

[PROPOSTA PER PAPER]

“Siete in un paese meraviglioso”: la guida simulata nel Belpaese

Matteo Bittanti

Università IULM, Milano

Via Carlo Bo, 2

20143 Milano

matteo.bittanti@iulm.it

Descrizione

Il saggio propone una lettura critica del videogioco *Forza Horizon 2* (Playground Games/Turn 10 Studios/Microsoft Game Studios, 2014) per Xbox One ambientato in una replica virtuale dell'Italia. Celebrata dalla critica specializzata per il “realismo” grafico di cui fa sfoggio, questa simulazione di corsa presenta un'immagine idealizzata del Belpaese che ricorda la cosiddetta “estetica della cartolina” promossa dal cinema Hollywoodiano, classico e contemporaneo. Il saggio – che sintetizza e insieme espande i risultati presentati nelle monografie *Orizzonti di Forza. Fenomenologia della guida videoludica* (2015) e *Extra Miles. Estetica della guida videoludica* (2015) – esamina, tra le altre cose, l'ideologia sottesa al termine “realismo” in relazione ai videogiochi alla luce delle teorie di Alexander Galloway (2006) sulla “realisticità”. Discutendo le idiosincrasie della retorica videoludica, l'autore suggerisce che il *racing game* e, in particolare la serie di *Forza Horizon*, può essere considerata un'estensione della logica pubblicitaria, una forma di narrazione fantastica di natura eminentemente promozionale. Nello specifico, il saggio prende in esame alcune scelte di design attuate dai progettisti in nome della “giocabilità” che riflettono – in forma simulacrale, ma non per questo meno efficace (Chen, 2013) – una specifica logica dell'”automobilità” (Urry, 2004).

L'Autore suggerisce inoltre che *Forza Horizon 2* può essere considerato un succedaneo del turismo, una pratica culturale che si diffonde tra le classi medie sul finire del diciannovesimo secolo e che oggi è stata smaterializzata dalle nuove tecnologie. In questo senso, il viaggio negli scenari idilliaci di *Forza Horizon 2* rappresenta un'estensione/surrogato del Grand Tour, il lungo viaggio nell'Europa continentale effettuato dai ricchi giovani dell'aristocrazia europea a partire dal XVII secolo e destinato a perfezionare il loro sapere con la partenza e l'arrivo in una

medesima città. Il Grand Tour aveva una durata variabile (da qualche mese a qualche anno) e solitamente aveva come destinazione finale il Belpaese. Questa tendenza “turistica” e insieme formativa è ratificata dalla diffusa pratica della documentazione fotografica attuata dagli utenti di *Forza Horizon 2*.

In conclusione, l’autore suggerisce che per portare in primo piano il messaggio profondo del medium videoludico – in aggiunta (*in alternativa?*) una critica capace di scansare la trappola del determinismo tecnologico – sia opportuno prestare attenzione a quei contro-dispositivi (Flusser, 1985) e contro-apparati (Agamben, 2010), che de-sacralizzano il mezzo, esemplificati dagli interventi artistici che sovvertono i significati del testo originale.

Bibliografia [ridotta, per rispettare il limite delle 500 parole]

AGAMBEN, G., *Che cos'è un dispositivo?*, Roma, Nottetempo, 2010.

BITTANTI, M. *EXTRA MILES. Estetica della guida videoludica*, San Francisco, Concrete Press, 2015.

BITTANTI, M. *Orizzonti di Forza. Fenomenologia della guida videoludica*, Milano, Edizioni Unicopli, 2015.

CHEN, C-Y, “Is the Video Game a Cultural Vehicle”, *Games & Culture*, 21 luglio 2013, Volume: 8 issue: 6, pp. 408-427.

FLUSSER, V. *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi, Roma 2009 [1985].

GALLOWAY, A., *Gaming Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.

URRY, J. e ELLIOT, A., *Vite mobili*, Bologna, Il Mulino, 2013.

URRY, J., “The 'System' of Automobility,” *Theory, Culture & Society*, Vol. 21, No. 4-5, 2004, pp. 25-39.

URRY, J., “Inhabiting the Car”, *The Sociological Review*, Volume: 54 issue: 1, 2006, pp. 17-31.