

## **La casa vuota dell'assassino Barthes, Deleuze, Lacan e i videogames**

*di Francesco Galofaro*

CUBE – Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica

### **Dezmond. Una lettura di Assassin's Creed 2**

*Dario Compagno*

Milano, Unicopli, 2012, pp.181, € 17.00

L'evoluzione dei videogiochi non è altro che la loro continua emancipazione da Tetris.

Dario Compagno

#### 0. Caratteri dell'opera

Il volume di Dario Compagno riserva due sorprese, rispettivamente al principio e alla sua conclusione, come in ogni buon intreccio. E in effetti, oltre ad essere una analisi semiologica di un videogioco, perché di questo si tratta, il libro è anche un racconto del videogioco stesso, una sua proiezione lungo l'asse lineare del significante che informa di sé l'analisi stessa. Una mossa funzionale alla fruizione del libro: non occorre conoscere il gioco per comprendere ed apprezzare il volume. In tutti i casi, il libro si rivolge a lettori molto diversi. Certamente, a chi apprezza videogames come *Assassin's Creed 2*, in cui il giocatore è invitato ad immedesimarsi in (almeno) un avatar, un personaggio del quale controlla, parzialmente, le scelte, e che è chiamato a far “crescere” entro un percorso narrativo più o meno determinato. In questo senso il libro si caratterizza come una operazione di critica videoludica semiologicamente orientata. Un secondo lettore è interessato al videogame come oggetto di indagine teorica o di speculazione filosofica. E' lo scienziato sociale, che attraverso il videogioco cerca di comprendere qualcosa di più del giocare. A questi Compagno offre una prospettiva semiotica più ampia intesa

ad evidenziare il legame del videogioco con altre forme di espressione e, in ultima analisi, con la cultura. Infine, Compagno si rivolge alla propria comunità scientifica, quella dei semiotici non necessariamente interessati ai giochi, con proposte metodologiche paradossalmente tradizionali e provocatorie al tempo stesso.

## 1. Barthes

Il lettore noterà che il titolo del libro, “Dezmund”, contiene una curiosa sostituzione grafica, di una “s” con una “z”. Per quanto motivata dalla (con-)fusione dei due *avatar* protagonisti del gioco, Desmond ed Ezio, il titolo allude ad *S/Z*. Ed è questa la prima sorpresa: recuperare i metodi di analisi critica di Roland Barthes (1970). E infatti il primo capitolo del libro è una pregevole sintesi divulgativa del metodo di Barthes: lo sguardo straniante del critico; l'opposizione tra denotazione e connotazione; la *topica* di *S/Z*, che, per dirla con Marrone (1994:190) consiste in “una riserva di motivi ricorrenti e al contempo una griglia formale che permette la formulazione di discorsi sostanzialmente analoghi”, è presentata nei suoi codici proairetico, semantico, culturale, ermeneutico e simbolico. Una particolare attenzione è dedicata alle *lessie*, i ritagli arbitrari, le zone di lettura con cui chi rilegge scompone e rallenta il testo. Nell'economia dell'analisi di Compagno, le *lessie* hanno una funzione originale rispetto a quella di Barthes, perché sono il fondamento dell'operazione di *proiezione* dal videogioco, in cui la componente verbale è presente ma non è l'unica, al testo analitico. L'intero testo videoludico è così scomposto e ricomposto, ritradotto, in un testo lineare.

L'introduzione espone alcuni tra quegli obiettivi dell'autore che hanno orientato la scelta del metodo. Si tratta di una operazione critica volta ad inquadrare, con sguardo semiotico, le relazioni del videogioco con altre forme di espressione a torto considerate più “nobili”, come la letteratura, o che, nel corso della propria storia, hanno dovuto emanciparsi dal pregiudizio intellettuale circa la loro “popolarità” o “commercialità”, come il cinema. Una operazione non scontata, dato che la ludologia è in parte orientata a sottolineare l'alterità del videogioco rispetto ad altre forme di espressione, escludendo quei punti di vista che non fanno parte di una ristretta *koinè*. Una scelta che, rileva Compagno, rischia di ritardare l'emancipazione del videogioco stesso rispetto agli interessi delle scienze sociali.

Con questo orientamento di fondo, le rimanenti 142 pagine del volume sono dedicate a tagliuzzare il gioco in fettine sottilissime, e a ricostruire, per ciascuna di esse, la tipologia di azione, gli enigmi che sottende, i riferimenti alla cultura e alla storia (inevitabili, dato che il gioco è ambientato nell'Italia del Rinascimento), i significati e talvolta (con la dovuta parsimonia) i simboli più o meno nascosti. Fortunatamente, l'autore non cerca di vedere i cinque codici in azione sempre e tutti insieme - errore tipico di chi vuole goffamente nobilitare il proprio oggetto di studio e finisce per decostruire la playstation. Al contrario, Compagno porta avanti la propria micro-analisi con garbato *understatement*, introducendo strada facendo gli strumenti semiotici suppletivi che gli occorrono, e solo in conclusione propone una

interpretazione complessiva, fondata su quel che ha trovato. La critica non è apologia: Compagno vede i pregi del gioco e ne sottolinea i difetti. Questi consistono, essenzialmente nella ripetitività dei programmi di azione della seconda parte, non supportati da una articolazione delle motivazioni nella trama; nella stereotipicità del *siculish* che, nel doppiaggio originale, connota la parlata dei personaggi, siano essi Lorenzo il Magnifico, Niccolò Machiavelli o Leonardo Da Vinci, e che cozza con una ricostruzione storico-figurativa dell'Italia rinascimentale molto dettagliata e gradevole, ben al di sopra dello standard che caratterizza, ad esempio, il cinema di Hollywood. Tuttavia, la mafia e gli spaghetti si perdono nella traduzione italiana e, nel nome della comune cultura videoludica, si perdona anche il riferimento a Super Mario, *the original italian stereotype since 1985*. Comparativamente, Compagno non risparmia critiche al governativo *Gioventù ribelle*, finanziato dal ministero della gioventù. Del resto, Compagno è consulente ed applica la semiotica ai nuovi media: la sua professione è migliorare, non certificare l'esistente.

## 2. Regia e libertà

Compagno è un virtuoso del vintage. Se si può fare della critica del videogioco, dimostriamolo scomodando il più grande critico letterario della tradizione semiotica. Tuttavia, Compagno non evita di intervenire in alcuni dibattiti attuali sul visivo e i nuovi media. A rigore non potrebbe, se si limitasse ad impiegare il metodo di Barthes; l'autore non esibisce tutti gli strumenti teorici che impiega, forse anche per non appesantire la lettura. Alcune tra queste questioni mi interessano particolarmente perché me ne sono occupato da vicino: mi riferisco alla relazione interattiva tra personaggio e giocatore – cfr. Galofaro (2005). Una questione spinosa per molti aspetti: se per alcuni autori l'interattività definisce il confine della narratività di tipo tradizionale, la sostituzione del lettore-modello del testo con quella di utente-modello si rivela una nozione per molti versi insoddisfacente (cfr. Diamanti 2003) in quanto l'interazione con la macchina non può essere considerata riduttivamente e genericamente “usare un computer”: occorre senz'altro specificare di che cosa si tratti. In Galofaro(2003) notavo che, nei 1<sup>st</sup> person shooter come gli ormai preistorici *Doom* e *Deus Ex*, l'interattività non consiste tanto nella libertà del giocatore di decidere della *trama* di una narrazione che talvolta è inesistente, talaltra è univoca proprio come in un qualunque racconto, quanto piuttosto nella “regia”: alcune scelte dell'enunciazione cinematografica sono *delegate* dall'autore del gioco al giocatore. A quel che so, sono stato il primo ad usare il termine *meta-regia* per inquadrare questo fenomeno; d'altro canto altri autori hanno generalizzato questa mia osservazione, valida per un *genere specifico di gioco*, all'universo dell'enunciazione videoludica: “la particolarità dell'atto di enunciazione ludica è che il testo prodotto dall'enunciatore primario (...) deve predisporre al suo interno un'enunciazione secondaria, in cui il giocatore assume il ruolo di co-enunciatore” (Meneghelli 2006:85). Ora, questa generalizzazione in realtà non è valida: per giochi come *Deus ex* e come *Assassin's Creed 2* funziona; assai meno in altri casi. Nelle versioni

elettroniche degli scacchi è assente o molto limitata (visione della scacchiera in 2D/3D; scelta del set; possibilità di ruotare la scacchiera) e non sembra troppo importante, mentre è più interessante la possibilità di intervenire sulla temporalità della partita, scegliendo uno stile di gioco per la macchina o riportando indietro e avanti la “trama” del gioco. Anche in *Tetris* o *Pac-Man* il giocatore non ha pressoché nessuna scelta enunciazionale. Le scarse possibilità meta-registiche e l'inconsistenza narrativa non hanno impedito il successo di *Angry Birds*.

In genere – e qui concordo pienamente con Compagno - l'apologia della supposta libertà di decisione e di azione lasciata all'utente è in realtà irrilevante, perfino ideologica. Al contrario, il gioco è un *sistema di regole* che limita l'onnipotenza dell'utente. E' proprio quel che l'utente *non può fare* a rendere interessante il gioco, sia dal punto di vista delle inviolabili leggi fisiche del mondo simulato, sia da quello degli enigmi che deve risolvere per poter avanzare: è perché non posso attraversare i muri che sono costretto a trovare un modo per aggirarli.

Tuttavia, la *meta-regia* ha un ruolo importante in *Assassin's Creed 2*. Compagno nota una opposizione tra la visione in terza persona e quella in prima persona. La semi-soggettiva videoludica che caratterizza il gioco in terza persona non è paragonabile ad una semi-soggettiva del cinema: la prima è continua e accompagna il movimento del protagonista laddove la seconda è piuttosto un sintagma che marca il dialogo tra due personaggi in una situazione statica. Anche la prima persona videoludica non è paragonabile ad una soggettiva cinematografica: laddove il cinema costringe solo per breve tempo uno spettatore passivo nei panni di un personaggio (Metz 1995), l'interattività permette soggettive molto più lunghe. Come nota Compagno, in *Assassin's Creed* una grammatica della regia cinematografica marca alcuni inserti narrativi in cui non vi è interattività, la quale è invece contraddistinta invece dalla “terza persona”, che ri-aggancia il giocatore al proprio avatar (embrayage/débrayage). Questa scelta è funzionale alla trama, nota sempre l'autore, poiché complessivamente essa tematizza la negazione del libero arbitrio. Il giocatore, attraverso un avatar<sub>1</sub> (Desmond) è chiamato a rivivere, senza modificarle, le gesta dell'assassino rinascimentale Ezio (avatar<sub>2</sub>), il quale era predestinato a compiere una profezia. Il giocatore non ha alcun controllo sui programmi narrativi del gioco e il suo compito è solo quello di far avanzare l'avatar<sub>2</sub> lungo un percorso a ostacoli prestabilito, perché un destinante (Minerva) possa far pervenire un messaggio all'avatar<sub>1</sub>, per suo tramite.

Vi è poi, a mio parere, un'ulteriore caratteristica della terza persona che la rende rilevante nel caso di *Assassin's Creed*. Come nota Compagno, il gioco si fonda su di una opposizione tra spazi striati terrestri e spazi lisci sopraelevati. La distinzione tra i due tipi di spazi è quella di Boulez (1966) ripresa attraverso Deleuze e Guattari (1980) che ne fanno una questione di libertà di navigazione offerta dai secondi rispetto ai primi. Ora, a me sembra che la scelta della terza persona sia funzionale alla cattura di porzioni più ampie del panorama rinascimentale, ricostruito con tanta acribia. Instaura dunque un punto di vista particolarmente efficace. Non si tratta solo di spettacolo: sappiamo da Jakobson che la distinzione prima/terza persona marca quella tra lirica ed epica in poesia. Ma qui siamo in una situazione

visiva: che dire? Massimo Maietti (2005) vede un legame tra la prospettiva rinascimentale - e la nuova visione del mondo che instaura - e i first person shooter, che realizzano un effetto di senso aggettante dello spazio. Al contrario dei 1<sup>st</sup> person shooter, i 3<sup>rd</sup> person come *Assassin's Creed 2* rappresentano uno spazio in sfondamento. A differenza di quanto accade in poesia, qui l'opposizione rilevante è tra epico (3<sup>rd</sup>) e orroristico (1<sup>st</sup>). Ad ogni modo, vi è senz'altro un afflato epico nella visibilità costruita da *Assassin's Creed*.

Molte tra queste osservazioni non sono trascurate da Compagno, altre potrebbero forse essere integrate nella sua analisi; in tutti i casi, il metodo di Barthes non è sufficiente per evidenziarle ed occorre ricorrere ad altri strumenti (Deleuze, Metz); ma neanche questo basta: spero che Compagno sia d'accordo con me nel ribadire che occorre integrare la teoria semiotica con uno studio dei regimi di visibilità nei videogiochi che vada oltre quanto scritto da Metz e da Casetti (1988) a proposito del cinema: con il passaggio dall'impersonale enunciazione cinematografica a quella del videogioco interattivo il linguaggio registico cambia, si arricchisce di possibilità inedite e la vecchia sintagmatica diviene la base per nuovi effetti di senso.

Un altro strumento semiotico che Compagno impiega, ma che in Barthes non si trova, è la tematica dell'*enunciazione enunciata* - Metz (1995) - e dei diversi livelli di realtà. In Galofaro (2005:76) scrivevo che la simulazione non simula il mondo reale: simula tramite leggi (che sono segni) il modo di funzionare di altri segni che costituiscono a loro volta un effetto di realtà, rendendo il mondo simulato interpretabile come "reale". Ma se è così, nulla impedisce di inserire una simulazione in una simulazione, e Compagno è molto abile nel condurre questa analisi a fondo. Ciò che caratterizza il gioco è il fatto che attraverso il sincretismo tra i due avatar (Desmond ed Ezio) e all'*indeterminazione e all'indecidibilità del punto di vista* che ne segue, i due livelli di realtà non rimangono distinti, ma collassano l'uno sull'altro. Questo spinge il giocatore a riflettere, a propria volta sullo statuto semiotico della simulazione e sul legame tra essa e la propria realtà, e costituisce uno degli effetti più efficaci del gioco.

### 3. Perché Barthes?

Ma se gli strumenti di Barthes non sono sufficienti a catturare la complessità di un videogioco interattivo, perché mai un giovane semiotico cresciuto nell'ambito accademico italiano, ossia nella contrapposizione Eco/Greimas (equivalente semiotico di quella tra eretici e ortodossi, trozkisti e stalinisti, Barabba e Gesù, pasta liscia e rigata) dovrebbe rispolverare l'archeologia metodologica della sua disciplina?

Certamente, una risposta risiede nel carattere programmatico dell'opera di Compagno, manifesto dimostrativo di una *nouvelle critique* videoludica. Bisogna però aggiungere che tanto la scuola di Eco quanto quella di Greimas sembrano dibattersi in un vicolo cieco epistemologico. A paragone delle scelte che caratterizzano il secondo strutturalismo, quello degli anni di Barthes - cf. Marrone (1994:117 e ssg.) - la semiotica contemporanea opera una restaurazione conservatrice, issando di nuovo e sempre "il" soggetto in

sella al cavallo del discorso. Un soggetto che nella tradizione strutturalista non preesisteva al sistema linguistico, antropologico, che ne determinava l'identità differenzialmente e posizionalmente. Un soggetto debole, se non inesistente, sottoposto a processi di inesausta individuazione (Simondon 2006).

Oggi restaurano il soggetto i semiotici francesi, che hanno relegato la struttura entro i ristretti confini del testo, rinchiudendolo in una più ampia cornice fenomenologica alla ricerca, a monte, dei legami con un qualche soggetto pre-semiotico presupposto dal senso – Greimas e Fontanille (1991: tr. it pp. 16 e ssg.). Una scelta che ha comportato una proliferazione del metalinguaggio, pregiudicando gravemente la comprensione interdisciplinare. Dal canto loro, gli italiani hanno cercato di ridare un ruolo al soggetto a valle del testo, dal lato dell'interpretazione, o sotto forma di un principio di razionalità pragmatica (alla Grice, alla Austin), o in quanto “mente” dotata di una struttura cognitiva a priori da un punto di vista psicologico. Possiamo interpretare queste tendenze come una scelta reazionaria rispetto agli eccessi di un furore iconoclasta, quello dello strutturalismo, e alla sua rovinosa caduta; in tutti i modi, è una scelta che allontana dal problema del senso in sé, per cercare un senso *alibi*. Inoltre, la fondazione cognitivista porta inevitabilmente allo scacco della critica: come spiegare quel che di unico ha un testo letterario, cinematografico, interattivo, se il nostro metodo è improntato alla ricerca di vincoli mentali che distinguono il dicibile e il sensato per natura dall'indicibile e dall'insensato? Come spiegare Schönberg se siamo convinti che la nostra “mente musicale” ha la struttura della musica tonale, come spiegare Battiato se pensiamo che le sue metafore oltrepassino ogni limite cognitivo della comprensione?

Tutto sommato, il recupero di Barthes ha un senso anche positivo. Ad ogni scelta metodologica noi acquistiamo qualcosa, e qualcosa perdiamo. Rispetto a Greimas, il punto di vista di Barthes non è solo più pratico e rapido da spiegare al neofita lettore. La topica di Barthes mostra come porre alcune domande cruciali al testo, domande che acquistano in pregnanza quel che perdono in universalità, ed evitano il rischio di superficialità di certe analisi a *la manière de* (Floch, Greimas, Eco). Riprendere chi ha costruito dal nulla o quasi l'edificio semiotico vuol dire infatti comprenderne gli interrogativi, senza limitarsi a ereditarne passivamente gli strumenti.

#### 4. Seconda sorpresa: strutturalismo e psicoanalisi

La seconda sorpresa del lavoro di Compagno è che, tra gli strumenti che impiega senza dichiararlo, ci sono Deleuze e Lacan, e in particolare due testi: l'analisi lacaniana del racconto di Poe *La lettera rubata* – in Lacan (1966) - e la lettura che ne fa Deleuze (1973), che hanno influito su un'intera generazione, nel bene o nel male – cfr. Eco (1968:332).

In sostanza, Compagno riprende fedelmente la concezione di Lacan e di Deleuze rispetto alla *dinamica* del racconto. Perché una struttura “si metta in moto” e dia origine alla narrazione, occorre un oggetto x, qualcosa che manca, che non è al proprio posto, e che Deleuze chiama *casa vuota*, riprendendo un termine della linguistica diacronica usato per la prima volta

in Martinet (1938). La *casa vuota* perturba l'equilibrio del sistema fonologico, semantico, sociale ... Essa causa il suo mutamento, alla ricerca di un nuovo equilibrio. La struttura generale della correlazione fonologica vede serie orizzontali intersecate da ordini verticali; allo stesso modo, la casa vuota fa da tramite per (almeno) due serie distinte che rinviano l'una all'altra (ad esempio: significanti – significati). Nel caso di *Assassin's Creed 2*, le due serie identificate da Compagno sono, rispettivamente, quella delle repliche del protagonista – Ezio, Desmond, il fratello Federico, il padre Giovanni – appartenenti alla setta degli assassini, e quella dei doppi speculari, appartenenti all'opposta fazione dei templari (la famiglia dei Pazzi, Vidic). La casa vuota è “la mela” (quella dell'Eden, che garantisce una sorta di onniscienza). Essa è l'oggetto-x che attraversa i codici senza entrarne a far parte anzitempo, col rischio di inceppare il meccanismo del racconto. “I giochi– scrive Deleuze (tr. it. p. 104) – hanno bisogno della casa vuota, senza di che il meccanismo non potrebbe procedere né funzionare”. Compagno esemplifica con il gioco del quindici il meccanismo della casa vuota. In effetti, vien da commentare, anche nel gioco del quindici la casa vuota è condivisa da due serie: quella lineare, algebrica, dei numeri da uno a quindici; quella topologica, che li dispone in righe di quattro case. Il gioco richiede che la casa vuota ritorni al proprio posto al momento giusto, né prima né tantomeno dopo che il giocatore abbia riordinato le due serie secondo il duplice ordine algebrico e topologico. Compagno ha scritto che la storia del videogame è una progressiva emancipazione da tetris; d'altro canto, sostiene anche che la struttura di ogni gioco (tetris compreso) è quella del gioco del 15.

##### 5. L'assassino sul lettino

L'ultimo atto di apostasia commesso da Compagno è offrire una interpretazione psicoanalitica di *Assassin's Creed 2*. In un certo senso, è una conseguenza del metodo che ha adottato. Eco (1968:331) ci aveva avvertiti: se improntata a dimostrare l'esistenza di una struttura generale, “ogni ricerca si rivelerà vera e fruttuosa nella misura in cui ci dirà *quel che sapevamo già*”. Occorre stabilire tuttavia se quel che noi semiotici sappiamo benissimo è poi così ovvio per il resto dell'universo. Ma perché Lacan non può essere nominato? In fondo, lui è la casa vuota che mette in moto l'analisi del racconto. I più coraggiosi tra noi se ne occupano in nota. Certamente, il suo ruolo è controverso perfino tra gli psicoanalisti. Inoltre, degli eredi di Lacan in Italia si occupa periodicamente la magistratura, almeno sotto un profilo fiscale. Più in genere, la psicoanalisi non è di moda da almeno trent'anni. In seguito alla crisi dello strutturalismo linguistico fu lo stesso Lacan, preoccupato per il futuro della propria opera, a sostituire la topologia al linguaggio nel ruolo di struttura fondamentale dell'inconscio – cfr. ad es. Lacan (1973). Su Lacan pesano infine le critiche di Eco (1968), che lo accusa di avere in realtà affondato lo strutturalismo a partire da una gnoseologia nichilista.

Ma Compagno non dimostra affatto che Edipo ha il complesso di Edipo, perché si occupa di un videogioco. Certo, una pertinenza psicoanalitica è

quasi ovvia, visto che si tratta essenzialmente di una storia di formazione: la morte del padre, il crollo psicologico della madre (entrambi in funzione di super-io, naturalmente) e la conseguente rovina della famiglia lo distolgono da una promettente carriera di libertino; in un primo tempo cerca vendetta, ma infine matura e il suo obiettivo diviene una comprensione completa su un piano metastorico (ossia: vorrebbe diventare un semiologo ma non lo sa, perché vive nel Rinascimento). Ma quel che rende originale l'osservazione di Compagno è che non è "il protagonista" a comportarsi in modo freudiano, ma il sincretismo tra due distinti *avatar*, due *doppi* del giocatore. E' la coppia Desmond/Ezio a funzionare come una opposizione Io/Es. Non è un fatto né banale né scontato, specie se ci si chiede come mai.

Si può forse andare oltre il racconto, trattandosi di un gioco interattivo. Per essere una interpretazione psicoanalitica, infatti, quella di Compagno trascura almeno in parte di trarre conclusioni dalla sessualità del protagonista., che pure descrive nel dettaglio. Come Compagno nota, il ruolo delle donne nel racconto è marginale. Esse sono tutt'al più aiutanti, ma non costituiscono figure all'altezza del desiderio di Ezio, assillato da figure femminili irraggiungibili – una madre fredda e catatonica; una dea onnipotente. Prima del trauma, Ezio seduce una ragazza più che disponibile, ma l'interattività della scena è ridotta al minimo indispensabile. In seguito, nel caso di Rosa, l'opportunità di un rapporto erotico è frustrata dalle circostanze. Ezio, l'ES di Desmond, è chiaramente frustrato su di un piano sessuale. Come reagisce?

Scriva Compagno che ad Ezio non è data l'opportunità di uccidere il padre, assassinato da altri. Per vendicare il padre, Ezio ne veste i panni (prende il suo posto nella serie); la prima arma della sua vendetta è *la spada*, in precedenza non utilizzata (strano che Compagno non l'abbia annotata tra i codici simbolici ...); ancora, per utilizzare l'arma tradizionale dei templari, ereditata *dal padre*, egli deve passare attraverso uno scherzo di Leonardo Da Vinci, che finge di tagliargli un dito. Ora, il dito mozzato è proprio un classico. Leggiamo Deleuze:

Catastrofi proprie dell'ordine simbolico strutturale rendono conto delle perturbazioni evidenti del reale e dell'immaginario: così come nel caso dell'Uomo dei lupi come lo interpreta Lacan, il tema della castrazione risorge nel reale, sotto la forma allucinatoria del dito mozzato, perché rimane non simboleggiato ("preclusione") -Deleuze (1973, tr. it. p. 93).

In sostanza, anche se le sue motivazioni coscienti – quelle che il gioco gli attribuisce – sono sempre nobili, Ezio è pur sempre uno psicotico impotente che penetra le proprie vittime con un feticcio del pene uccidendole per vendicarsi e scaricare abreattivamente la propria frustrazione. Come mai noi videogiocatori lo impersoniamo tanto volentieri? Non è certo un'eccezione: penso alla scena ambientata in discoteca in *Deus Ex*, e più in genere ad un gioco ostentatamente sciovinista come *Duke Nuk'em*. Non si spiega neppure con il fatto che i videogiocatori sono maschi, un fatto peraltro non vero anche perché se le donne non fossero capaci di immedesimarsi in uno sguardo maschile sulle donne, la fotografia di moda non esisterebbe. Neppure la cosa può essere spiegata con il fatto che il gioco si rivolge ad adolescenti, altra



sciocchezza, anche se è vero che il precariato ci mantiene in uno stato di adolescenza coatta fino a cinquant'anni. Una ipotesi culturologica più interessante consiste forse nel pensare che le spiegazioni psicoanalitiche siano ormai talmente integrate in molta *fiction* sull'omicidio seriale al punto da strutturare la morale di questo tipo di giochi: si tratterebbe pertanto di una sorta di psicoanalisi folk, così come esiste una fisica folk; l'ipotesi però non regge perché la psicoanalisi non è esplicitamente tematizzata nel gioco, che al contrario cerca di fornire una serie di motivazioni morali coscienti e valide all'agire di Ezio (proprio per questo l'interpretazione di Compagno è così interessante). Sarebbe semplice riportare il problema alla replica del piacere dei giochi a tema bellico dell'infanzia. Ma questo non elimina il problema: perché la simulazione interattiva di atti violenti non suscita problemi morali in una coscienza ormai adulta e dotata di una struttura morale ben formata? Forse perché anche noi desideriamo i corpi femminili simulati. Forse perché non possiamo averli. Forse perché il gioco induce in noi uno stato psicotico (relativo, s'intende, agli oggetti della simulazione) attraverso la limitazione della nostra libertà di soddisfare il desiderio. E chi ha stabilito queste limitazioni?

Come ho scritto, Compagno attribuisce il ruolo del super-io ai genitori di Ezio, ma questo è vero solo al livello della trama: si può andare più a fondo? Premesso che la seguente è una mia personale considerazione che l'autore del volume non è detto condivida, riflettiamo su un punto: chi ha deciso il dover-essere e il dover-fare dei personaggi? Chi è l'istanza testuale che impone il suo "si deve" al giocatore? E' lo stesso che ha posto la fisica del mondo simulato, e ha stabilito ad esempio, nel caso di *Assassin's Creed 2*, che è possibile lanciarsi dal campanile di Giotto senza conseguenze, come nei sogni. Essenzialmente, il super-io è il programmatore. Liberati da questo ingombrante fardello, esternalizzata la nostra morale, nulla è più facile che sbarazzarsi di un imperativo categorico. E difatti, nota correttamente Compagno, se non adottiamo comportamenti psicopatici nel gioco è solo perché e nella misura in cui questi vengono ostacolati da una folla di comparse che ci stigmatizza socialmente, intralciando i nostri piani – un'altra decisione del programmatore. Esistono difatti molti videogiochi come *Assassin's Creed 2*, basati su una contro-morale, come il vecchio *Thief*, o semplicemente amorali, in cui ci viene richiesto di rubare automobili o investire i passanti (*Carmageddon*), per non parlare di quei giochi in cui si prendono le parti dei nazisti, o dell'imperitura pornografia. Il solo limite è la relazione tra mercato potenziale e spese legali. Sia chiaro: se accomuno giochi tanto diversi tra loro non è per fare del moralismo a buon mercato. Al contrario, vorrei sottolineare come la delega della libertà ad una istanza superiore (Dio, la Legge) che ci liberi dal fardello della responsabilità di scegliere è un fenomeno *reale*, dunque non c'è nulla di strano se essa si ritrova allo stesso modo nelle simulazioni. L'errore è credere che ciascuno di noi disponga di quel che poc'anzi ho chiamato una "struttura morale ben formata" individuale. Non si tratta certo di una mia scoperta: questa conclusione caratterizza una parte dello strutturalismo rispetto ad altri punti di vista etico-ideologici in voga nei decenni successivi, ed è, a mio parere, ancora attuale.

## 6. In conclusione

Sicuramente, tra i libri sul problema dei videogiochi, quello di Dario Compagno è il più originale dal punto di vista del metodo – un vintage d'attualità, vista la crisi epistemologica transdisciplinare delle scienze sociali e dell'interpretazione offerta, in chiave psicoanalitica. Quello dei videogiochi è un tema che apre spazi di confronto e discussione feconda e originale per il futuro della semiotica. Senza dubbio non tutte le scelte di Compagno sono condivise universalmente, ma si rivelano al fine mai noiose e sempre stimolanti. *Last but not least*, le competenze narratologiche della semiotica si dimostrano una volta di più un ottimo candidato per il *game design* del futuro, nella misura in cui continueremo ad emanciparci da Tetris.

## Bibliografia

- Barthes, Roland  
1970 *S/Z*, Parigi: Seuil (tr. it. 1973: *S/Z*, Torino, Einaudi).
- Bittanti, Matteo e Morris, Sue,  
2005 *Doom. Giocare in prima persona*, Milano: Costa e Nolan.
- Boulez,  
1966 *Relevés d'apparenti*, Paris: Seuil (tr.it 1968: *Note di apprendistato*, Torino: Einaudi).
- Casetti, Francesco  
1988 *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milano: Bompiani.
- Cosenza, Giovanna (a cura di)  
2003 *Semiotica dei nuovi media*, VS 94/95/96, Milano: Bompiani.
- Deleuze, Gilles  
1973 “De quoi on reconnaît le structuralisme?” in Chatelet F. (a cura di) *Histoire de la philosophie*, vol. VIII, Hachette, Paris (n. tr. it. 2000: “Da cosa si riconosce lo strutturalismo?” in *Semiotica in nuce I*, Roma: Meltemi).
- Deleuze Gilles e Guattari Felix  
1980 *Mille Plateaux*, Paris: Minuit.
- Diamanti, Simone  
2003 “L'interfaccia come ambiente”, in Cosenza (2003:83-98).
- Eco, Umberto  
1968 *La struttura assente*, Milano: Bompiani.
- Galofaro, Francesco  
2003 “Giocare in un mondo simulato. Osservazioni sulla regia interattiva”, in Cosenza (2003:113-134).  
2005 *Doom. Giocare in prima persona*, in Bittanti e Morris (2005: 53-77).
- Greimas, Algirdas J. - Fonanille, Jaques  
1991 *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme*, Paris: Seuil (tr. it. 1996: *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d'animo*, Milano: Bompiani).

Lacan, Jacques

1966 *Écrits*, Paris: Seuil (tr. it. 1974: *Scritti*, Torino: Einaudi).

1973 *Scilicet*, no. 4: 40 n. I.

Maietti, Massimo,

2005 “Doom, la prospettiva rinascimentale e la soggettiva videoludica”, in Bittanti – Morris (2005:13-32).

Marrone, Gianfranco

1994 *Il sistema di Barthes*, Milano: Bompiani.

Martinet, André

1938 “La phonologie synchronique et diachronique”, in *Conférences de l'Institut de linguistique de l'Université de Paris*, 6.53.

Meneghelli, Agata

2007 *Dentro lo schermo. Immersione ed interattività nei God Games*, Milano: Unicopli.

Metz, Christian

1995 *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, Napoli, Edizione Scientifiche Italiane.

Simondon, Gilles

2005 *L'individuation à la lumière des notions de formes et d'information*, Grenoble: Jérôme Millon (tr. it. Parz. 2006: *L'individuazione psichica e collettiva*, Derive e approdi, Roma).