

Tempo di gioco, tempo in gioco.

Il videogioco come dispositivo *cronoludico*

Matteo Bittanti

“Allora che cosa è il tempo? Se nessuno me lo domanda, lo so.
Se voglio spiegarlo a chi me lo domanda, non lo so più”
(Sant’Agostino, *Le Confessioni*, libro 11, Capitolo XIV, par. 2)

“Io rifletto – perché questo è il tempo
Io rifletto – perché non c’è tempo”
(Casino Royale, “Io rifletto”, CRX)

Qual è il rapporto che sussiste tra tempo e videogame?

La questione è estremamente complessa. I dubbi di Sant’Agostino permangono anche nell’era digitale, anzi, si complicano ulteriormente. Il *chronos* elettroludico produce paradossi: è insieme facile da percepire e difficile da spiegare. D’altra parte, il giocatore è, per definizione, un soggetto razionale, perché per giocare deve prima *comprendere*. Ergo, una riflessione sul tempo si impone “*di default*”.

Nella maggior parte dei casi, tuttavia, la domanda d’apertura trova risposte sbrigative e sommarie. Le prassi retoriche dominanti rimarcano, con calvinistico ardore, lo “spreco di tempo” provocato dalla fruizione videoludica. Ancora oggi, il videogame è percepito come “*passatempo*”, attività infruttifera e improduttiva, lassista e passatista, forse addirittura immorale. L’immagine manipolabile determina una disdicevole dissipazione cronologica. Non basta fare buon viso a cattivo videogioco: in fondo, la critica non è del tutto infondata. Come tenteremo di dimostrare in queste pagine, il videogame è un apparato che ci consente di alterare in *real time* le categorie trascendentali di spazio e tempo. Così facendo, produce nuovi ordini temporali che entrano in conflitto con temporalità ‘consolidate’.

In questa sede vorrei esaminare il rapporto tra tempo e videogioco soffermandomi sul *testo* ludico anziché sul *contesto* socio-culturale all’interno del quale i videogame sono prodotti e consumati, seguendo le suggestioni di autori come Myers (1992, 2002), Aarseth (1997, 2001), Juul (2004) e Wolf (2001). Dopo aver delineato le differenti forme di temporalità legate all’uso del medium elettronico, giungerò a una definizione del videogame come *dispositivo cronoludico*, una tecnologia che genera nuove temporalità per mezzo del gioco. Più che un punto di arrivo, come vedremo, si tratterà di un punto di partenza.

Ma andiamo con ordine.

Prima del tempo. Una premessa che è anche una promessa.

La fruizione videoludica presuppone un utente-giocatore disposto ad accettare una serie di regole sottese a un regime di simulazione. La prima impone al soggetto uno sdoppiamento di identità: il giocatore, pur continuando ad essere se stesso nel ‘mondo reale’ (*mI*), acquista un secondo sé che gli consente di operare

all'interno del 'mondo di gioco' (m_2). Questa biforcazione genera a sua volta una doppia temporalità, il *tempo di gioco* (= il tempo della fruizione, t_1) ed il *tempo videoludico* (la temporalità specifica del mondo di gioco, t_2). Queste due temporalità possono convergere o divergere in modo più o meno significativo. In ogni caso, la loro articolazione è fluida, flessibile e non prevedibile a priori. Ciò che accomuna il *tempo di gioco* e il *tempo videoludico* è l'oggettività, nel senso che entrambe le cronologie sono empiricamente misurabili.

Non va tuttavia dimenticato che esistono anche delle cronologie ludiche soggettive, la cui rilevazione è più problematica, soprattutto per via dell'assenza di strumenti di misurazione affidabili. Nelle prossime pagine tenteremo di delineare un'analisi ludo-temporale che, pur non avanzando alcuna pretesa di esaustività, vorrebbe tuttavia portare in primo piano alcuni fenomeni specifici del medium elettronico. Ci ripromettiamo di approfondire l'affascinante tema in un'altra sede e... *in un altro tempo*.

Primo tempo: cronologie oggettive

Parlando del romanzo, Umberto Eco (2000) afferma che "ogni testo è una macchina pigra che chiede al lettore di fare parte del proprio lavoro" (p. 59). La macchina videoludica è un *testo* particolare. Anch'esso presuppone un fruitore che lo 'metta in moto'. Allo stesso tempo, non è assimilabile alle forme di narrazione tradizionali. A chiarirlo in modo limpido è Aarseth (2001), per il quale il videogioco è un 'fenomeno ergodico', ovvero "una macchina (o un essere umano) che opera attraverso un *loop* di feedback informativo generando a ogni attivazione una differente sequenza semiotica¹" (2001: 32-33). Detto altrimenti, la sequenza di segni che il fruitore di un testo ludico incontra non è prestabilita, bensì variabile. È prodotta attraverso una negoziazione tra tre sistemi: il creatore del sistema ergodico, il fruitore e il sistema ergodico in quanto tale (= videogioco).

Le conseguenze sono cruciali. Ad esempio, ogni fruizione di un videogame è potenzialmente unica, peculiare ed esclusiva: non è che una delle possibili attualizzazioni previste dal sistema. La capacità del medium di riproporre se stesso in forma sempre diversa genera potenzialmente infiniti testi. E per quanto concerne la/e temporalità del gioco? La prima osservazione – solo in apparenza banale – è che il gioco richiede un fruitore. Tale fruitore, spazio-temporalmente localizzato, crea differenti ordini di temporalità interagendo con le immagini sullo schermo. Negli sparatutto in soggettiva alla *Quake*, *Doom* o *Unreal*, l'identificazione tra il giocatore ed il suo alter ego è generalmente completa: la sessione ludica si svolge "in tempo reale" (dunque $t_1 = t_2$). Questi giochi inseguono la trasparenza totale (Bolter e Grusin, 1999, parlerebbero di "immediatezza"): ad ogni azione eseguita nel mondo 'reale' (ad esempio la pressione di un tasto) corrisponde una reazione *diretta* nel mondo di gioco (ad esempio, la distruzione di un avversario).

Questo non si verifica, ad esempio, nelle simulazioni, in cui il tempo oggettivamente misurabile non è sempre omogeneo al tempo oggettivo 'reale'. In *SimCity*, la costruzione di un aeroporto – o meglio dell'immagine che rappresenta un aeroporto nel mondo di gioco – viene portata a termine in pochi secondi (t_2), laddove un'azione equivalente nel tempo reale (t_1) richiederebbe mesi o degli anni. Nel simulatore urbano di Maxis – ma anche in *Civilization* e in molti *wargame* e giochi di strategia – l'utente può

manipolare il tempo in modo creativo, accelerandolo, rallentandolo o addirittura interrompendolo (dunque, *t1 diverso da t2*). Il tempo ludico di *SimCity* è comprimibile e dilatabile (Bittanti, 2004).

Restando nella dimensione oggettiva del *chronos* digitale, possiamo inoltre distinguere tra videogame che simulano ordini temporali realistici e irrealistici. Ad esempio, *Age of Empires* o *Medal of Honor* ricreano in forma ludica situazioni storicamente verosimili – e il giocatore può dedurlo da una serie di marche di riconoscimento verbali (dialoghi, didascalie, etc.) e iconografiche. In alcuni casi, il gioco può addirittura esprimere una cifra di realtà. Nel settembre del 2003, la BBC ha mandato in onda uno show televisivo intitolato *Time Commanders*, lett. “Dominatori del tempo”, nel quale vengono riproposte alcune battaglie celebri per mezzo del motore del *wargame Rome: Total War*. Per accrescere il realismo della simulazione, un *panel* di “esperti” presente in studio forniva dettagli e commenti contestuali, suggerendo le strategie migliori per ricostruire l’evento storico con una logica di *mimesis* ‘totale’. Frasi come “È successo proprio così” profferite più volte durante la trasmissione ci ricordano che la retorica televisiva contemporanea ricorre spesso alla simulazione per convalidare il reale (*t2 come garanzia di t1*). Altri videogiochi, come *Doom*, *Star Wars: Knights of the New Republic* e *StarCraft*, mettono in gioco cronologie non plausibili o fantasiose, nelle quali il legame con la dimensione temporale non è mimetico, bensì ipotetico. Una terza tipologia di giochi, rappresentata da titoli come *The Sims* e *Singles*, mettono in scena gli spazi e, soprattutto, i tempi e i riti della quotidianità (cfr. Bittanti & Flanagan, 2003).

La temporalità videoludica è costruita attraverso specifiche marche linguistiche. Nella costruzione di una cronologia simulata non possiamo dimenticare, ad esempio, la funzione svolta dalle cosiddette *cut-scenes*. Le *cut-scenes* sono sequenze animate in computer grafica *non interattive*. La loro collocazione nel testo ludico è variabile. Generalmente, le *cut-scenes* sono posizionate tra un livello e l’altro: fanno da spartiacque e, insieme, da collante narrativo, ovvero suggellano con una breve ‘storia’ la sequenza di azioni precedentemente eseguite dall’alter ego dell’utente. In aggiunta, ci sono *cut-scenes* che si alternano alle fasi di interazione in modo più frequente e che non hanno una funzione esclusivamente narrativa, bensì esplicativa o prescrittiva (si veda, ad ex. *Manhunt*). Tutte le *cut-scenes* determinano una frantumazione del *tempo* propriamente *videoludico* (*t2*). Questi filmati in computer grafica generalmente presentano situazioni, personaggi, dialoghi ed eventi tipici del mondo di gioco (*m2*). Ma nella maggior parte dei casi, la loro rilevanza è marginale rispetto ai momenti di interazione e lo conferma il fatto che l’utente può bypassarle con la semplice pressione di un tasto. Quando invece le *cut-scenes* vengono *de facto* imposte e presentate come parte integrante e cospicua dell’esperienza ludica (ex. *Metal Gear Solid 2*), gli utenti spesso reagiscono in modo critico. Del resto, le *cut-scenes* rappresentano l’elemento più spiccatamente cinematografico del videogame: in molti casi, esse ‘emulano’ il formato panoramico (o *widescreen*), per mezzo di due strisce nella parte inferiore e superiore dello schermo. Il loro inserimento viene percepito come una vera e propria forma di “possessione mediatica”: è il cinema che vuole farsi videogioco (e viceversa). Un ricorso troppo frequente alle *cut-scenes* sortisce nel giocatore effetti paragonabili a quelli di un lettore imbrigliato in un passaggio infarcito di digressioni o citazioni. Il testo non solo scorre, ma viene percepito come frammentato, sbriciolato, spezzettato.

Un altro aspetto da sottolineare è che il tempo videoludico privilegia il presente, l'”adesso” rispetto al “prima” e al “dopo”. Questa linearità è abilmente mascherata dall'uso di *flashback* e *flashforward*. In realtà, nella maggior parte dei casi, questi artifici hanno una natura non interattiva e si svolgono nei summenzionati momenti animati, nei quali il giocatore è inerte (= non interagente). Questo non significa che il giocatore ‘resetta’ continuamente la sua ‘memoria’ e vive in una condizione di presentificazione ricorsiva come il/la protagonista di pellicole come *Memento* (1999), *Novo* (2002) o *50 volte il primo bacio* (2004). La dimensione del “passato” si manifesta anche nelle fasi interattive attraverso marche di stile peculiari, come la persistenza iconografica degli avversari eliminati in un combattimento precedente. Com'è noto, fino a non molti anni fa, l'eliminazione di un avversario all'interno di un videogioco era accompagnato dal suo immediato dileguamento, il che finiva per detemporalizzare l'azione del *player*. Oggi i videogame costruiscono una continuità temporale (stabiliscono un *prima* e un *poi*) mantenendo visibili le trasformazioni dell'ambiente, dei personaggi e degli oggetti virtuali durante le sessioni di gioco (dai danneggiamenti delle auto all'evoluzione ‘fisica’ dell'avatar). Un'altra marca temporale interattiva è la macchina “ghost”, fantasma, usata nei *racing game* alla *Gran Turismo*, la cui funzione è quella di temporizzare la gara in corso (*t2*) e designarla come ‘successiva’ rispetto ad una corsa precedente (*t3 in t2*). Un'altra temporalità ancora è quella prodotta dai *replay* nelle simulazioni sportive e di guida, ma anche negli sparatutto in soggettiva come *Counter-Strike*. È bene ricordare che queste “innovazioni” nella rappresentazione del tempo all'interno dei videogiochi sono state rese possibili dall'aumentata capacità di calcolo e di memorizzazione delle informazioni delle piattaforme ludiche.

I *game designer* oggi si sforzano di creare esperienze ludiche il più possibile coerenti, convincenti e persistenti. Questo desiderio di continuità era sostanzialmente estraneo ai giochi classici, nei quali la ripartizione in livelli e stage creava temporalità deliberatamente compresse, frammentate e ricorsive. In *Space Invaders* (1978), ad esempio, dopo aver spazzato via la prima ondata di alieni che discendono inesorabili dalla parte superiore dello schermo, il giocatore deve fronteggiare una seconda ondata, identica alla precedente. In altre parole, ogni livello crea e distrugge la propria temporalità. La successione dei livelli produce sia una continuità temporale (*t1*) sia una sequenza di discontinuità temporali (*t2*). Se non altro, in un titolo di poco successivo, *Pac-Man*, la ripetizione delle azioni è premiata da una *cut-scene*. Nel gioco a labirinto di Toru Iwatani, il giocatore particolarmente abile viene remunerato attraverso un interludio animato. Dal punto di vista temporale, la scena animata – che dura una manciata di secondi – non ha alcuna giustificazione: è esterna agli eventi che si svolgono nel mondo di gioco (*t2*), non ha la funzione di riassumere quanto è successo, né anticipare quello che succederà. È un semplice “intermezzo”, una pausa che ratifica anziché dissimulare la discontinuità cronologica e che tuttavia ‘illustra’ lo sviluppo del gioco.

Parlando di differenti temporalità videoludiche è quantomeno opportuno operare un'ulteriore distinzione tra giochi *online* e *offline*. La maggior parte dei titoli che appartengono alla prima categoria prevedono un'opzione che consente di “congelare” momentaneamente il tempo videoludico (*t2*). Questa interruzione arbitraria non ha una durata prestabilita. Spetta al giocatore decidere quando ricominciare. È interessante notare che, in alcuni casi, la cristallizzazione del tempo di gioco dopo la pressione del tasto

“pausa” non è sempre e comunque totale. In *The Sims*, ad esempio, l’accompagnamento sonoro prosegue anche dopo la sospensione del tempo di gioco, anche per sottolineare la continuità tra il tempo di gioco dei simulati e il tempo di gioco dei simulanti. Ritroviamo l’escamotage della ‘pausa’ non solo nei giochi, ma anche in romanzi come lo splendido “La pausa” (Nicholson Baker, 1994) o film come *Paris Qui Dort* (1924), *The Matrix* (1999) o *Clockstoppers* (2002). Ciò che accomuna tutte queste fantasie è il desiderio di manipolare ed amministrare l’ordine cronologico del fruitore (*t1*) e non solo quello del testo. Scrive, a questo proposito, Virilio (1991: 24): essere signori del tempo significa “to be all-powerful, to win in the game of life is to create a dichotomy between the marks of his own personal time and those of astronomical time, as to master whatever happens and fulfill immediately what is in the offing”.

Limitiamoci, per il momento, ad analizzare la dimensione del ludus elettronico. È impossibile citare tutti i titoli che in qualche modo contravvengono alle logiche temporali descritte. Ci piacerebbe comunque sottolineare che, sempre più spesso, i *game designer* lacerano la continuità cronologica del testo ludico. Due esempi. Il primo è *Blinx: The Time Sweeper*. In questo *action* tridimensionale, il giocatore ha la possibilità di alterare il flusso discreto di istanti ludici (*t2*) grazie a una serie di oggetti magici detti crono-cristalli. Queste icone corrispondono alle funzioni dei tasti di un moderno lettore CD o DVD, per cui la gemma azzurra, a forma di luna, attiva la funzione di “pausa”: come tale, essa ‘congela’ per qualche secondo il mondo circostante lasciando al protagonista, Blinx, la possibilità di agire indisturbato. La gemma gialla, a forma di stella, attiva lo *slow-motion*, che rallenta lo scorrere temporale, mentre quelle arancio, a forma di piramide, lo “accelerano”, con il plus dell’invincibilità momentanea di Blinx. Il discorso si fa ancora più interessante per le gemme porpora a forma di croce, che ripristinano i precedenti dieci secondi di gioco. I cristalli verde-smeraldo a forma di prisma consentono di “memorizzare” dieci secondi di azione per poi ‘tornare indietro’ e riprendere l’azione, mentre un secondo Blinx esegue i movimenti ‘registrati’. *Last but not least*, la gemma rossa a forma di cuore permette a Blinx di riprendere la partita cinque secondi prima di un ‘errore fatale’. Sebbene alcuni di questi artifici sono semplici aggiornamenti di ancestrali *power-up*, il loro utilizzo ha l’effetto di svecchiare un genere – quello degli *action* tridimensionali – contrassegnato dalla più banale prevedibilità. Va ricordato che questa innovazione tecnoludica sfrutta l’hard-disk di Xbox, trasformando la console nell’equivalente ludico di un PVR (*Personal Video Recorder*) come TiVo o ReplayTV. Com’è noto, questi dispositivi collegabili al televisore prevedono opzioni di messa in pausa, avanzamento veloce/riavvolgimento e possibilità di avanzare/retrocedere sino ad individuare passaggi specifici delle trasmissioni televisive in diretta. Un altro videogioco che consente similari manipolazioni temporali è *Viewtiful Joe* (Capcom, 2002), che utilizza il pretesto cinematografico per rilanciare e reinventare l’*action* bidimensionale classico. Il protagonista, Joe, è dotato di un orologio magico, il V-Watch, che una volta indossato lo trasforma nel super-eroe Viewtiful Joe. E non è tutto: l’alter ego in tuta rossa ha la capacità di rallentare o velocizzare il tempo a piacimento, grazie alle funzioni *Slow Motion* e *Mach Speed*. La prima consente di rallentare i colpi sparati dagli avversari, mentre la seconda accelera (e aumenta) la forza distruttiva di Joeⁱⁱ.

Un'altra forma di manipolazione temporale significativa è rappresentata dal cosiddetto 'bullet time' o 'time-slice', usato originariamente dal regista Michel Gondry sul piccolo schermo (in uno spot pubblicitario prima e in un videoclip di Björk poi) e consacrato dal grande schermo con *The Matrix*. In ambito videoludico, questa tecnica è stata utilizzata per la prima volta da Remedy Interactive, che ha trasformato un *action game* in terza persona altrimenti convenzionale, in un'esperienza ludica 'diversa'. In *Max Payne* (2001) e *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003), il giocatore ha la possibilità di variare per qualche istante lo scorrere del tempo, rallentandolo a proprio vantaggio (mantenendo cioè inalterata la sua velocità di azione). Com'è facilmente intuibile, decelerando gli avversari e i loro colpi, il protagonista *Max Payne* può abatterli in modo efficaceⁱⁱⁱ. Questa tecnica è stata successivamente utilizzata in molti altri videogiochi, con variazioni interessanti. Nel recente *Hitman: Contracts* (2004), ad esempio, lo scorrere del tempo rallenta considerevolmente quando il livello di energia del protagonista, l'agente 47, scende ai minimi livelli. Una sorta di 'bullet time' al contrario.

Un altro esempio di alterazione del tempo ludico da parte del fruitore consiste nell'opzione di "salvataggio". Com'è noto, uno dei caratteri peculiari della fruizione ludica è la frammentarietà. Oltre alla possibilità – sconosciuta al cinema – di *congelare* l'esperienza nel suo svolgersi, il giocatore fruisce il videogame in modo discontinuo. Il tempo di gioco è infatti caratterizzato da continue partenze ed interruzioni, avvii e conclusioni repentine, dovute, nella maggior parte dei casi, alla "morte" del protagonista. La maggioranza dei videogiochi consentono all'utente di "mettere da parte" e 'conservare' la propria progressione, in modo che possa ripartire dal punto raggiunto anziché ripetere l'esperienza *ex novo* ad una successiva fruizione. Questa differenza sostanziale rispetto al film – che nella maggior parte dei casi viene fruito una volta sola e *in una volta sola*^{iv} – rende l'esperienza del gioco simile a quella della lettura di un libro. Come il videogioco, anche il romanzo viene generalmente consumato in più frangenti. Salvando la propria posizione all'interno del testo ludico, il giocatore lascia un "bookmark", un segnalibro, che è insieme un punto di arrivo e di partenza. Nel videogioco, tuttavia, i salvataggi sono continui e frequenti *durante le fasi stesse di fruizione*. Detto altrimenti, la fruizione videoludica è una continua (eterna?) partenza e una continua interruzione. Essa impone all'utente la ripetizione *ad nauseam* delle stesse azioni per superare dei passaggi particolarmente ostici. Questo spiega perché il giocatore abbia tutto l'interesse a conservare e mantenere il "cammino percorso" e 'salvare' un avanzamento anche millimetrico verso l'obiettivo finale. Beninteso, anche la pratica della lettura spesso costringe il fruitore a ripercorrere alcuni passaggi – il fenomeno è comune per la saggistica^v. Per esempio, la lettura della *Fenomenologia* di Hegel può risultare difficile e frustrante quanto il completamento dell'ultimo livello di *Quake III*: in entrambi i casi, il fruitore è costretto a ripetere le stesse pratiche (= il ritorno al medesimo paragrafo/esecuzione di una specifica sequenza di mosse) per giungere al risultato positivo (= la comprensione del pensiero hegeliano/l'abbattimento del mostro finale). In entrambi i casi è possibile ricorrere a *cheat mode* (annotazioni semplificate/'trucchi') che ridimensionano l'investimento temporale richiesto al fruitore, ma al *tempo stesso* impoveriscono la qualità dell'esperienza.

Anche i salvataggi – e molti *cheat mode* – sono forme di manipolazione del cronos. Il salvataggio genera infatti un'altra temporalità, una temporalità di *negoziiazione* tra il tempo del fruitore (*t1*) e il tempo di gioco (*t2*). A livello fenomenologico, andrebbe ricordato che l'esperienza di gioco complessiva non è altro che una moltitudine di esperienze, il 99% delle quali si sono concluse in modo negativo mentre l'1% ha avuto un esito positivo (leggi: il giocatore ha sciolto l'enigma finale, sconfitto la sua nemesi o ha raggiunto una determinata locazione etc.). I salvataggi sono diventati una pratica ormai comune, anzi pervasiva, nelle dinamiche di gioco, al punto che quando un *game designer* decide di limitarla o addirittura ometterla, viene aspramente contestato dai giocatori. Un evidente vantaggio è che tale operazione consente di frazionare la durata di un gioco (ad ex. 20 ore) in sessioni più ridotte dunque gestibili. Uno svantaggio è che questo finisce per ridurre considerevolmente la tensione di gioco e per svuotare di senso il *fallimento performativo* (leggi: *se muoio, posso sempre premere un tasto e ricominciare da capo, come se nulla fosse successo*). In ogni caso, il salvataggio riduce il livello di difficoltà del gioco. Ciò ha delle conseguenze dirette sul livello di frustrazione che i giocatori, come gli amanti impegnati nel coito, inseguono e simultaneamente rifuggono. Andrebbe infine menzionato che gli MMORPG come *EverQuest* o *Ultima Online* non consentono salvataggi analoghi a quelli dei giochi *offline*: al giocatore è consentito “solo” di memorizzare il proprio inventario e gli oggetti posseduti, non il tempo di gioco, che ‘persiste’ a prescindere dal singolo giocatore. Il tema, per quanto affascinante, richiederebbe una serie di approfondimenti che trascende gli obiettivi di questo saggio.

È venuto il momento di ‘mettere in pausa’ la discussione e passare al...

Secondo tempo: cronologie soggettive

Accanto al tempo di gioco oggettivo (leggi: empiricamente misurabile, omologabile) esistono altre cronologie, ugualmente importanti: quelle soggettive (leggi: empiricamente non misurabili, non omologabili). Rispetto alle prime, la percezione soggettiva, eidetica del gioco presenta aspetti divergenti, eccedenti, ricchi di deviazioni. Juul (2004: 87), ad esempio, parla di “tempi morti” ovvero di momenti nei quali il giocatore “deve eseguire delle attività prive di mordente per aggiungere degli obiettivi più importanti”. È chiaro che sta parlando di un ordine temporale *soggettivo*: è una valutazione qualitativa di una performance videoludica. Per quanto mi riguarda, potrei definire “morti” i momenti di guida in *Mafia*, nelle quali dobbiamo traghettare una serie di personaggi da una parte all'altra della città. Mentre le medesime operazioni in *Crazy Taxi* risultano divertenti, nel titolo di Rockstar Games annoiano in fretta. Questo avviene perché nel secondo caso hanno la funzione di familiarizzare il giocatore con lo spazio urbano virtuale prima delle sezioni in terza persona, mentre in *Crazy Taxi* la guida urbana è mezzo e insieme fine del gioco. Altri giocatori, potrebbero invece trovarle stimolanti.

Il videogioco, in quanto forma d'arte della postmodernità, partecipa in modo significativo ai processi di costruzione sociale delle nostre logiche temporali. Detto altrimenti, il videogioco ha prodotto significative trasformazioni cognitive nel modo di concepire il tempo. L'*homo game* (Pecchinenda, 2003) è in grado di processare simultaneamente differenti ordini temporali, operando in *multitasking*. In realtà, la proliferazione cronologica provoca talvolta dei corto-circuiti ermeneutici. Uno di questi è la dissonanza cronologica che si

verifica quando il giocatore si ‘smarrisce’ nella dimensione virtuale, facendo sua una temporalità altra rispetto a quella del mondo ‘reale’ (*t2 rimpiazza t1*). Una manifestazione che accomuna tutti coloro che soffrono questa sindrome, tra cui, ahimè, chi scrive, è l’esclamazione/domanda “*Ooops, non ci credo: com’è possibile che siano già le sei del mattino!?!*”, accompagnata da borse sotto gli occhi, un senso generale di spossatezza e livelli di caffeina nel sangue superiori alla norma.

Il videogioco produce, a mio avviso, forme tecnologicamente mediate di *picolessia*, una patologia nota in termini medici come “piccolo male a tipo assenza”. Questa forma di epilessia provoca “assenze” o “pause” di poche secondi, durante le quali il soggetto – generalmente un bambino di età compresa tra i 4 e i 10 anni – perde contatto con la realtà che lo circonda. L’assenza è spesso accompagnata da movimenti automatici della testa, in avanti o di lato. È Paul Virilio a suggerire un collegamento tra la picnolessia e la fruizione mediatica postmoderna. Ne *L’estetica della sparizione*, il teorico francese associa la picnolessia infantile ad una forma di disobbedienza, a un gioco:

Just like women, children assimilate vaguely game and disobedience. Childhood society surrounds its activities with a veritable secret strategy, tolerating with difficulty the gaze of adults, before whom they sense an inexplicable shame. The uncertainty of the game renews picnoleptic uncertainty, its character at once surprising and reprehensible” (Virilio, 1991: 11).

La picnolessia videoludica è una forma di dissociazione temporale indotta dalla fruizione del game. Come un ultracorpo, *t2* finisce per sostituirsi completamente a *t1*, provocando assenze di ore che il soggetto percepisce come secondi. Perso nei meandri del virtuale, il soggetto muove il capo a destra e a sinistra, simulando il movimento del suo avatar. Il tempo soggettivo è un flusso aperto, modellabile dall’esperienza del singolo e il videogioco, più di altri media, rende possibili manipolazioni creative. Proprio per questo motivo, definisco il videogame un *dispositivo cronoludico*, ovvero una tecnologia che costruisce nuove temporalità per mezzo del gioco. Il termine cronoludico assomma due termini *chronos*, tempo (in greco) e *ludus*, gioco (in latino). Questa nozione rappresenta un tentativo di aggiornare il concetto di ‘cronotopo’ formulato da Bachtin (1937-38 [1982]).

Secondo l’autore russo, il cronotopo è una matrice spazio-temporale che dà forma a ogni tipo di narrazione, determinandone il genere in quanto esprime sempre e comunque una particolare visione ideologica del mondo. Bachtin, situa il cronotopo alle origini stesse della narrativa letteraria, con il romanzo greco “d’avventure e di prove” sviluppatosi tra il II e il VI secolo d.C., in cui la narrazione è sostanzialmente prodotta da una frattura dovuta a vincoli e impedimenti che si interpongono nella storia d’amore tra due giovani, impedendone l’unione. Bachtin constata che tale modalità si esaurisce nella conferma dell’identità immutabile e precedente al tempo dell’avventura, la quale esiste come azione contingente destinata solo a colmare le lacune di un ‘meccanismo inceppato’ (Bachtin 1979: 233-258).

Bachtin aggiunge che il *chronos* è indissociabile dal *topos*. Esso consente di verificare come, in un’era specifica, in un testo o in un genere artistico, il tempo e lo spazio “oggettivi” si relazionano al tempo e allo spazio “finzionali”. Il cronotopo opera a due livelli: è lo *strumento* attraverso il quale un testo rappresenta una storia, ma è anche la *relazione* in forma di immagini dell’articolazione tra tempo e spazio,

dalle quali qualunque rappresentazione di tipo narrativo può essere costruita. In alcuni cronotopi, lo spazio domina il tempo. Questo riguarda, ad esempio, i cronotopi del viaggio e i cronotopi urbani. In altri cronotopi, più agresti e pastorali, è il tempo a dominare lo spazio. Secondo Bachtin, l'espressione testuale che meglio esprime l'intersezione dinamica tra tempo e spazio nella cultura occidentale è la *narrativa di viaggio*, nella quale si realizza una relazione diretta tra *tempo dello spostamento* e *conquista dello spazio*. Il viaggio per eccellenza, secondo Bachtin (1982: 250), è quello che si svolge su una strada. Il cronotopo della strada è una metafora presentificata: "Il tempo, che si fa più denso, si incarna in un oggetto/forma artisticamente visibile. Analogamente, lo spazio diventa reattivo e funzionale ai movimenti del tempo, della trama e della storia e assurge al ruolo di personaggio"^{vi}.

La teorizzazione di Bachtin, scaturita in ambito letterario, è stata successivamente applicata anche al cinema da Gérard Genette, Julia Kristeva, Gilles Deleuze, Naomi Greene e Robert Stam. In realtà, più ancora che al cinema, il concetto di cronotopo, opportunamente ripensato, potrebbe aiutarci nell'esplorazione concettuale del videogame. Scrive Bachtin che grazie al cronotopo, "il tempo diventa, a tutti gli effetti palpabile e visibile" (1982: 250) giacché esso funziona come "strumento privilegiato per materializzare il tempo nello spazio ed emerge come centro per concretizzare la rappresentazione, come una forza che dà corpo all'intero romanzo". Nel videogame, la dimensione temporale diventa effettivamente visibile sullo schermo attraverso marche di riconoscimento specifiche quali scritte in movimento, *countdown*, cronometri etc. Non solo, secondo Bachtin, il modo di darsi del cronotopo è "*dialogico* ("nel senso più ampio del termine)". È interessante notare che il game designer e teorico del videogioco Crawford (2002: 3) paragona l'interattività ludica ad una conversazione^{vii}:

The term *interactivity* is overused and *underunderstood*. I choose to define it in terms of a conversation: a cyclic process in which two actors alternatively listen, think, and speak.

E proprio qui che emerge la differenza sostanziale tra il gioco e il romanzo: il "dialogo" generato dal cronotopo letterario "non può entrare nel mondo rappresentato nell'opera, né in nessuno dei cronotopi in esso rappresentati. [Questo dialogo] si colloca fuori dal mondo rappresentato, sebbene non sia esterno all'opera nel suo insieme. Esso [questo dialogo] entra nel mondo dell'autore o dell'esecutore, e il mondo di chi ascolta e di chi legge. E anche tutti questi mondi sono cronotopi" (1982: 252)^{viii}. Il videogame, invece, consente *penetrazioni* reciproche. Entrate e uscite nell/dall'opera che ne modificano la natura. Del resto, lo stesso Bachtin, pur operando una distinzione chiara tra il mondo reale (*m1*) e il mondo finzionale (*m2*), afferma che le due dimensioni sono permeabili e porose, "in continua interazione reciproca" (1982: 255) e aggiunge che:

L'opera e il mondo rappresentato al suo interno entrano nel mondo reale e lo arricchiscono e il mondo reale entra nell'opera e nel suo mondo come parte del processo della sua creazione [...] Ovviamente, questo processo di scambio è cronotopico [...] Potremmo perfino parlare di un cronotopo speciale all'interno di questo scambio tra l'opera e la vita e che costituisce la vita distintiva dell'opera" (1982: 254)^{ix}.

Bachtin conclude il suo discorso parlando di un *momento* in cui “l’opera è percepita nella sua completezza e indivisibilità e che tuttavia non ci impedisce di comprendere la diversità degli elementi che la costituiscono” (1982: 255)^x. È quello che succede con il videogioco, un testo marcato dalla più radicale discontinuità eppure percepito a livello fenomenologico come un’esperienza omogenea e lineare. Non solo: la logica di funzionamento di molti videogiochi prevede che il giocatore percorra un certo spazio in un certo tempo: negli soprattutto bidimensionali come *R-Type* così come nei giochi di corsa alla *Gran Turismo*. Questo è vero anche dei platform come *Super Mario World* che chiedono al giocatore di portare a termine un certo numero di obiettivi in un tempo limite.

Riassumendo, il videogame, pur non essendo una forma di narrazione bensì di interazione, presenta caratteri simili al cronotopo descritto da Bachtin. Per questo motivo, lo definiamo un dispositivo cronoludico, un apparato tecnologico che articola continuamente lo spazio e il tempo (anzi, gli spazi e i tempi). Il tema meriterebbe ulteriori approfondimenti, ma lo spazio – e il tempo – a nostra disposizione vanno scemando.

Ci fermiamo qui: *Time’s up, game’s over.*

RIFERIMENTI LETTERARI

- Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Maryland: John Hopkins U. Press.
- Aarseth, Espen J. (1999) "Aphoria and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art*" In Marie-Laure Ryan, *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington: Indiana University Press)
- Bachtin, Michail (1937-38) "Formy vremeni i chronotopa v romane. Ocerki po istoriceskoj poetike" in *Voprosy literatury i estetiki, Chudozestvennaja literatura*, Izdatel'stvo, 1975. (Trad. it. "Le forme del tempo e del cronotopo nel romanzo", in *Estetica e Romanzo*, Einaudi, Torino, 1979; trad. inglese, *The Dialogic Imagination : Four Essays*, Austin: Univ of Texas Press; Reprint edition, 1982).
- Bittanti, Matteo & Flanagan, Mary (2003) *The Sims. Similitudini, Simboli & Simulacri*, Milano: Edizioni Unicopli.
- Bittanti, Matteo (2004) *SimCity. Mappando le città virtuali* (a cura di). Milano: Edizioni Unicopli.
- Bolter, Jay David e Grusin, Richard (1999) *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, MA: MIT Press) [trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Firenze: Guerini, 2002).
- Crawford, Chris (2002) *The Art of Interactive Design: A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*, San Francisco: No Starch Press. pp. 3-75.
- Eco, Umberto (2000) *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano: Bompiani.
- Juul, Jesper (2004) "Time to Play. An Examination of Game Temporality" in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, Jesper (2001) "Games Telling Stories?" *Game Studies*, no. 1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/Myers>,
- Meyers, David (2003) *The Nature of Computer Games: Play As Semiosis*, New York: Peter Lang Publishing.
- Meyers, David (1992) "Time, Symbol Transformations, and Computer Games" *Play and Culture* Issue 5, 441-457
- Nicholson Baker (1994) *Fermata* (trad. it. *La pausa*, Frassinelli, Milano, 1994)
- Pecchinenda, Gianfranco (2003) *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'"homo game"*, Bari: Laterza.
- Stam, Robert (1989) *Subversive Pleasures: Bakhtin, Cultural Criticism and Film*. Baltimore, Maryland: John Hopkins U. Press.
- Virilio, Paul (1991) *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e), Cambridge, MA: MIT Press.
- Wolf, Mark J. (2001) *The Medium of the Videogame*. Austin: University of Texas Press.

RIFERIMENTI LUDICI

- Blinx: The Time Sweeper*. Artoon; Microsoft, 2003.
- Counter-Strike*, Valve, Sierra-online, 2000.
- Crazy Taxi* Sega, 2000.
- EverQuest*. Verant Interactive; Sony Online Entertainment, 1999.
- Gran Turismo*, Polyphony Digital; Sony Computer Entertainment, 1997.
- Half-Life*. Valve Software; Sierra, 1998.
- Hitman: Contracts*. IO Interactive; Eidos Interactive, 2004.

Mafia. Illusion Softworks, Gathering of Developers, 2002.

Manhunt. Rockstar North; Rockstar Games, 2004.

Max Payne. Remedy; Take 2 Interactive, 2001.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Remedy; Take 2 Interactive, 2003.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Konami, 2002

Rome: Total War. The Creative Assembly, Activision, 2004.

R-Type. Irem, 1986

Quake III Arena. ID Software; Electronic Arts, 1999.

The Sims. Maxis, Electronic Arts 2000.

SimCity. Maxis, 1989.

Singles: Flirt up Your Life. Rotobee Realtime; Deep Silver. 2004

Space Invaders. Taito, 1978

StarCraft. Blizzard; Entertainment, 1998.

Star Wars: Knights of the New Republic. Bioware; LucasArts, 2003.

Ultima Online. Origin Systems, 1997.

Viewtiful Joe, Capcom, 2004

RIFERIMENTI CINEMATOGRAFICI

50 First Dates, Peter Segal, 2004 (trad. it, *50 volte il primo bacio*).

Clockstoppers, Johnatan Frakes, 2002

Memento, Christopher Nolan, 2000.

Novo, Jean-Pierre Limosin, 2002.

Paris Qui Dort, René Clair, 1924.

The Matrix, Andy & Larry Wachowski, 1999.

ⁱ In originale: “Ergodic phenomena are produced by some kind of cybernetic system, i.e. a machine (or a human) that operates as an information feedback loop, which will generate a different semiotic sequence each time it is enraged” (2001: 32-33).

ⁱⁱ Segnalo che di entrambi i giochi sono in fase di produzione dei seguiti, entrambi previsti per la fine del 2004: *Blinx 2: Masters of Time & Space* (il cui titolo rimanda ad uno splendido romanzo di Rudy Rucker, *Master of Time and Space*), descritto come il “primo gioco in 5D, che offre un controllo totale dello spazio e del tempo”. Per il sequel del gioco di Atsushi Inaba, invece, è stata confermata la presenza dell’opzione di replay, che aggiunge nuove soluzioni di gameplay a *Viewtiful Joe*.

ⁱⁱⁱ Un altro aspetto interessante di *Max Payne* riguarda l’effetto *loop* che riporta il giocatore all’inizio del gioco (un flashback) in caso di fallimento. Si pensi anche a *Prince in Persia: Tides of Time* (2003), un altro titolo recente che ‘addolcisce’ l’idea di “morte” del protagonista, omologando l’esperienza di gioco a quella di una fiaba.

^{iv} Qui mi riferisco al film fruito al cinema. L’esperienza di visione domestica del medesimo testo filmico, com’è noto, differisce profondamente dalla prima: vedere frammenti del medesimo film in pay-tv in giorni successivi per poi ricostruire una forma di narrazione *ex post*, ricombinandoli come se fossero pezzi di un puzzle, rende l’esperienza di visione simile a quella del videogiocare.

^v Anzi, non escludo che il lettore che abbia avuto la pazienza di raggiungere questo punto non si sia precedentemente arrestato, scoraggiato da una prosa a tratti fastidiosamente criptica, dallo scarso interesse per i temi trattati o per una combinazione di più cause...

^{vi} In originale: “Time becomes, in effect, palpable and visible; the chronotope makes narrative events concrete, makes them take on flesh, causes blood to flow in their veins....Thus the chronotope, functioning as the primary means for materializing time in space, emerges as a center for concretizing representation, as a force giving body to the entire novel” (p. 250).

^{vii} Il cinquantatreenne Chris Crawford è stato tra i primi game designer a teorizzare la pratica stessa di creare giochi con il seminale *Art of game design* del 1982.

^{viii} In originale: “Chronotopes co-exist, in varying ways, within a work or body of work. ‘The relationships themselves that exist among chronotopes cannot enter into any of the relationships contained within chronotopes. The general characteristics of these interactions is that they are *dialogical* (in the broadest sense of the word). But this dialogue cannot enter into the world represented in the work, nor into any of the chronotopes represented in it; it is outside the world represented, although not outside the work as a whole. It (this dialogue) enters the world of the author, of the performer, and the world of listeners and readers. And all these worlds are chronotopic as well” (p. 252).

^{ix} In originale: “The two worlds are in ‘continual mutual interaction....The work and the world represented in it enter the real world and enrich it, and the real world enters the work and its world as part of the process of its creation, as well as part of its subsequent life, in a continual renewing of the work through the creative perception of listeners and readers. Of course this process of exchange itself is itself chronotopic: it occurs first and foremost in the historically developing social world, but without ever losing contact with changing historical space. We might even speak of a special *creative* chronotope inside which this exchange between work and life occurs, and which constitutes the distinctive life of the work.” (p. 254).

^x In originale: “Thus we perceive the fullness of the work in all its wholeness and indivisibility, but at the same time we understand the diversity of the elements which constitute it” (p. 255).