

Manine Paffutelle e Vibrazioni

Interfaccia tattile, sinestesia e passioni nel territorio sfumato del gioco digitale

di Marco Benoît Carbone

Indice

| | |
|--|-----------|
| 1. Introduzione | |
| <i>Dalle interfacce tattili alla passione del gioco.....</i> | 3 |
| 2. L'analisi e i casi in esame | |
| <i>Programmi d'uso, ambienti e utenti modello.....</i> | 3 |
| 3. Orizzonti teorici | |
| <i>Campo digitale, ri-mediazione, gioco, passioni.....</i> | 5 |
| 4. I casi in esame: | |
| 4.1 <i>Il controller Xbox: ergonomia, utenti modello e manine paffutelle.....</i> | 6 |
| 4.2 <i>Il Trance Vibrator: Vibrazioni, sinestesia, ambienti altri.....</i> | 7 |
| 5. Conclusioni e Prospettive..... | 9 |
| 6. Note | 9 |
| 7. Bibliografia..... | 14 |

Nota Introduttiva: Con il presente lavoro si è lungi dal tentare l'impresa di una disamina storica esauriente o di una teoria univoca, elastica ma resistente, dell'interfaccia nel/del gioco elettronico. Il digitale è il campo di ri-mediazione per eccellenza e il suo uso per i complessi esiti della categoria del gioco, specie in rapporto alla fisicità, è ancora lontano dall'essere opportunamente esplorato. Ci si limita qui a fornire esempi di pratiche ludiche reali fondate su interfacce, usati come altrettanti "colpi d'occhio" di direzioni da seguire, che, come si vede dall'apparato di note e dalla bibliografia, tendono a formare una struttura complessa e centrifuga.

1. Introduzione: dalle interfacce tattili alla passione del gioco

Questo lavoro ha a che vedere con la natura delle interfacce e del loro ruolo nel processo di definizione dell'ambiente sia *logico* che *fisico* del gioco elettronico, e in particolar modo della componente tattile dell'interazione tra gioco e giocatore. Si prenderanno in esame due casi concreti. Il primo dei due casi ha a che vedere con il *controller* di gioco sviluppato da Microsoft per la sua *home console* X-Box e i suoi mancati doveri nei confronti dell'ergonomia anche in rapporto al *game design*: la sostituzione del controller con una versione più maneggevole mette in luce il modo in cui, nella definizione dello spazio logico del gioco, il sistema formale di interazione subordina a sé il mezzo *fisico* (preposto, nel videogioco, al controllo), a vantaggio del funzionamento dell'intero sistema e del divertimento dell'utente[1]. Il secondo caso analizzato costituisce un esempio illuminante sia dell'importanza dell'introduzione della funzionalità vibratile nell'interazione con il gioco che dei risultati di un design industriale capace di intuire gli usi possibili che il giocatore può trarre da una periferica capace di suggerire un margine di libertà interattiva a partire da una sua *sostanza espressiva*: quella, appunto, della vibrazione. Prendendo in esame una periferica opzionale come il *Trance Vibrator* - sviluppato da Sony con in mente un videogioco eminentemente sinestesico come *Rez* di Sega - è possibile intuire il modo in cui le *sostanze fisiche* dell'espressione possano essere utilizzate con un *n*-numero di usi possibili - e relativamente liberi - in un ambiente di gioco che si situa nella zona di *overlap*, di fusione tra il piano della realtà fisica dei giocatori e quello audio-visivo-tattile del prodotto videoludico, anche se sempre a condizione che il sistema formale di gioco sia sufficientemente "largo" da consentire un'interazione sensata e che la sostanza vibratile dell'interfaccia costituisca un oggetto con un *potenziale di programmi narrativi* adatto allo scopo[2]. L'analisi di questi casi concreti, estrapolati da pratiche d'uso effettive di videogiocatori reali, può fornire una vasta serie di spunti sia teorici che pragmatici. Teorici, con la presa d'atto che il campo digitale su cui si innesta il ludus elettronico costituisce lo scheletro formale capace di ri-mediare virtualmente ogni *medium*, inteso non deterministicamente come una tecnologia ma proprio come "crocevia", precipitato di caratteristiche e usi sensoriali e mediali[3]. Operativi, in sede industriale, con l'analisi e la possibilità previsionale del modo in cui l'*enunciazione* del prodotto ludico da parte dell'istanza produttiva si basi o si debba fondare sempre e comunque sul concetto del *lettore modello* e della negoziazione del senso a partire dal contratto di fruizione del testo istituito dall'Autore[4]: senso che, in questo caso, va iscritto e compreso appieno esplorandone la componente *passionale* e quelle della dimensione del gioco. A ben vedere, infatti, i casi in esame suggeriscono anche che ogni interazione ludica possa essere vista come un caso in cui un *sistema logico* del codice elettronico istituisce un ambiente di interazione distribuito sulle diverse *sostanze dell'espressione* e cioè su una base *sinestesica*, vale a dire modellato sulle componenti percettive, fisiche, come la vista, l'udito e, appunto, il tatto. Il campo delle *passioni* - di cui il gioco, nelle sue varie accezioni, può essere visto come un terreno privilegiato - costituisce il porto ideale dal quale dirigersi verso considerazioni sui "luoghi altri".

2. L'analisi e i casi in esame: programmi d'uso, ambienti e utenti.

È stato fatto notare come i territori ancora inesplorati delle pratiche semiotiche "nuove" (quelle effettivamente emergenti, non certo quelle "nuove" per moda), siano quasi sempre il pretesto per "tirare" le teorie esistenti fino al punto di un eventuale strappo, costituendo le zone epistemologicamente a rischio per i valori euristici di ogni modello. Gli esempi presentati non vogliono affatto costituire uno di questi casi, ma si situano in un solco di interazione "problematica" tra giocatore e interfaccia, e proprio per questo possono mettere a nudo le reali dinamiche che presiedono alla definizione e al funzionamento delle interfacce nel gioco digitale. Le interfacce, nel caso dei videogiochi, assumono una valenza fondamentale per trasportare l'utente al controllo di un mondo altro: quello, appunto, di un gioco, i cui confini possono e tendono a sfumare tra schermo e realtà fisica[5]. In questo senso si potrebbe intendere il gioco digitale quasi interamente con un sistematico ricorso a metafore e interfacce. Quello che esamineremo nel concreto dei casi presi ad esempio è però il ruolo delle interfacce fisiche e della componente manipolatoria dell'interazione nel suo rapporto con l'istituzione dell'ambiente *logico* di gioco. L'interazione tattile così come avviene nei casi in esame fornisce esempi teoricamente "problematici" dei processi di definizione dell'ambiente interattivo che gli utenti del sistema stabiliscono con l'interfaccia e delle istanze di enunciazione e negoziazione che ne costituiscono il presupposto: si tratta di esempi vivi, tratti da reali pratiche semio-ludiche, del ruolo dei fattori di soddisfazione cui le interfacce ludiche digitali devono attenersi nel costruire un contratto interazionale con il giocatore.

Gli esempi, dunque, ineriscono entrambi alla sottovalutata sfera tattile dell'interazione col gioco elettronico: intendiamo analizzare il modo in cui le interfacce fisiche, tecnologiche, presuppongano l'interazione con il sistema ludico inteso come *spazio interattivo*, sistema nel quale, per comodità di esposizione, facciamo rientrare interamente le interfacce visivo-metaforiche[6]. Il primo campione di tessuto semiotico in esame può essere la base di un'analisi ergonomica retroattiva: si tratta del caso del controller della console di Microsoft, *Xbox*, ritirato dal mercato perché troppo grande e poco maneggevole per le manine paffutelle dei bimbi nipponici, delle ragazze e di buona parte degli *utenti tout court*, specialmente di quelli giapponesi ed europei. Il controller sarebbe stato riproposto entro pochi mesi in una versione più ridotta ed ergonomica (ma non certo *a rimborso* o più economica), con naturali perdite d'immagine ed economiche. Oltre che additato come un caso di scarsa accortezza in sede di progettazione dell'ergonomia, la disfunzione del controller Microsoft può anche essere messa in relazione all'importanza del rapporto tra il sistema di gioco e i suoi mezzi fisici, con la necessaria subordinazione di questi rispetto alla logica interattiva. Il secondo caso interessa la dimensione tattile per quel che riguarda la funzione della vibrazione come sostanza espressiva del videogioco[7]. Si tratta dell'esame del modulo vibratile aggiuntivo proposto da Sega per Playstation2 e pensato in particolare per l'uso congiunto con il software *Rez*, un singolare *shooter*[8] in cui musica, video e vibrazioni concorrono al fine sinestesico e, alla lunga, quasi allucinatorio del gioco, non a caso soprannominato da qualcuno come un "Tron on drugs". In *Rez*, il giocatore è immerso in *wormholes* futuristici e la sua *shooting ability* si ripercuote sia sulla colonna sonora che sulla vibrazione, con il risultato di innestare il *gameplay* proprio sull'esperienza estetica del giocatore[9]. Il modulo aggiuntivo del *Trance Vibrator* interviene maliziosamente su questa caratteristica, e viene commercializzato per Playstation2 in contemporanea alla conversione di *Rez*, con un nome evocativo ma innocuo e come un'operazione apparentemente fuori target: la vibrazione, infatti, esiste già nel controller di serie della console, e l'uso erotico che ci apprestiamo ad esaminare e che sarebbe stato quello effettivo non era suggerito se non alla larga (anche il nome dell'apparecchio è fascinatore ma eroticamente neutro). Inoltre, la forma del modulo non richiamava quella della maggior parte dei vibratori convenzionali[10]. E' però chiaro che, se è vero come è vero che il modulo è immediatamente rimbalzato agli onori della cronaca videoludica, popolando i forum dell'utenza come perfetto stimolatore sessuale, da usare da sole/i o per triangolazioni ludiche con il partner, questo non sia affatto avvenuto a caso, ma come conseguenza di una logica commerciale e di un lavoro sulla definizione dell'*utenza modello* ben riuscito.



E' impossibile pensare che, proprio mentre i cosiddetti *adult themes* e i loro ammiccamenti alla violenza e al sesso spopolavano nelle classifiche, costituendo una specie di *nouvelle vague* tematica dei videogiochi[11], Sony non abbia pensato al *Trance Vibrator* con un uso ben preciso in mente. L'aspetto importante da rilevare in questo caso è che Sony non ha mai commercializzato il prodotto pubblicizzandone gli usi erotici possibili. Solo in un secondo momento molti distributori, preso atto delle reali pratiche degli utenti estrapolate da forum e commenti vari, le hanno rilevate e utilizzate per pubblicizzare il prodotto: il *Trance Vibrator*, ad esempio, è stato messo in vendita da un *online games store* corredato di foto di repertorio che incitavano a un uso per la stimolazione sessuale[12]: il materiale fotografico che mostra una ragazza alle prese con il modulo, non a caso, era stato tratto da celebre *blog* di *girl gamers*[13] e ritraeva una giocatrice reale che discuteva l'esperienza. In questo caso, dunque, i produttori hanno lavorato analizzando le proprietà del software, rilevandone le proprietà formali e le possibilità sensoriali e fornendo all'utenza un prodotto che, pur non nominando mai il suo compito potenziale, lo urlava (se ci è permesso l'ossimoro) in silenzio: un programma narrativo o, se vogliamo, un ambiente franco di interazione sensoriale, *passionale*, che tutti gli smalzati *utenti modello* avrebbero istantaneamente intuito e colonizzato[14]. I produttori hanno dunque lavorato sulla polisemia intrinseca all'oggetto vibratile, evitando di specificare ma anche di disambiguare le funzioni.

3. Orizzonti teorici: campo digitale, ri-mediazione, gioco, passioni

Per capire il modo in cui l'interfaccia tattile e la sostanza vibratile concorrono nel presupporre, limitare o suggerire programmi narrativi e d'uso possibili per i giocatori - o forse, più prosaicamente, nel farli giocare e divertire - è necessario munirsi di una serie di precisazioni inerenti a categorie analitiche, principi ordinatori o definizioni metodologiche: nello specifico, la definizione del campo dei "nuovi media"[\[15\]](#), il concetto di re-mediation o ri-mediazione[\[16\]](#), lo statuto narratologico e interazionale del videogioco[\[17\]](#), la necessità di ancorare gli sviluppi della teoria della teoria narratologica classica con gli esiti delle *passioni*[\[18\]](#). Lo scopo di questa tesina non è certo quello di analizzare a fondo temi di una così vasta e profonda portata, per i quali rimandiamo alla bibliografia. Prima di analizzare i casi concreti che abbiamo indicato nel paragrafo precedente, si tenta qui di partire da reali pratiche semiotiche e ludiche per rimandare al complesso discorso metodologico, teorico ed epistemologico cui questi "piccoli" ma effettivi casi rimandano necessariamente e costantemente, andando più verso l'individuazione di possibili strade che battendone alcune fino in fondo. Similmente, prima di tentare di scorgere le implicazioni della conversione passionale degli schemi narrativi in programmi d'uso emotivo, è necessario partire dalla concezione del digitale come *campo* e, ancor prima, dalla definizione dei cosiddetti "nuovi media" in rapporto alle pratiche d'uso e della stessa natura del *medium*. E' infatti opportuno, specialmente nell'analisi di un *medium* che, come il videogioco, in realtà ha una storia già lunga ma è accademicamente "nuovo" e ancora contraddittoriamente percepito nell'enciclopedia comune, precisare una nozione di "novità" che prescindendo dal percepito superficiale delle mode discorsive, ma anche definire il campo di ri-mediazione che il videogioco ha operato e opera nei confronti di media più tradizionali, dalle caratteristiche compiute o scandagliate o con una percezione socio-semiotica più omogenea. In primo luogo, infatti, il discorso sulla "novità" dei media aderisce perfettamente al videogioco come *medium* "problematico": da un lato deterministicamente appiattito sulla tecnologia e sul paradigma evolutivo-spettacolare dell'evoluzione che ne rallenta in parte gli sviluppi e le potenzialità[\[19\]](#), da un altro ancora incapace di sviluppare una critica videoludica affermata[\[20\]](#), da un altro ancora al crocevia interdisciplinare ancora caotico che ne impedisce un'inquadratura teoretica univoca. Resta il fatto che il videogioco è un *medium* a tutti gli effetti "nuovo" quasi per vocazione genetica e, soprattutto, nel senso semioticamente rilevante di una pratica diffusa e condivisa[\[21\]](#) che pure continua ad evolvere. In secondo luogo il videogioco, in quanto applicazione ludica del campo digitale, prospera proprio nello spazio di molteplicità, convergenza e sovrapposizione mediale di quest'ultimo. L'evoluzione tecnologica del videogioco, che discende direttamente dall'evoluzione della capacità e della varietà di funzioni degli elaboratori elettronici[\[22\]](#), lo ha portato negli anni ad assorbire una vasta quantità di pratiche ludiche (giochi di ruolo, di società, scacchi, e in generale la dimensione stessa del gioco), ma anche di media tradizionali: basti qui citare le arti visive, riprodotte e ri-mediate in schermate *video art* rielaborate nel codice ludico, o il cinema, con il successo crescente degli intermezzi narrativi e delle trame ricalcate sul modello cinematografico. Per non parlare delle corrispondenze reciproche che il sistema dell'entertainment ha tessuto tra gli universi ludico e cinematografico[\[23\]](#). Quello che qui preme sottolineare è che, come il Web è stato definito un campo di applicazioni disparate più che un vero e proprio *medium*[\[24\]](#), anche il videogioco non è tanto un *medium* con caratteristiche d'uso definite e univoche quanto un complesso e a volte sfuggente crocevia di rielaborazione mediale che, per così dire, "smista" e rielabora una quantità di media. Media che, com'è noto, non sono affatto appiattibili sulle sole sostanze e forme dell'espressione. Allo stesso modo, non è possibile analizzare il videogioco (meglio: gioco elettronico; meglio ancora: gioco digitale) solo attraverso un'analisi di tipo multisensoriale: si tratta, per il gioco digitale, di analizzare un sistema formale di interfaccia ludica e il modo in cui questo articola in maniera multimediale, cioè attraverso interazioni sensoriali non fini a se stesse ma capaci di articolarsi su contesti d'uso, generi, tipi di fruizione[\[25\]](#). Questo costituisce il motivo principale per il successo del videogioco nel rielaborare e cannibalizzare *medium* tradizionali[\[26\]](#). Ma la potenzialità immersiva del videogioco è anche alla base della creazione di intersezioni tra il piano del reale e quello del digitale, intesi come ambiente mediato di interazione tra CPU e soggetti umani[\[27\]](#). In questo senso, oltre che crocevia di rimediazione, il gioco digitale può trovare forse una sua definizione distintiva di *medium* nella potenzialità immersiva in un luoghi altri o difformi[\[28\]](#) che l'interfaccia riesce a o tenta di garantire al giocatore. Le sostanze dell'espressione possono concorrere nella definizione di esperienze sinestesiche, che possono essere comprese nel loro portato attraverso un'analisi delle passioni, che parta appunto dai *sensi*[\[29\]](#). E' così, e solo così, che i contributi necessari della semiotica dei programmi d'uso potranno far breccia nella reale portata passionale del dominio del gioco, di cui l'interfaccia costituisce la chiave di accesso ma anche l'ambiente stesso.

4. I CASI IN ESAME

4.1 Il controller Xbox: ergonomia, utenti modello e manine paffutelle

Il caso del controller Xbox troppo ingombrante e sostituito da una versione riveduta e più maneggevole è un esempio di problema ergonomico classico, fisico. Nei termini dei programmi narrativi d'uso[30], le marche d'interazione appaiono presenti (cioè, tutte le varie componenti del controller: croce direzionale, tasti, etc.) ma al momento della manipolazione non si "agganciano" perfettamente alle mani dalle dimensioni più piccole, quelle, cioè, dei bambini, delle donne e dei giocatori più minuti[31]. Non è dunque un caso che la maggior parte delle lamentele e dei danni d'immagine subiti dal controller Xbox provengano dal mercato del Sol Levante, in un certo senso il vero mercato chiave dell'universo videoludico e un mercato nel quale l'americana Microsoft ha fallito completamente la politica economica da grosso squalo, consistente nello sfondare sul mercato a patto di grosse perdite, che invece ha sortito discreti risultati in Europa e negli USA.



La mancanza di corrispondenza tra le dimensioni delle mani e le aree manipolabili dell'interfaccia restituiscono al giocatore una sensazione di frustrazione a un livello pre-visivo dell'interazione con il gioco, ponendosi a tutti gli effetti come un oppositore dell'interazione con il programma narrativo del gioco. Solo quest'ultimo, infatti, e non certo l'interfaccia manuale, può essere considerato nei termini di una sfida da espletare con/contro il sistema videoludico, ch  l'interfaccia pu  tutt'al pi  costituire un motivo di *paidia*, sfida e piacere da controllo solo in casi determinati e con un relativo effetto di *feedback*[32]. Fin qui, l'ergonomia classica dei programmi d'uso di oggetti. Ma, trattandosi di oggetti informatici e videoludici, il problema si attesta su un secondo livello di inadeguatezza, esponendo la mancata riflessione dei progettisti Microsoft sulla corrispondenza ineluttabile, in sistemi video-ludici, tra interfaccia hardware e software, e sul modo in cui vanno progettate insieme nell'economia dell'interazione. La ragione del fallimento di design di Microsoft va rintracciata alle origini stesse dell'istanza produttiva: Microsoft non ha mai progettato giochi o, meglio, non   mai stata innanzitutto una software house. La ragione delle dimensioni inappropriato si fonda semplicemente sulla considerazione sbagliata delle mani medie dell'utente PC americano maschio come quelle di un *utente modello*, ma deriva da una mancata unione di design software e hardware. Il controller Xbox   come viziato dalla tipica condiscendenza verso il gigantismo tipica dello spirito commerciale americano, particolarmente evidente nel gusto delle automobili pi  vendute. Particolarmente inutile il grosso cerchio con la scritta Xbox al centro del controller, che relega i pulsanti su posizioni inaccessibili. "Tutto brand, niente sostanza", come qualcuno ha commentato.



L'analisi dei controller della concorrenza non lascia alcun dubbio a queste considerazioni. Sony produce per la sua console un controller estremamente versatile, ricco di tasti dislocati nel modo pi  omogeneo e neutro possibile, molto ergonomico e per tipi diversi di mani (si vedano le impugnature): un controller generalista

per un'utenza generalista. Nintendo è eccentrica come il suo eccellente controller. Dall'alto di un'esperienza pluridecennale nel campo dei videogiochi sia come sviluppatrice di software che come ideatrice di molti degli standard hardware attuali (dalla croce direzionale alla vibrazione nei pad), la compagnia di Kyoto presenta un controller adatto alle esigenze dei suoi propri giochi e sviluppato con in mente proprio quel software[33]: bottoni di dimensioni decrescenti in funzione della frequenza d'uso, design che "scompare" nelle mani, versatilità ridotta a vantaggio di un controllo perfetto per *hardcore gamers* e in generale a vantaggio della sensazione di soddisfazione e immersione ludica dell'utente, che non deve combattere contro l'interfaccia prima che contro la sfida del gioco[34]. In questo caso si potrebbe parlare di un'unica istanza dell'enunciazione per software e hardware. Questo ci porta alla seconda, importante considerazione: la tecnologia è una sottostruttura necessaria del sistema di interazione, ma poiché i medium sono determinati da contesti d'uso e non dalle sostanze che li supportano è necessario che tale sistema formale subordini le sostanze al processo di definizione dell'esperienza complessiva[35]. Solo in questo caso l'interfaccia tattile è una funzione delle esigenze complessive del sistema logico e, in questo caso, del *gioco*.

4.2 Il Trance Vibrator: *Vibrazioni, sinestesia, ambienti altri*

Il *Trance Vibrator* incluso con *Rez* è un esempio di interfaccia e di programmi d'uso decisamente più complesso, perché interessa la soglia del potenziale di uso libero dell'oggetto da parte del soggetto, ancorché si tratti di un uso suggerito o, meglio, istigato. Il *Trance Vibrator* lavora su una sostanza dell'espressione, il vibratile, per invitare in maniera seduttiva ma non dichiarata a programmi narrativi d'uso del prodotto: programmi che, per quanto risultino poi praticamente *primari*, presentano marche di enunciazione riconoscibili non già eccentriche o addizionali, ma addirittura assenti. Anche se, come esposto, il modulo non viene pubblicizzato per scopi erotici e non rispetta le marche stilistiche e funzionali degli oggetti della categoria, è comunque evidente la malizia sul piano della progettazione, visto che il pad di serie della console è già provvisto di funzione vibratile e che l'utilizzo della vibrazione per il corpo presuppone l'utilizzo di questa anche, e forse soprattutto, per le zone erogene. Eppure, anche se parzialmente inadatto all'uso di tipo sessuale affermatosi (i vibratori convenzionali differiscono nella forma) e anche se mai presentato ufficialmente come preposto a quella funzione per evidenti motivi di tatto e commerciali, il *Trance Vibrator* viene immediatamente recepito per quello scopo sia dal consumatore che dalla terza parte commerciale, che si avvale delle foto prodotte dagli utenti per pubblicizzare il prodotto in un modo che la casa madre non ha fatto.



Si ha nella natura sensoriale di questa interfaccia, e nell'effetto di eccesso di efficienza che ne deriva, la percezione di uno scarto chiaramente intuito e previsto industrialmente e canalizzato in nuova funzione da parte dell'utente che ne percepisce la portata, fuor di metafora, *a fior di pelle*. I produttori hanno investito e scommesso su una funzione apparentemente secondaria e "superflua", che si è però imposta come primaria trascendendo l'uso "neutro" di pura aggiunta *scalare* alla possibilità della vibrazione: non è un caso che molte videogiocatrici, utenti del *Trance Vibrator*, riportino sui forum le migliori *qualitative* e non già *scalari* del modulo rispetto alla funzione vibratile del pad convenzionale, oltre a trarre divertimento dalla periferica.

Quote:

Originally Posted by **Sorata**

...one would think just holding the analog to one's crotch during some of the scenes in Lunar:
SSSC would feel good too...

I believe she's already addressed that point... It *does*- feel good, but the Dual Shock controllers don't necessarily have a continuous vibration... they cut off at the MOST CRITICAL moment. (Gee... I wouldn't know that from experience? Noooo... most definitely not... 🙄🙄)

Also, the Dual Shock is relatively weak (when compared to.. uhm... 🙄 hehe... *you know*...) it only works for the first few minutes... after that it's pretty much useless...

Parlando nei termini dei programmi narrativi d'uso, è chiaro che i produttori hanno intelligentemente offerto una soglia di interazione libera con la dimensione tattile dell'interfaccia, offrendo un surplus di usi possibili, e sfruttando una tecnologia sensoriale ai fini di un ambiente di interazione da definire liberamente da parte dell'utente. La conseguenza teoricamente rilevante è nuovamente il riscontro del fatto che la superficie testuale del modulo vibratile è meno importante dello spazio logico d'interfaccia che contribuisce a rendere riempibile da parte dell'interattore[36]. Gli *n*-usi possibili non sono più, in questo senso, marche suggerite e in secondo piano, ma un vero e proprio piano sensoriale a disposizione, un terreno vergine di *paidia*, di gioco "libero", che i consumatori hanno subito invaso[37]. Se volessimo vedere il *Trance Vibrator* secondo le categorie d'analisi della sintassi narratologica, forse potremmo scoprire che la potenzialità "nascosta" del modulo può essere definita sia come un Aiutante che come un Dono nascosto: ci si accorgerebbe, però, che in questo caso la sintassi dovrebbe essere integrata con gli apporti di una semiotica delle *passioni*. Ci troviamo forse di fronte a un esempio compatibile con il pensiero di Fontanille[38] quando parla del *ritmo* (una componente fondamentale di *Rez* e centrale per il *Trance Vibrator*) come prefigurazione di un isomorfismo possibile tra la figuratività e la fissazione semiotica della sensomotricità da un lato e, dall'altro, gli stati interni della carne e dell'emozione, intesi nel loro funzionamento non già secondo ordini sensoriali ma secondo istanze corporali[39]. Il centro sensoriale si connette così semisimbolicamente all'istanza del discorso. Secondo Fontanille il sincretismo dei modi semiotici e la sinestesia degli ordini sensoriali sono le condizioni stesse della produzione simbolica, e il caso di *Rez* connette in maniera sorprendente una dialettica enunciativa con un'analisi delle passioni. Il caso di triangolazione ludico-erotica del caso in cui il ragazzo manipola il gioco procurando piacere alla ragazza provvista del modulo, in maniera direttamente proporzionale al suo successo all'interno del gioco (una mossa che ha veramente del situazionista e risponde in un sol colpo a tutte le accuse di meccanicità dei detrattori dello svago videoludico[40]), è una ridefinizione della situazione d'uso e del rapporto con l'oggetto a tutti gli effetti, ed è evidente che sostenere che Lui sia nei confronti di Lei un Oggetto di Valore piuttosto che il Destinante di un Dono esula lapalissianamente dalle reali interazioni passionali in gioco. L'operazione può anche suscitare interessanti interrogativi, come, ad esempio, se il campo di efficienza erotica della *performance* debba venire, e in che misura, traslato davvero sul piano della padronanza del gioco su schermo. E' evidente che i giocatori hanno prodotto una sceneggiatura sfumata, propria, una storia esterna a quella prevista dall'interazione col gioco: lo spazio cognitivo dello schermo ha fatto overlap con lo spazio fisico dell'interazione[41], definendo un ambiente ludico libero ove esercitare le proprie pulsioni passionali.

5. Conclusioni e prospettive

Attraverso i casi in esame si è tentato di fornire esempi concreti di pratiche ludiche per le quali gli strumenti semiotici possono offrire una disamina pertinente delle dinamiche di interazione *uomo-macchina*, prendendo in considerazione l'istituzione dell'interfaccia ai fini della dimensione *sinestesica* e in particolare *tattile* del gioco elettronico nonché il modo in cui i programmi d'uso possano essere considerati, in questi casi, come configurazioni discorsive potenziali, intessute su sostanze espressive che sono subordinate a *sistemi logici*, i quali costituiscono e delimitano ambienti di interazione. Questi *ambienti*, ai quali le considerazioni sulle interfacce tattili e non rimandano inevitabilmente, sono definiti dalle istanze produttive/enunciative, ma le loro soglie sono anche negoziabili e ri-definibili se il loro potenziale semiotico non viene narcotizzato. Gli strumenti semiotici possono dare ragione del fenomeno dell'interazione, risultando utili alla comprensione e anche all'applicazione delle istanze stesse di enunciazione dei prodotti ludico-digitali. Gli esempi di ambiti discorsivi e di pratiche ludiche considerabili sotto questa luce sono innumerevoli, e gli esempi nelle note costituiscono la punta dell'iceberg: la semiotica potrebbe scendere oltre la superficie raschiata considerando centrale la dimensione *passionale* degli esiti interattivi del gioco elettronico. In questo senso un'analisi *sub specie ludi* dei media elettronici in generale potrebbe trovarsi a non potere prescindere da un punto di vista passionale e sinestesico, e viceversa. Se il digitale può per sua stessa natura e definizione manipolare e distribuire *multiplanarmente* una varietà di forme e sostanze espressive[42], la semiotica intesa come strumento modellizzante dei sistemi di significazione può e deve proporsi come teoria dell'azione e della previsione nei contesti in cui queste interazioni vanno progettate, costruite e implementate. Si è tentato infatti di accostarsi al complesso panorama teorico e delle pratiche ludiche effettive che si schiude a partire dall'analisi delle interfacce d'ambiente e delle interazioni con il giocatore ispirandosi all'orizzonte epistemologico di "svolta", tra descrittività e normatività "elastica"[43], che la semiotica sta rivendicando all'interno dei saperi. Le prospettive ludiche, dall'ingresso nella *mimicry* alla libertà della *paidia* passando per la vertigine e la competizione, attraversano il campo digitale come la luce un gioco di specchi, e la versatilità della semiotica può aiutarci a comprenderle, esaminarle, attraversare non solo *facendoci giocare* ma *giocandole*

Note

[1] La storia delle interfacce fisiche di controllo nei videogiochi è lunga e complessa. Qui, basti ricordare il passaggio dai primi e rudimentali joystick (oggi, più che altro, *cloche* per estimatori di generi di nicchia) al più maneggevole ed ergonomico joypad "a tavoletta", introdotto da Nintendo e ormai standard continuamente revisionato ed arricchito. E' anzi ormai meglio parlare di *controller*, visto che in esso rivivono sia il principio della levetta che quello della pulsantiera, sia quello del controllo analogico che quello digitale, e così via.

[2] Kaplan e Mourthop parlano di uno spazio semantico inteso come di un insieme n -dimensionale di possibili combinazioni di senso costituibili. In questo senso le interfacce si configurano come *ambienti dell'interazione*. → "Where no Mind has gone before: Ontological design for virtual spaces", in *Proceedings of the 1994 ACM European Conference on Hypermedia technology*, (1994, Edinburgh, Scotland), New York: ACM

[3] Ci rifacciamo alla concezione teorica dei medium ritenendoli non deterministicamente ricalcata sulle tecnologie, ma definiti da contesti e pratiche d'uso. Si veda Cosenza (2004, cap. 1)

[4] I concetti di Lettore Modello e Autore Modello sono ovviamente tratti da Umberto Eco (1979) e danno ragione dei processi di previsione orientata alla pragmatica, negoziazione, interpretazione o persino stravolgimento del senso così come avvengono durante la fruizione di un testo. In questo caso si potrebbe parlare di *utente* o, meglio ancora, di *giocatore modello*.

[5] Come riferito nella nota introduttiva, i casi di pesante fisicità delle interfacce preposte al controllo del video sono innumerevoli e impossibili da enucleare in questa sede: si ricordino ad

esempio il *Power Glove*, che sostituiva il normale controller con i movimenti del braccio, i tappetini a zone attive sviluppati per il vecchio NES. Per maggiori spunti sulle capacità del gioco di "cannibalizzare" e ri-mediare le forme ludiche, cfr.

<http://joypad.multiplayer.it/articoli.php3?id=8978>

[6] Come indicato nei paragrafi precedenti, analizziamo in questa tesina le interfacce fisiche costituite dai *controller* e il modo in cui contribuiscono a fondare e supportare il *sistema formale* di interazione del videogioco. Pur riferendoci ad essere come "interfacce" per comodità, puntualizziamo che ci muoviamo in un orizzonte teorico che vedo il concetto di interfaccia affrancato dalla tecnologia e visto come *spazio interattivo*, così come esposto da Diamanti (2003) in *L'interfaccia come ambiente*. In questo senso mantenere implicite all'interno del concetto di ambiente logico le interfacce visive e le metafore ha qui una valenza di pura comodità espositiva.

[7] La funzione della vibrazione venne introdotta nei controller per *home console* da Nintendo, subito dopo l'uscita di Nintendo64: si trattava di un modulo a inserimento che si incastrava in un alloggiamento del controller, pensato per i più disparati accessori aggiuntivi. Dal Dreamcast di Sega in poi, console per la quale fu sviluppato originariamente Rez, tutte le *home console* avrebbero incluso di serie la funzione vibratile nei controller. Il modulo *Trance Vibrator*, sviluppato da Sega quasi in concomitanza con la conversione per Playstation2 di Rez, costituisce un *unicum* perché specializza la sostanza vibratile presente nel controller di serie sia per quantità che per qualità.

[8] Pur rientrando sommariamente, per caratteristiche come il sistema di controllo, nel genere dei cosiddetti "shoot'em up" o "shooters", Rez se ne distingue nettamente per l'originalità della proposta audiovisiva, per il ruolo centrale e non accessorio della vibrazione e per il concept "ritmico" di gioco. La stessa categoria di *shooter* è tutt'altro che definita e conosce numerose e sfumate variazioni sul tema in base a temi e figure, al tipo di interazione proposta dal gioco e da molte altre variabili tassonomiche che per orientarsi all'interno dei generi videoludici, come per ogni discorso sui generi, vanno considerate in maniera estremamente elastica e fondamentalmente euristica.

[9] Una differenza sostanziale dell'uso che il software *Rez* fa della funzione vibratile è quella relativa alla posta in gioco della vibrazione: se nella maggior parte dei titoli questa è una "marca" dell'interazione, un avvertimento di un cambiamento di stato, in *Rez* costituisce invece una caratteristica continua e ritmica, uno dei pilastri sensoriali dell'esperienza. La vibrazione in concomitanza con il fiatone dei personaggi, con i momenti più sostenuti dell'azione o come "rima vibratile" di eventi audio o video è una delle più amate innovazioni degli ultimi anni. In passato, alcuni titoli sono stati ri-prodotti con in mente la nuova funzione: è il caso di Mario64, messo nuovamente in commercio dopo l'uscita del modulo a vibrazione per il controller della console come *Shindou no Mario 64* (Mario64 con vibrazione)

[10] Non potendo aderire alle marche visive di appartenenza al "genere" dei vibratorii erotici, il *Trance Vibrator* ha lavorato su un piano di indeterminatezza e libertà dei programmi d'uso possibili.

[11] *BMX XXX* di Midway è solo l'ultimo e più esplicito esempio di utilizzo di temi adulti come propellente tematico di un videogioco: un uso stigmatizzato da alcuni come una corsa ai ripari rispetto allo stagnare delle evoluzioni nel game design e visto da altri osservatori come una normale e non arginabile irruzione dei temi adulti nei videogiochi e, di converso, della dimensione ludica elettronica verso le utenze più mature.

[12] Su <http://www.play-asia.com/paOS-13-71-q-70-2pn-4-14.html> è possibile visionare l'utilizzo delle foto dell'utente "pionieristica" e visionare le caratteristiche del prodotto ("*Trance Vibrator suitable for "REZ", Connects to your PS2™ USB port, Vibrates in guidance to the music, The one and only vibrator available for your video game console, Size: 115x56x32(mm), No power supply*")

required") ed altre informazioni, inclusi numerosi e interessanti commenti sui forum.

[13] L'articolo completo è disponibile online all'URL
http://www.gamegirladvance.com/archives/2002/10/26/sex_in_games_rezvibrator.html

[14] Deni suggerisce che gli oggetti vengano "bricolati" quando viene sorpassato il programma d'uso dell'oggetto "per realizzare un programma d'azione d'uso" a partire dalle proprietà morfologiche dell'oggetto. In questo senso la pratica introdotta dai giocatori è un percorso che si muove lungo le possibilità dello spazio logico senza forzarlo. → Deni, *Oggetti in azione*, Milano: Angeli (2002)

[15] Cosenza, in *Semiotica dei Nuovi Media*, (cit.) mette in guardia dalle definizioni frettolose o "modaiole" di *nuovo medium*, suggerendo una valutazione ponderata del "nuovo" basata sulla considerazione delle pratiche semiotiche reali e insistendo sul concetto di ri-mediazione.

[16] Per il concetto di ri-mediazione cfr. → Bolter / Grusin, *Remediation*, Milano: Guerini (2002)

[17] Il videogioco è considerabile come un crocevia privilegiato per lo studio delle applicazioni narrative, interattive, ludiche e estetiche. Secondo Cosenza i videogiochi "mettono a dura prova la concezione classica dell'ipertesto" (cit.). Sul videogioco sotto questa luce cfr. → Maietti, *Semiotica dei videogiochi. Critica della letteratura videoludica e proposta di un modello di analisi tra ipertesto e mondi possibili*. (Tesi di Laurea in Scienze della Comunicazione, a.a. 2002/2003)

[18] cfr. Cosenza, *Semiotica dei Nuovi Media* (cit.)

[19] Per una riflessione sulla *cosalità* delle console in rapporto alla continua evoluzione tecnologica, cfr. <http://joypad.multiplayer.it/articoli.php3?id=10770>

[20] cfr. → Matteo Bittanti, *La logica di Ludologica: "pensare con le dita"*, su www.ludologica.com

[21] cfr. Cosenza, *Semiotica dei Nuovi Media* (cit.), capitolo 1, pagina 12

[22] Non bisogna intendere qui l'evoluzione come un fattore semplicisticamente scalare dell'evoluzione tecnologica, dominato da "leggi" come la leggenda di Moore. Parte del successo riscosso in passato dal videogioco nel rielaborare mezzi tradizionali, ad esempio, è conseguenza dei nuovi dispositivi di stoccaggio delle informazioni affermatasi in quegli anni: l'affermazione dei giochi ad alta valenza narrativa o di veri e propri romanzi interattivi fu legittimata ad esempio dalla diffusione dei più capienti CD-ROM e non certo dalla qualità di programmazione dell'esperienza puramente ludica o dalla pura potenza di elaborazione dei processori. E va comunque inquadrata in logiche di genere e non ricalcata sulle tecnologie.

[23] Per una disamina dei rapporti tra industria del videogioco e del cinema alla luce della natura dei mezzi, cfr. <http://joypad.multiplayer.it/articoli.php3?id=8831>

[24] Cfr. Blasi (1999)

[25] La prova della capacità non già multi-sensoriale ma *multi-mediale* del campo digitale ai fini ludici è ampiamente dimostrata nella capacità del videogioco di ri-mediare virtualmente ogni mezzo di comunicazione esistente che si fondi sulle sostanze espressive cui, dato il contesto, può "fare presa". Per l'approfondimento sui concetti di forma e sostanza dell'espressione si rimanda ovviamente a Hjemslev (1987).

[26] Persino la radio è stata cannibalizzata, per quanto re-inserita in un mondo chiuso, dal

videogioco. In Grand Theft Auto, un titolo famoso per i temi spiccatamente pulp e la violenza narrata e giocata e nel quale una parte enorme del tempo totale di gioco viene speso alla guida di vetture, il momento della guida è anche il momento della ri-mediazione della radio: i giocatori possono infatti scegliere diverse stazioni d'auto che trasmettono come radio reali del repertorio musicale assai vario. Il seguito di GTA, GTA: Vice City, porta all'estremo questa ri-mediazione: i designers operano una vasta selezione di hit musicali degli anni '80 da far trasmettere alle emittenti interne al gioco, e una compilation di svariati CD di classici confezionati come "GTA soundtrack" vengono venduti a breve sia nei negozi di videogiochi che in quelli di musica (superfluo fare notare che anche le logiche commerciali si orientano ormai verso negozi che convergono pienamente nel concetto di "media store"?).

[27] Illuminante è a tal proposito è l'esempio della periferica EyeToy di Sony: il giocatore viene ripreso da una telecamera, elaborato dalla console e riportato sullo schermo come protagonista dei giochi preposti a tale funzione. Altro esempio è quello di Singstar, un gioco ancora in uscita che sfrutterà la periferica EyeToy e la integrerà con il karaoke per fare cantare e vedere sullo schermo i giocatori. Ma EyeToy ha le potenzialità per recuperare anche la dimensione della *Mimicry* di Caillois, il portato del *role-playing*: con la periferica e il prossimo titolo di Harry Potter i bambini potranno interagire con il gioco sullo schermo dopo essersi opportunamente mascherati e truccati. Notare a tal proposito che Playstation2 dispone di uscite digitali per riversare dati video in uscita.

[28] Un esempio particolarmente indicativo della natura "sfumata" del rapporto tra reale e digitale è quello di certi titoli calcistici sviluppati per le arcades, per giocare ai quali gli avventori disponevo del canonico schermo e della leva di controllo del giocatore, ma soprattutto di una pedana con un vero pallone attaccato a un sensore da calciare per attivare il tiro dell'alter ego su schermo. Per quanto grezzo e snaturante, si tratta di un vero e proprio tentativo di ri-ludizzazione della pratica calcistica. In altri casi, era la boxe a essere rimediata, per quanto inserita in contesti figurativi tipici dei super eroi nipponici.

[29] Per lo sviluppo della Semiotica delle Passioni ci riferiamo in particolare a Greimas/Fontanille (1991). In studi recenti, Fontanille (1999) ha proposto una classificazione semiotica dei sensi che non parta dalle sorgenti univoche tradizionali della percezione (vista, udito, etc.) ma dalle configurazioni passionali della sensorialità umana, basata anche e soprattutto dalla convergenza di respirazione, battito e tatto. Come vedremo, *Rez* costituisce un banco di conferma per interpretazioni di questo tipo. Fontanille parla inoltre di *sincretismo* dei *modi semiotici* distinguendolo dalla *sinestesia* degli *ordini sensoriali*.

[30] cfr. Greimas/Courtes (1986)

[31] A proposito dell'errata modellizzazione del controller Microsoft è possibile citare → Fontanille (1995): "se l'impronta anatomica può essere interpretata come un *dover fare*, o come un *non poter non fare*, questa modalizzazione dell'appropriazione individuale si basa su una costruzione astratta, stilizzata e stereotipica, del modo di fare dell'utente", cit. in Pozzato (2001, cap. 23)

[32] Com'è chiaro, il videogioco (o comunque una parte fondamentale della sua natura e dei suoi generi) costituisce un'istanza di narrazione esplicitamente in sfida con il giocatore. I *game designers* devono fronteggiare sistemi capaci di premiare il merito dei giocatori e di impedire l'accesso ai non meritocratici, ma sempre evitando la sensazione di infierire contro il giocatore e fornendogli un accurato feedback.

[33] E' noto che molti degli standard Nintendo per le sue interfacce discendono direttamente dal game design di titoli sviluppati per offrire nuovi tipi di esperienze, di cui i controller sono escrescenze praticamente dirette.

[34] Per il concetto di feedback rimandiamo a Diamanti (2003)

[35] cfr. Diamanti (cit.)

[36] cfr. Diamanti (cit.)

[37] Per un'importantissima classificazione teorica delle dimensioni e sfere del gioco, necessaria alla comprensione della sfuggevole e insieme ampiezza del concetto di gioco, cfr. Roger Caillois (1967).

[38] cfr. Fontanille, cit. (1999)

[39] cfr. la nota 29

[40] Al livello della percezione comune più bassamente intesa il tasso di pregiudizio nei confronti del videogioco, visto come una perdita di tempo alienante, è almeno pari alla diffidenza dei più nei confronti della materia semiotica, superficialmente vista come aleatoria o "troppo teorica" a volte anche da chi l'ha scelta nel suo corso di laurea. ☺

[41] Volli parla di *multispazialità* delle interfacce → Volli, "Le spazialità di Internet", in R. Antonucci e Pedemonte (a cura di), *Il Tao del Web*, Genova: il Melangolo (2003)

[42] cfr. Fabbri (2003)

6. Bibliografia essenziale

Blasi, G.

1999 *Internet. Storia e futuro di un nuovo medium*, Guerini, Milano

Cosenza, G.

2003 *Semiotica dei Nuovi Media*, Editori Laterza, Roma-Bari

Diamanti, S.

2003 "L'interfaccia come ambiente", in *Versus*, numero monografico a cura di G. Cosenza.

Eco, U.

1979 *Lector in Fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano

Fabbri, P.

2003 *La svolta semiotica*, Editori Laterza, Roma-Bari

Fontanille, J.

1999 "Polisensorialità e autonomia della dimensione figurativa", in Basso, P. e Corrain, L. (a cura di), *Eloquio del senso. Dialoghi semiotici per Paolo Fabbri*, Costa & Nolan, Ancona-Milano

Greimas, A. J., Courtes, J.

1986 *Dizionario Ragionato della teoria del linguaggio*, La Casa Usher, Milano

Greimas, A. J., Fontanille, J.

1996 *Semiotica delle passioni: dagli stati di cose agli stati d'animo*, Bompiani, Milano

Hjemslev, L.

1987 *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Einaudi, Torino

Pozzato, M. P.

2001 *Semiotica del testo: metodi, autori, esempi*, Carocci, Roma