. At the beginning the concept of "serialization" in videogames referred only to the *tie-in*¹ works based on the TV series (*Lost: Via Domus*, *C.S.I.*, *24*) or movie sagas (*The Godfather* saga, *Star Wars*), or several sequels of the IP (Intellectual Property) software houses owned, as Super Mario, Assassin's Creed and so on. Then, at a later time, the continual cross-media and trans-media operations (at first only pointed towards the storytelling) among movies, TV and videogames, generated borderline products. Specifically, it's possible to find a multitude of video-ludic products released with the television formula of the "season" and "episodes". This means that if in a first moment a videogame user had a complete story to play, with a beginning and an end, now he has to wait the release of new episodes of the game to continue his play. It's the case of transmedia spin-off *The Walking Dead, Season 1 and Season 2*, *The Wolf Among Us* or the recent *Life is Strange* which, at present, has just one episode released of five announced. This new type of videogame narration, through the interactive using of the player, considers multiple endings that makes more interesting the development of this serial language.

Keywords: Videogames, Games Studies, Videogames serialization, Game Series, Digital Games

Da quando l'accademia ha iniziato ad interessarsi dei videogames, molti dibattiti si sono susseguiti. Uno su tutti, quello che indaga su quali strumenti sarebbero più adatti per analizzare un prodotto dalla natura estremamente multiforme. Tendenzialmente, e in maniera ancora diffusa, i filtri più utilizzati sono quelli forniti dai *Media Studies* e dai *Cultural Studies* (Shaw, 2010; Nieborg & Hermes, 2008) sicuramente utili ma incapaci da soli di indagare un campo così vasto e ancora nebuloso. I videogiochi possono essere paragonati a materia fluida, plasmabile all'interno di svariati contenitori teorici, finché il loro continuo evolversi non ne denuncia uno stato di totale incontenibilità (Maietti, 2004). Da qui la necessità di creare, di volta in volta, nuove prassi ermeneutiche (Gee, 2006) in grado di interpretare in modo efficace e tempestivo i mutamenti del medium; per Aarseth (2001):

* Articolo proposto 20/03/2016. Articolo accettato 20/06/2016

** Email: matbar00@gmail.com

Games are not a kind of cinema, or literature, but colonising attempts from both these fields have already happened, and no doubt will happen again. And again, until computer game studies emerges as a clearly self-sustained academic field. To make things more confusing, the current pseudo-field of "new media" (primarily a strategy to claim computer-based communication for visual media studies), wants to subsume computer games as one of its objects. There are many problems with this strategy, as there is with the whole concept of "new media," and most dramatically the fact that computer games are not one medium, but many different media.²

I videogiochi non sono un sottogenere del cinema, della letteratura o dell'animazione; vanno considerati come un nuovo medium, nato a partire da quelli precedenti e che quindi li contiene.³ Tuttavia, non bisogna pensare al videogame esclusivamente come un 'medium contenitore', ma come nuova forma di intrattenimento, di espressione e di sperimentazione in grado di assorbire i linguaggi dei media che ingloba per riconfigurarli in nuove pratiche di produzione e fruizione. Per questa ragione, in questo lavoro, si analizzerà il dominio semantico della parola 'serialità', linguaggio che ha caratterizzato e sta caratterizzando media e società del XX e del XXI secolo, e che può assumere diversi e nuovi connotati quando immersa nel contesto videoludico.

Serialità Digitale

Nei *Game Studies*⁴ le riflessioni su serialità e videogiochi prodotte fino ad ora possono contarsi sulle dita di una mano. Uno degli studi più interessanti, da considerarsi però come un apripista, è stato svolto da Shane Denson e Andreas Jahn-Sudmann. Il loro lavoro dal titolo *Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games* (2013), pubblicato sulla rivista annuale *Eludamos: Journal For Computer Game Culture*, è stato accolto con talmente tanto entusiasmo da diventare l'articolo principale e il topic di riferimento dell'edizione 2014 della rivista.

Prima di delineare le caratteristiche specifiche della serialità videoludica (SV), è fondamentale introdurre la distinzione tra Serialità Digitale (SD) e Serialità Pre-Digitale (SPD). In accordo con la definizione di "convergenza culturale" di Jenkins (2006), i media "classici" e i cosiddetti "new media" tendono ad avere rapporti sempre più intrecciati, privilegiando la transmedialità rispetto alla crossmedialità. La "transmedialità" è qui intesa come la condivisione, tra i differenti media, di una narrazione principale sviluppata di volta in volta, in maniera differente a seconda del medium che la ospita (Giovagnoli, 2012). L'evoluzione digitale è la forza motrice di questi processi, poiché fornisce, attraverso la digitalizzazione dei media e la loro rimediazione (Bolter & Grusin, 1999), un accesso ed un salto più rapido tra i media stessi. Tale nuova dimensione inesorabilmente produce nuove forme di consumo culturale; basti pensare al diffuso e recente fenomeno del *binge watching*, inconcepibile senza la digitalizzazione del medium televisivo, ovvero senza avere accesso ad un consumo immediato, ripetuto e in alcuni casi anche non-lineare di un prodotto pensato serialmente. Per tale ragione i videogames vengono collocati nella

Serialità Digitale: essi si presentano come media ‘nativi digitali’ aventi il ‘patrimonio genetico’ dei linguaggi mediali ad esso precedenti, ma con possibilità di fruizione – e come poi si vedrà avanti di produzione – fin da subito immediate, ripetute e non lineari. Va considerato inoltre che, approcciarsi analiticamente ad un videogame comporta non solo interfacciarsi con una dimensione narrativa audiovisuale – prettamente pre-digitale –, ma anche tenere conto che a questa se ne affianca un’altra di tipo ludico-interattivo.

Le due dimensioni così intrecciate, rappresentano i connotati specifici della cultura digitale (Denson & Jahn-Sudmann, 2013). Senza cadere in campanilistiche dicotomie, come quelle che vedono scontrarsi da tempo i narratologi (Murray, 2004; Post, 2009) – prediligono gli aspetti legati alla narrazione sulle dinamiche ludiche – e i ludologi (Eskelein 2004; Poian 2006) – considerano il videogioco solo come un insieme di regole, mondi di gioco e *gameplay* –, si considereranno entrambi i fattori come preziosi strumenti analitici, senza generare nessun tipo di conflittualità.

Serialità Videoludica

Entrando ora nel merito del mondo videoludico, la serialità non si manifesta solo con la continua messa sul mercato di sequel che vanno a comporre saghe, ma anche con le azioni iterative che il gioco impone al giocatore (*game design* e/o *gameplay*) e con tutti i livelli di crossmedialità e transmedialità che il medium videogioco crea con gli altri media. Questi tre aspetti sono stati così ripartiti da Shane Denson e Andreas Jahn-Sudmann (2013):

- Serialità inter-ludica: serializzazione che “collega” tra loro prodotti videoludici al fine di comporre delle saghe (*Assassin’s Creed*, *Fallout*, *Final Fantasy*, *Legend of Zelda*, *Call of Duty*, *Tomb Raider*, ecc.);
- Serialità intra-ludica: serializzazione che avviene “internamente” al gioco, frutto di ripetizione e variazione delle meccaniche ludiche;
- Serialità para-ludica: serializzazione che comprende tutte le operazioni videoludiche di tipo crossmediale e transmediale in grado di generare anche prodotti esterni al mondo dei videogames.

Così come Denson e Sudmann (2013) utilizzano Super Mario come caso di studio per avvalorare questi concetti, in questo lavoro si analizzeranno giochi differenti per valutare – proprio come nelle fasi di *beta testing*⁵ – se queste tre categorie risultano effettivamente valide come strumenti analitici della serialità nel mondo videoludico e del suo rapporto con i linguaggi della serialità pre-digitale.

Serialità Inter-ludica

Sebbene la serialità Inter-ludica possa sembrare una facile operazione commerciale finalizzata alla creazione di un *brand* al quale fare affezionare l'utente, essa altro non è che la declinazione digitale delle formule seriali predigitali. Infatti, prendendo ad esempio il gioco *Assassin's Creed*, che ad oggi conta 8 titoli (esclusi spin-off, espansioni e giochi online/mobile), ogni narrazione dei singoli capitoli può essere considerata come lo svelamento di una trama verticale (episodi) in relazione al continuo sviluppo della saga che rappresenterebbe la trama orizzontale (serie). Inoltre, essendo generalmente molto lunghi i tempi di produzione tra un episodio e l'altro, tanto da coprire più generazioni di console, rigiocare le varie saghe dal principio significherebbe anche ripercorrere, episodicamente, l'evoluzione delle tecnologie e delle tecniche di gioco.⁶ Un esempio è la saga ideata da Hideo Kojima, *Metal Gear*, il cui primo capitolo è stato rilasciato nel 1987, mentre l'ultimo è in uscita nel corso del 2015. Nonostante i vari remake e adattamenti, voler giocare la saga per intero, in maniera originale, significherebbe partire da un *home computer* prodotto negli anni '80, l'MSX2, passando per la Playstation, fino ad arrivare alle console e i PC di ultima generazione, gettandosi a capofitto in una serie di *device* che rappresentano la storia delle tecnologie informatiche. A voler guardare la cosa da una prospettiva più ampia, si potrebbe paragonare l'hardware alle *seasons* - la Sony infatti come scelta propone le sue console con il nome Playstation affiancato da numero che si incrementa di uno ad ogni nuova "stagione videoludica" - e i singoli giochi agli episodi che le compongono. Sotto tutti questi punti di vista, il principio della serialità inter-ludica funzionerebbe ancora. In conclusione, si potrebbe anche affermare che questa caratteristica rappresenti l'aspetto più narrativo/diegetico⁷ del medium.

Serialità Intra-ludica

Per serialità intra-ludica si intendono le dinamiche concernenti sia il *game design* che il *gameplay*. Le componenti di *game design*, cioè la costruzione del mondo e delle tecniche di gioco ad opera degli sviluppatori, vivono un rapporto simbiotico con quello che viene definito *gameplay*, l'esperienza di gioco del giocatore (la parola appunto è composta da *game* "gioco" e *play* "giocare"), e la forte componente interattiva, quasi del tutto assente nella serialità pre-digitale, rende la fruizione del prodotto videoludico del tutto diversa dalla visione di una serie TV o dalla lettura di un romanzo di appendice. Citando Denson e Saudmann (2013):

In contrast to media such as film and television, game series' framing stories often turn out to be relatively marginal in comparison to the serializing effects of players' interactive engagement with games and their formal and procedural logics. For example, the patterns of repetition and variation that organize gamers' interactions with hardware and software across the various levels of Super Mario Bros. (the eight "worlds," each subdivided into four "stages") are more significant from an intra-ludic point of view than the rudimentary narrative that is related over the course of the game.

In questo caso, per quanto riguarda il *game design*, la struttura composta da mondi e livelli presente in Super Mario, che si ripete variando in difficoltà, aspetto grafico e nemici all'avanzare del gioco, costituisce un processo seriale molto più forte se confrontato con la sua parte inter-ludica (Mario deve salvare una principessa, per farlo deve superare un livello all'interno di un mondo, alla fine di ogni mondo c'è un castello dove dovrebbe essere tenuta prigioniera la principessa ma, una volta raggiunto, viene avvisato che questa si trova in un altro castello di un altro mondo e così via). L'operazione di *game play* compiuta dai giocatori è pesantemente influenzata da questo fattore, innescando ripetizioni di salti e corse che si susseguono fino ad arrivare al finale; l'unica componente a variare è il tempo e il modo di affrontare i livelli, che può cambiare in base alle singole esperienze dei singoli giocatori, i quali, se vorranno completarlo, non potranno però evitare l'innescamento della ripetizione continua delle meccaniche di gioco:

[...] the framing story about Mario's quest is static and predictable, but its instantiation in a concrete game session is subject to all sorts of eventualities because the player directly controls Mario and acts in real time. [...] This hierarchy, which marks a significant difference from many pre-digital serial media forms, accentuates an important aspect of digital media generally: their open processuality, which problematizes the discrete temporal dimensions of narration (Denson & Jahn-Sudmann, 2013).

In base al concetto di serialità intra-ludica, si potrebbe dunque paragonare il singolo livello o le singole missioni che il gioco ci propone, ad una puntata narrativamente conclusa di una produzione serializzata. Ugualmente, l'arco narrativo integrale del videogame potrebbe essere accostato all'arco narrativo che si sviluppa durante un'intera stagione (Ballico, 2008).

Serialità Para-ludica

Per serialità para-ludica si intende il rapporto che il mondo del game ha con i media ad esso affini, sia precedenti che successivi. In Italia, uno dei pionieri di questo settore è sicuramente Matteo Bittanti che si è occupato di analizzare le procedure di adattamento dallo schermo cinematografico a quello videoludico.

Nel caso specifico del cinema, infatti, Bittanti (2008) individua almeno quattro diverse operazioni di adattamento. La prima è quella dei testi transmediali indicati come prodotti che offrono contenuti aggiuntivi ad un'opera originale (romanzo, film, fumetto etc.) fornendo un'estensione di senso del mondo finzionale (es. *Enter the Matrix*, *Matrix Online*). La seconda è quella degli adattamenti sincretici, che Bittanti definisce come forme di adattamento in digitale, ex post, di una IP⁸ distribuita su più media (es. il videogame di *The Bourne Conspiracy* combina elementi del romanzo e della trilogia cinematografica). La terza operazione è quella dello spin-off: videogames che, pur condividendo il titolo e il mondo finzionale con quello della pellicola cinematografica, presentano personaggi e situazioni inediti (es. il videogioco *Highlander*). Quarta, ed ultima, quella dei sequel

transmediali, cioè quei prodotti videoludici che non sono adattamenti ma i sequel ufficiali della pellicola cinematografica (es. *Stranglehold* è il seguito del film *Hard Boiled* del 1992, diretto da John Woo).

Con l'esplosione delle serie televisive, in particolar modo negli anni 2000, si sono avute adattamenti e incursioni del mondo seriale televisivo nel già ricco panorama videoludico. Adattare le categorie "Bittantiane" al rapporto che lega serie TV e videogames non è semplice, essendo il fenomeno piuttosto recente rispetto alla sua controparte cinematografica. Considerando inoltre che le linee narrative della serialità televisiva sono talmente estese - tanto che alcune non sono attualmente ancora concluse - è difficile per i *game developer* realizzare degli adattamenti che in qualche modo non vadano a rompere la credibilità degli eventi narrati dalle serie ancora in atto. Si tenterà qui tuttavia un categorizzare - sulla falsariga di quella proposta da Bittanti - in base ai videogiochi ad ora esistenti, prendendo in considerazione solo alcuni prodotti degni di nota:

- Adattamenti intra-seriali: trasposizione della serie tv che si pone narrativamente tra le sue stagioni. Un esempio è *24: The Game* (2005) ispirato all'omonima serie. Il giocatore dovrà interpretare diversi personaggi della serie - Jack, Chase, Tony o Michelle - in un episodio inedito, che si colloca tra la seconda e la terza serie. Come fa notare Luca Ballico (2008): "Ogni stagione di 24 è ambientata circa diciotto mesi dopo la precedente, l'unica eccezione è data dalla differenza temporale d'ambientazione tra la seconda e la terza stagione: tra queste due infatti passano all'incirca trentasei mesi. Proprio in questo lasso temporale più ampio si inserisce l'ambientazione videoludica del videogame". In questo modo il videogioco offre ai consumatori transmediali informazioni addizionali, sui personaggi e i fatti della serie, che il pubblico televisivo non conoscerà mai. Inoltre, in una chiara volontà di continuità con la controparte televisiva, l'estetica e le scelte registiche sono riportate in maniera fedele: ad esempio la progressione dei livelli è scandita non da un numero sequenziale, ma dallo scorrere delle "ore".
- Spin-off: casi particolari in cui il giocatore verrà immerso nell'universo finzionale seriale, ma sarà chiamato ad "interpretare" un personaggio non presente nella serie tv e che probabilmente non comparirà mai. Si dice probabilmente perché nel caso di *Game Of Thrones* della TellTale (2014) ci si ritrova ad impersonare House Forrester, membro di una casata presente nel romanzo - da cui è tratta anche la serie-, ma non ancora apparsa in tv. I fatti descritti nel gioco si collocano tra la fine della terza stagione e l'inizio della quinta, senza però intaccare né ampliare in alcun modo la linea narrativa televisiva. Si viene a contatto così con una storia "altra", nonostante si incontreranno personaggi presenti nella serie tv;
- Prequel transmediali: il caso del Prequel invece pone gli sceneggiatori del videogioco a trattare con la scrittura della storia di un personaggio già presente nella serie tv i cui fatti verranno raccontati con il dipanarsi della stagione; è quindi più semplice colmare narrativamente fatti antecedenti alla sua apparizione nella serie tv. *The Walking Dead:*

Survival Instinct (2012) è l'unico game ispirato direttamente all'omonima serie TV (non come spesso si tende a confondere, le avventure grafiche della TellTale che basa i suoi giochi a partire dal fumetto). In questo gioco, il giocatore è chiamato ad impersonare Daryl Dixon nei giorni precedenti il suo incontro con il gruppo televisivo, senza così intaccare la linea narrativa dalla quale parte la serie.

A differenza delle categorie di adattamento cinematografiche, di sequel non se ne può parlare perché generalmente quando una serie chiude o finisce scema anche l'attenzione nei suoi confronti; non è detto che in futuro, in caso di chiusura anticipata o di fine di una serie, con un pubblico transmediale potenzialmente elevato, questa non possa continuare a vivere videoludicamente; al momento non è possibile documentarlo per assenza di elementi.

Altro aspetto di serializzazione para-ludica molto importante, è quella che si sviluppa online, ad opera di *community* e *fandom*. È fondamentale specificare che l'utenza digitale differisce da quella precedente, in quanto non si limita a svolgere solo il ruolo di *consumer* "passivo": le stesse tecnologie digitali che permettono il "consumo" vengono utilizzate per la creazione di nuovi artefatti. L'utente finale diviene *prosumer*, neologismo anglosassone che nasce dal prefisso della parola *producer* e il finale della parola *consumer*. In questa logica, internet si trasforma in un infinito contenitore di serialità para-ludica *user created*, di cui si possono rintracciare varie forme:

- *Machinima*: la realizzazione di un cortometraggio animato che utilizza un videogioco e il suo motore grafico, nello specifico i livelli come set e gli avatar come protagonisti. Generalmente i Machinima vengono girati durante le sessioni multigiocatore, quindi gli attori sono i vari player, mentre a svolgere il ruolo di cameraman grazie alla funzione "spettatore" è chi detiene il server e ospita la partita. Registrando la sessione con un tool interno o un programma esterno si ricava un filmato finito; pur utilizzando un mezzo diverso, il Machinima adotta tecniche di produzione molto simili a quelle del cinema e della televisione. L'exploit di questa nuova forma di animazione si è avuto nel 2003, con la creazione di una vera e propria opera seriale dal titolo *Red Vs Blue*, realizzata con i giochi della saga di *Halo*. La serie, composta da 12 stagioni ed ancora in produzione, dura da più di 10 anni e il team che la produce, la *Roster Teeth Productions*, non intende fermarsi. Esempi simili a quelli di *Red Vs Blue* si possono osservare con delle sitcom create con *The Sims* o *Second Life*;
- *Mod*: la modifica grafica o strutturale di un gioco esistente e la relativa "ripubblicazione". In alcuni casi le ripetute mod effettuate dal *fandom* possono sviluppare centinaia di versioni diverse dello stesso gioco, ma c'è sempre qualche traccia in grado di ricondurci alla fonte originale. Trattandosi di una pratica che si muove a confini della legalità⁹ non è dato sapere, solo per fare un esempio, quante sono le versioni modificate di Super Mario esistenti sul Web. Solo sul sito

RomHacking.net se ne contano oltre 200 (Denson, 2014), alcune delle quali differiscono dall'originale solo per piccolissime modifiche: ad esempio, in molte versioni è stato sostituito Mario con personaggi di altra provenienza, come Chuck Norris, Stalin etc. La "manomissione" del software da parte dell'utenza può prolungare la serie originale in un numero infinito di episodi non ufficiali e assolutamente underground, inoltre può prolungare la vita dei videogiochi che si prestano a tale attività per non farli cadere nel dimenticatoio.

- *Speedrun*: una tecnica di gioco nata a metà degli anni '90 nella quale i giocatori si sfidavano a terminare il videogame nel minor tempo possibile, riprendendo l'azione con una videocamera. Internet ha aiutato lo speedrun a diffondersi ed organizzarsi in classifiche e tornei globali. Oggi sulle varie piattaforme di streaming video è possibile rintracciare una quantità notevole di video seriali, divisi per gioco, riguardanti lo speedrun.
- *Gameplay/Let's Play*: la diffusione di piattaforme in grado di ospitare video, in particolare YouTube, ha contribuito alla diffusione di canali tematici riguardanti il videogioco (guide, *Walkthrough*, anteprime, cheat/glitch, il già citato Machinima etc.) tra cui i più seguiti risultano essere quelli dedicati al *Gameplay* o *Let's Play*. I curatori dei canali, in gergo Youtuber, propongono audiovisivi composti dalla cattura video del gioco al quale stanno giocando con sovrainpresa in un angolo della cornice, la registrazione del loro viso al fine di immortalare le loro reazioni. Considerato che la durata media di un gioco è di circa 10 ore, questi giovani Youtubers creano di uno stesso gioco svariate puntate di "gameplay", grazie alla postproduzione e al montaggio, che rendono i video anche più accattivanti. In questo modo producono un numero di "series" pari ai giochi proposti sotto forma di veri format.¹⁰ I numeri sono spaventosi, difatti il canale con più iscritti al mondo su YouTube appartiene a Felix Arvid Ulf Kjellberg (in arte PewDiePie) che grazie ai suoi video di *gameplay* riesce a contare 37.361.059 iscritti (dati verificati 20 giugno 2015).

In the next episode...

In ultima battuta, è curioso notare come ultimamente una determinata produzione videoludica stia mutuando la struttura episodica che caratterizzava i romanzi di appendice e che tutt'ora caratterizza le serie tv. Giochi come *Life is Strange*, *Wolf Among Us* o *Tales Of Borderlands* piuttosto che quelli adattati direttamente dalle serie dei fumetti e della tv come *Game of Thrones* o *The Walking Dead* (arrivato alla seconda stagione), si presentano al pubblico non nella loro interezza, ma secondo una formula ad episodi. Solitamente gli *episodes* non superano il numero di 4-5 e vengono rilasciati a cadenza bimestrale o trimestrale, facendo durare l'intero titolo circa un anno. Questo "ritorno" ad un

tipo di linguaggio seriale pre-digitale potrebbe far pensare ad una carenza di innovazione produttiva, in realtà racchiude una serie di intuizioni abbastanza acute.

In primo luogo, lo sviluppatore potrà rendere disponibile la prima parte del suo lavoro in un tempo relativamente breve, recuperando immediatamente una parte investimento. Secondariamente, grazie alla convergenza mediale, gli utenti potranno esprimere subito tra di loro opinioni online, individuando punti di forza e punti di debolezza che, condivisi pubblicamente sul web, il realizzatore sarà in grado di cogliere per aggiustare il tiro al successivo rilascio degli episodi. Il feedback oltre ad essere immediato è prolungato nel tempo, in quanto, esattamente come avviene per le controparti televisive, del gioco in questione se ne parlerà durante tutto l'anno di rilascio. Altro fattore da non trascurare è l'eventualità che la narrazione non proceda in ugual modo per tutti i fruitori: alla struttura episodica si somma anche la possibilità per il giocatore di compiere scelte che pregiudicheranno in maniera importante il proseguire degli eventi narrati; questa prassi è invece mutuata da quelli che un tempo venivano chiamati "librogame":

On multiple occasions in each instalment of the game, gamers are given a timed duration within which to choose between several different options. These options concern possible actions or dialogue, many of which involve a dimension of moral dilemma, such as deciding which characters to rescue in life-threatening situations or whether to be honest or lie to other characters. The game foregrounds the mechanic of decision-making, opening each installment with a black screen featuring the words: "This game series adapts to the choices you make. The story is tailored by how you play" (Sulima, 2014).

Con l'apporto della tecnologia digitale il linguaggio dei "librogame" si potenzia, sia perché le esperienze possono avere un numero elevato, anche se finito, di possibili epiloghi, sia perché questo tipo di esperienze è immediatamente condivisibile con l'utenza globale poiché il gioco registra le scelte compiute inserendole in grafici e statistiche che vengono proposti ad ogni giocatore alle fine di ogni episodio, e stagione, innescando una sorta di "autovalutazione/autopercezione" della propria esperienza rispetto alla totalità dell'utenza.

Seppur brevemente, nel presente lavoro si è cercato di evidenziare la molteplicità degli aspetti seriali che permeano il medium videoludico. Come detto in principio analizzare il mondo dei videogames non è semplice e l'evoluzione del medium è talmente rapida e imprevedibile da lasciare chi cerca di comprenderlo in fondo in una situazione di costante *cliffhanger* seriale. Lo scenario videoludico che si profila all'orizzonte è ricco di nuove tecnologie, in particolare quelle che riguardano la VR (*virtual reality*) e la AR (*augmented reality*)¹¹ sulle quali le grandi compagnie stanno investendo in maniera ingente. L'immersione offerta da questi dispositivi potrebbe creare nuove personali esperienze dove il fruitore potrebbe ritrovarsi ad impersonare un "sé stesso" virtuale in un mondo seriale. Mondo che in questo modo potrebbe anche re-inventarsi per raccontarsi in maniera totalmente diversa da come lo conosciamo ora. Se a questo va aggiunto il sempre crescente panorama interconnesso di *fandom* e *community*, costantemente attivo e partecipativo nella creazione e rimodellazione di pratiche e linguaggi, lo scenario potrebbe evolversi e cambiare più rapidamente di quanto si possa presupporre. Cosa aspettarci quindi nelle prossime puntate?

Nota biografica

Mattia Barra, Laureato Magistrale, *cum laude*, in Teoria dei linguaggi e della comunicazione audiovisiva presso il Dipartimento di Scienze Politiche, Sociali e della Comunicazione dell'Università di Salerno con una Tesi di Laurea (in Sociologia degli audiovisivi sperimentali) dal titolo: *Re-Vision/Re-Play: Il videogame come nuova forma di sperimentazione digitale*. Appassionato di radio, cinema, tv, fumetti, videogames, new media e tecnologia. Ha collaborato con le cattedre di *Sociologia degli audiovisivi sperimentali e media digitali* presso l'Università degli Studi di Salerno. Membro del comitato di redazione della collana *The Searchers*, diretta dai prof. Alfonso Amendola e Luigi Frezza, per la casa editrice Area Blu. Redattore e autore per la rivista online di critica videoludica Deeplay.it.

Bibliografia

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Bittanti, M. (ed.). (2008). *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. Milano: Unicopoli.
- Bittanti, M., & Quaranta, D. (a cura di). (2006). *GameScenes*. Milano: Jhoan&Levi.
- Bolter, J., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Denson, S., & Jahn-Sudmann, A. (2014). Introduction: Ludic Seriality, Digital Seriality. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol 8, n 1.
- Denson, S., & Jahn-Sudmann, A. (2013). Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7, 1.
- Eskelinen, M. (2004). Towards computer game studies. In P. Harrigan & N. Wardrip-Fruin (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press
- Giovagnoli, M. (2012). *Transmedia: Stoytelling e comunicazione*. Milano: Apogeo.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei Videogames*. Milano: Unicopoli.
- Murray, J. (2004). From game-story to cyberdrama. In P. Harrigan & N. Wardrip-Fruin (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Nieborg, D. B. & Hermes, J. (2008). What is Game Studies anyway? *European Journal of Cultural Studies*, vol. 11, n. 2.
- Poian, C. (2007). *Rez. L'estetica del codice, l'arte del videogioco*. Milano: Unicopoli.
- Post, J. (2009). Bridging the Narratology- Ludology Divide. The Tetris Case. *E|C*. Year III, n. 5.

- Shaw, A. (2010). *What Is Video Game Culture?. Cultural Studies and Game Studies*.
Preso da <http://gac.sagepub.com/content/5/4/403.full.pdf+html>
- Sulimma, M. (2014). "Did you shoot the girl in the street?" – On the Digital Seriality of The Walking Dead. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 8, n. 1.

Note

- ¹ A tie-in work is a work of fiction or other product based on a media property such as a film, video game, television series, board game, web site, role-playing game or literary property. Tie-ins are authorized by the owners of the original property, and are a form of cross-promotion used primarily to generate additional income from that property and to promote its visibility. (Wikipedia)
- ² Tratto dall'editoriale del primo Journal che dà avvio ai Game Studies, reperibile online all'indirizzo <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- ³ Oltre ad essere anche contenuto come accade in alcune pellicole cinematografiche (*Tron* 1982, *War Games* 1983, *eXistenz* 1999, *Ralph Spaccatutto* 2012 etc.)
- ⁴ Nuova disciplina degli studies dedicata allo studio dei videogames. Teorizzata e voluta da Espen J. Aarseth nel 2001 (<http://gamestudies.org>), oggi è in forte espansione grazie alla sua matrice interdisciplinare che raccoglie ricerche e riflessioni da ogni campo dell'accademia.
- ⁵ Fase di prova e collaudo del software
- ⁶ Tra le altre cose uno dei motivi per cui ultimamente sta esplodendo il fenomeno del retrogaming: collezionare e giocare con vecchi dispositivi elettronici (PC, Console, Arcade Machine etc.).
- ⁷ Quindi l'andamento narrativo di un'opera letteraria, teatrale o cinematografica e in questo caso videoludica.
- ⁸ *Intellectual property* anche detta *individual franchise*, cioè un'opera originale e registrata.
- ⁹ Tutti gli elementi e il relativo codice sorgente di un gioco spesso è sottoposto a politiche di copyright che ne limitano, e spesso impediscono, il riutilizzo e la ridistribuzione in qualsiasi forma. Spesso però alcune case di produzione rilasciano volutamente tools per consentire in maniera più agile la modifica del gioco, individuando questa pratica come positiva per i costanti feedback che può generare nel corso del tempo.
- ¹⁰ Giochi che spesso vengono proposti in commento dai *followers* registrati al canale.
- ¹¹ Per *Virtual Reality* si può fare riferimento a dispositivi come Oculus Rift, Htc Vive o Sony Morpheus. Per quanto riguarda la *Augmented Reality* si può far riferimento a *device* come Microsoft HoloLens o Google Glass.