Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU

MUR Ministero dell'Università e della Ricerca

Italiadomani PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Università di Foggia

Università Cattolica del Sacro Cuore

Corso di Dottorato in
Learning Sciences and Digital Technologies
XXXVIII ciclo

Minority Embodiment

L'intersezione tra soggettività ludica e narrazioni ergodiche come nuova frontiera dell'inclusione sociale

Tutor

Prof. Piermarco Aroldi

Dottorando

Dott. Mauro Colarieti

Co-tutor

Prof.sa Laura Corazza

Anno Accademico 2024/2025

INDICE

ABSTRACT.....1

INTRODUZIONE

1.1) Stato dell'arte.....3
1.2) Videogiochi come corpi di influenza sociale.....6
1.3) Game design etico nella contemporaneità.....9
2) Domande di ricerca e contributo allo stato dell'arte.....10
3) Struttura della tesi.....12

CAPITOLO I - Il rapporto tra narrazioni ergodiche e soggettività ludica nel videogioco contemporaneo

1.1) Dalla mimesis aristotelica all'esperienza digitale interattiva.....16
1.2) Excursus delle branching narratives.....18
1.2.1) La legacy di Telltale Games.....24
1.3) Il futuro delle branching narratives: ostacoli e potenzialità.....28
2) La soggettività ludica.....32
2.1) Dwelling.....40
2.2) Bleed.....41
2.3) Embodiment e agency.....43
2.4) Soggettività ludica e dilemmi morali: ostacoli e potenzialità.....46
2.4.1) Caso studio I, *Detroit: Become Human*.....46
2.4.2) Caso studio II, *Life is Strange*.....48
2.4.3) Caso studio III, *Until Dawn*.....51
2.4.4) Comparazione ludonarrativa dei tre casi studio.....55
3) Rapporto inversamente proporzionale player agency/plot complexity.....56
4) Conclusioni.....60

CAPITOLO II - *Inclusivity Renaissance*. Rappresentazioni ludonarrative e multimediali delle comunità minoritarie

1) Onora la carne. Raccontare e rappresentare il corpo anti-canonico.....62
1.2) Il videogioco come cultura visuale.....64
2) *Everyday Hero*. Il Minority Embodiment in *Life is Strange*.....65
2.1) Il primo *Life is Strange*.....66

2.1.1) Studio femminista di *Life is Strange*....68
2.1.2) *Everyday Hero Photo Contest*....70
2.2) *Life is Strange 2* e *Life is Strange: True Colors*....72
2.3) *Everyday Hero* nella serialità contemporanea....75
3) *Supermassive Games* e la rivoluzione dell'horror interattivo....78
3.1) *Until Dawn*....81
3.2) *The Quarry*....85
3.3) *Dark Pictures Anthology: Season 1*....91
3.4) Influenze transmediali di *Supermassive Games*....96
4) Problematica 1: Inclusivity baiting....98
4.1) Problematica 2: Identity tourism....101
4.2) Problematica 3: Proteus Effect in relazione al Minority Embodiment....104
5) *The Sims* come locus di queer history....110
6) Conclusioni....114

CAPITOLO III - *Ziggy. Laboratorio di Minority Embodiment letterario*

1) Approccio Metodologico....118
2) Genesi del progetto *Ziggy*....121
2.2) L'alterità come metafora....122
3) Preparazione alla prima stesura....123
3.2) Collaborazione col GiX e sviluppo della sinossi....124
3.3) Feedback della prima stesura....132
3.3.1) *Why An Alien?*....136
(3.4) Problematiche della prima stesura....139
4) Affinità tra prima e seconda stesura....141
5) Soggettività ludica in *Ziggy*....148
6) Risultati e conclusioni....149

CONCLUSIONI....151
BIBLIOGRAFIA & SITOGRAFIA....155
VIDEOGRAFIA....162
FILMOGRAFIA & LUDOGRAFIA....163
IMMAGINI....167

ABSTRACT

Attraverso un approccio interdisciplinare che integra game studies, narratologia, media studies e cultural studies, la tesi propone il concetto di *Minority Embodiment* per descrivere un fenomeno esperienziale che si manifesta nei videogiochi story-driven in cui il soggetto è chiamato a incarnare prospettive identitarie minoritarie attraverso vincoli sistemici, scelte ludiche e posizionamenti narrativi. Tale concetto viene comparato e distinto da nozioni affini come soggettività ludica, player agency e ergodicità narrativa, sottolineando la dimensione incarnata della ludonarrativa contemporanea.

Il lavoro si articola in tre capitoli. Il primo ricostruisce genealogicamente l'evoluzione delle narrazioni ramificate e approfondisce il concetto di soggettività ludica, analizzando i casi studio *Detroit: Become Human*, *Life is Strange* e *Until Dawn*. Il secondo esamina il videogioco come spazio di negoziazione culturale e politica delle identità minoritarie, affrontando fenomeni quali la woke culture e l'*identity tourism* nella cornice della *Inclusivity Renaissance*. Il terzo capitolo presenta infine *Ziggy*, un laboratorio sperimentale di narrazione ludico-letteraria sviluppato come dispositivo di ricerca per testare, in forma applicata, i limiti e le potenzialità del Minority Embodiment, in collaborazione col centro di ricerca interdipartimentale GiX (Giochi per il Cambiamento Sociale) dell'Università di Firenze.

Nel suo insieme, la tesi sostiene che il videogioco contemporaneo, attraverso strutture ergodiche e pratiche di ethical game design, possa costituire un mezzo privilegiato per l'esplorazione e la normalizzazione delle differenze identitarie, pur rivelando al contempo le tensioni e i limiti insiti nei processi di rappresentazione inclusiva nell'industria culturale del Terzo Millennio.

INTRODUZIONE

(1.1) Stato dell'arte

Eric LaRocca è unə autorə queer statunitense, nonché astro nascente del genere letterario *new weird*. Nel suo secondo romanzo, *You've Lost a Lot of Blood* (2022), intavola una riflessione metanarrativa attraverso le trascrizioni di varie conversazioni tra Martyr, un serial killer, e il suo amante, Ambrose. All'interno del lavoro, però, appare anche una novella attribuita allo stesso Martyr. Questa *storia-nella-storia* tratta le vicende di due fratelli che dopo la morte dei genitori vengono accolti da un game designer dello studio *Zimpago*: sta sviluppando *You've Lost a Lot of Blood*, un videogioco tanto immersivo quanto raccapricciante. In questo spazio, la costruzione e abitazione di mondi virtuali diventa specchio e prolungamento delle ossessioni umane, nel quale il confine tra realtà e simulazione si dissolve. Il videogioco stesso muta in un dispositivo di autorivelazione: "If we want virtual reality to be as life-like as possible, do we receive second chances in life?"[1]

Quello posto da LaRocca è un interrogativo sulle potenzialità e sui limiti dati dall'abitare i mondi virtuali del Terzo Millennio, intersecando in modo diretto le questioni affrontate in questa ricerca. Se la finzione ludonarrativa, sia letteraria che digitale, funge da tentativo di replicazione della vita, allora ogni interazione con essa diventa un esperimento di definizione di un sé esteso, virtuale. In questa prospettiva, il videogioco emerge come ponte tra simulazione ed esperienza, traducendo il desiderio di vivere storie al di fuori della propria in una grammatica interattiva, in un'estensione identitaria parallela alla realtà fenomenica.

Da medium marginalizzato, spesso ridotto a semplice passatempo commerciale, il videogioco è oggi riconosciuto come materia di studio in

[1] Eric LaRocca (2022). *You've Lost a Lot of Blood*, auto-pubblicato, p. 33

quanto vera e propria forma d'arte.[2] Come tutte le arti, esso è concepito per trasmettere, comunicare e suscitare un'esperienza condivisa: un linguaggio capace di mediare tra il mondo dell'opera e chi lo attraversa. Il linguaggio videoludico, in particolare, evolve costantemente, lo parliamo e lo aggiorniamo in base al progresso culturale. In un contesto transmediale come quello contemporaneo, inoltre, si mescola con elementi di altri linguaggi estetici, come quello letterario, cinematografico e televisivo. Già nel 2005, l'accademico Aaron Smuts provò a dimostrare come la forma videoludica sia considerabile arte, sottolineando questa precisa transmedialità ("Video games combine elements from narrative fiction film, music and sports. They are arguably an art or sister art of the moving image, specifically, a form of digital animation").[3]

Negli ultimi decenni abbiamo assistito a numerosi esempi di applicazioni videoludiche che non si limitano soltanto a esistere come sinonimo di intrattenimento, ma si spingono ad assicurare un'immersione tale da coniugare arte e tecnologia per i fini più disparati, dall'educazione morale col framework EPIC (Ethics Practice and Implementation Categorization), "which helps educators choose games to be used for ethics education purposes"[4], fino a raggiungere il *job training* e la possibilità di aumentare la performance dei lavoratori attraverso piattaforme e strategie videoludiche.[5] La legittimazione del videogioco come arte è cresciuta anche nello spazio pubblico: musei, biennali e istituzioni culturali hanno iniziato a includere opere digitali nelle loro organizzazioni, programmi scolastici utilizzano i *serious games* nella didattica, sottolineando la capacità del medium di riflettere (e spesso anticipare) tensioni e problematiche etico-morali della società. O ancora, gli Esports sono diventati un fenomeno che si preannuncia varrà quasi sei miliardi di dollari entro il

[2] Thomas Crampton (2006). *For France, Video Games are as Artful as Cinema*, New York Times
[3] Aaron Smuts (2005) *Are Video Games Art?*, Contemporary Aesthetics (Journal Archive) Vol. 3, Section 3.
[4] Karen Schrier (2015), *EPIC: a framework for using video games in ethics education*, Journal of Moral Education v. 44, p. 1
[5] Ryan Buell, Wei Cai e Tatiana Sandino (2022), *Learning or Playing? The Effect of Gamified Training on Performance*, Harvard Business School Technology & Operations Mgt. Unit Working Paper No. 19-101, p. 1

2029,[6] *GTA VI* sarà il primo *base game* della storia (quindi senza contare *bundles*, *expansion packs*, ecc.) a costare più di cento dollari per copia, alzando l'asticella degli altri videogiochi AAA.[7]

Non si tratta soltanto di educazione e informazione (*'infotainment'*)[8], quindi, ma di una vera e propria rivoluzione della cultura visuale, economica, sociale, in continuo divenire. Un paradigma che, attraverso la ludonarrativa, sta testimoniando, e al contempo mutando, la contemporaneità nel suo complesso.

Come sottolineava la visionaria Janet Murray alla fine degli anni novanta nel suo *Hamlet on the Holodeck*, il videogioco e la narrazione interattiva aprono nuovi spazi in cui il giocatore, oltre a essere il destinatario, è anche co-autore di mondi possibili.[9] Partendo da questa potenzialità, la nostra ricerca ha utilizzato un angolo comparativo sulla produzione videoludica degli ultimi vent'anni per definire non solo i progressi svolti, ma anche le possibili, future direzioni della ludonarrativa ergodica applicata alla rappresentazione delle minoranze, tema caratterizzante della cultura dell'intrattenimento negli ultimi decenni. L'approccio adottato combinerà l'analisi critica con l'esame di casi studio significativi, integrando prospettive di game studies, narratologia, media e cultural studies, al fine di definire come il videogioco contemporaneo funga da estensione identitaria del soggetto operante, permettendo allo stesso di svilupparsi (per quanto all'apparenza paradossale) umanamente.

(1.2) Videogiochi come corpi di influenza sociale

Come anticipato in precedenza, il videogioco, rispetto ad altre forme artistiche, presenta una peculiarità decisiva: l'interazione digitale nel

[6] Jessica Clement (2025), *eSports market - statistics & facts*, statista.com
[7] Alessandro DiGioia (2025), *Videogiochi a più di 100 euro? GTA 6 potrebbe causare un aumento dei prezzi, dicono gli analisti*, IGN Italia
[8] *infotainment - Enciclopedia*, Treccani.it
[9] Janet H. Murray (1997), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, p. 64

mantenimento di una definizione come testo narrativo.[10] Con narrazione si intende "a chronological organization of events around the attempt to fulfill some human intention"[11] e, nelle narrazioni interattive, il giocatore è raramente uno spettatore passivo, è spesso parte integrante del processo di significazione nel momento in cui è chiamato a partecipare e interagire alla definizione dell'opera.

Queste caratteristiche conferiscono al medium un potenziale unico nell'affrontare temi morali e sociali. Miguel Sicart afferma infatti che il game design è inevitabilmente etico, perché ogni regola definisce un possibile comportamento e ogni comportamento comporta una responsabilità morale.[12] Da questo punto di vista, i videogiochi contemporanei non si limitano a rappresentare scenari fittizi, ma generano esperienze in cui i giocatori sono chiamati ad assumersi responsabilità dirette e immedesimarsi nei propri avatar, nelle proprie trasposizioni virtuali.

Nel 2007, Nick Yee e Jeremy Bailenson coniarono il Proteus Effect, proponendolo come fenomeno per cui "the visual characteristics and traits of an avatar are associated with specific behavioral stereotypes and expectations. When an individual believes that others will expect certain behaviors from them because of their avatars' appearance, they will engage in those expected behaviors."[13] Trasversalmente, tale concetto si applica anche nella psicologia fotografica tipica della settima arte.

Una ripresa dall'alto (*high-angle shot*) abbassa lo sguardo dello spettatore sul personaggio. Questo tende a farlo apparire più piccolo, fragile o vulnerabile, come se fosse "sottomesso" alla prospettiva di chi guarda.

---

[10] Agata Meneghelli. (2013), *Time out. Come i videogiochi distorcono il tempo*, Libreria Universitaria, p.14
[11] Alphons J. Richert (2006), *Narrative Psychology and Psychotherapy Integration*, Journal of Psychotherapy Integration, Vol. 16, No. 1, p. 84
[12] Miguel Sicart (2013), *Beyond Choices: The Design of Ethical Play*, MIT Press, p. 25
[13] Yee, Nick; Jeremy Bailenson (2007). *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior,* Human Communication Research. 33 (3), p. 276.



Immagine 1. Fotogramma di *Moonrise Kingdom* (Wes Anderson, 2012)



Immagine 2. Fotogramma di *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)

Una ripresa dal basso (*low-angle shot*), al contrario, innalza il punto di vista della camera rispetto al soggetto. Questo fa sì che l'osservatore lo percepisca come dominante, autorevole o minaccioso, rafforzandone la presenza scenica.



Immagine 3. Fotogramma di *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)



Immagine 4. Fotogramma di *Life is Strange* (DONTNOD, 2015)

Applicare tale concetto agli avatar utilizzati nei videogiochi è quindi consono, soprattutto se collegato a elementi della narrazione ergodica, che innalza il livello di partecipazione dell'utente nell'universo narrativo.

Con narrazione, o letteratura, ergodica ci riferiamo a "quella metodologia narrativa che cerca, attraverso l'uso di cybertesti (con tutto quel che ne consegue), di permettere al fruitore (...) di partecipare a ogni piccolo momento dell'esperienza estetica, in accordo con la struttura che l'opera costruisce attraverso meccanismi di molteplicità narrativa e/o

sensoriale."[14] Da questo punto di vista, nel mondo videoludico, la relazione tra prodotto e giocatore forma una struttura in cui il giocatore stesso diventa protagonista, sviluppando un tipo di responsabilità che nei game studies viene definita come *player agency* ("feeling control over the avatar's action").[15]

Il focus di questa ricerca prevede l'analisi di videogiochi che utilizzano *branching narratives*, una forma di narrazione ergodica che assicura tale agency, poiché sono storie in cui il giocatore ha un ruolo effettivo nello sviluppo della trama ramificata. Come osserva Espen Aarseth, infatti, il testo ergodico richiede al lettore non soltanto un'interpretazione, ma anche un lavoro esplicito di costruzione: senza la sua attività materiale, il testo non può esistere come tale.[16] Questo spostamento di responsabilità dal medium al giocatore colloca i videogiochi che useremo come casi studio in una posizione peculiare rispetto ad altri titoli, sottolineando la natura interattiva, immersiva e potenzialmente educativa di questo caratteristico tipo di narrative design.

(1.3) Game design etico nella contemporaneità

Ian Bogost ha coniato il concetto di *procedural rhetoric*, sottolineando che i videogiochi persuadono non soltanto attraverso la narrazione e l'estetica, ma soprattutto attraverso le regole.[17] Nonostante ciò, questa dimensione persuasiva ha comunque conseguenze etiche. Basti pensare a titoli come *Detroit: Become Human* o *Papers, Please*, che collocano il giocatore di fronte a dilemmi morali, politici e sociali evidenti. Se nel primo i protagonisti sono degli androidi in una società futuristica in cui subiscono discriminazioni e sviluppano coscienza di sé a causa di un bug,

[14] Ferruccio Mazzanti (2022), *Perché la letteratura ergodica esiste da prima della letteratura non ergodica*, Marvin Rivista
[15] Kilteni, Konstantina; Groten, Raphaela; Slater, Mel (2012). *The Sense of Embodiment in Virtual Reality*, Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 21 (4): 373–387.
[16] Espen Aarseth (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, JHU Press, p. 23
[17] Ian Bogost (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, p. 3

nel secondo l'immedesimazione avviene nei panni di un addetto al controllo immigrazioni di un regime autoritario. Il game design, in questi casi, è nettamente influenzato dall'intersoggettività dei personaggi, creando esperienze uniche per quanto guidate dai limiti del game design. Mary Flanagan, inoltre, ha mostrato come sia possibile pensare al design videoludico in chiave critica, sottolineando che il *critical play* apre spazi di riflessione politica e sociale: è attraverso la progettazione ludica che possiamo immaginare mondi alternativi, ed è sempre attraverso la progettazione ludica che possiamo potenzialmente influenzare la sfera ideologica delle persone.[18] In questa prospettiva, infatti, il game design diventa un dispositivo etico ed estetico che può destabilizzare pregiudizi e proporre nuovi modelli di inclusione, concetto fondamentale per lo sviluppo del Minority Embodiment, termine al centro di questo studio. Citando LaRocca, "the best games are like viruses you can't cure. They change us. Stay with us long after we've finished playing."[19]

(2) Domande di ricerca e contributo allo stato dell'arte

La presente tesi parte quindi da un interrogativo fondamentale, ed è riassumibile come uno sviluppo naturale del quesito posto inizialmente da LaRocca: l'intersezione tra narrazioni ergodiche e soggettività ludica nei videogiochi contemporanei può informare e influenzare la vita reale dei giocatori? In particolare, l'opinione degli stessi su temi riguardanti le comunità minoritarie?

Da questa domanda, quindi, si sviluppano ulteriori questioni:

- In che modo la dimensione ergodica del medium è stata ed è veicolo di interiorizzazione di valori etici e prospettive minoritarie?

[18] Mary Flanagan (2009). *Critical Play. Radical Game Design*, MIT Press, p. 6
[19] Eric LaRocca (2022), *You've Lost a Lot of Blood*, auto-pubblicato, p. 27

- Quali strategie di game design (dilemmi morali, Proteus Effect) favoriscono un'effettiva forma di embodiment delle esperienze di personaggi minoritari?
- Fino a che punto necessitiamo del Minority Embodiment in relazione alla ludonarrativa come laboratorio di inclusione sociale?

Come spiega Adrienne Shaw in *Gaming at the Edge*, la rappresentazione delle minoranze nei videogiochi non riguarda solo chi si riconosce in esse, ma condiziona l'intero medium, ridefinendo chi può essere visto come soggetto legittimo del gioco.[20] L'ipotesi di fondo di questa ricerca è che il design ludico, attraverso meccaniche di scelta e percorsi narrativi autoesclusivi in relazione al contesto inclusivo contemporaneo e alle potenzialità delle intersoggettività, contribuisca attivamente alla costruzione di nuove sensibilità sociali.

L'aspetto innovativo di questa tesi risiede perciò nell'attenzione al Minority Embodiment: non solo la rappresentazione delle minoranze come figure narrative, ma l'esperienza del giocatore che si ritrova a incarnare tali prospettive attraverso meccaniche, scelte e interazioni. Questo termine è definibile infatti come il fenomeno "that occurs while playing story-driven videogames that let subjects embody minority identities, such as racial or ethnic minorities, LGBTQ+ individuals, people with disabilities, or other marginalized groups, within the context of the game narrative and of the gameplay mechanics."[21] In questo senso, il videogioco sarà considerato sia come potenziale metodo di rappresentazione inclusiva che come dispositivo per esperienze che sollecitino una ristrutturazione delle identità e delle relazioni sociali nel contesto globale della contemporaneità.

---

[20] Adrienne Shaw (2014). *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, University of Minnesota Press, p. 63

[21] Mauro Colarieti (2025). *Minority Embodiment. The Intersection of Branching Narratives and Ludic Subjectivity as a New Form of Education to Inclusivity*, in *Inclusion, Communication, and Social Engagement. ICS exchange 2024*, Springer Communications in Computer and Information Science, vol 2521 p. 64

(3) Struttura della tesi

La tesi è articolata in tre capitoli principali, oltre all'introduzione e alle conclusioni, con l'obiettivo di indagare l'intersezione tra narrazioni ergodiche, soggettività ludica e inclusività.

Il Capitolo I (*Il rapporto tra narrazioni ergodiche e soggettività ludiche nel videogioco contemporaneo*) ripercorre la storia delle narrazioni ramificate, dalle origini nei librogame degli anni '30 fino agli sviluppi contemporanei in campi come l'online dating, evidenziando i legami delle branching narratives con il concetto di immersione. Dopo una ricognizione teorica sulle narrazioni interattive digitali, viene analizzata la nozione di player agency e la sua traduzione in dilemmi morali (es. trolley problems, vittorie pirriche), che costellano questi videogiochi. Verrà in seguito discusso il contributo teorico di studiosi come Daniel Vella, che ha proposto il concetto di soggettività ludica, e il fenomeno del *bleed*, cognato nel contesto dei giochi analogici ma, in questa sede, applicato ai contesti digitali. La parte finale del capitolo esaminerà le potenzialità e i limiti di alcune esperienze videoludiche note, come *Detroit: Become Human*, accusato di forzare conflitti narrativi e banalizzare la questione della schiavitù, e *Life is Strange*, che, pur offrendo scelte significative, incanala il giocatore verso finali limitati. In questo quadro, verrà anche discusso l'approccio "illusorio" al design delle scelte multiple.

Il Capitolo II (*Inclusivity Renaissance. Rappresentazioni ludonarrative e multimediali delle comunità minoritarie*) sviluppa il concetto di *Inclusivity Renaissance*, interrogandosi sullo storytelling nelle rappresentazioni visuali delle comunità minoritarie. In primo luogo, introducendo i legami tra gaming e cultura visuale, in rapporto al discorso sulla woke culture e al fenomeno dell'*inclusivity baiting* nelle industrie dell'intrattenimento. Si analizza come in diverse istanze il videogioco con narrazione ergodica abbia preso in prestito strutture dalla serialità televisiva (studios come

Telltale Games, DONTNOD) e topos del cinema di genere (Supermassive Games con l'horror).

La seconda parte del capitolo esplorerà quindi il videogioco come testimonianza minoritaria: dal ruolo di *The Sims* come locus della queer history alle problematiche di *identity tourism* in spazi digitali, concettualizzate da Lisa Nakamura, fino al confronto tra vere pratiche di Minority Embodiment (*Tell Me Why*) e dinamiche più neutre (*Last Stop*), definendone le principali differenze, potenzialità e problematiche.

Il Capitolo III (*Ziggy. Laboratorio di Minority Embodiment letterario*) costituisce un case study dedicato al progetto dal titolo provvisorio *Ziggy*, coniato in collaborazione col centro di ricerca interdipartimentale GiX (Giochi per il Cambiamento Sociale) dell'Università di Firenze. Il capitolo si apre con un inquadramento metodologico ispirato all'approccio meta-filosofico di Stefano Gualeni e Giacomo Pezzano (*How to do Philosophy with Sci-Fi: A Case of Hybrid Textuality*), per poi presentare il progetto sperimentale di un romanzo a bivi a sfondo sociale. Verrà fornito un estratto, corrispondente all'incipit e ad alcuni episodi successivi, e verranno discussi gli obiettivi principali: dimostrare la possibilità di una soggettività ludico-letteraria che non scivoli nell'*identity tourism*, ma che invece proponga una rappresentazione contemporanea e autentica delle diversità identitarie. Il capitolo si concluderà con la presentazione di una seconda versione di *Ziggy*, aggiornata in funzione a questi principi.

Insieme, questi tre capitoli compongono un percorso che parte dalle basi teoriche della soggettività ludica e della narrazione ergodica, per poi raggiungere delle applicazioni pratiche sul piano delle rappresentazioni minoritarie, fino alla sperimentazione diretta di un dispositivo ludico-letterario originale. In sintesi, questa ricerca intende mostrare come il videogioco del Terzo Millennio, attraverso delle strutture ergodiche e il coinvolgimento diretto del giocatore, possa costituire una piattaforma privilegiata per l'esplorazione di temi morali, per la rappresentazione di gruppi minoritari e per una vera e propria *estensione identitaria*: il

Minority Embodiment. In questo senso, la ricerca si propone di contribuire al dibattito sulla funzione sociale del videogioco contemporaneo, riconoscendolo come spazio critico di negoziazione ludica e immaginario narrativo contenente uno forte strato etico-morale.

CAPITOLO I

Il rapporto tra narrazioni ergodiche e soggettività ludica nel videogioco contemporaneo

(1.1.) Dalla *mimesis* aristotelica all'esperienza digitale interattiva

Fin dalle origini, la riflessione sulla rappresentazione narrativa si lega al concetto aristotelico di *mimesis*. Nella *Poetica*, Aristotele definisce la tragedia come "imitazione di un'azione seria e compiuta [...] che, mediante la pietà e la paura, compie la purificazione di siffatte passioni."[22] L'arte dello storytelling, dunque, non è semplice riproduzione della realtà, ma una sua ricostruzione regolata, finalizzata a generare nel pubblico un processo di riconoscimento e catarsi.

Questa idea di rappresentazione come replica regolata della realtà è fondamentale anche nel linguaggio videoludico. Se la tragedia aristotelica agiva attraverso l'identificazione empatica dello spettatore, i videogiochi contemporanei spostano tale dinamica sul piano dell'azione e dell'interattività: più che la mera visione, entra il concetto di partecipazione, diventando lo strumento attraverso cui la realtà viene imitata, manipolata. Il giocatore, nel contesto ludico, è al tempo stesso spettatore e agente; la sua esperienza è ancora mimetica, ma attiva.

David Cage, creatore di titoli come *Detroit: Become Human*, *Beyond: Two Souls*, e *Heavy Rain*, parte dall'esplicazione di mimesis per definire ciò che, secondo lui, mancava nel mondo videoludico per renderlo più affine al concetto di tragedia aristotelica.

[22] Aristotele (2018). *Poetica*, VI (trad. Montanari e Totaro), Rizzoli, p.73

According to him (Aristotele, ndr), the role of storytelling is to mimic life and make us feel emotions. And that's exactly what storytelling as we know it has done very well since then. But there is a dimension of life that storytelling could never really reproduce.

It is the notion of choices. Choices are a very important part of our lives. We as individuals are defined by the choices we make. Some of our decisions can have very significant consequences and totally change the courses of our lives.

But in a play, a novel or a film, the writer makes all the decisions in advance for the characters, and as the audience, we can only watch, passively, the consequences of his decisions. As a storyteller, I've always been fascinated with the idea of recreating this notion of choices in fiction. **My dream was to put the audience in the shoes of the main protagonists, let them make their own decisions, and by doing so, let them tell their own stories**. Finding a way to achieve this is what I did in the past twenty years of my life.[23]

In questo senso, la *mimesis* aristotelica trova nella filosofia di Cage una nuova forma: una *mimesis interattiva*, dove l'azione rappresentata non è soltanto osservata o evocata, ma vissuta in prima persona. Come la tragedia antica portava il pubblico a sperimentare la pietà e il terrore attraverso l'immedesimazione, così la narrativa videoludica contemporanea è in grado di produrre emozioni e crescite morali mediante la simulazione di scelte e conseguenze.

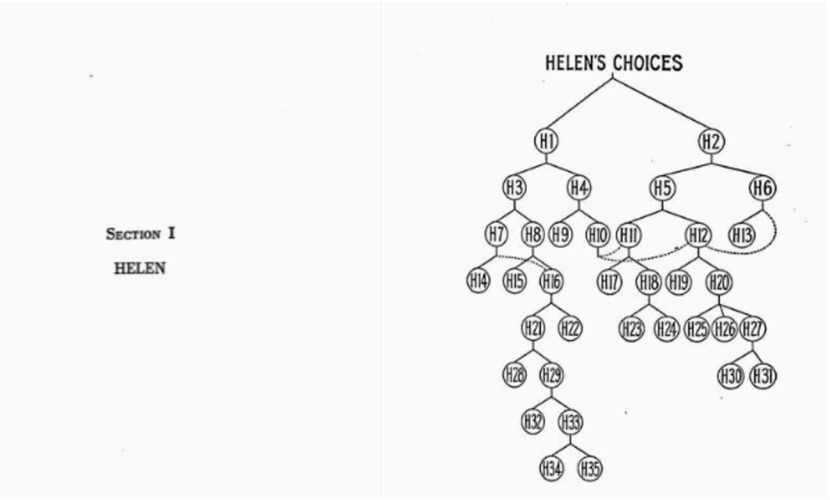
David Cage non è il primo storyteller ad aver considerato le ramificazioni di una storia in base alle scelte, ma è uno dei più prolifici nella sperimentazione di questa dimensione nei videogiochi. Nonostante ciò, è importante svolgere un excursus dell'utilizzo delle narrazioni ramificate all'interno dei media per osservare quali elementi rimangono invariati col passare dei decenni e come, invece, il processo di avanzamento tecnologico sarà in grado di cambiare la nostra quotidianità.

[23] David Cage (2018). *How video games turn players into storytellers | David Cage*, TED, Youtube.com

(1.2) Excursus delle branching narratives

Le *branching narratives* rappresentano una delle forme più complesse di narrazione interattiva sviluppatesi nel corso del Novecento, fondate sul principio della scelta e della responsabilità del fruitore. In esse, la trama si articola come una struttura in cui ogni decisione genera nuove diramazioni e produce effetti differiti sulla storia. La genealogia di questo formato attraversa più di novant'anni di esperimenti letterari, teatrali e digitali, riflettendo i mutamenti tecnologici e culturali che hanno progressivamente ridefinito il ruolo del pubblico da spettatore a partecipante attivo.

Negli anni Trenta, in piena modernità letteraria, si registrano i primi esempi di narrazioni ramificate su carta. Nel 1930 viene pubblicato *Consider the Consequences!* di Doris Webster e Mary Alden Hopkins, un romanzo sperimentale multi-POV (più punti di vista) che offriva quarantatré possibili finali, affidando al lettore il compito di determinare l'esito della vicenda sentimentale dei protagonisti, una donna nubile e due suoi corteggiatori.[24] Tale dispositivo rompeva il patto narrativo tradizionale, introducendo l'idea che il senso del testo non risiedesse più nella parola autoriale, ma nell'atto interpretativo e decisionale del lettore. È un gesto di decentramento narrativo: il testo si trasforma in spazio di negoziazione.



[24] Doris Webster e Mary Alden Hopkins (1930). *Consider the Consequences!*, The Century Company

Immagine 5. Branching tree di *Consider the Consequences!* (Doris Weber e Mary Alden Hopkins, 1930)

Nel 1934, Ayn Rand riprende e teatralizza questa logica nel dramma *Night of January 16th*, dove la giuria, incarnata dal pubblico, decide la colpevolezza o l'innocenza di Karen Andre, la ex-segretaria e amante dell'uomo d'affari Bjorn Faulkner, del cui omicidio è accusata. Ogni replica poteva quindi concludersi in modo diverso a seconda del verdetto. L'opera, più che un esperimento ludico, si configura come un'indagine sul libero arbitrio e sulla moralità collettiva. Il pubblico, costretto a pronunciarsi, diventava responsabile di un destino narrativo e simbolico, anticipando il rapporto fra etica e scelta che diverrà centrale nel game design contemporaneo. Questa forma teatrale è stata poi replicata nel corso dei decenni, arrivando anche al 2025 con *The Jury Experience*, al Centro Congressi Giovanni XXIII, Bergamo. Dal sito, l'esperienza viene introdotta così:

> Entra nel cuore di un processo ad alta tensione con The Jury Experience a Bergamo. In questo spettacolo teatrale dal vivo, tu sei la giuria: il potere di fare giustizia è interamente nelle tue mani. Esamina ogni dettaglio del caso, dalle testimonianze dei testimoni ai dati forensi, e dici: colpevole o innocente?[25]

Per una correlazione digitale di questa immersione ludico-narrativa, ci si affaccia al 1967, quando le nuove tecnologie di proiezione e di comunicazione aprono spazi di sperimentazione transmediale. Nel 1967, l'artista cecoslovacco Radúz Činčera presenta alla World's Fair di Montréal Kinoautomat, spesso definito il primo film interattivo della storia.[26] Gli spettatori, muniti di due pulsanti, erano chiamati a votare in tempo reale durante la proiezione, determinando le azioni del protagonista e l'evoluzione della storia. L'esperienza combinava teatro, cinema e

[25] Teatro.it (2025), *THE JURY EXPERIENCE | Bergamo*, Teatro.it
[26] Ian Willoughby (2007). *Groundbreaking Czechoslovak interactive film system revived 40 years later*, Radio Prague International

performance, ponendo al centro l'idea di "pubblico attivo" come co-autore dell'opera. Sebbene la tecnologia dell'epoca fosse limitata, il film anticipava la filosofia del "gioco narrativo" e del decision-making come linguaggio estetico. Tale stratagemma appare infatti anche nella contemporaneità: prodotto da CtrlMovie, *Slay Day* debutterà nelle sale cinematografiche nell'autunno del 2026, per poi essere rilasciato su piattaforme digitali e console quali Steam, PlayStation e Xbox.[27] La particolarità di *Slay Day* sta nel fatto che il pubblico partecipa attivamente alla costruzione della storia: utilizzando i propri smartphone, gli spettatori presenti in sala possono votare collettivamente ogni decisione critica, influenzando in tempo reale lo sviluppo della trama e determinando chi vive o muore in ciascuna proiezione. Una trasposizione contemporanea dei due pulsanti di *Kinoautomat*.

Questa tecnologia decisionale genera una molteplicità di percorsi possibili, con oltre venti finali differenti, facendo sì che non esistano due proiezioni uguali.[28] Ogni scelta compiuta dal pubblico crea un insieme di variazioni narrative che si propagano attraverso l'esperienza condivisa, trasformando il tradizionale ruolo dello spettatore in quello di agente co-autoriale, con responsabilità dirette sulle conseguenze diegetiche.

Pochi anni dopo il successo di *Kinoautomat*, nel 1969, Edward Packard concepisce il primo prototipo di libro per ragazzi a bivi: raccontando una favola alla figlia, si trova incapace di decidere come proseguire la trama, e su suggerimento della bambina, immagina due sviluppi alternativi. Nasce così il concetto di *Choose Your Own Adventure*, che nel decennio successivo farà scuola nella narrativa interattivo-letteraria per ragazzi. L'idea di Packard ribadisce un principio fondamentale: il lettore non è più un testimone passivo della storia, ma un partecipante che "diventa" il protagonista. La scelta si fa azione, e l'azione, a sua volta, diventa struttura

[27] Jennifer Mass (2025). Audience-Controlled Interactive Slasher Movie 'Slay Day' Sets Fall 2026 Theatrical Run, Followed by Gaming Console Release (EXCLUSIVE), Variety
[28] Francesco Monti (2025). Choose Who Lives and Dies in the Interactive Horror Film 'Slay Day', Gore Culture

narrativa e immersione identitaria ("They could not just identify with the main character, but they could be the main character"[29]).

Negli anni Settanta, il *librogame* si consolida come genere editoriale autonomo. Parallelamente, la nascita di *Dungeons & Dragons* (1974) introduce nel gioco di ruolo da tavolo una forma di narrazione condivisa, in cui il *Dungeon Master* funge da narratore dinamico e regolatore del mondo diegetico. Il DM decide le biforcazioni del racconto, ma la trama si sviluppa in base alle scelte dei giocatori: è la traduzione sociale e collettiva del paradigma interattivo.

Nel 1979, *The Cave of Time* inaugura la serie *Choose Your Own Adventure* e sancisce il successo globale del formato. Le scelte rimangono elementari (es. se vuoi entrare nella caverna, vai a pagina 45; se vuoi proseguire sul sentiero, vai a pagina 112) ma la rivoluzione concettuale è basilare per l'evoluzione del medium. Il libro diventa qui un *sistema interattivo*, un database di possibilità. Tuttavia, la critica letteraria lo percepisce come prodotto minore, accusandolo di banalizzare la narrazione in favore della meccanica ludica, qualcosa che in realtà è sedimentato e presente anche nelle discussioni contemporanee.[30] Questo dualismo fra profondità narrativa e interattività superficiale tornerà infatti in maniera ciclica, come vedremo in seguito, anche nei videogiochi narrativi del XXI secolo.

Sarà l'avvento dell'informatica domestica a trasportare il paradigma della scelta su uno schermo personale. *Colossal Cave Adventure* (1976, ma diffusosi nei primi anni Ottanta), *The Hobbit* (1982) e *Planetfall* (1983) sono le prime avventure testuali che convertono la struttura a bivi in linguaggio informatico. Il giocatore interagisce con un mondo simulato attraverso comandi testuali ("go north", "take key"), e la risposta del sistema costituisce la prosecuzione narrativa. È una forma di *dialogo*

[29] Tommy Andres e Ariana Tobin (2014), *How 'Choose Your Own Adventure' was born*, Marketplace
[30] Raph Koster (2012). *Narrative is not a game mechanic*, Raph Koster website

uomo-macchina che, pur minimale, inaugura la grammatica dell'interattività digitale.



Immagine 6. Fotogramma di *Colossal Cave Adventure* (Will Crowther, 1976)

Nel medesimo periodo emergono anche i primi rudimenti di riflessione teorica: il testo è uno spazio navigabile. La linearità lascia posto all'ipertesto, e il lettore-giocatore diventa un navigatore narrativo. Questo passaggio segna l'ingresso della *branching narrative* nell'era digitale, dove le scelte non sono più vincolate alla materialità del libro o dall'esperienza condivisa del teatro, ma al potenziale combinatorio dei software. Nello stesso periodo, i librogame iniziano un'altalenante, nonché lenta, discesa a favore di esperienze più contemporanee. Con la fine della *gamebook craze* negli anni Novanta, la narrativa ramificata trova una nuova linfa nella televisione e nei media interattivi. L'introduzione del televoto con l'Eurovision Song Contest del 1997[31] trasferisce su scala di massa l'idea che il pubblico possa influenzare in tempo reale l'esito di un evento. Con un roll-out enorme negli anni successivi, infatti, scegliere chi eliminare tra un gruppo di persone chiusi in una casa piena di telecamere diventa l'alba

[31] Eurovision Song Contest, *Dublin 1997*, eurovision.tv

della *culture of choice*, in cui la partecipazione e l'influenza sugli eventi non è più solo un diritto ma un'attesa culturale.[32]

Con l'avvento di Internet e delle piattaforme di video sharing, la narrazione ramificata si reinventa nel formato audiovisivo. Tra il 2009 e il 2016 proliferano su YouTube progetti seriali interattivi che sfruttano la funzione dei "video correlati" per costruire storie a bivi. Questa fase segna il ritorno della *branching narrative* in forma popolare e autoriale, svincolata da grandi produzioni e accessibile a chiunque disponga di computer, e in seguito, di cellulare.

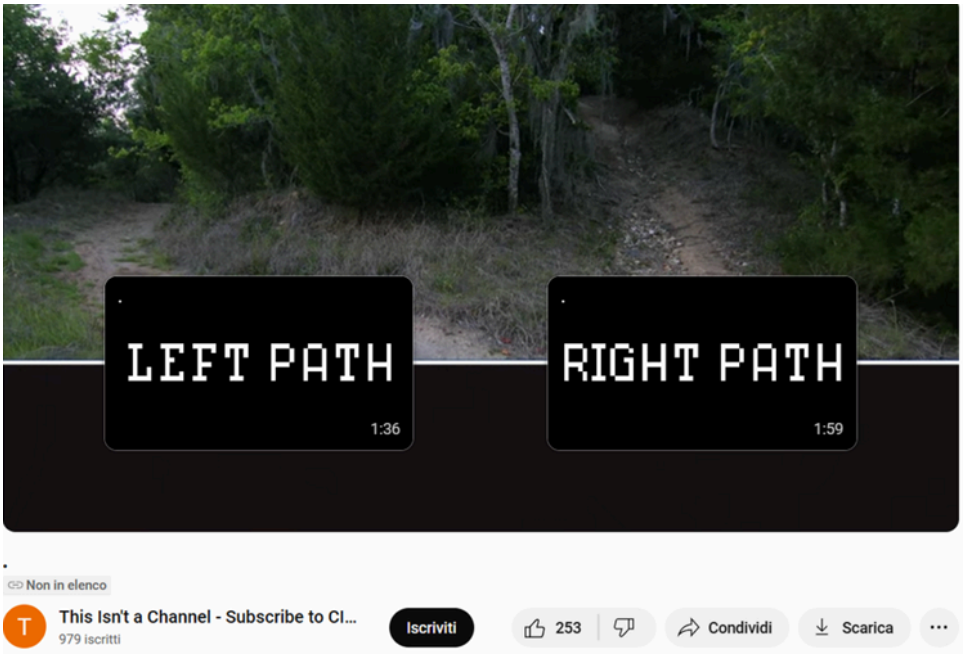


Immagine 7. Esempio di video interattivo su Youtube

(1.2.1) La legacy di TellTale Games

[32] Ori Schwarz (2017). C*ultures of choice: Towards a sociology of choice as a cultural phenomenon*, The British Journal of Sociology n°69

L'anno 2012 segna invece la vera e propria esplosione del racconto ramificato videoludico, con *The Walking Dead: The Game* dello studio californiano Telltale Games. Il titolo ridefinisce le regole del *narrative-driven gaming*, introducendo un ritmo drammatico centrato sulle conseguenze morali delle azioni del giocatore. Ogni scelta, che sia salvare un compagno, mentire, tacere, genera reazioni emotive e relazionali tra i personaggi che modificano l'esperienza del giocatore. L'empatia, più che la vittoria, diventa il fine ludico.[33] Si tratta di un fenomeno che ha ispirato decine di titoli da competitors: da *Life is Strange* nel 2015 al già citato *Detroit: Become Human*, nel 2018.

Tuttavia, il successo del modello Telltale genera una sovrapproduzione industriale. Il caso di Telltale Games rappresenta infatti uno dei più emblematici paradossi dell'industria videoludica contemporanea: uno studio capace di rivoluzionare il linguaggio narrativo del medium e, allo stesso tempo, di collassare sotto il peso della propria formula vincente.

I tre fondatori, prima di creare Telltale, erano dipendenti della LucasArts, casa di produzione che, se inizialmente popolare per videogiochi d'avventura punta-e-clicca, decise nel 2004 di cambiare completamente rotta dopo alcuni studi di mercato. Il manager delle finanze LucasArts Mike Nelson dichiarò infatti che "after careful evaluation of current market place realities and underlying economic considerations (…) this was not the appropriate time to launch a graphic adventure on the PC."[34] Il che significò focalizzarsi sulla proprietà intellettuale del franchise di *Star Wars* e sul promettente campo dei videogiochi per console, portando alla cancellazione dei sequel di loro saghe discretamente popolari, tra cui *Monkey Island* e *Sam and Max*.

Telltale nacque con una missione precisa: "more adventure games but de-emphasizing puzzle elements in favor of narrative aspects".[35] Il nome

[33] Matteo Genovesi (2020), *Serial Games: Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, VIGAMUS, p. 145-150
[34] Steve Butts (2004), *Sam and Max Cancelled*, IGN.com
[35] Elise Favis (2019), *The Rise and Fall of Telltale Games. How an award-winning studio met its tragic demise*, Game Informer

stesso dello studio, *Telltale*, allude al desiderio di restituire centralità al racconto.

Nei primi anni di attività, lo studio adottò una strategia di marketing "artigianale", un marketing dei pesci piccoli, puntando su franchise di nicchia e su una comunità di fan ristretta ma fidelizzata. La scelta di sviluppare prodotti episodici, mutuata dalla serialità televisiva, permise di mantenere alta l'attenzione del pubblico e di diluire i costi di produzione. *Sam and Max: Season One* (2006) consolidò il modello: giochi divisi in episodi, narrativa a bivi, decisioni temporizzate (*time-limited choices*, detti anche QTE, *quick-time events*). Con *Back to the Future* (2010) e *Jurassic Park* (2011), la formula venne perfezionata e Telltale cominciò a costruire la propria reputazione come pioniera delle *interactive digital stories*.

Il periodo compreso tra il 2012 e il 2015 segnò il vero apice dello studio. *The Walking Dead*, tratto dal fumetto di Robert Kirkman, vendette un milione di copie in venti giorni[36] e vinse numerosi premi internazionali, tra cui il prestigioso *Game of the Year* ai VGA Awards. L'impatto culturale del gioco fu tale da ridefinire il concetto di *scelta morale* nel videogioco contemporaneo. Attraverso una struttura narrativa che privilegiava le relazioni interpersonali e le conseguenze emotive delle decisioni, Telltale spostò il baricentro del gameplay dalla destrezza all'empatia, inaugurando un modello imitato da produzioni successive degli anni successivi, come *Life is Strange* e *Until Dawn*. L'utilizzo di uno stile ispirato al disegno fumettistico e la narrazione ergodica rese i prodotti Telltale unici rispetto a tutti gli altri sul mercato.

Tuttavia, a partire dal 2015, la crescita vertiginosa dello studio mise in luce le fragilità di un sistema produttivo ormai insostenibile. L'espansione da 125 a oltre 400 dipendenti, unita alla gestione simultanea di più progetti (tra cui *Game of Thrones*, *Batman* e *Guardians of the Galaxy*) introdusse ritmi di lavoro al limite del collasso. Con l'avvicendamento alla

[36] Colin Moriarty (2012). *Telltale Games' The Walking Dead Sells a Million*, IGN.

guida aziendale (dal CEO Dan Connors al cofondatore Kevin Bruner), lo studio abbandonò l'approccio artigianale per adottare una logica di *industrial production*, più simile a quella dei grandi publisher. Questa mutazione ha condotto numerosi dipendenti a realizzare che stavano sicuramente producendo più giochi, ma di peggior qualità.

Il *crunch time* divenne la norma, schiavo della *crunch culture,* una piaga capitalista del Terzo Millennio: settimane di lavoro forzato, scadenze irrealistiche e carichi di lavoro insostenibili. Le testimonianze dei dipendenti, riportate da *The Verge* e *Game Informer*[37'38], descrivono un ambiente tossico in cui la pressione produttiva annullava ogni margine di creatività. Il motto non scritto dello studio era "quantity over quality", in aperta contraddizione con il principio di autenticità che ne aveva decretato il successo. Come ricorda William Craig su *Forbes*, "when it comes to digital marketing, quality trumps quantity and makes your brand more personable in the long run"[39], un principio che Telltale ignorò, spinto dall'urgenza di mantenere la propria posizione di leadership nel mercato ludico-narrativo.

Il fallimento di Telltale, culminato nella chiusura improvvisa del 21 settembre 2018 e nel licenziamento di circa 250 dipendenti,[40] rivelò quanto la promessa di libertà interattiva nascondesse in realtà un ambiente industriale rigidamente deterministico. Lo studio che aveva reso popolare il concetto di *player agency* si era progressivamente trasformato in una macchina narrativa standardizzata, in cui le scelte del giocatore, e quelle dei suoi stessi sviluppatori, erano vincolate da strutture produttive e narrative sempre più restrittive. Nonostante le collaborazioni in corso (tra cui una con Netflix per *Stranger Things*)[41] e la stagione finale di *The*

[37] Megan Farokhmanesh (2018). *Toxic management cost an award-winning game studio its best developers*, The Verge
[38] Elise Favis (2018). *The Rise And Fall Of Telltale Games. How an award-winning studio met its tragic demise*, Game Informer
[39] William Craig (2018), *The Importance Of Quality Over Quantity In Digital Content Marketing*, Forbes
[40] Brian Crecente (2018), *Telltale's 'The Walking Dead': Kirkman's Skybound Discusses What's Next,* Variety
[41] Nick Pino (2018). *Exclusive: Telltale Games to produce a new series based on Stranger Things*, Tech Radar

Walking Dead, Telltale non riuscì a sostenere i costi di un'espansione incontrollata e collassò sotto il peso delle proprie ambizioni.

Eppure, la chiusura dello studio non ne cancellò l'eredità. Rimane innegabile definire Telltale Games come l'inizio di una rivoluzione dell'industria videoludica contemporanea. L'impianto episodico, l'estetica fumettistica e la centralità delle scelte morali sono diventati elementi imprescindibili per l'intero genere delle *interactive stories*. Ex sviluppatori Telltale hanno fondato nuovi studi indipendenti tra cui Campo Santo (creatori di *Firewatch*, 2016) e e Night School Studio (*Oxenfree*, 2016), proseguendo la tradizione di un design centrato sulla narrazione ergodica e l'immedesimazione del giocatore. In questo senso, Telltale ha lasciato una *legacy* più potente della propria sopravvivenza economica: quella di aver dimostrato che lo storytelling, nel videogioco, può essere la meccanica principale.

La crisi non segnò quindi la fine del paradigma narrativo che aveva contribuito a creare: al contrario, i suoi principi (l'illusione della scelta, la centralità del conflitto morale, la temporalità scandita in capitoli e/o episodi) divennero il fondamento dei grandi progetti videoludici degli anni successivi. Nel 2018, *Detroit: Become Human* di Quantic Dream rappresentò l'apice tecnico di questa tendenza: oltre duemila pagine di sceneggiatura e più di ottanta finali. Uno dei progetti ludo-narrativi più ambiziosi mai realizzati.

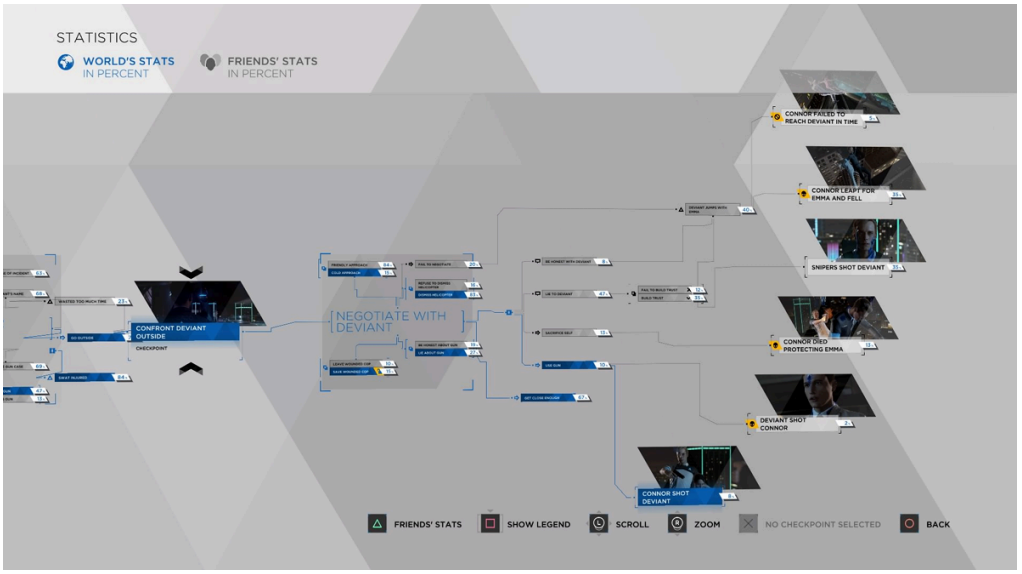


Immagine 8. Branching tree del terzo atto di un capitolo in *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)

Eppure, anche in questo caso, la complessità narrativa si intreccia con il rischio di frammentazione e di eccessiva ingegnerizzazione del racconto. Il gioco diventa una "mappa morale", ma anche un labirinto produttivo che mette in crisi il concetto stesso di autorialità. Tratteremo prossimamente le problematiche di questa formula narrativa, ma ciò che s'intende sottolineare è come un format vincente si è ramificato nel corso dei decenni e ha cambiato per sempre le modalità di storytelling del medium videoludico.

(1.3) Il futuro delle branching narratives: ostacoli e potenzialità

Negli ultimi anni, la struttura ramificata ha travalicato i confini del videogioco tradizionale per espandersi in spazi sociali e relazionali. Nel 2019 Tinder, una delle principali app d'incontri del Terzo Millennio, lancia *Swipe Night*, un'esperienza interattiva in cui le scelte morali dei partecipanti vengono utilizzate per determinare la compatibilità con altri

utenti. Il meccanismo, a metà tra fiction e profilazione psicologica, mostra come le *branching narratives* possano fungere da strumenti di *personality mapping*, spostando la dimensione della scelta dal piano narrativo a quello identitario. La prima stagione, *End of the World*, presenta una trama apocalittica: i partecipanti vivono le ultime ore prima dell'impatto di un meteorite, compiendo scelte morali e relazionali che influenzano il racconto e i possibili incontri successivi con altri utenti. Nella seconda stagione (*Killer Weekend*), invece, i toni assumono quelli di un thriller: gli utenti indagano su un omicidio avvenuto durante una festa di giovani ricchi e devono indovinare il colpevole.[42]

Un ulteriore passo è rappresentato dai *dating-sim* basati su intelligenze artificiali, come *BLUSH* o *Nomi.ai*, che permettono di instaurare relazioni con partner virtuali programmati per adattarsi emotivamente al giocatore. In questi ambienti, la narrativa ramificata diventa interfaccia relazionale: le scelte non determinano il corso di una storia, bensì la costruzione di una personalità simulata. Una narrazione emergente a tutti gli effetti. Tali esperienze sollevano interrogativi etici profondi sul confine tra empatia e proiezione, sull'autenticità delle relazioni affettive mediate dal codice, e sulla capacità del design algoritmico di modellare desideri e comportamenti. L'AI, in questo contesto, è sia strumento narrativo che attore diegetico, in grado di apprendere e rispondere, spostando il baricentro dell'interattività verso un nuovo paradigma di reciprocità uomo-macchina. Parallelamente, esperienze videoludiche come *FREERIDE* (Flightyfelon Games, 2024) utilizzano, come *Swipe Night*, la raccolta dei dati di gioco per costruire un profilo psicologico dinamico dell'utente, rendendo la *branching narrative* un dispositivo di autoanalisi e di riflessione identitaria. *FREERIDE* si svolge a bordo di un treno "onirico" che conduce il giocatore nel mondo degli Spiriti, una sorta di regno post-vita o purgatorio, abitato da personaggi con affanni, traumi, obiettivi irrisolti. Il giocatore assume il ruolo di un passeggero/spiritista

[42] Mauro Colarieti (2024). *Pixelated Personalities: Videogames, Personality Tests and What Their Confluence Says about Us*. Interactive Film & Media Journal 4 (1-2).

dotato del potere di telecinesi: può muovere oggetti, manipolare l'ambiente e interagire con gli Spiriti.

Nel corso del gioco, si instaurano delle relazioni con questi Spiriti: aiutandoli od ostacolandoli nella risoluzione dei loro *unfinished business*, si esplora la propria condizione, i propri comportamenti e (implicitamente) la propria personalità.[43] In questo modo, la logica del bivio diventa anche un meccanismo di introspezione: non si tratta più soltanto di scegliere per vedere cosa accade nel mondo di gioco, ma di osservare cosa le proprie scelte rivelano di sé.

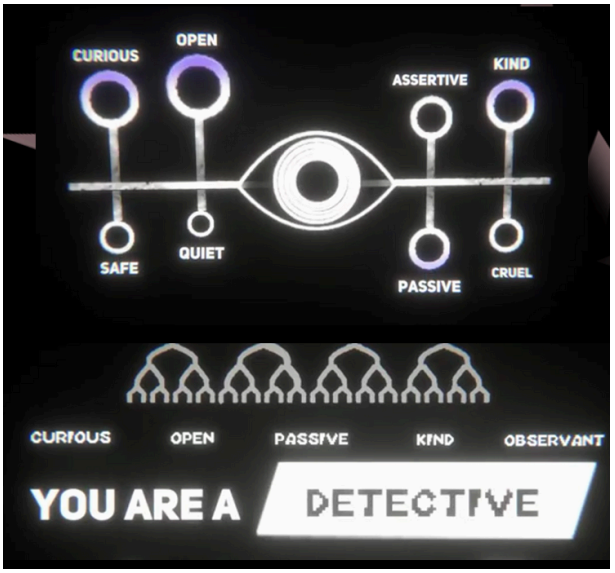


Immagine 9. Branching tree di *FREERIDE* (Flightyfelon Games, 2024)

Attraversando quasi un secolo di sperimentazioni, le *branching narratives* delineano una trasformazione profonda del concetto di racconto e, di conseguenza, del ruolo dell'autore e del fruitore. La progressiva decentralizzazione del narratore tradizionale, dal romanzo degli anni Trenta al videogioco contemporaneo, ha mutato la *scelta* da un espediente narrativo a un principio strutturale della narrazione stessa. In questo processo, la responsabilità del giocatore si è configurata come una forma di partecipazione cognitiva e affettiva: ogni decisione presa

[43] Mauro Colarieti (2024). *Pixelated Personalities: Videogames, Personality Tests and What Their Confluence Says about Us*. Interactive Film & Media Journal 4 (1-2).

all'interno di un sistema ramificato è un atto di interpretazione e di autorappresentazione, un gesto che produce senso per la storia e per chi la vive. Il giocatore, come il lettore-giurato di Rand o il lettore-bambino di Packard, diventa co-autore, ma a differenza dei suoi predecessori, opera all'interno di un ambiente che reagisce, calcola e restituisce conseguenze tangibili, codificate nell'individualità, in tempo reale.

Questa interattività crescente ha però un duplice volto. Da un lato, offre un'esperienza narrativa immersiva e personalizzata, capace di tradurre la libertà di scelta in una forma di espressione identitaria; dall'altro, rivela i limiti sistemici dell'interattività come promessa di controllo. La crisi produttiva di Telltale Games e la *crunch culture* che ne ha segnato la caduta esemplificano questa tensione: mentre il medium videoludico celebra la libertà del giocatore, l'industria che la rende possibile si fonda spesso su processi rigidi e meccanici, che finiscono per ridurre la libertà creativa degli sviluppatori e, paradossalmente, anche quella del giocatore, confinato in un ventaglio di scelte illusorie. In questo senso, la *branching narrative* contemporanea mette in scena non solo l'interattività come potere, ma anche come limite, un esercizio di decisione entro griglie prestabilite che riflettono le dinamiche di controllo proprie della cultura digitale.

La diffusione delle narrazioni ramificate nei contesti sociali e relazionali, dai videogiochi *story-driven* alle simulazioni affettive dei *dating-sim* basati su intelligenza artificiale, sposta il discorso dalla narrazione alla soggettività. In questa istanza, la scelta diventa gesto identitario e relazionale: scegliere significa definire chi si è e come si interagisce con l'altro, anche quando l'altro è un'entità algoritmica. L'interazione con intelligenze artificiali che apprendono e rispondono in modo adattivo dissolve la distinzione fra autore, personaggio, AI e giocatore, generando forme inedite di *co-autorialità distribuita*.[44] Il

[44] Noemi Rita Sanfilippo (2023). *Ripensare l'autorialità alla luce delle Intelligenze Artificiali. Una proposta teorica*, Epekeina vol. 16, p. 12

racconto si costruisce come evento performativo, in cui il senso nasce dall'interazione reciproca tra l'umano e il sistema, e in cui la *agency* è tanto esperita quanto simulata.

In definitiva, le *branching narratives* evincono l'espressione di una trasformazione culturale più ampia: quella che sposta la narrazione dal dominio del racconto lineare a quello della scelta situata, dell'esperienza vissuta e della negoziazione continua fra libertà e vincolo. Il giocatore contemporaneo, come soggetto interattivo, non si limita a vivere come mero consumatore di storie: le abita, le modifica, ne subisce le conseguenze. In questo processo, il gioco diventa un campo di sperimentazione identitaria e un laboratorio di decisione morale, in linea con molte delle riflessioni che la teoria ludonarrativa contemporanea sviluppa a oggi in relazione alla soggettività, all'etica e alla rappresentazione minoritaria. Riflessioni a cui questa ricerca intende fornire qualche risposta attraverso una *mimesis* aristotelica che si rinnova: dall'imitazione dell'azione alla simulazione della scelta, dal pathos condiviso alla responsabilità esperita. È in questo passaggio dal vedere al fare che l'arte delle narrazioni contemporanee ritrova, potenzialmente, il suo senso più profondo e trasformativo.

(2) La soggettività ludica

L'evoluzione delle *interactive narratives* ha ridefinito il modo in cui il giocatore partecipa alla creazione del racconto. Espen Aarseth osserva che l'interattività è una funzione del lettore: il lettore, scegliendo, attiva il potenziale del testo.[45] Il testo videoludico, quindi, non esiste senza l'azione del suo fruitore, che lo attraversa e lo attualizza a ogni partita. Ogni percorso scelto esclude un altro, e in questa esclusione si genera il senso del viaggio: la consapevolezza di ciò che è stato perduto è parte integrante

[45] Espen Aarseth (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, JHU Press, p. 65

dell'esperienza.[46]

Come sottolineato in precedenza, la narrazione ramificata è figlia della narrazione ergodica: non è soltanto un racconto a scelte, ma un sistema dinamico che produce significato attraverso la partecipazione. Il giocatore costruisce la storia mentre la vive, ne diventa co-autore.

Janet Murray, nel suo saggio pionieristico *Hamlet on the Holodeck*, definisce questa forma di partecipazione come *agency*, la soddisfazione psicologica che deriva dal vedere le proprie azioni produrre effetti significativi all'interno di un sistema rappresentato.[47] L'*agency* è dunque un'esperienza estetica: la sensazione che le proprie scelte abbiano un peso narrativo, anche quando tale peso è più percepito che reale. La narrazione digitale, proprio per la sua natura modulare, unisce il potere dell'azione al potere dell'interpretazione. La libertà concessa al giocatore, tuttavia, è quasi sempre parziale, regolata da architetture di scelte predefinite. È in questo spazio di tensione tra libertà percepita e struttura narrativa che si genera la soggettività ludica.

Il concetto di *embodiment*, l'incarnazione del soggetto nel mondo simulato, è centrale per comprendere la soggettività ludica. Come sottolinea Daniel Vella, coniatore del termine *ludic subjectivity*, il giocatore può essere descritto come un soggetto ibrido, sospeso tra controllo e immersione, che abita il mondo di gioco in una forma "extra-normativa": un modo di essere altro rispetto alla quotidianità, "which can be summarized by saying that, from the player's perspective, the entity is grasped as both self and other."[48]

Vella distingue esplicitamente il *player*, cioè il soggetto empirico esterno, e il *ludic subject*, la posizione esperienziale che emerge nel momento stesso dell'azione. Il *ludic subject*, dunque, non coincide soltanto con l'avatar o con l'individuo reale, ma nasce dalla loro interazione e fusione: è il risultato di un processo performativo che si manifesta nell'atto del giocare.

---

[46] Espen Aarseth (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, JHU Press, p. 90

[47] Janet H. Murray (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, p. 126

[48] Daniel Vella (2015). *The Ludic Subject and the Ludic Self. Analyzing the 'I-In-The-Gameworld'*, 2015, tesi di dottorato presso IT University of Copenhagen, p.4

Da questa prospettiva, il videogioco è un teatro della rappresentazione, ma anche un luogo di abitazione identitaria dove l'essere e l'agire coincidono. Ogni gesto, decisione o esitazione contribuisce a definire la fisionomia del soggetto ludico, che esiste solo nella durata del gioco ma produce effetti cognitivi ed emotivi duraturi.

Come afferma Vella, "it is thanks to this incorporation in the form of the playable figure – to put it differently, it is in the playable figure being taken up as a body for the player's ludic subjectivity – that the sense of being-in-the-gameworld structuring the player's experience of the figure game is established and given its idiosyncratic character"[49]: il corpo del giocatore e quello digitale formano un'unica catena percettiva, che consente di esperire il mondo di gioco come estensione della propria presenza. Un'estensione identitaria, appunto. In questo senso, il sé ludico è quindi un fenomeno *incarnato*: l'esperienza di giocare è attraversata dal corpo e dalle emozioni, dall'apprendimento e dalla memoria.

Nel paper successivo, *Who Am 'I' in the Game? A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity* (DiGRA/FDG 2016), Vella amplia e precisa la propria teoria distinguendo diverse modalità attraverso cui la soggettività si manifesta nel gioco digitale. Propone diversi tipi di soggettività ludica:

1) *Embodied Ludic Subjectivity:* La soggettività ludica incarnata si basa sull'incorporazione del giocatore nell'avatar, che diventa il punto di riferimento per tutte le esperienze nel mondo di gioco. Come scrive Vella, "the embodied ludic subject-position can be understood as being constituted of several interlinked aspects relating to the player's incorporation of the playable figure as 'herself,' all of which, taken as a whole, shape the player's subjective perspective towards the gameworld"[50]. Questa incorporazione determina il punto di vista spaziale, le possibilità di azione e le limitazioni, e permette di organizzare il mondo di gioco secondo un "instrumental complex" che lega gli oggetti e gli eventi ai possibili atti

[49] Daniel Vella (2015). *The Ludic Subject and the Ludic Self. Analyzing the 'I-In-The-Gameworld'*, 2015, tesi di dottorato presso IT University of Copenhagen, p.182

[50] Daniel Vella (2015). *The Ludic Subject and the Ludic Self. Analyzing the 'I-In-The-Gameworld'*, 2015, tesi di dottorato presso IT University of Copenhagen, p. 261

del personaggio. La soggettività incarnata comprende anche la dimensione passiva della *passion*, cioè il fatto che il giocatore può essere agito dal mondo di gioco, non solo agire su di esso.

La *Embodied Ludic Subjectivity* si divide poi in *Singular* e *Multiple*.

2) *Singular Embodied Ludic Subjectivity*: Il giocatore controlla un solo personaggio alla volta, e tutta l'esperienza di gioco passa attraverso quel personaggio. Come sottolinea Vella, "in this mode of ludic subject-positioning, the player's existence in the gameworld is fully determined by their incorporation in the playable figure"[51]. Può operare attraverso interazioni tangibili o indirette, che simulano l'esperienza corporea del mondo di gioco.

Un esempio è *Super Mario 64* (1996): il giocatore controlla Mario, muovendosi nello spazio tridimensionale e affrontando ostacoli e nemici. L'esperienza è filtrata attraverso le capacità di salto, corsa e raccolta oggetti del personaggio. La percezione del mondo di gioco dipende dal punto di vista di Mario: le piattaforme lontane, i pericoli immediati e i percorsi alternativi vengono interpretati in relazione al suo corpo. Anche il rischio, come il cadere da un burrone o essere colpito dai nemici, genera tensione e partecipazione diretta, mostrando la dimensione di "passion" in cui il mondo di gioco agisce sul giocatore.

3) *Multiple Embodied Ludic Subjectivity*: Il giocatore ha più personaggi a disposizione, ma ne controlla uno alla volta, potendo passare liberamente tra di essi. L'esperienza resta incarnata, ma diventa decentrata: il giocatore integra le possibilità di tutti i personaggi nella propria percezione del mondo. Vella osserva: "even while controlling one figure, the player's experience of the gameworld is shaded by her

[51] Daniel Vella (2016). *Who Am 'I' in the Game? A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, DiGRA 2016 Conference Proceedings, p. 5

knowledge of the possibility of also bringing into play other playable figures and their associated possibilities for action"[52].

Until Dawn (Supermassive Games, 2015) permette al giocatore di controllare otto adolescenti intrappolati in una baita isolata, uno alla volta in modo ciclico. Ogni personaggio ha le proprie possibilità di interazione con l'ambiente e con gli altri personaggi. Come vedremo a breve, tutti i protagonisti rispecchiano archetipi del genere horror e la trama stessa è un mix di elementi dello stesso genere. Il giocatore potrebbe controllare Sam per esplorare una zona esterna alla baita e scoprire indizi sul mistero, mentre in un altro momento controlla Mike all'interno della casa di montagna per scappare da un mostro.



Immagine 10. Fotogramma di *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)

Anche se in quel momento il giocatore incarna un solo personaggio, la consapevolezza delle azioni e dei percorsi disponibili agli altri personaggi influenza le decisioni prese: si possono anticipare rischi, proteggere personaggi vulnerabili o pianificare strategie per salvare più persone possibile. L'esperienza mostra chiaramente il decentramento della soggettività incarnata, poiché il mondo di gioco viene interpretato dal punto di vista di personaggi attivi, tenendo conto anche delle possibilità

[52] Daniel Vella (2016). *Who Am 'I' in the Game? A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, DiGRA 2016 Conference Proceedings, p. 6

offerte dagli altri membri del gruppo, ampliando l'*instrumental complex* (la "mappa cognitiva" delle possibilità d'azione del giocatore) attraverso cui il soggetto organizza l'esperienza ludica.

4) *Distributed Ludic Subjectivity:* il giocatore può controllare simultaneamente più personaggi o gruppi, spostando la soggettività dal singolo corpo a un insieme di entità. Vella spiega: "when the player is controlling several of their playable figures simultaneously (...) they no longer identify themself as occupying a spatial standpoint within the gameworld"[53]. Il punto di vista incarnato può essere abbandonato o decentrato, e l'interazione tende a essere indiretta, trattando i personaggi come strumenti da coordinare.

In *Baldur's Gate* III (2023), il giocatore può controllare un personaggio individualmente, utilizzando le sue capacità per disarmare trappole e avanzare in un dungeon. Successivamente, può selezionare l'intero gruppo di avventurieri, ordinando loro di muoversi in formazione coordinata, affrontare nemici e superare ostacoli. In questo caso, il giocatore non si identifica più con un corpo singolo, ma gestisce i personaggi come un insieme di strumenti, con una soggettività decentrata che combina pianificazione strategica e gestione delle risorse del gruppo.

5) *Transcendent Ludic Subjectivity*: il giocatore non è legato a un corpo o a un personaggio: le azioni avvengono direttamente sul mondo di gioco, senza un *origo* incarnato. Vella scrive: "the transcendent ludic subject (...) is present in the gameworld only in the form of actions taken directly upon entities within it"[54]. L'orientamento agli obiettivi rimane, ma la dimensione passiva della soggettività incarnata è assente.

La *Transcendent Ludic Subjectivity* si può dividere in *Semi* e *Pure*.

---

[53] Daniel Vella (2016). *Who Am 'I' in the Game? A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, DiGRA 2016 Conference Proceedings, p. 9

[54] Daniel Vella (2016). *Who Am 'I' in the Game? A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, DiGRA 2016 Conference Proceedings, p. 10

6) *Semi-Transcendent Ludic Subjectivity*: Il giocatore controlla personaggi ma può anche agire direttamente sul mondo di gioco senza intermediari. Vella osserva: "the additional ability to act directly upon entities within the gameworld establishes lines of action whose point of origin does not relate to any body within the gameworld".[55] In questa modalità, il giocatore controlla uno o più personaggi giocabili, ma può anche agire direttamente sul mondo senza passare per essi.

The Sims (Maxis, 2000) è una casa delle bambole virtuale. Controllando singoli Sims, il giocatore impartisce azioni quotidiane come cucinare, lavorare o socializzare. Questi Sims fungono da playable figures, quindi il giocatore ha una componente incarnata: l'esperienza del mondo di gioco passa attraverso i corpi dei personaggi. Parallelamente, però, il giocatore può intervenire direttamente sull'ambiente: costruire case, modificare stanze, cambiare decorazioni o manipolare il terreno. Questa azione non passa per i Sims e rappresenta la componente trascendente, perché il punto di origine dell'azione non è legato a un corpo incarnato.



Immagine 11. Fotogramma di *The Sims* (Maxis, 2000)

[55] Daniel Vella (2016). *Who Am 'I' in the Game? A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, DiGRA 2016 Conference Proceedings, p. 12

In questo modo, il giocatore alterna l'esperienza incarnata, centrata sui personaggi, con quella trascendente, centrata sull'ambiente e sul mondo di gioco come entità autonoma da chi lo abita. L'*instrumental complex* del giocatore comprende quindi sia le capacità dei Sims ("I can" cucinare, pulire, lavorare) sia le possibilità di intervento diretto sul mondo (modificare stanze, costruire edifici), generando una percezione composita e stratificata del mondo di gioco.

7) *Pure Transcendent Ludic Subjectivity*: Nessun personaggio è presente e tutte le azioni sono compiute direttamente sul mondo di gioco. La soggettività del giocatore si definisce esclusivamente attraverso gli obiettivi e le azioni possibili ("the pure transcendent ludic subject-position is completely independent of any physical entity within the gameworld into which the player is incorporated")[56].

Sempre da Maxis e sempre da Will Wright, possiamo utilizzare *SimCity* (1989) come esempio. Il giocatore costruisce città, definisce zone residenziali e industriali, gestisce risorse e reagisce a emergenze, senza incarnarsi in alcun personaggio. Dopo aver sviluppato *SimCity*, Will Wright si rese conto che i giocatori erano più interessati a osservare la vita dei cittadini della città che alla pianificazione urbana in sé. In altre parole, *The Sims* nasce come evoluzione della simulazione di *SimCity*, passando dalla gestione della città alla gestione delle persone che la abitano.

Questo studio rivela che la soggettività videoludica è modulare e situata: cambia con il contesto, il genere, l'interfaccia e la dimensione sociale del gioco. In ogni caso, però, la relazione tra giocatore e mondo virtuale rimane una pratica di negoziazione identitaria, che trasforma la distinzione tra autore e spettatore, reale e finzionale, in un continuum fluido. Ciò riguarda esperienze ludiche con diverse forme di narrazione:

[56] Daniel Vella (2016). *Who Am 'I' in the Game? A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*, DiGRA 2016 Conference Proceedings, p. 12

lineare, minimalista, emergente, procedurale... per la nostra ricerca, ovviamente, il focus sarà quello delle narrazioni ergodiche.

(2.1) Dwelling

Nel successivo *There's No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games*, incluso nel saggio antologico *Ludotopia - Spaces, Places and Territories of Computer Games* (2019), Vella amplia la propria prospettiva fenomenologica introducendo il concetto di *dwelling*, ossia "abitare", come chiave per comprendere il rapporto del giocatore con lo spazio videoludico. Egli distingue due modalità di esperienza:

- la modalità estiale, centrata e domestica, legata al senso di stabilità, ritorno e intimità;
- la modalità ermetica, orientata al movimento, all'esplorazione e alla distanza critica.[57]

Secondo Vella, l'esperienza ludica si sviluppa nella tensione fra questi due poli: il giocatore può sentirsi *a casa* nel mondo di gioco, appropriandosene e riconoscendolo come spazio familiare, ma può anche percepirsi come *estraneo*, viaggiatore o ospite temporaneo.
Il videogioco diventa così un laboratorio di fenomenologia abitativa, in cui il soggetto sperimenta contemporaneamente un punto di vista *interno* (il *ludic subject* immerso) e uno *esterno* (il *player* riflessivo), costituendo una doppia fenomenologia del gioco che, per Vella, caratterizza la specificità esperienziale del medium.[58] L'atto del giocare è quindi un'esperienza di *abitazione provvisoria*, in cui l'identità si costruisce nella relazione

[57] Daniel Vella (2019). *There's No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games*, in (curato da: Espen Aarseth e Stephan Günzel) Ludotopia - Spaces, Places and Territories of Computer Games, Transcript Press, p. 144

[58] Daniel Vella (2019). *There's No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games*, in (curato da: Espen Aarseth e Stephan Günzel) Ludotopia - Spaces, Places and Territories of Computer Games, Transcript Press, p. 145

costante tra familiarità e alterità, tra presenza e distanza. Questo discorso si applicherà in seguito per definire il ruolo di costruzione identitaria dei safe space videoludici come la comunità di *The Sims* all'inizio del Terzo Millennio, ma al momento è importante sottolineare come la soggettività ludica non si limiti soltanto a indossare i panni di un personaggio, interpretare una parte nel *fictional neighbourhood* di Janet Murray, ma impone anche un'abitazione spaziale.



Immagine 12. Fotogramma di *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020)

(2.2) Bleed

Il termine *bleed*, mutuato dai giochi di ruolo analogici, indica il trasferimento emozionale tra giocatore e personaggio: quando le emozioni del giocatore influenzano quelle del personaggio (*bleed-in*) e, viceversa, quando le emozioni del personaggio persistono nel giocatore (*bleed-out*)[59]. Nel dettaglio, l'articolo di Sarah Lynn Bowman sottolinea: "participants often engage in role-playing in order to step inside the shoes of another person (...) however, role-players sometimes experience moments where

[59] Sarah Lynn Bowman (2015). "Bleed: The Spillover Between Player and Character", Nordic Larp

their real life feelings, thoughts, relationships, and physical states spill over into their characters and vice versa".[60]

Bowman distingue due forme principali di *bleed*:

- *Bleed-in*: lo stato emotivo, cognitivo o fisico del giocatore viene trasferito al personaggio.
- *Bleed-out*: l'esperienza del personaggio, le relazioni o le emozioni vissute in-game rimangono con il giocatore anche dopo la sessione.[61]

L'autrice precisa che il *bleed* non è né esclusivamente positivo né esclusivamente negativo ("Bleed is neither inherently negative nor positive"[62]). Inoltre, il *bleed* può divenire involontario, persino in assenza dell'intenzione del giocatore.[63]

Nell'ambito videoludico, il *bleed* acquista dimensioni peculiari: l'interfaccia, l'identità ibrida del giocatore/avatar, e l'intensità delle esperienze interattive amplificano la possibilità che il gioco operi nella soggettività del giocatore. Quando l'avatar vive traumi, perdite, confini morali ambigui con tanto di supporto grafico, il giocatore può sperimentare un *bleed-out* prolungato: pensieri, emozioni, riflessioni che persistono nel quotidiano, generando un legame tra mondo reale e dimensione ludica.

Bowman evidenzia inoltre che la presenza di un forte *alibi*, cioè di una chiara separazione tra "io giocatore" e "io personaggio", tende a ridurre il *bleed* ("the stronger the alibi, the weaker the bleed").[64] Questo suggerisce che l'architettura del gioco, la maniera in cui l'interfaccia rappresenta il personaggio, l'ambientazione e la meccanica decisionale, e le stesse modalità di identificazione del giocatore, giocano un ruolo fondamentale nel modulare la soggettività ludica e la profondità emozionale dell'esperienza.

[60] Sarah Lynn Bowman (2015). "Bleed: The Spillover Between Player and Character", Nordic Larp
[61] Sarah Lynn Bowman (2015). "Bleed: The Spillover Between Player and Character", Nordic Larp
[62] Sarah Lynn Bowman (2015). "Bleed: The Spillover Between Player and Character", Nordic Larp
[63] Sarah Lynn Bowman (2015). "Bleed: The Spillover Between Player and Character", Nordic Larp
[64] Sarah Lynn Bowman (2015). "Bleed: The Spillover Between Player and Character", Nordic Larp

In tal senso, l'*embodiment* ludico fornisce un corpo virtuale al giocatore e diventa un processo di negoziazione emotiva e cognitiva tra giocatore e avatar, tra il sé reale e il sé digitale. L'esperienza di gioco può, perciò, trasformarsi in pratica riflessiva e costitutiva di soggettività: il giocatore si affaccia alle conseguenze delle proprie scelte, interiorizzando o riverberando ciò che accade nella finzione.

L'importanza della consapevolezza del *bleed* assume rilievo critico nel momento in cui consideriamo il design e la progettazione ludica: la responsabilità del game designer non è solo costruire scelte e interattività, ma anche prevedere e gestire le sovrapposizioni emotive che il medium può produrre. In vista della ricerca sull'inclusività e la soggettività ludica, questa dimensione è cruciale: le *branching narratives* che esplorano identità minoritarie, agency e corpo digitale non possono trascurare l'effetto *bleed*, ovvero il modo in cui il giocatore interiorizza, modifica e porta con sé elementi della propria soggettività partecipando al gioco.

(2.3) Embodiment e agency

L'embodiment, quindi, non si limita a fornire un corpo alternativo al giocatore, un'identità fittizia, ma diventa un processo di negoziazione affettiva. Il giocatore esperisce il mondo di gioco come una dimensione potenzialmente reale, e le emozioni che ne derivano si ripercuotono sulla percezione del sé.
Come mostra Mary Flanagan in *Critical Play* (2009), l'esperienza ludica può trasformarsi in pratica critica e politica, capace di sollecitare riflessione e consapevolezza. Giocare, in questo senso, è *sentire attraverso l'azione*: un modo per comprendere le implicazioni etiche delle proprie scelte in un ambiente simulato ma emotivamente concreto.[65]

[65] Mary Flanagan (2009). *Critical Play. Radical Game Design*, MIT Press, p. 6

L'embodiment e l'*agency* concorrono a delineare un nuovo modello di soggettività, che potremmo definire *ibrido* o *transmediale*. Il giocatore contemporaneo è simultaneamente corpo e codice: un soggetto che vive la propria identità tra realtà fisica e spazio digitale, oscillando continuamente tra immedesimazione e distanza critica.
L'interazione con sistemi di regole e con altri soggetti (umani o artificiali) genera un tipo di consapevolezza *meta-ludica*: la percezione di sé come agente situato in un mondo costruito, ma dotato di conseguenze morali e affettive reali.
In questo senso, la soggettività ludica non è definibile soltanto come un rifugio o una forma d'escapismo, bensì una conoscenza e una coscienza incarnata. Giocare significa mettere alla prova i propri limiti, esperire la vulnerabilità, negoziare la propria posizione rispetto all'altro e rispetto al mondo. Il corpo, da oggetto di rappresentazione, diventa dispositivo di esperienza; la scelta, da meccanica ludica, si trasforma in atto di senso. Come nella *mimesis* aristotelica, l'azione imitata produce emozioni e conoscenza; ma, in questo caso, la catarsi avviene indossando i panni di qualcun altro.

Una delle caratteristiche distintive di queste digital interactive narratives è l'enfasi posta sull'*affective immersion*, una modalità di coinvolgimento in cui la prossimità emotiva con i personaggi e con gli scenari intensifica il senso di presenza del giocatore, sia come immersione sia come contenuto affettivo all'interno di ambienti virtuali.[66] A differenza dell'immersione tradizionale, che può basarsi su una grafica fotorealistica o su un world-building complesso, l'*affective immersion* si realizza attraverso dinamiche relazionali, decisioni ad alto rischio e tensione psicologica, mettendo in rilievo il ruolo della psychological presence come *affordance affettiva*.[67]

[66] Rosa M. Baños, Cristina Botella, Mario Alcañiz et al. (2004). *Immersion and emotion: their impact on the sense of presence*. Cyberpsychologic Behaviour v.7, p.734-741
[67] Makransky, G. (2021), *The Immersion Principle in Multimedia Learning*. In (curato da: Mayer RE, Fiorella L) The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge Handbooks in Psychology. Cambridge University Press, p. 296-303

Un jumpscare o una morte in un film sono diverse da un jumpscare o una morte provocate dal giocatore attraverso la propria esplorazione di un ambiente digitale. In tutti i casi di studio che vedremo in seguito, il giocatore deve osservare la paura, il dilemma morale, l'incertezza, ma ne è partecipe oltre che responsabile. L'impatto emotivo della morte di un personaggio, ad esempio, non è puramente narrativo: lo *shock value* è intrecciato all'agency e al rimorso del giocatore. Questa forma di immersione opera attraverso meccaniche come il butterfly effect system e le branching narratives, che rafforzano il senso di intimità con i personaggi. Quando ai giocatori è richiesto di scegliere chi vive e chi muore (o se confessare, deviare, sacrificare o tradire), essi non stanno semplicemente avanzando nella trama, ma si trovano affettivamente coinvolti nei destini rappresentati sullo schermo. In questo modo, il giocatore è trattato sia come stratega che come partecipante emotivamente immerso.

Già nel 1997, Janet H. Murray aveva anticipato la nascita di nuovi formati narrativi, "as authors look for ways to preserve the customary pleasure of linear narrative while exploring the essential properties of the digital medium with increasing sophistication".[68] Li definiva *Cyberdramas*, un concetto applicabile anche alla produzione di Supermassive Games e degli altri nostri casi studio, in particolare in relazione alla nozione di *Fictional Neighborhoods*:

As joystick and VR gear allow us greater mobility (not just up, down, left, and right but also in and out of a 3-D space) with more power of observation (i.e., with the ability to switch position as if we were operating a camera focused on a dramatic action) and with less physical encumbrance or need for manual dexterity, interactors will be lured into worlds where they float, tumble, and arc through thrillingly colored spaces (...) The nightmare landscape of the fighting maze, in which we feel perpetually imperiled, may give way to enchanting worlds of increasingly refined visual delight that are populated by evocative fairy-tale creatures. A visit to such a space will combine the rhythmic kinetic pleasures of

[68] Janet H. Murray (1997), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, p. 252

dancing with the visual pleasures of sculpture and film; the space itself will be expressive, as our movement through it will be, and the landscape will be filled with objects of desire and enchantment.[69]

L'embodiment apre la strada al tema successivo: le *limitazioni* strutturali e ideologiche delle narrazioni ramificate in relazione alla soggettività ludica. Se l'interattività promette libertà, è necessario interrogarsi su quanto questa libertà sia effettiva e su quali vincoli tecnici, narrativi o produttivi ne condizionino l'esercizio. L'illusione della scelta, come vedremo in seguito, è spesso parte integrante del design stesso: un meccanismo che concede *player agency* per meglio definirne i confini.

(2.3) Soggettività ludica e dilemmi morali: ostacoli e potenzialità

L'interattività narrativa si fonda su una promessa ambivalente: che il giocatore possa incidere sul racconto e determinarne gli esiti. Tuttavia, tale promessa è sempre mediata da un codice, da una progettazione algoritmica che traduce la libertà in una sequenza di possibilità predefinite. Le narrazioni a bivi rivelano così la propria natura paradossale: l'illusione della scelta diventa la condizione stessa del piacere ludico, ma non sempre il suo fallimento. Tre opere recenti, *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) e *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015), rappresentano, ciascuna a modo suo, la tensione fra libertà progettata e predeterminazione narrativa. Tutte e tre mirano a costruire un sistema di decisioni morali complesse, ma in tutti i casi, la promessa di agency si infrange contro i limiti strutturali del racconto interattivo, quella che Girina e Jung definiscono "non-negotiable algorithmic nature".[70]

[69] Janet H. Murray (1997), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, p. 262-263

[70] Ivan Girina e Berenike Jung (2019). "Would You Kindly?" The Interdisciplinary Trajectories of Video Game Agency, GAME Journal vol. 8, p. 11

(2.4.1) Caso studio I, *Detroit: Become Human*

Ambientato in una Detroit del 2038, *Detroit: Become Human* racconta la ribellione degli androidi contro i loro creatori umani. Il giocatore alterna il controllo di tre protagonisti: Kara, androide domestico in fuga con la bambina Alice; Connor, un'unità investigativa programmata per dare la caccia agli androidi "devianti"; e Markus, badante di un artista anziano che diventa leader del movimento di liberazione androide.

Le linee narrative si intersecano e si ramificano in centinaia di possibilità apparenti. Markus può scegliere tra una rivoluzione violenta o pacifica; Connor può diventare un deviante e unirsi ai ribelli o restare fedele ai suoi creatori; Kara può trovare o meno la libertà attraversando il confine canadese, sacrificando o meno Alice e altri personaggi suoi alleati. Alla fine di ogni capitolo, un diagramma espone graficamente le scelte compiute e i percorsi non intrapresi, accentuando il senso di complessità del sistema.

Eppure, questa trasparenza rivela anche il limite più profondo del gioco. Il sistema decisionale si fonda su una moralità binaria, dove ogni scelta è interpretata lungo un asse "giusto/sbagliato", "empatico/freddo", "umano/disumano". Il giocatore non costruisce un'etica personale: aderisce a una pedagogia del consenso alquanto limitata. Le decisioni più significative, come scegliere tra la via pacifica o violenta, non modificano la struttura ideologica del racconto, che resta ancorata a una visione umanista del conflitto. Il risultato è un *profiling morale* algoritmico: il giocatore viene costantemente classificato e valutato, ma non gli è mai permessa una vera e propria libertà narrativa.

In questo caso si tratta la tematica del tasso punitivo, utilizzato "per stimolare l'utente a fare uno sforzo ulteriore alla pratica ludica diretta, inducendolo così a integrare nell'orizzonte di finzione tutti quegli elementi non presenti nella vera e propria narrazione incorporata che sorregge anche la gratificazione legata alla progressione."[71] Non esiste quindi

[71] Matteo Genovesi (2020), *Serial Games. Serialità e Scelte Morali nella Narrazione Interattiva*, VIGAMUS, p. 114

l'aumento di un punteggio, o una sconfitta: “L’utente viene incentivato a procedere grazie alla narrazione incorporata, svelabile anche grazie al suo intervento cognitivo esterno alla fruizione diretta.”[72]

Detroit: Become Human mette in scena la libertà come performance: il giocatore interpreta quindi il ruolo di chi è chiamato a *sembrare* libero. Il gioco costruisce dunque una drammaturgia dell’illusione, in cui l’azione morale serve a rafforzare l’identificazione, non a metterla in discussione. Basti pensare ai tre protagonisti, facilmente riassumibili in topos narrativi: Kara è la martire, Markus è il prescelto, Connor è l’antieroe. Nonostante i finali di ognuno possano allontanarsi o meno dai cliché previsti dai rispettivi ruoli, non se ne liberano mai veramente: Kara può abbandonare Alice per salvarsi, Markus può fallire nel portare la ribellione a Detroit e Connor può venir sostituito con un modello di androide più potente di lui.

(2.5.2) Caso studio II, *Life is Strange*

Life is Strange colloca il tema della scelta in un contesto più intimo e affettivo. La protagonista, Max Caulfield, studentessa di fotografia in un liceo privato elitario, scopre di poter riavvolgere il tempo dopo aver salvato la sua amica d’infanzia Chloe Price da una sparatoria. Chloe è canonicamente un personaggio queer, punk, anticonvenzionale. Insieme, le due ragazze cercano di risolvere la misteriosa scomparsa di Rachel Amber, mentre la cittadina di Arcadia Bay è minacciata da una tempesta imminente.

La meccanica centrale, il potere di riavvolgere il tempo, promette un controllo quasi totale sugli eventi. Il giocatore può sperimentare le conseguenze di ogni scelta e poi modificarla, come se il racconto stesso fosse un laboratorio etico reversibile. Tuttavia, questa possibilità genera un effetto paradossale: la sospensione della responsabilità. A parte per alcune

[72] Matteo Genovesi (2020), *Serial Games. Serialità e Scelte Morali nella Narrazione Interattiva*, VIGAMUS, p. 114

eccezioni, ogni errore diventa revocabile. L'esperienza morale è neutralizzata da un loop di tentativi infiniti finché non si seleziona l'opzione corretta. Molto più simile a un puzzle che a un'esperienza immersiva con risvolti psicologici duraturi.

Sono comunque presenti scelte importanti col fine di ottenere una reazione emotiva dal giocatore: a metà del gioco, per esempio, si ha la possibilità di salvare Kate, compagna di classe vittima di *revenge porn*, dal suicidio. In questo scenario, Max non può usare i propri poteri per tornare indietro nel tempo e può convincere la giovane in base alle informazioni ottenute nei capitoli precedenti. Purtroppo, sia che si riesca a salvare Kate o no, l'impatto del personaggio decresce nel gioco, apparendo soltanto in un paio di scene.

In un'altra istanza, viene presentata una delle sequenze più intense del gioco poiché propone un dilemma estremo. In una linea temporale alternativa, Chloe è rimasta paralizzata in seguito a un incidente automobilistico, e chiede a Max di staccarle la spina per porre fine alla sua sofferenza. Il giocatore può scegliere se esaudire la richiesta o rifiutarsi, ma, indipendentemente dalla decisione, l'intera linea temporale viene successivamente annullata dal riavvolgimento, e la scelta non produce alcuna conseguenza nella narrazione principale. Questa neutralizzazione drammatica rivela il limite strutturale del design: non tutte le scelte più importanti e moralmente grigie incidono sulla storia a bivi, non distanziandole dalle micro-decisioni estetiche o relazionali (es. chi salutare, cosa fotografare) che vengono registrate e premiate allo stesso modo come "agency".

A sostenere questa tesi, i due possibili finali non hanno lo stesso peso narrativo: l'uso eccessivo dei poteri di Max finisce per alterare, danneggiare e far collassare le linee temporali, portando al finale, che rappresenta una delle scelte più controverse: salvare Arcadia Bay, lasciando morire Chloe, oppure salvare Chloe, accettando però di fuggire da Arcadia Bay mentre viene distrutta dal tornado che la stessa Max ha inconsciamente creato coi propri poteri. Una decisione che implica,

peraltro, la morte presunta di molti dei personaggi secondari incontrati nel corso del gioco.

Mahli-Ann Rakkomkaew Butt e Daniel Dunne paragonano questo dilemma al *Trolley Problem* di Philippa Foot,[73] in cui un tram può uccidere un gruppo di cinque persone sui binari o solo una sull'altro binario, a seconda che il soggetto scelga o meno di azionare la leva per deviarne la corsa: "The utilitarian framework of the Trolley Problem presented in such game endings suggests that the moral imperative is to save the greater amount of lives. Utilitarianism also structures the binary choice as one with a definitively ethically good choice, against another alternate, less ethically good, or even immoral option."[74] Il sacrificio di Chloe è accompagnato da un lungo epilogo cinematografico, emotivamente compiuto; la scelta opposta produce una chiusura più breve e priva di catarsi, nettamente meno soddisfacente e curata della prima. Al riguardo, gli accademici Mahli-Ann Rakkomkaew Butt e Daniel Dunne sottolineano:

The amount of time spent on choosing for Chloe to live, as opposed to Chloe dying, reveals a bias in directorial focus—spending 11 min on the ending with Chloe's death compared to the 7 min given for Chloe living. The larger message which may be taken here is that rebellious independence can destroy a community and that the right solution is for communities to survive at the cost of freedom, the suffering of minorities, and punishment of trouble makers. Indeed, Chloe's entire independence can be read as a "mistake" in the face of her character being fated to die, which positions the player to choose the utilitarian, hate Chloe, antipunk, antiwoman, antiqueer option.[75]

Questa asimmetria tradisce una preferenza autoriale: i designer sembrano privilegiare un finale "canonico" e il tanto evocato *butterfly effect* si rivela dunque un artificio retorico: la molteplicità delle scelte è

[73] Philippa Foot (1967). *The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect*, Oxford Review n° 5, p. 3-8

[74] Mahli-Ann Rakkomkaew Butt and Daniel Dunne (2019). "Rebel Girls and Consequence in Life Is Strange and The Walking Dead", in *Games and Culture* vol. 1-20

[75] Mahli-Ann Rakkomkaew Butt and Daniel Dunne (2019). "Rebel Girls and Consequence in Life Is Strange and The Walking Dead", in *Games and Culture* vol. 1-20, p. 5

solo apparente, e la vera libertà narrativa resta subordinata a una direzione autoriale implicita.

(2.4.3) Caso studio III, *Until Dawn*

Until Dawn è ambientato nelle remote Blackwood Mountains, in Alberta, Canada. La storia inizia con un prologo in cui le sorelle gemelle Beth e Hannah Washington scompaiono dopo che uno scherzo del loro gruppo di amici finisce tragicamente durante un raduno invernale. Un anno dopo, lo stesso gruppo viene invitato nuovamente al rifugio di montagna della famiglia Washington da Josh (trope: *the unstable mastermind*), il fratello maggiore delle gemelle, per quella che dovrebbe essere una riunione commemorativa.

Il gruppo include Sam Giddings (*the final girl*), Mike Munroe (*the bad boy*), Jess Riley (*the blonde bombshell*), Emily Davis (*the sassy valedictorian*), Matt Taylor (*the jock*), Ashley Brown (*the girl next door*) e Chris Hartley (*the comic-relief nerd*). Mentre si sistemano nell'ambientazione isolata, emergono tensioni interpersonali e una serie di eventi inquietanti suggerisce che qualcuno (o qualcosa) li stia perseguitando.

Inizialmente, il gruppo crede di essere preso di mira da un assassino mascherato, ma questa minaccia apparente si rivela essere uno scherzo crudele organizzato da Josh, che tenta di far affrontare ai suoi amici le conseguenze emotive degli eventi dell'anno precedente. Tuttavia, la situazione degenera rapidamente oltre il suo controllo, e la vera minaccia emerge: la montagna è abitata dai Wendigo, creature mostruose nate dal cannibalismo, tratte dal folklore indigeno.[76] Queste entità si rivelano essere ex minatori e altre vittime, tra cui Hannah Washington, che è

[76] Sean E. Oldak, Anthony J. Maristany e Brianna C. Sa (2023). *Wendigo Psychosis and Psychiatric Perspectives of Cannibalism: A Complex Interplay of Culture, Psychology, and History*, Cureus, 15 (10)

sopravvissuta alla scomparsa iniziale nutrendosi del corpo della sorella, trasformandosi così in un Wendigo.

Come in *Detroit: Become Human* e *Life is Strange*, la storia si sviluppa attraverso una branching narrative plasmata dalle decisioni del giocatore, che influenzano gli sviluppi della trama, le relazioni tra i personaggi e la sopravvivenza degli stessi. Ogni eventuale morte dipende dalle scelte effettuate nei dialoghi, nell'esplorazione delle location e nei QTE (quick-time events). Nel capitolo finale, i personaggi devono sfuggire ai Wendigo e fuggire dal rifugio prima dell'alba. A seconda delle azioni del giocatore, tutti, alcuni o nessuno dei personaggi possono sopravvivere alla notte.

La struttura narrativa ruota attorno al Butterfly Effect System, un algoritmo che registra ogni decisione e promette conseguenze imprevedibili. A differenza di *Life is Strange*, qui il problema non è la neutralizzazione della scelta, ma il suo eccesso di potenza. Azioni minime e apparentemente innocue (scegliere di accendere una torcia, di aprire una porta, di esitare un secondo) possono portare, secondi od ore dopo, alla morte di un personaggio. La logica causale diventa ipertrofica: il nesso tra decisione e conseguenza è spesso arbitrario, donando un senso di sorpresa, ma rendendo anche la narrazione caoticamente deterministica.

Allo stesso tempo, gli elementi narrativi aggiunti (narrazioni ramificate, punti di vista multipli, butterfly effect) hanno reso il gioco ancora più immersivo. Se uno degli otto personaggi muore, non puoi tornare indietro.

Supermassive Games si è volutamente allontanata da uno degli aspetti principali del medium videoludico, ovvero la rigiocabilità tradizionale. Sulle montagne di Blackwood non esiste una schermata di "game over" e la possibilità di ripartire dal punto di salvataggio è limitata soltanto ai cambi di scenario fisico, più che al proseguimento della narrazione ramificata: devi proseguire la tua avventura horror anche se commetti uno, due o otto errori. Allo stesso tempo, però, la rigiocabilità è comunque garantita. Non si tratta di un paradosso: semplicemente assume un'altra forma. La

narrazione ramificata di *Until Dawn*, come quella *Life is Strange* e *Detroit: Become Human*, lascia infatti il giocatore curioso di scoprire cosa sarebbe potuto accadere se avesse preso decisioni diverse nel corso della partita. In questo titolo, per esempio, i giocatori si trovano costantemente di fronte a dilemmi morali che ricordano il *Trolley Problem*, costringendoli a compiere scelte ad alto rischio che possono determinare la sopravvivenza o la morte di un personaggio a scapito di un altro. Questi momenti costituiscono il fulcro dell'impianto etico del gioco, poiché spingono il giocatore a valutare il valore di vite diverse in condizioni di incertezza e pressione.

Uno degli esempi più toccanti dell'ambiguità etica del gioco emerge attraverso il personaggio di Josh Washington. A differenza degli altri, il destino di Josh non può mai essere completamente positivo; persino nel finale segreto del gioco, in cui sopravvive fisicamente, egli finisce per trasformarsi in un mostro proprio come la sua sorella scomparsa. Questo esito rappresenta ciò che può essere definito una vittoria pirrica ludica, in cui il successo all'interno delle meccaniche di gioco (Josh in vita) non porta al trionfo, ma a una perdita irreversibile. In questo senso, *Until Dawn, Life is Strange* e *Detroit: Become Human* si oppongono alla logica binaria di vittoria o sconfitta tipica di molte narrazioni digitali interattive pre-TellTale Games. Al contrario, colloca l'agency del giocatore all'interno di una struttura tragica, in cui la sopravvivenza può avere un costo così profondo da mettere in discussione il valore stesso della sopravvivenza stessa. L'uso delle narrazioni ramificate nel gioco diventa così una riflessione sul compromesso morale e sui limiti del controllo all'interno di sistemi progettati per simulare la scelta.

Tale modello, potremmo ipotizzare, punta volontariamente a una reazione negativa del giocatore: la mancanza di soddisfazione, in un videogioco focalizzato sull'interattività ergodica, porta al concetto di replayability. Per quanto riguarda questo aspetto, nessuno dei tre titoli trattati può essere considerato propriamente un pioniere. Un gioco come

Heavy Rain (2010), pubblicato dallo stesso studio di *Detroit: Become Human* (Quantic Dream), conta ventitré finali possibili e oltre duemila pagine di sceneggiatura basate sugli input narrativi del giocatore. Durante un'intervista, il creatore David Cage dichiarò che il 72% dei giocatori aveva completato il gioco almeno una volta e che il 30–40% lo aveva rigiocato per esplorare gli altri finali possibili.[77]

Sono stati condotti numerosi studi sulla correlazione tra replayability e narrazioni ramificate, ma anche su come tali narrazioni dovrebbero essere integrate all'interno di un videogioco per risultare effettivamente vantaggiose dal punto di vista dell'immersione ludica. Lebowitz e Klug sostengono che i giochi che utilizzano strutture simili non dovrebbero presentare scelte ai giocatori soltanto quando le conseguenze sono significative, come negli eventi di vita o di morte, ma anche in situazioni in cui tali scelte comportano conseguenze minime.[78]
In questo senso, data l'ispirazione al *butterfly effect* e al genere horror slasher, *Until Dawn* tende ad obbedire a questa regola ma allo stesso tempo a distruggerla, includendo conseguenze drammatiche per azioni apparentemente banali: sparare a un uccello per impressionare una ragazza può portare, più avanti nel playthrough, alla ribellione della natura contro alcuni personaggi. Questo meccanismo risulta efficace se paragonato a certe dinamiche di causa-effetto a tratti demenziali presenti nei film horror a cui *Until Dawn* si ispira (come nel franchise *Final Destination*).

Un caso emblematico è quello di Chris e Ashley. In una delle scene centrali, Chris è costretto a scegliere se sparare ad Ashley, di cui è innamorato, o a se stesso. La pistola è scarica, ma la decisione influenza comunque il comportamento futuro di Ashley: se percepisce il gesto come tradimento, potrà in seguito lasciarlo morire in una situazione di pericolo invece di aiutarlo.

---

[77] Antonio Carnevale (2011). *Tecno12 intervista David Cage*, Youtube.com
[78] Chris Klug e Josiah Lebowitz (2011), *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press, p. 185-187

Questa dinamica dimostra come *Until Dawn* sposti il peso dell'agency dal piano logico a quello emotivo: il sistema reagisce alle intenzioni percepite più che alle azioni oggettive. Tuttavia, l'eccessiva sensibilità del meccanismo produce un effetto collaterale: il giocatore si trova intrappolato in un universo dove ogni gesto banale può avere esiti tragici, ma nessuna scelta costruisce un senso narrativo coerente. Il butterfly effect diventa allora un principio di disordine drammaturgico, un simulacro di complessità che sostituisce la responsabilità con l'ansia dell'imprevisto. Se in *Life is Strange* l'effetto causa-effetto tende a essere irrilevante, in *Until Dawn* troviamo la dinamica opposta.

(2.4.4) Comparazione ludonarrativa dei tre casi studio

In *Detroit: Become Human*, la scelta è moralmente vincolata e semplificata; in *Life is Strange*, è revocabile e estensivamente guidata dal narrative design; in *Until Dawn*, è molto più amplificata. Tre forme diverse di illusione convergono su un unico punto: la libertà del giocatore è sempre una libertà simulata, funzionale al mantenimento dell'immersione. Come afferma Janet Murray, l'agency però è un'illusione necessaria: il piacere di sentirsi causa in un mondo che resta, in realtà, scritto da altri.[79]

La narrazione ergodica, dunque, non è una liberazione dal racconto lineare, ma la sua riformulazione nel linguaggio del controllo. Il giocatore diventa coautore solo nella misura in cui accetta di operare all'interno di un codice che delimita le possibilità dell'azione.

[79] Janet H. Murray (1997), *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, p. 126

(3) Rapporto inversamente proporzionale player agency/plot complexity

Ciò che si denota da questa comparazione è la possibilità di analizzare il rapporto inversamente proporzionale tra il livello di agency concessa al giocatore (la quantità di possibili scelte offerte dalle branching narratives di un certo gioco) e la complessità delle scelte stesse (la profondità della trama). Se da un lato possiamo collocare videogiochi come *The Sims* o qualsiasi titolo che presenta una libertà pressoché totale di personalizzazione dell'esperienza, e dall'altro esperienze virtuali dalla trama lineare e dettagliata come *The Last of Us*, risulta complesso definire ciò che si colloca all'interno di questi due estremi.

Si potrebbe facilmente ipotizzare che tale rapporto inversamente proporzionale sia dettato da leggi di mercato (il tempo, la forza lavoro e il dispendio economico) che non permettono quasi mai di dedicare anni alla costruzione di una narrazione ergodica complessa, a meno che questa non rappresenti il cuore stesso del videogioco. Almeno per ora, l'illusione della scelta è intrinsecamente inscritta in qualsiasi narrazione ramificata. Tuttavia, il rapporto (che potremmo chiamare *player agency/plot complexity*) potrebbe mutare d'intensità con l'avanzamento delle intelligenze artificiali, capaci di gestire trame procedurali in base agli input del giocatore. Un progresso simile, però, rischia di produrre una trasformazione eticamente problematica dell'industria videoludica, con tagli significativi del personale e la perdita di quella componente umana che, fino a oggi, ha contraddistinto le nostre storie interattive.

Per chiarire operativamente il rapporto inversamente proporzionale tra agency del soggetto ludico e complessità narrativa del sistema, è utile esplicitare i due concetti in termini di indicatori osservabili, al fine di proporre un eventuale modello teorico verificabile.

Nel presente lavoro, per agency si intende il grado di incidenza decisionale del giocatore sullo sviluppo del testo ludico-narrativo.

Operativamente, essa può essere misurata attraverso una combinazione di indicatori quali il numero di punti decisionali espliciti offerti al giocatore, indifferentemente dalla loro influenza nella trama (esempio, scelte nel dialogo che non hanno un vero effetto sulla conversazione). La complessità ergodico-interattiva, invece, viene qui intesa come la densità strutturale e semantica del sistema narrativo, e può essere descritta attraverso indicatori quali il numero complessivo di nodi narrativi, il grado di interconnessione tra le linee narrative e la coerenza globale del sistema rispetto a un arco narrativo unitario (esempio, la quantità di finali possibili). In termini modellistici, sarebbe quindi possibile dimostrare che all'aumentare del grado di agency locale del soggetto, crescerà anche la frammentazione potenziale della struttura narrativa, rendendo più onerosa la costruzione di archi tematici coerenti su larga scala. Viceversa, un'elevata complessità narrativa globale tende a richiedere una riduzione dell'impatto locale delle scelte, al fine di preservare la leggibilità e la coesione dell'impianto narrativo complessivo.

Sempre in virtù delle logiche di mercato, i target stanno modificando i bisogni narrativi e creando ancora più distanza tra questi due valori. Un'app di visual storytelling come *Episode*, che utilizza branching narratives per un archivio di oltre cinquantamila storie giocabili, si rivolge principalmente a un pubblico femminile tra i 13 e i 25 anni: un'audience che per oltre il 60% utilizza anche piattaforme come Snapchat e Instagram.[80] Il bisogno di *bite-sized stories*, quindi storie brevi, da cinque minuti l'una, si è quindi amplificato. L'accessibilità immediata a queste *interactive stories* riduce la profondità narrativa, trasformando l'illusione della scelta in una risposta al bisogno di esperienze rapide, facilmente condivisibili e immediatamente gratificanti. Le partnership di *Episode* con franchise di grande successo (da *Demi Lovato* a *Mean Girls*, fino a *Pretty Little Liars*) mostrano potenzialmente un tentativo di transmedialità di

[80] Michael Dawson (2019), *Designing Episode's Interactive Fiction in Three Phases* (GDC 2017), Youtube.com

opere che in forma originale sono concluse, ma che nel mondo ludonarrativo trovano un'espansione.

Cassie Phillips, Creative Manager per *Episode*, evidenzia nel suo talk "*All Choice, No Consequence: Efficiently Branch Your Game's Narrative*" (GDC 2016) come la sfida principale non sia moltiplicare le scelte, ma progettare la percezione della libertà.[81] Phillips sottolinea che la quantità di opzioni offerte al giocatore non si traduce automaticamente in maggiore coinvolgimento o profondità narrativa; al contrario, ciò che conta è la qualità percepita della scelta, ossia la sensazione che essa abbia un peso emotivo e diegetico. Nella prospettiva di *Episode*, la media ottimale è di una scelta ogni venti-trenta minuti, sufficiente a mantenere costante l'attenzione senza sovraccaricare la struttura.[82]

Phillips distingue *choice* e *branch*: la *choice* rappresenta un momento decisionale che può anche non alterare la narrazione, mentre il *branch* indica un punto di biforcazione reale, che conduce a sviluppi significativamente diversi. Il suo consiglio è di concentrarsi su pochi rami principali forti, piuttosto che su una moltiplicazione superficiale di scelte prive di conseguenze sostanziali.[83] In questo senso, la designer propone una forma di efficienza narrativa, un sistema in cui le decisioni del giocatore generano feedback chiari e riconoscibili, anche quando l'impatto diegetico è minimo. L'obiettivo è che l'utente percepisca un effetto tangibile (un'espressione, un cambiamento di tono, una reazione) piuttosto che un vero mutamento di trama.

Phillips aggiunge che un design poco trasparente o eccessivamente punitivo, come nei casi di *Detroit: Become Human*, *Until Dawn* o *Life is Strange*, può distruggere l'engagement del giocatore: se quest'ultimo si sente "giudicato" o "sbagliato" per le sue scelte, la partecipazione si

[81] Cassie Phillips (2016). *All Choice, No Consequence: Efficiently Branching Narrative*, Game Developers Conference (GDC 2016), Youtube.com
[82] Game Developer. (2016). *GDC 2016: Cassie Phillips on Efficient Branching Narrative Design*. Game Developer.
[83] Cassie Phillips (2016). *All Choice, No Consequence: Efficiently Branching Narrative*, Game Developers Conference (GDC 2016), Youtube.com

interrompe.[84] Per questo, l'efficienza nella *branching narrative* è anche una questione di "empatia progettuale": costruire scelte che facciano sentire il giocatore ascoltato, anche quando la storia resta sostanzialmente invariata. Tale approccio risponde meno dati, come nominate in precedenza, ai limiti produttivi delle leggi di mercato (soprattutto nei titoli mobile e *free-to-play)*, dove ogni nuova diramazione comporta costi di sviluppo e testing. L'efficienza, quindi, diventa un principio estetico oltre che economico: "massimizzare l'effetto percepito senza espandere all'infinito il budget".[85]

Infine, Phillips affronta le implicazioni di audience e formato: i giochi narrativi per dispositivi mobili, rivolti a un pubblico giovane e prevalentemente femminile, richiedono strutture brevi e immediate (*bite-sized narratives*) in cui la soddisfazione derivi più dalla frequenza delle decisioni che dalla complessità della trama. La narrazione si adatta così all'economia dell'attenzione: frammentaria, modulare, ritmata come lo *scrolling* sui social.

Il talk di Phillips offre quindi una conferma empirica al modello teorico delineato sopra: la libertà del giocatore è un effetto allusivo di game design. La distinzione tra qualità e quantità della scelta dimostra che una maggiore libertà apparente non implica una maggiore profondità narrativa; al contrario, l'efficienza produttiva e la brevità del formato determinano nuovi modelli di agency. Il mercato, il tempo di fruizione e la piattaforma stessa influenzano la forma e la sostanza del racconto. L'illusione della scelta, da espediente tecnico, si trasforma così in una poetica dell'interattività controllata, un compromesso estetico tra libertà e predeterminazione che ridefinisce la narrazione ergodica nel contesto contemporaneo. Ovviamente ci teniamo a sottolineare che la soggettività ludica (quindi anche il bleed, l'agency e l'immersione) sarà meno riscontrabile in prodotti commerciali brevi rispetto a esperienze più

[84] Cassie Phillips (2016). *All Choice, No Consequence: Efficiently Branching Narrative*, Game Developers Conference (GDC 2016), Youtube.com
[85] Cassie Phillips (2016). *All Choice, No Consequence: Efficiently Branching Narrative*, Game Developers Conference (GDC 2016), Youtube.com

narrativamente ricche e complesse come *Until Dawn*, *Life is Strange* e *Detroit: Become Human*.

(4) Conclusioni

Il messaggio lanciato dai videogiochi story-driven con branching narratives pare quindi evidenziare che ciò che conta non è la reale molteplicità degli esiti, ma l'intensità con cui il giocatore vive il momento della decisione. Questo paradosso, lungi dall'essere sempre un limite, costituisce la cifra estetica del videogioco narrativo moderno. L'esperienza ludica non mira alla libertà assoluta, ma alla simulazione della libertà. Come nella tragedia aristotelica, la tensione non risiede nell'esito, ma nel processo: l'azione rappresentata e l'incertezza morale, con l'aggiunta di catarsi che segue alla scelta.

Dalle sue origini letterarie ai più recenti sviluppi digitali, la narrazione ramificata ha sempre oscillato tra libertà e struttura, illusione e determinazione. Nel videogioco contemporaneo, questo equilibrio trova una nuova forma di espressione: l'azione del giocatore non come classica interazione, ma come rappresentazione e immersione identitaria. La *soggettività ludica* nasce precisamente in questo spazio di tensione, dove il giocatore diventa autore, spettatore e attore della propria esperienza ludica.

CAPITOLO II

Inclusivity Renaissance. Rappresentazioni ludonarrative e multimediali delle comunità minoritarie

(1) *Onora la carne*. Raccontare e rappresentare il corpo anti-canonico

"Onora la carne" è un manifesto politico ed epistemologico per affrontare il tema delle rappresentazioni dei corpi non conformi nei media contemporanei. Nel contesto di questa ricerca, la carne non è solo materia biologica, bensì un luogo simbolico, un archivio di memoria, di trauma e di desiderio, capace di sovvertire l'ordine estetico e sociale imposto sulle identità minoritarie.

Il corpo minoritario, inteso quindi come corpo che non aderisce agli standard dominanti della cultura d'appartenenza, diventa un punto di osservazione privilegiato per interrogare le logiche attraverso cui le società costruiscono gerarchie di valore, desiderabilità e umanità. È disordinato perché rifiuta l'ordine sociale, deviante perché si affaccia ai confini del rappresentabile, ribelle perché esiste, nonostante tutto, come eccedenza e come anomalia rispetto alle norme che vorrebbero cancellarlo e/o normalizzarlo.

Il corpo minoritario è dunque sia oggetto di rappresentazione sia soggetto politico: una presenza che incrina l'ordine simbolico attraverso la sua stessa esistenza. Il disordine sociale non è intrinseco al corpo anticanonico, ma nasce nello sguardo che lo osserva e nelle strutture culturali che definiscono ciò che è normativo e ciò che non lo è. Questa tensione tra sguardo e carne anticanonica produce un duplice movimento: da un lato la marginalizzazione e la riduzione a stereotipo; dall'altro la possibilità di ripensare il corpo come spazio di resistenza, di agency e di innovazione estetica. "Onora la carne" diventa perciò un invito a

considerare i corpi disordinati non come deviazioni da correggere, ma come fessure da cui osservare la complessità dell'umano in una prospettiva decolonizzata, intersezionale e critica.

Al centro di questo capitolo si trova dunque un interrogativo fondamentale: come vengono rappresentati i corpi minoritari nei media narrativi digitali, e quali dinamiche estetiche, politiche e culturali plasmano tali rappresentazioni?

La risposta non può che essere interdisciplinare. Cinema, serialità televisiva e videogiochi costituiscono oggi i principali vettori di immaginario narrativo collettivo, spesso i più incisivi nell'influenzare percezioni, reazioni, identificazioni. Il corpo visibile è il corpo che esiste: ma quali corpi vengono resi visibili, e quali invece rimossi o canonizzati?

Il percorso di questo capitolo affronta tali questioni adottando una prospettiva capace di connettere i discorsi sulla rappresentazione con quelli sulla soggettività e sulle pratiche culturali del Terzo Millennio. Il punto di partenza è la consapevolezza che la rappresentazione non è mai neutra: essa è sempre il riflesso di un sistema di potere che decide chi può essere visto e in quali modalità. Questo processo, come vedremo a breve, riguarda infatti tanto la presenza quanto l'assenza: ciò che non appare è spesso significativo quanto ciò che viene ostentato e celebrato.

La premessa teorica di "Onora la carne" permette dunque di tracciare un percorso che attraversa rappresentazioni canoniche, marginali, distorte e potenzialmente emancipatorie, evidenziando come i media contemporanei stiano contribuendo (non senza contraddizioni) a quella che potremmo definire un'*Inclusivity Renaissance*: un movimento di rinegoziazione dei corpi e delle identità non conformi attraverso nuove forme di visibilità narrativa ed estetica. Questo rinascimento colpisce diversi fenomeni contemporanei, dal pinkwashing all'inclusivity baiting, dalla cultura woke al queer-baiting.

(1.2) Il videogioco come cultura visuale

Concentrandoci sul Minority Embodiment, è quindi necessario eseguire uno studio del medium videoludico come cultura visuale, un ecosistema iconografico che dialoga in modo sempre più stretto con cinema, televisione e serialità. La convergenza tra media si manifesta nel videogioco tramite una trasfusione strutturale: il videogioco assume forma, ritmo e linguaggi tipici dei media audiovisivi seriali, generando un ibrido in cui l'esperienza interattiva è modellata sulle aspettative narrative e visive dello spettatore contemporaneo.

Come abbiamo visto in precedenza, uno dei casi più emblematici è rappresentato da Telltale Games, studio che ha reso la serialità televisiva parte integrante della forma-videogioco. I prodotti Telltale preservano la logica della stagione televisiva: episodi rilasciati a cadenza regolare, archi narrativi conclusi dal format "to be continued", enfasi sulle relazioni e sulla gestione di tensioni morali, e soprattutto una costruzione ritmica che sfrutta il cliffhanger per fissare nel giocatore un senso di attesa.

Un movimento analogo è riconoscibile nei titoli di DONTNOD, specialmente nella saga *Life is Strange*, che adotta la struttura episodica come strumento di amplificazione emotiva. Ogni episodio è costruito come un segmento narrativo chiuso, dotato di proprio tono e climax, e terminante su un punto di rottura strategico. L'effetto complessivo richiama la fruizione delle serie televisive rivolte a un pubblico young adult: la memoria emotiva dell'episodio precedente funge da carburante per l'investimento nel successivo. In entrambi i casi, la serializzazione funziona come strumento di rispecchiamento generazionale: un ritmo che richiama la fruizione on-demand, il consumo a stagioni e l'abitudine a intrecciare narrazioni multiple in un ecosistema crossmediale.

(2) *Everyday Hero*. Il Minority Embodiment in *Life is Strange*

A oggi, la serie videoludica antologica *Life is Strange* conta quattro titoli principali (*Life is Strange*, *Life is Strange 2*, *Life is Strange: True Colours* e *Life is Strange: Double Exposure*), due prequel (*Life is Strange: Before the Storm* e *Life is Strange: Farewell*) e uno spin-off (*The Fantastic Adventures of Captain Spirit*). Inoltre, tra il 2018 e il 2022 sono stati pubblicati sei volumi a fumetti che seguono uno dei finali del primo capitolo della trilogia e, almeno nel dicembre del 2025, una serie televisiva basata sull'originale *Life is Strange* è in fase di produzione grazie a Legendary Television e dj2 Entertainment.[86] Il presupposto di questo franchise considera come adolescenti dei giorni nostri utilizzerebbero dei superpoteri, concentrandosi principalmente sulle questioni sociali che affrontano nella società contemporanea.

La transmedialità di questo franchise è resa possibile sia dal successo complessivo della serie, sia dalle scelte compiute nel narrative design di questi videogiochi, che hanno plasmato sia il gameplay sia la promozione dei prodotti finali. Questo capitolo si concentrerà sulle tre principali opere del mondo narrativo di *Life is Strange*, analizzando come i personaggi principali, le loro storyline e i loro superpoteri portino a considerare questi videogiochi parte del genere coming-of-age più che dei generi fantasy o soprannaturale. Osserveremo inoltre come questo franchise abbia contribuito a un importante cambiamento verso videogiochi seriali più vicini alle serie TV che ai videogiochi classici. Infatti, ciò che connette questi tre prodotti sono trame story-driven ambientate in città e paesi del Nord America contemporaneo, narrazioni ramificate con conflitti ispirati ai teen drama e protagonisti che possiedono superpoteri inspiegabili che influenzano sia il gameplay sia la storia. Inoltre, come accade in molte serie TV e film dell'ultimo decennio, la rappresentazione minoritaria è uno degli asset principali del franchise (*Inclusivity Renaissance*, citato in precedenza): mentre in prodotti come *Teen Wolf* o *The Vampire Diaries* le narrazioni ruotano attorno a trame soprannaturali, i prodotti *Life is Strange* si focalizzano profondamente sulle difficoltà quotidiane degli adolescenti provenienti da comunità sottorappresentate, relegando

[86] Joseph Kime (2022). "Life Is Strange Is Finally Getting Its Own Tv Series.", GGRecon.

l'aspetto soprannaturale a un ruolo secondario. Max (*Life is Strange*) è una studentessa middle-class in una scuola d'arte elitaria, Sean e Daniel Diaz (*Life is Strange 2*) sono due messicano-americani di seconda generazione durante la presidenza Trump, e Alex (*Life is Strange: True Colours*) è un'orfana di origini asiatiche.

Le protagoniste e i protagonisti della serie *Life is Strange* possono modificare la realtà, viaggiare nel tempo e muovere oggetti con la mente, ma manca la rappresentazione del supereroe come combattente epico su campi di battaglia pericolosi, questo perché il focus delle narrazioni è invece sul fattore coming-of-age, sui conflitti sociali e politici e sulla crescita personale di questi personaggi adolescenti.

(2.1) Il primo *Life is Strange*

Il primo *Life is Strange* è incentrato su Maxine Caufield, una ragazza della classe media cresciuta ad Arcadia Bay, Oregon, e trasferitasi a Seattle con i genitori a tredici anni. Torna nella sua città natale dopo aver vinto una borsa di studio per la prestigiosa Blackwell Academy, una scuola d'arte privata. Questo videogioco è "based on a subdivision and distribution in parts that tend to be similar in terms of "play time", in which each episode lasts approximately 120–150 minutes, in order to eventually form a season generally comprising five to six episodes for a total duration of about 12 hours, in line with the average for contemporary video game"[87]. Chiamarli "episodi" mette in evidenza una serialità a cui siamo più abituati nelle serie TV che nei videogiochi. Per la stessa ragione, "since many contemporary episodic video games are based on interactive storytelling (…) the saved files are automatically transferred between one episode and the next, to ensure a continuous storyline decided in part by the choices of each individual player, who will assist and take an active part in the story's progression during the various episodes".[88]

[87] Matteo Genovesi (2018), "Fragmentation: between Expansion Packs and Episodic Video Games.", 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message
[88] Matteo Genovesi (2018), "Fragmentation: between Expansion Packs and Episodic Video Games.", 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message

Life is Strange inizia con il sogno premonitore di Max su un tornado che distruggerà la sua città natale. Si sveglia in classe e scopre di aver inspiegabilmente ottenuto poteri di manipolazione del tempo: può riavvolgere, fermare e accelerare il tempo a suo piacimento, cosa che influenza il gameplay per l'intera durata del gioco. Max assiste poi alla morte di Chloe Price, la sua migliore amica d'infanzia, uccisa da Nathan Prescott nel bagno della scuola. Quando Max decide di tornare indietro nel tempo e cambiare l'esito dell'omicidio, altera la realtà. Maxine Caufield passerà le settimane successive tentando di salvare Chloe dalla morte in molteplici occasioni mentre indagherà sul suo sogno catastrofico e sulla scomparsa dell'amica/amante di Chloe, Rachel Amber, una trasposizione ludonarrativa di Laura Palmer (nel prototipo iniziale di questo titolo, *What If?*, appare un poster della sua scomparsa, nel quale Rachel si chiamava Jessie Palmer).[89]

Le citazioni all'opera di David Lynch, *Twin Peaks*, sono numerose: dai graffiti che citano *Fire Walk with Me* a personaggi come il dottor Jacoby, *Life is Strange* è pieno di easter egg che collegano Arcadia Bay a Twin Peaks. Il fatto che anche la storia di Max sia ambientata in una piccola città del Pacific Northwest dove appare l'archetipo della "ragazza perduta"[90] è misteriosamente scomparsa conferma che i game designer si sono profondamente ispirati alle serie TV.

Il vero potenziale di *Life is Strange* è la sua natura ibrida come avventura narrativa, poiché risponde "to several painfully human traits that other videogames show indirectly: the longing to invert the experience of time, the longing not to make mistake, the longing to survive even above the constant threat of inevitable tragedy. Thus the main mechanic of the game – the possibility of going back in time to change actions – is not very innovative in its conception, does prove to be decisive in shaping the player's experience".[91]

---

[89] DONTNOD, Life is Strange (June 27 2014 What if ? Build) - Episode 1, Youtube.com
[90] Sara Marzullo (2024). *Sad Girl. La ragazza come teoria*, 66thand2nd, p. 15-16
[91] Martin Nunez, M., Garcia Catalan, S. & Rodriguez Serrano, A. (2016), "*Yes, Life Is Quite Strange (Guilt and Time in Life Is Strange)*", in Revista Analisi v. 54

È possibile classificare i temi di *Life is Strange* come storyline primarie e secondarie di Max: quelle legate al coming-of-age e quelle soprannaturali. Le prime riprendono vari tropi del teen drama (clique, cyberbullismo, revenge porn, triangoli amorosi, abusi sessuali, droghe e alcool, feste), le seconde si adattano a un prodotto che richiede che i superpoteri rimangano un aspetto marginale della trama principale. Non sappiamo da dove provengano i poteri di Max, e quasi ogni volta che li usa peggiora le linee temporali, portando ulteriore caos.

(2.1.1) Studio femminista di *Life is Strange*

A questo proposito, Mahli-Ann Rakkomkaew Butt e Daniel Dunne hanno scritto un articolo su come le conseguenze delle azioni di Max (e di Clementine in *The Walking Dead: The Game*, della Telltale Games, anch'esso a narrazione ramificata) "represent the sacrifices of rebellious women as fated, natural, and for the greater good. In our case studies, when the lives of women are placed against the greater good, the bias toward utilitarianism in these games palpably underscores sexist attitudes. The fates of these women in turn reflect the two prominent representations of women in the games of damsels in distress and hostile forms of sexism".[92] Nel caso di *Life is Strange*, l'eccessivo uso dei poteri da parte di Max finisce per alterare, danneggiare e collassare le linee temporali, portando a una delle scelte più controverse dell'intero franchise: salvare Arcadia Bay (e quindi lasciare morire Chloe) o salvare Chloe (e fuggire da una Arcadia Bay distrutta dal tornado creato inconsciamente dalla stessa Max). Come osservato nel primo capitolo, Butt e Dunne paragonano questo dilemma al Trolley Problem di Philippa Foot.

Sosterremmo, però, che più che essere un caso di sessismo, la sfida finale di Max rappresenta le conseguenze emblematiche di una supereroina inesperta: se un supereroe tipico padroneggia rapidamente i suoi poteri, Max fatica dall'inizio alla fine. Alcuni esempi: salva il padre di

[92] Mahli-Ann Rakkomkaew Butt e Daniel Dunne (2019) "Rebel Girls and Consequence in Life Is Strange and The Walking Dead", in Games and Culture v. 1-20

Chloe dall'incidente mortale che lo aveva ucciso quando le due erano bambine (causando però a Chloe un incidente automobilistico che la rende paraplegica), o torna indietro nel tempo per smascherare il professore, finendo però per perdere Chloe nel tornado mentre lei si trova a San Francisco. Diversamente da Eleven di *Stranger Things* o da Bloom delle *Winx*, la goffaggine di Max rimane il fulcro sia della storyline coming-of-age sia di quella soprannaturale, e ha meno a che fare con il suo genere identitario che con la volontà di rappresentare i dilemmi che chiunque, inesperto con i superpoteri, affronterebbe in situazioni simili. Max è sì punita, ma non per aver cercato di salvare una donna ribelle: la personalità, la moralità o il genere di Chloe non modificano l'esito delle scelte di Max. Inoltre, come ha spiegato il co-direttore e sceneggiatore Michel Koch, il potere di Max è "a metaphor to tell this coming-of-age story, (...) a story about growing up, about realizing that sometimes you need to stop looking backwards and wanting to change everything".[93]

Sosteniamo anche che *Life is Strange* tratti temi femministi e di empowerment femminile, come la collaborazione e il supporto tra ragazze (Chloe e Max risolvono il caso Rachel, Max che evita le morti di Chloe e Kate), e la lotta contro figure maschili abusive (il professore Mark Jefferson, il bullo Nathan Prescott). In base alle scelte del giocatore, Max può instaurare un rapporto di "frenemies" con Victoria Chase, altra bulla della scuola, e può difendere una studentessa bullizzata (Alyssa) molte volte grazie ai suoi poteri. Butt e Dunne interpretano questi eventi come prova che il gioco "incoraggi" lo stereotipo della damigella in pericolo. Pur concordando che Max spesso aiuti altri personaggi (spesso donne, ma non solo), l'esito finale non è propaganda sessista o punizione per aver preferito "l'individualità" al bene comune: la stessa situazione si sarebbe verificata anche se Chloe fosse stata un personaggio maschile, come dimostreremo con *Life is Strange 2*, dove il Trolley Problem coinvolge due fratelli ispanico-americani e assume toni persino più drammatici del

[93] James Pickard (2018).*"Max and Chloe's story is done": Life is Strange devs talk the future, success, and the importance of diversity*, PcGames

dilemma *bae* > *bay*, nel quale bae sta per Chloe e bay per Arcadia Bay (riferimento alla scelta finale dove bisogna salvare o la ragazza o l'intera cittadina dalla distruzione).[94]

(2.1.2) *Everyday Hero Photo Contest*



Immagine 13. Fotogramma di *Life is Strange* (DONTNOD, 2015)

Il titolo di questo sottocapitolo si ispira all'Everyday Hero Photo Contest, presentato al giocatore nel primo episodio del primo *Life is Strange*. È un concorso fotografico per giovani artisti che aspirano a esporre alla galleria Zeitgeist di San Francisco. Il tema dell'"Everyday Hero" entra in gioco in varie dinamiche: Max usa questa espressione nei suoi diari, spesso quando si colpevolizza o quando compie atti eroici come salvare Kate dal suicidio. Una volta usa il termine "Everyday superhero", sottolineando di non essere così diversa da una normale adolescente, nonostante i poteri temporali.

Il concorso è un esempio delle narrazioni ramificate: nella timeline "originale" vince Victoria, una delle vittime del professore Jefferson, che insieme a Nathan Prescott droga studentesse per fotografarle nude; nella

[94] Sophie Ulanoff (2023). *Why I will always choose Bae>Bay, and why I believe it's the choice the game pushes you towards*, Medium

timeline alternativa in cui Max riesce a denunciare il professore, vince lei stessa. La foto scelta richiama l'altro aspetto importante della storia di Max: la fotografia analogica, che riflette la recente rinascita del mezzo tra la Gen Z. Serie come *Heartstopper* e *13 Reasons Why* usano polaroid come elementi narrativi, e la seconda stagione di *Euphoria* è stata girata in analogico per evocare nostalgia e crudezza.[95]

Inoltre, l'aspetto *choices-matter* (branching narratives in relazione alla player agency) consente un cambiamento nel modo di raccontare storie nei videogiochi: i game studies "warn that their discursive power lies not so much in a poetics of the reversibility of acts as in an experimentation of the consequences"[96]. Questo vale particolarmente per *Life is Strange*, che gioca proprio sul concetto di reversibilità del tempo, permettendo di vedere gli esiti delle scelte e tornare indietro se lo si desidera.

Sebbene Telltale avesse già pubblicato *The Walking Dead* e *The Wolf Among Us*, *Life is Strange* ha usato le narrazioni ramificate come elemento di personalizzazione del personaggio. Tutti e tre i protagonisti del franchise (Max, Sean e Alex) possono avere relazioni etero od omosessuali (o rimanere single) e possono spesso scegliere stile e routine. Questo porta alla questione della rappresentazione, problema che l'industria videoludica affronta da decenni: l'idea dello "stereotipo del gamer uomo, bianco ed etero", combinata con uno sviluppo dominato da uomini etero, ha portato a un'egemonia maschile e eteronormativa. Tale stereotipo non riflette la realtà della popolazione dei videogiocatori,[97] ma conferma the "existence of this hegemonic discourse is one of the causes of the lack of representation for minority groups in games".[98]

In risposta a questo, "*Life is Strange*'s Chloe Price, protagonist of the prequel *Before the Storm*, is part of the LGBTQAI+ community even if

[95] Jeanette D. Moses (2022), *Season two of HBO's 'Euphoria' shot entirely on Kodak Ektachrome film*, PopPhoto
[96] Martin Nunez, M., Garcia Catalan, S. & Rodriguez Serrano, A. (2016), "*Yes, Life Is Quite Strange (Guilt and Time in Life Is Strange)*", in Revista Analisi v. 54
[97] Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. Journal of computer-mediated communication, 13(4), 993-1018.
[98] Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. new media & society, 14(1), pp. 28-44.

Max doesn't end up having feelings for her"[99]: "The deliberate decision from DONTNOD and Deck Nine to create two mainstream video games lead by queer female protagonists (accompanied by a large supporting female cast) acts as a direct rejection of the dominant representation in games, and indicate a possible turning point for games".[100]

(2.2) *Life is Strange 2* e *Life is Strange: True Colors*



Immagine 14. Fotogramma di *Life is Strange 2* (DONTNOD, 2018)

Per quanto riguarda la rappresentazione realistica dei problemi sociali, se il primo *Life is Strange* tratta droghe, abuso sessuale, *spiking* e oggettificazione femminile, *Life is Strange 2* denuncia police brutality, razzismo e nazionalismo. Ad esempio, Sean viene accusato di terrorismo, picchiato da redneck per le sue origini ispaniche, trattato come sospettato di omicidio in ogni episodio. Un NPC difende apertamente il muro di

[99] Mauro Colarieti (2024). Everyday hero: The hyper-relatable protagonists of the 'Life is Strange' franchise, in (ed. Camille S. Alexander) Black Witches and Queer Ghosts. Race, Gender, and Sexual Orientation in Teen Supernatural Serials, Lexington Books

[100] Chloe Snell (2018). "Exploring Queer and Gendered Representation in the Video Games 'Life is Strange' and 'Life is Strange: Before the Storm'", University of Sussex

Trump, un'amica scrive a Sean: "*He's not actually going to win, right?*", chiaro riferimento alle elezioni del 2016.

La storia di *Life is Strange 2* è politica fin dall'inizio. Sean e Daniel Diaz vivono col padre a Seattle. Sean, sedicenne, ferisce accidentalmente un vicino razzista e un poliziotto che accorre spara e uccide il padre. Prima che i fratelli possano essere arrestati, un'esplosione misteriosa, causata da Daniel, che ha sviluppato poteri telecinetici, permette loro di fuggire. Decidono di raggiungere il Messico. Anche in questo secondo capitolo, l'aspetto soprannaturale è secondario rispetto alle riflessioni sull'identità minoritaria dei protagonisti.

Nel primo *Life is Strange*, la protagonista è sia adolescente sia supereroina; nel secondo, il giocatore controlla il fratello maggiore senza poteri, in fuga e costretto a educare Daniel, il minore, a usare responsabilmente il suo. Le scelte del giocatore influenzano la morale del fratello minore e portano a finali diversi. Nessuno dei sette finali porta al lieto fine: Sean può morire, diventare un criminale in Messico o scontare 15 anni di carcere. "The game works overtime to show that every bad decision they make is justified and likely safer than putting their trust in the law. After all, they're reminded again and again by a multitude of Caucasian faces, *If you weren't guilty, you wouldn't have run*".[101] Ancora una volta, per DONTNOD il focus è la narrazione e la sua attualità sociale, più che la difficoltà tecnico-ludica. Il gameplay è ridotto a pochi puzzle; la struttura episodica e la definizione di essi in "narrative adventures"[102] ne facilitano il marketing e avvicinano il prodotto ai gamebook, ai teen drama e ai film interattivi, più che a un videogioco classico.

Con *Life is Strange: True Colours* ci sono cambiamenti di produzione: lo sviluppatore è Deck Nine e i cinque capitoli sono stati rilasciati tutti insieme invece che nel corso dei mesi, quindi anche il concetto di attesa dell'audience non è stato assicurato. Inoltre, Alex Chen non è al liceo ma

[101] Todd Martens (2020). Life Is Strange 2,' a video game saga that reflects the Trump era, Los Angeles Times
[102] Sito ufficiale di Life is Strange, DONTNOD

ha 21 anni. Pur trattando temi come l'adozione, la corruzione sociale e lo sfruttamento della classe operaia, non rientra del tutto nel genere coming-of-age. Nemmeno può essere definito urban fantasy solo perché la protagonista ha un superpotere, per le ragioni che abbiamo spiegato prima. Alex, a causa dei traumi infantili, sviluppa un'empatia soprannaturale che le permette di vedere l'aura emotiva delle persone, percepire sentimenti e leggere pensieri. La storia è ambientata a Haven Springs, Colorado, dove Alex si ricongiunge al fratello Gabe poco prima della sua morte. Anche qui, uno dei filoni principali riguarda la sua scomparsa, come nel caso di Rachel Amber in *Life is Strange*.

Un elemento comune ai tre capitoli è il concetto di eroe, in particolare la regola "No hay héroe sin culpa": "L'eroe porta non solo la responsabilità etica dei suoi atti, ma anche la colpa inconscia dei suoi desideri (...). La colpa segnala la lacerazione dell'eroe. Non c'è eroe senza ferite che indichino il suo desiderio (...). Se l'eroe non prova colpa, il valore tragico si affievolisce"[103].

Max, Sean e Alex affrontano sfide comuni ai teen drama (primo amore, insicurezze, lutto, isolamento) e altre legate ai loro poteri, specialmente le conseguenze del loro uso. Come Sabrina Spellman della sitcom anni '90 *Sabrina, vita da strega*, i protagonisti giocano con i poteri e creano caos per inesperienza. E tocca a loro rimediare. Questa responsabilità aggiuntiva permette ai giocatori di empatizzare con questi supereroi atipici. Vivere le conseguenze umanizza il supereroe e, come citato in precedenza, scegliere attivamente al posto dei protagonisti rende il giocatore il vero soggetto morale. Decidere se sacrificare l'amica d'infanzia o un'intera cittadina ci dà più informazioni sulla sfera morale e affettiva del giocatore che su quella di Max Caulfield.

Collegato a questo, in questo franchise ci sono molte scelte importanti, ma nessun *happy ending*. Le decisioni finali lasciano i protagonisti segnati per sempre: "After having played according to the established rules, the player is faced with a difficult choice in which there is no decision that can free us from

[103] Martin Nunez, M., Garcia Catalan, S. & Rodriguez Serrano, A. (2016), "*Yes, Life Is Quite Strange (Guilt and Time in Life Is Strange)*", in Revista Analisi v. 54

one of the two announced tragedies".[104] Max perde Chloe o la sua città; Sean perde la libertà, il fratello o la vita; Alex può restare o partire, perdonare o denunciare il colpevole della morte di suo fratello Gabe, ma resta comunque l'unico membro ancora vivo della sua famiglia.

Il sacrificio e la colpa rendono questi giovani protagonisti eroi anche in senso classico. Nel primo e nel terzo *Life is Strange*, il "male" viene sconfitto (il professore abusante nel primo capitolo e il responsabile della morte del padre e del fratello di Alex nel terzo), mentre il secondo tratta l'idea dell'antieroe, poiché i Diaz sono in contrasto con la società: Daniel può diventare violento se guidato in quella direzione, anche se è sempre possibile evitarlo e rimproverarlo. *Life is Strange 2* gioca con il concetto di eroe più degli altri due, ma non cambia il fatto che Daniel, Max e Alex siano presentati come adolescenti e giovani adulti che ottengono superpoteri casualmente: "They're average teenagers who happen to get super powers. They're Everyday Heroes."[105]

(2.3) *Everyday Hero* nella serialità contemporanea

Il concetto di Everyday Heroes nell'audiovisivo ha ispirato anche serie come *I Am Not Okay With This* (2020), che presenta molte somiglianze col primo *Life is Strange*. La sinossi recita: "Sydney is a teenage girl navigating the trials and tribulations of high school while dealing with the complexities of her family, her budding sexuality, and mysterious superpowers just beginning to awaken deep within her".[106] Oltre al tema "adolescenti normali che ottengono poteri" e alla possibile queerness della protagonista, ci sono paralleli anche nella struttura: ogni episodio inizia con un estratto dal diario di Sydney, come succede con Max, Sean e Alex.

---

[104] Martin Nunez, M., Garcia Catalan, S. & Rodriguez Serrano, A. (2016), "*Yes, Life Is Quite Strange (Guilt and Time in Life Is Strange)*", in Revista Analisi v. 54

[105] Mauro Colarieti (2024). Everyday hero: The hyper-relatable protagonists of the 'Life is Strange' franchise, in (ed. Camille S. Alexander) Black Witches and Queer Ghosts. Race, Gender, and Sexual Orientation in Teen Supernatural Serials, Lexington Books

[106] IMDb, I Am Not Okay With This (2020)

Inoltre, l'ambientazione in una piccola città in cui "all the characters attend the same school as her (the main character), just like in *Life is Strange* and *Life is Strange: Before the Storm*. Everyone knows each other and there are different relationships going on."[107] Il trope della "small town full of secrets" è comune nei teen drama soprannaturali: *Twilight*, *The Vampire Diaries*, *Smallville*, *Riverdale*. "The consumerist mentality of the suburbs aims to impersonality and ordinariness. A picturesque, alienating neighborhood made of houses that look alike could be used to show supernatural characters as ordinary as possible, with the goal of assuring empathy in the viewer, a stronger connection to the characters portrayed, and a brighter contrast between their routine as adolescents and their unique superpowers."[108]

Un altro elemento che lega *Life is Strange* a queste serie è quella che Jonathan Simon chiama *willful nostalgia*, la nostalgia per un passato mai vissuto direttamente ma appreso tramite i nuovi media[109]: dallo stile di moda dei personaggi e dalle loro camere del dormitorio (piene di polaroid e foto analogiche) ad altri ambienti come il Two Whales Diner (dove Chloe e Max si incontrano e la mamma di Chloe lavora come cameriera), o ancora all'utilizzo di oggetti come i walkie-talkie (*Life is Strange 2*) e vinili (*Life is Strange: True Colors*), ci sono molti riferimenti a decenni precedenti rispetto al periodo in cui sono ambientati i capitoli di questo franchise.

Come osservano Paola Brembilla e Chiara Checcaglini, questa tendenza è comune nei prodotti per adolescenti contemporanei.[110] Nel loro studio su *Riverdale*, analizzano l'uso della *willful nostalgia:* "Their favorite place to meet up is an iconic Fifties diner, they run a Roaring Twenties-inspired

---

[107] Stop Me Oh (2020). Life is Strange & I Am Not Okay With This: 10 Similarities, Youtube.com
[108] Mauro Colarieti (2024). Everyday hero: The hyper-relatable protagonists of the 'Life is Strange' franchise, in (ed. Camille S. Alexander) Black Witches and Queer Ghosts. Race, Gender, and Sexual Orientation in Teen Supernatural Serials, Lexington Books
[109] Jonathan Simon (1995) "They Died with Their Boots On: The Boot Camp and the Limits of Modern Penalty," Social Justice, Vol. 22, n. 2, p. 32.
[110] Brembilla, Paola, and Chiara Checcaglini. 2020. "'Iconic and Beyond Reproach': The Socio-Aesthetic Relevance of Riverdale". *ZoneModa Journal* 10 (1S):39-54. https://doi.org/10.6092/issn.2611-0563/10553.

speakeasy, they live in old gothic mansions, they dress like characters from classical Hollywood genres and archetypes (...). Even cinematography is inspired by Hollywood cults, from the colorful neon lights of the diners in *American Graffiti* and *Grease*, to the dim lights and dark atmospheres of the Noirs".[111]

Come abbiamo appena dimostrato, anche da questo punto di vista *Life is Strange* segue questa strategia. Brembilla e Checcaglini considerano inoltre l'uso della nostalgia in *Riverdale* come strumento per creare un senso di atemporalità che mira a sospendere l'incredulità del pubblico su ciò che stanno vedendo e, invece, ad affascinare con l'elemento retrò.[112]

Applicato a supereroi come Max, Daniel e Alex, il concetto di "sospendere l'incredulità" potrebbe supportare la nostra teoria sull'empatia dei giocatori: se il design è affascinante e le trame sono piene di drammi adolescenziali in cui è facile identificarsi, il giocatore non si concentrerà molto sul fatto che si sta effettivamente confrontando con adolescenti dotati di superpoteri.

In conclusione, il franchise *Life is Strange* gioca con molti aspetti comuni nelle serie sovrannaturali per adolescenti. I protagonisti, i nostri Everyday Heroes, sono infatti altamente riconoscibili grazie all'esplorazione di temi ed esperienze contemporanee ma solitamente sottorappresentate. Attraverso il fenomeno Inclusivity Renaissance, il franchise offre ai giocatori una possibilità di empatia e comprensione di identità minoritarie, ulteriormente valorizzato dall'uso di narrazioni ramificate, che accresce la natura identificabile dei personaggi rendendo il giocatore protagonista della trama.

(3) *Supermassive Games* e la rivoluzione dell'horror interattivo

[111] Brembilla, Paola, and Chiara Checcaglini. 2020. "'Iconic and Beyond Reproach': The Socio-Aesthetic Relevance of Riverdale". *ZoneModa Journal* 10 (1S):39-54. https://doi.org/10.6092/issn.2611-0563/10553.

[112] Brembilla, Paola, and Chiara Checcaglini. 2020. "'Iconic and Beyond Reproach': The Socio-Aesthetic Relevance of Riverdale". *ZoneModa Journal* 10 (1S):39-54. https://doi.org/10.6092/issn.2611-0563/10553.

In questo capitolo effettueremo una close reading di vari titoli di Supermassive Games in relazione al loro uso di tropi horror familiari e all'applicazione progressiva di tecnologie legate al gaming e al game design, come i QTE e il feedback aptico dei controller. Il nostro obiettivo è analizzare, mappare e dimostrare l'influenza di questo studio sull'horror interattivo contemporaneo.

Supermassive Games è una casa di sviluppo britannica vincitrice di un BAFTA, fondata nel 2008. In quasi vent'anni ha ottenuto numerosi premi e ha pubblicato titoli horror come *Until Dawn*, *The Quarry* e *Hidden Agenda*. Nel 2022 è stata completamente acquisita dallo studio danese Nordisk Games[113] e, nel 2024, ha pubblicato *The Casting of Frank Stone*, uno spin-off del best-seller co-op horror *Dead By Daylight*. A oggi sono in uscita altri due giochi: *Little Nightmares III* e *Directive 8020*, primo capitolo della seconda stagione di *The Dark Pictures Anthology*.[114]

I titoli che analizzeremo in questo capitolo sono: *Until Dawn*, *The Quarry* e la prima stagione di *The Dark Pictures Anthology*, composta da quattro giochi pubblicati tra il 2019 e il 2022: *Man of Medan*, *Little Hope*, *House of Ashes* e *The Devil in Me*. La scelta di questa selezione si basa sulle somiglianze di gameplay e sull'uso complessivo di strategie narrative immersive e tropi horror.

È però necessario menzionare i titoli di Supermassive esclusi dallo studio perché basati su visori VR, come *Until Dawn: Rush of Blood* e *Shattered State*, e altri che implementano la funzione PlayLink (*Hidden Agenda*), una "piattaforma che funziona tramite un'app per smartphone e una console PS4. Scaricando l'app su telefoni o tablet, chiunque può partecipare e interagire con i giochi mostrati sullo schermo principale tramite la PS4".[115]

[113] supermassivegames.com, 'News' > Nordisk Games News
[114] supermassivegames.com, 'About'
[115] Edwards, Luke (2017), "What is PlayLink for PS4, how does it work and how do I get started?", Recombu

In particolare, per i titoli tecnologicamente più avanzati di Supermassive, questi miglioramenti sono usati come forte punto di vendita. Prendendo *Shattered State* come esempio, sul sito si legge:

> Siamo orgogliosi di annunciare *Shattered State*, un thriller cinematografico interattivo per Daydream. Sviluppato in partnership con Google e pubblicato da noi, *Shattered State* presenta una trama avvincente, valori produttivi da blockbuster e una narrativa ramificata per offrire un'esperienza di gioco immersiva che stabilisce il benchmark per il gaming VR cinematografico su dispositivi mobili.[116]

Il team di Supermassive sa di stare innovando il medium videoludico. E sa che questo porta a progressi, ma anche a vendite importanti. Dopo un grande leak da Sony, è emerso che *Until Dawn* ha venduto oltre un milione di copie, mentre l'esperienza VR *Until Dawn: Rush of Blood* ha generato più di quattro milioni di dollari di ricavi,[117] un dato notevole per un titolo VR a metà degli anni 2010, quando il mercato era ancora emergente e l'adozione limitata.

I giochi che abbiamo selezionato per questo capitolo (*Until Dawn*, *The Quarry*, *The Dark Pictures Anthology* Stagione 1) non sono necessariamente i più venduti né i più innovativi o meglio recensiti dagli utenti, ma sono i più coerenti e applicabili alla definizione del cinema horror e dei suoi tropi; facilitano infatti l'aspetto comparativo della nostra analisi nel dimostrare come lo studio britannico stia riformulando l'horror interattivo. Per questo abbiamo evitato giochi VR e quelli con PlayLink, poiché richiederebbero un confronto aggiuntivo con i progetti più tradizionali di Supermassive.

Una delle caratteristiche distintive di queste narrative digitali interattive è l'enfasi sull'"immersione affettiva", una modalità di coinvolgimento in cui la vicinanza emotiva ai personaggi e agli scenari intensifica la sensazione di partecipazione del giocatore, intesa sia come immersione sia

---

[116] supermassivegames.com

[117] Adur, Ayoub Hassan (2023), "We Now Know Exactly How Well All of These PlayStation Games Sold", Fandom Wire

come contenuto affettivo negli ambienti virtuali.[118] Diversamente dall'immersione tradizionale, che può poggiare soltanto sulla grafica fotorealistica o su un world-building complesso, l'immersione affettiva si ottiene tramite dinamiche relazionali, decisioni ad alto rischio e tensione psicologica, evidenziando il ruolo della presenza psicologica (l'esperienza soggettiva del trovarsi nel game-world, come direbbe Vella) come "affordance" affettiva.[119] Un jumpscare in un film è diverso da un jumpscare provocato dalla propria esplorazione di un ambiente digitale. In tutti i casi di studio selezionati, il giocatore è implicato nella paura. Come spiegato in precedenza, l'impatto emotivo della morte di un personaggio, per esempio, non è puramente narrativo. è legato alla player agency e al rimorso per una possibile "scelta sbagliata". Questa forma di immersione opera attraverso meccaniche come il sistema dell'effetto farfalla, simile a *Life is Strange*, e le narrazioni ramificate, tutte funzionali a rafforzare il senso di intimità con i personaggi. Quando ai giocatori viene chiesto di scegliere chi vive e chi muore, gli stessi non stanno solo facendo progredire la trama, si intrecciano affettivamente con i destini delle persone oltre lo schermo. In questo modo, i giochi horror di Supermassive posizionano il giocatore meno come stratega distante e più come partecipante emotivamente inserito, valendo come ottimi casi studio dell'embodiment ludonarrativo. Come visto in precedenza, già nel 1997 Janet Murray aveva previsto la nascita di nuovi formati narrativi nel Terzo Millennio, ed esperienze come *Until Dawn* stanno ridefinendo il panorama dell'horror interattivo; possiamo considerarle *cyberdramas* emergenti.

(3.1) *Until Dawn*

Until Dawn è ambientato nelle remote Blackwood Mountains dell'Alberta, in Canada. La storia comincia con un prologo in cui le sorelle gemelle Beth e Hannah Washington scompaiono dopo che uno scherzo

[118] Baños, RM, Botella, C, Alcañiz, M, Liaño V, Guerrero, B, Rey, B (2004). Immersion and emotion: their impact on the sense of presence. Cyberpsychologic Behaviour v.7, p.734-741
[119] Makransky, G. (2021), The Immersion Principle in Multimedia Learning. In: Mayer RE, Fiorella L, eds. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge Handbooks in Psychology. Cambridge University Press, p. 296-303

organizzato dal gruppo di amici va storto durante un raduno invernale. Un anno dopo, lo stesso gruppo viene richiamato al rifugio di montagna della famiglia Washington da Josh (trope: il mastermind instabile), il fratello maggiore delle gemelle, per una riunione commemorativa.

Il gruppo che torna al lodge include Sam Giddings (la *final girl*), Mike Munroe (il *bad boy*), Jess Riley (la *blonde bombshell*), Emily Davis (la *sassy valedictorian*), Matt Taylor (il *jock*), Ashley Brown (la *girl next door*) e Chris Hartley (il nerd *comic-relief*). Sistematisi nell'ambientazione isolata, le tensioni interpersonali riemergono e una serie di eventi inquietanti suggerisce che qualcuno o qualcosa li stia spiando.

All'inizio il gruppo crede di essere vittima di un assassino mascherato, ma questa minaccia percepita si rivela essere un crudele scherzo orchestrato da Josh, che vuole costringere gli amici a confrontarsi con le conseguenze emotive degli eventi dell'anno precedente. La montagna è però abitata da Wendigo, creature che si rivelano essere ex-minatori e altre vittime del passato, inclusa Hannah Washington, sopravvissuta alla scomparsa iniziale consumando il corpo della sorella e trasformandosi così in uno dei Wendigo.

La trama si dipana in una narrazione ramificata plasmata dalle decisioni del giocatore, influenzando le relazioni tra i personaggi, gli esiti della trama e la sopravvivenza. Ogni morte o salvezza dipende da scelte fatte in dialogo, esplorazione e QTE (quick-time events). Nei capitoli finali i personaggi devono evitare i Wendigo ed evadere dal lodge prima dell'alba. A seconda delle azioni del giocatore, tutti, alcuni o nessuno dei personaggi può sopravvivere alla notte.

I primi dettagli su *Until Dawn* comprendono la registrazione del marchio da parte di Sony nel 2010[120] e una demo rilasciata nel 2013.[121] La premessa iniziale recitava:

One night, you and seven other teenagers are on a remote mountain on the anniversary of your friend's mysterious death. The power's out, there's no phone

[120] Siliconera (2010), "Kung Fu Rider, A New Name For PlayStation Move's Slider?", Siliconera
[121] Until Dawn Trailer (Gamescom 2012), Youtube.com

reception and you're trying to get the hot cheerleader to notice you. What could possibly go wrong?[122]

Questa versione era pensata per PlayStation 3: il controller Move sarebbe servito come torcia e per azionare leve.[123] Anche in questa primissima versione, i tropi del cinema horror erano evidenti:

> Until Dawn revolves around the conventions of the teen horror flicks we all know and love: an 'isolated location' with 'no phone,' occasionally accompanied by 'inappropriate sex.' A killer stalks eight helpless teens out in a heavily wooded, snow-covered locale, and it's up to the gamer to see the story through, no matter what twists and turns it happens to take.[124]

L'adattamento di Will Byles del teen-slasher al videogioco venne poi trasformato in un'esclusiva PlayStation 4, dove il DualShock funzionava come mezzo per aumentare l'immersione grazie a sensori di movimento e vibrazione.

La versione PS4 mantenne la premessa, ma modificò elementi narrativi e ludici per rendere l'esperienza più completa: si parlarono demo in prima persona[125] (che avrebbero distinto maggiormente il medium videoludico rispetto a film o fumetti) e si aggiunsero narrazioni ramificate, punti di vista multipli e il sistema del *butterfly effect*, aumentando immersione e tensione. Se uno degli otto personaggi muore, non si può tornare indietro: Supermassive si è allontanata da un aspetto fondamentale del medium videoludico, la rigiocabilità tradizionale. Nel Blackwood Mountains non c'è schermata di game over e non si riparte dall'ultimo salvataggio: l'avventura prosegue anche dopo errori multipli.

---

[122] GameSpy (2012), "Until Dawn - PlayStation 3"
[123] Siliconera (2012), "Sony To Publish Until Dawn, A Teen Horror Game For PlayStation Move", Siliconera
[124] Colin Moriarty (2012), "NYCC: Until Dawn Gives PS3 Gamers Something Different", IGN
[125] Until Dawn PS3 2013 First Person Prototype Chapter 1-16 Full Game, Youtube.com



Immagine 15. Fotogramma di *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)

La rigiocabilità però non scompare: si trasforma. La narrazione ramificata induce curiosità su esiti alternativi: i giocatori vogliono sapere cosa sarebbe successo con scelte diverse. *Until Dawn* sottopone costantemente il giocatore a dilemmi morali (analogie col trolley problem), costringendolo a scelte ad alto rischio che possono salvare o condannare vite. Questi momenti sono elementi centrali del quadro etico del gioco, costringendo il giocatore a ponderare il valore di vite differenti in condizioni di incertezza e pressione.

Un esempio toccante di ambiguità etica è il destino di Josh Washington, già trattato nel capitolo precedente: a differenza degli altri, il suo esito non può essere positivo: persino nel finale segreto in cui sopravvive fisicamente, si trasforma in un Wendigo come la sorella. È una vittoria pirrica ludica: il successo meccanico (tenerlo in vita) si traduce in una perdita irreversibile. In questo senso *Until Dawn* sfida la logica binaria vincere/perdere, collocando l'azione del giocatore in una struttura tragica dove la sopravvivenza stessa può avere un costo che mette in discussione il valore della sopravvivenza.

Il team di Supermassive non ha nascosto l'ispirazione a molteplici fonti cinematografiche. Nel menù principale di *Until Dawn* appare anche un

contenuto extra, un video behind-the-scene/making-of in cui Lee Robinson (Production Designer) dichiara:

> The production design for Until Dawn started with the great teen horror script that sets the characters in a Canadian winter mountain lodge. Being a contemporary setting with visual clues derived from classic films of that genre. Such as Hitchcock's Psycho and Stanley Kubrick's Shining.[126]

Infatti, *Until Dawn* attinge ampiamente al cinema horror classico, in particolare ai film che fanno leva sull'isolamento e sul deterioramento psicologico. Echi di *The Shining* sono evidenti nella sua ambientazione innevata, dove una tradizionale famiglia si ritira in un hotel isolato tra le montagne. Come nel romanzo di King e nel film di Kubrick, l'immenso paesaggio invernale diventa una trappola claustrofobica, amplificando le tensioni e facendo vacillare la percezione di sicurezza dei personaggi. Allo stesso modo, l'influenza di *Psycho* permane nella sinistra immobilità dell'ambiente: un luogo remoto che sembra inquietantemente vuoto, suggerendo la presenza di pericoli nascosti e instabilità psicologica. Il lodge, come l'Overlook Hotel, funziona da testimone silenzioso del crollo della normalità. La scena di *Until Dawn* in cui Sam fa il bagno e deve improvvisamente fuggire dal killer per salvarsi è, si potrebbe dire, un chiaro riferimento alla celebre scena di *Psycho*, una sua trasposizione nel 2015.

Questa linea tematica prosegue con *Saw*, *The Evil Dead* e *Friday the 13th*, che contribuiscono tutti alla struttura e al tono del gioco. I giochi psicologici orchestrati dal personaggio di Josh ruotano attorno al concetto del "chi *merita* di sopravvivere", che è lo stesso filo conduttore delle trappole di Jigsaw. *The Evil Dead*, invece, informa gli elementi soprannaturali e il terrore legato alla foresta, mentre *Friday the 13th* apporta la sua sensibilità da slasher, isolando i personaggi adolescenti e sottoponendoli a minacce incessanti e invisibili.

---

[126] Video making-of in *Until Dawn*, Supermassive Games, 2015

Denotando quindi la presenza di topos narrativi già usurati dall'horror nel corso dei decenni, ciò che è in grado di contraddistinguere *Until Dawn* è l'interattività: le scelte dei giocatori stabiliscono chi vive, e la permanenza di tali scelte elimina il conforto di rigiocare per ottenere un esito "perfetto", almeno nella prima run. Se il personaggio muore, è morto, non si può tornare indietro. Questa caratteristica rende problematica l'adattazione cinematografica: un progetto filmico ispirato a *Until Dawn* sviluppato nel 2025 rinunciò all'elemento più critico, l'impossibilità di annullare una decisione fatale, perché il cinema, per natura, ritorna a una narrazione lineare e alla spettatorialità passiva, privando l'opera dell'agency che la rendeva potente nel videogioco. La difficoltà di tradurre il racconto ramificato e consequenziale sul grande schermo mette in luce una tensione più ampia fra videogiochi e film: la scarsa rigiocabilità tradizionale di *Until Dawn* non è un difetto da correggere, ma una forza che resiste alla trasposizione cinematografica. Videogiochi come *Until Dawn* fanno qualcosa che altre forme d'arte non possono replicare: ti mettono nei panni del protagonista di un film horror.

(3.2) *The Quarry*

The Quarry segue un gruppo di giovani istruttori di campo rimasti bloccati all'Hackett's Quarry summer camp durante l'ultima notte della stagione. Dopo che il loro furgone si guasta, sono costretti a passare un'ultima notte nel sito isolato, nonostante gli avvertimenti sempre più insistenti del proprietario del campo, Chris Hackett. I personaggi principali Laura Kearney e Max Brinly (gli *high-school sweethearts*), Kaitlyn Ka (la leader risoluta), Dylan Lenivy (il *class clown*), Ryan Erzahler (l'introverso misterioso), Emma Mountebank (la *blonde bombshell*), Abigail Blyg (la *girl-next-door*), Nick Furcillo (il rubacuori) e Jacob Custos (il jock impulsivo), incarnano vari archetipi dei film horror e coming-of-age. Tuttavia, le loro personalità e sorti sono altamente

plasmabili dalle decisioni del giocatore, permettendo di rinforzare o sovvertire tali tropi nel corso della narrazione. Le similitudini con *Until Dawn* sono, dopotutto, evidenti.

Con il calar della notte, i counselor vengono coinvolti in un mistero violento che riguarda creature mostruose simili a lupi e la storia oscura della famiglia Hackett. Queste creature si rivelano essere licantropi, individui maledetti tanto della stirpe Hackett quanto della cittadina circostante, infettati da una malattia generazionale legata a un licantropo dal manto bianco chiamato Silas. Silas, un tempo parte di uno spettacolo di fenomeni da baraccone, diventa l'origine involontaria della maledizione. Da allora gli Hackett si sono dedicati a cacciare Silas per tentare di porre fine alla maledizione e curare i loro congiunti infettati, ricorrendo a metodi sempre più violenti e discutibili.

La famiglia Hackett evoca una minaccia simile a quelle di altre famiglie horror rurali, come i Sawyer in *The Texas Chain Saw Massacre* o il clan cannibale di *The Hills Have Eyes*: non solo mostruosi, ma anche emarginati tragici plasmati dalla disperazione, dall'isolamento e dalla disfunzione ereditaria. Il loro casolare fatiscente, la violenza nascosta e le dinamiche familiari tese rimandano all'horror gotico nord-americano, in cui la linea tra vittima e carnefice diventa labile.

La somiglianza a *The Texas Chain Saw Massacre* è quindi anche meccanica: gli Hackett sono grotteschi ma umanamente tragici, intrappolati in una zona grigia morale dove la violenza è alimentata dalla lealtà familiare. Questa lettura si complica ulteriormente con il trofeo *Rough Night?* su PlayStation, assegnato per aver completato il gioco con ogni personaggio vivo: ciò include non solo i *counselor*, ma anche i membri della famiglia Hackett, spesso inquadrati come antagonisti. Per ottenere il trofeo i giocatori devono evitare spargimenti di sangue tra tutte le fazioni, proponendo implicitamente una posizione etica: il gioco premia l'empatia e soluzioni non letali, anche quando il bersaglio è codificato

come mostruoso. In questo senso *The Quarry* critica sottilmente la tendenza del genere horror a appiattire i propri antagonisti, invitando a considerare redenzione e moderazione in un mondo definito dalla violenza. Diversi personaggi principali possono inoltre trasformarsi in licantropi, e spetta al giocatore salvarli da un epilogo negativo.

Il gameplay, simile a *Until Dawn*, ruota attorno a esplorazione, scelte dialogiche e QTE, che influenzano rapporti tra personaggi e risultati di sopravvivenza. La narrazione si sviluppa in dieci capitoli più un prologo e, a seconda delle azioni del giocatore, qualsiasi numero di personaggi può vivere o morire. Il gioco include anche un'opzione post-game chiamata "Death Rewind", disponibile dopo una prima partita completa o nella Deluxe Edition, che permette di annullare fino a tre morti per run. Questa funzione bilancia l'aspetto cinematografico con un livello di clemenza assente in *Until Dawn*, spostando la tensione dalla permanenza a un do-over selettivo.

Un'altra aggiunta significativa è la *Movie Mode*, che trasforma l'esperienza in un film non-interattivo: in questa modalità i giocatori possono scegliere una sorta di *director's cut* preimpostando tratti dei personaggi (es. cauto, aggressivo) e della trama (tutti sopravvivono, tutti muoiono), per poi guardare il gioco svolgersi senza interazione. Questa funzione punta alle ambizioni cinematografiche del titolo, posizionando *The Quarry* come ponte tra gioco attivo e visione passiva; mette in rilievo la forza narrativa e i valori produttivi, offrendo una storia horror curata che può essere "proiettata" anche come un film tradizionale, consolidando l'intermedialità del titolo. L'innovazione sfuma i confini tra guardare e giocare, allineandosi alla visione di Supermassive dell'horror come esperienza guidata dal pubblico e riflettendo le tendenze dei media interattivi, dove storia e spettacolo possono essere in parte scissi dal controllo diretto. Variare i metodi di fruizione è possibilmente importante per diversificare l'immersione affettiva dei giocatori.



Immagine 16. Fotogramma di *The Quarry* (Supermassive Games, 2022)

Visivamente e tonalmente *The Quarry* richiama l'estetica horror degli anni '80, in particolare lo slasher estivo ambientato nei campi, reso popolare da *Sleepaway Camp* e *Friday the 13th*. Will Byles, parlando della scelta di dare un forte sapore "retro" ai giochi contemporanei, ha detto: «We've got this, like, quite anachronistic feel to it, where [we've] got contemporary characters, and it's not set in the '80s, but there's a very '80s feel about stuff».[127] In un'altra intervista ha aggiunto:

> I'm a really big horror buff--a lot of it is just absorbed. I really like a lot of [director] Sam Raimi's stuff. We've got Ted Raimi in the game, his brother. There's a little of *Evil Dead*. There's *Friday The 13th,* as you can see from the summer camp. There's *The Hills Have Eyes*. There's a lot of the '80s-style horrors, and we've definitely mixed up the eras, so whilst it's set in the modern era, it's styled around the '80s. And then there's even more retro stuff that goes on with the locals [who live near Hackett's Quarry], which are set around the '50s.[128]

[127] Hester, Blake (2022), "The Quarry Is Supermassive's Spiritual Successor To Until Dawn", GameInformer.com
[128] Hornshaw, Phil (2022), "Until Dawn "Spiritual Successor" The Quarry Has A Cast Packed With Horror Mainstays", GameSpot

Traendo ispirazione da epoche non direttamente vissute dai personaggi (e quindi dalla maggior parte dei giocatori), si attiva quella *willful nostalgia* e quel senso di atemporalità che abbiamo visto nei titoli DONTNOD. L'inclusione della licantropia in *The Quarry* può richiamare i B-movie camp, ma approfondisce anche le poste in gioco narrative, combinando horror soprannaturale, folklore e ambiguità psicologica.

Diversamente dagli slasher tradizionali, nei videogiochi Supermassive la vera minaccia non è un singolo killer mascherato, ma creature maledette (Wendigo in *Until Dawn*, licantropi in *The Quarry*) che cercano di contenere la propria distruttività. Questo mantiene una tensione tra morale personale e responsabilità collettiva. In *The Quarry*, soprattutto nelle fasi avanzate, Laura — un tempo vittima — può diventare aggressore a seconda delle scelte del giocatore. Rispetto a *Until Dawn*, *The Quarry* dedica inoltre più attenzione all'evoluzione delle relazioni nel cast corale, inserendo sfumature emotive nei momenti di pausa che punteggiano l'orrore. Una sequenza a metà gioco di "Truth or Dare" (con il classico giro della bottiglia) funge sia da omaggio giocoso ai tropi teen-slasher sia come occasione genuina di sviluppo dei personaggi, rivelando insicurezze, rivalità e desideri.

Notevole è la possibilità di una relazione omosessuale tra Ryan e Dylan, che offre un approccio più inclusivo agli archetipi del teen horror rispetto ai predecessori. Queste dinamiche interpersonali non sono mero condimento narrativo: influenzano motivazioni, opzioni di dialogo e perfino esiti di sopravvivenza. Ponendo in primo piano intimità emotiva e tensione nei percorsi ramificati, *The Quarry* approfondisce l'investimento affettivo del giocatore nei destini dei personaggi, spostando l'enfasi del genere dalla sola sopravvivenza alla navigazione sociale sotto pressione: rende l'horror interattivo più personale e amplia il *Fictional Neighborhood*.



Immagine 17. Fotogramma di *The Quarry* (Supermassive Games, 2022)

Anche in questo titolo è forte l'elemento meta-narrativo. Come dice Byles confrontando *The Quarry* con *The Dark Pictures Anthology*, che tratteremo a breve: "(*The Quarry*) It's a lot lighter. It's got a lot of that weird self-referential thing like Scream where we all know the rules, and the rules are 'don't open the door', or 'when there's a trap door with a noise behind it, leave it alone'."[129] Come nei grandi franchise horror cinematografici, lo studio ha sviluppato una fanbase fedele che crea e mantiene regole non scritte del gioco; talvolta, la scelta migliore è restare immobili piuttosto che sparare o fuggire. Se in *Scream* ci aspettiamo che i personaggi riconoscano i tropi, nei giochi di Supermassive i giocatori stessi devono riconoscerli e imparare a gestire ripetizioni strutturali nelle scelte e negli archetipi.

In definitiva, come *Until Dawn*, *The Quarry* è un'esperienza horror guidata dall'agenzia del giocatore, in cui sopravvivere dipende non solo da riflessi, ma da scelte etiche ed emotive. Rinforza la reputazione di Supermassive come fornitore di horror cinematografico e coinvolgente, che chiede ai giocatori non solo di assistere al terrore ma di viverlo e plasmarlo. Come afferma Byles, "is a push towards (...) a storytelling medium. That's the key to this. And it's really about character development, because it's a longer format. It's much more about

[129] Dirnsdale, Ryan (2022), "Here's Why The Quarry Isn't a Dark Pictures Anthology Game, IGN

developing characters, developing relationships inside a world of horror."[130]

(3.3) *The Dark Pictures Anthology: Stagione 1*

Con *The Dark Pictures Anthology*, Supermassive Games si sposta dai titoli standalone a un formato episodico, posizionando ogni episodio come una narrazione horror autonoma collegata da un meta-framework più ampio, alla *Black Mirror*. La prima stagione, composta da *Man of Medan* (2019), *Little Hope* (2020), *House of Ashes* (2021) e *The Devil in Me* (2022), offre una lente per esaminare l'evoluzione dell'horror interattivo e la continua sperimentazione dello studio con genere, temi e ambiguità morale. Al centro della serie c'è il Curator, un narratore criptico e archivista di storie umane, che introduce, osserva e talvolta commenta le decisioni del giocatore. La sua funzione è assimilabile a quella di Rod Serling in *The Twilight Zone* o del Crypt Keeper in *Tales from the Crypt*: incornicia ogni episodio in un universo morale più ampio e aggiunge commenti sottili sulle scelte del giocatore.

Ogni titolo dell'antologia segue una struttura di gameplay condivisa: un gruppo di personaggi è trascinato in uno scenario terrificante in cui la sopravvivenza dipende dalle scelte del giocatore, da QTE e dalle dinamiche interpersonali. Tuttavia, ogni episodio esplora un sottogenere diverso dell'horror, permettendo a Supermassive di sperimentare toni e meccaniche pur testando i limiti della narrazione interattiva in un formato più compatto. Se *Until Dawn* e *The Quarry* aderiscono al teen slasher, questi quattro titoli ampliano i sottogeneri affrontati dallo studio.

L'episodio inaugurale, *Man of Medan*, è ambientato su una nave fantasma della Seconda Guerra Mondiale, la Ourang Medan, ispirata a una vera leggenda marittima. Un gruppo di giovani sub nord-americani si

[130] Hornshaw, Phil (2022), "Until Dawn "Spiritual Successor" The Quarry Has A Cast Packed With Horror Mainstays", GameSpot

trova intrappolato sulla nave dopo essere stato preso in ostaggio da pirati durante una spedizione nel Pacifico meridionale. La narrazione scivola nei trope marittimi dell'horror: isolamento in mare, paratie arrugginite che risuonano di passi invisibili e il deterioramento psicologico dei personaggi, tagliati fuori dal mondo. Questo episodio gioca col soprannaturale attraverso una nebbia allucinogena (il cosiddetto "Manchurian Gold"), sfumando la linea tra realtà e finzione: i personaggi vedono affetti in condizioni angoscianti o nemici mostruosi. La sorpresa centrale è che l'orrore a bordo è indotto chimicamente piuttosto che soprannaturalmente, avvicinando la storia all'horror psicologico più che al racconto di fantasmi tradizionale. Meccanicamente, *Man of Medan* rispetta gli elementi distintivi degli horror Supermassive: opzioni di dialogo temporizzate, misuratori delle relazioni tra personaggi, raccolta di indizi e una narrazione ramificata che garantisce molteplici finali in base alle scelte del giocatore. Ciò che aggiunge è la modalità multiplayer *Shared Story*, che permette co-op online o locale, enfatizzando la decisione comunitaria nelle esperienze horror e proseguendo l'impegno della Supermassive Games verso l'immersione affettiva e l'innovazione di design attraverso l'affetto condiviso.



Immagine 18. Fotogramma di *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* (2019)

Little Hope, il secondo episodio, attinge pesantemente al folk horror e ai temi puritani, concentrandosi su un gruppo di personaggi bloccati in una

cittadina del New England apparentemente abbandonata. Dopo un incidente d'autobus, il gruppo deve affrontare visioni oniriche legate ai processi alle streghe del XVII secolo che si svolsero nella cittadina. La struttura di *Little Hope* richiama *Silent Hill* per l'uso di nebbie e periodi temporali disgiunti. Ogni personaggio affronta il proprio doppelganger, controparti storiche accusate o giustiziate durante i processi, presentate come rievocazioni oniriche. La narrazione richiama la logica di *Final Destination* (le morti sono in ordine e ci si può organizzare per evitarle), dimostrando anche in questa istanza l'intento di esplorare un horror radicato, contemporaneo, ma in cui l'interattività può ancora donare esperienze originali di fruizione.

A livello tematico *Little Hope* critica il panico morale, il concetto di "capro espiatorio" e l'isteria collettiva. Il binarismo bene/male viene destabilizzato mentre i giocatori devono decidere di chi fidarsi attraversando secoli di traumi stratificati. A differenza di *Until Dawn* o *The Quarry*, dove l'orrore è basato su creature, *Little Hope* elimina un antagonista chiaro: la paura emerge da percezione errata, repressione e colpa. L'illusione di controllo è intensificata: i giocatori non devono soltanto fuggire dai propri mostri, ma navigare l'ambiguità morale e l'intrappolamento psicologico.

House of Ashes segna una deviazione tonale e geografica: è ambientato nei deserti dell'Iraq nel 2003, durante l'occupazione militare statunitense. Un team di soldati americani e un ufficiale iracheno rimane intrappolato in un tempio sotterraneo dopo un terremoto e trova creature vampiresche simili a pipistrelli, un'antica razza chiamata Akhu. Ciò che differenzia *House of Ashes* è la miscela tra thriller bellico e horror lovecraftiano, che richiama *The Descent*, *The Mummy* e *At the Mountains of Madness*. I mostri non sono metaforici: sono reali e di origine extraterrestre, combinando science-fiction e mitologia. Il gioco è più orientato all'azione rispetto ai predecessori, includendo meccaniche di stealth e scontri a

fuoco, ma mantiene la formula centrale di Supermassive fatta di scelte morali e ramificazioni narrative.

Forse più di ogni altro titolo, *House of Ashes* concentra l'attenzione sulla riconciliazione morale. L'alleanza tra Salim (l'ufficiale iracheno) e Jason (un marine USA) diventa un microcosmo dei temi più ampi del gioco, molto apprezzata dai giocatori: oltrepassare i pregiudizi, ridefinire le linee nemiche e la sopravvivenza reciproca di fronte a minacce apocalittiche. La loro potenziale amicizia e sopravvivenza, interamente dipendenti dalle scelte del giocatore, riflette una struttura etica che premia empatia e cooperazione rispetto all'aggressione militarista.

L'episodio finale della prima stagione antologica, *The Devil in Me*, ritorna al filone slasher e al true-crime. Una troupe documentaristica è invitata in un remoto albergo-replica ispirato al famigerato "Murder Castle" di H. H. Holmes, per poi ritrovarsi braccata da un assassino che manipola trappole labirintiche e sistemi di sorveglianza dell'edificio. Questo episodio affonda nel mito dello serial killer e nell'estetica dell'horror alla *Saw*, simile alla prima parte di *Until Dawn*. A differenza dell'ambiguità soprannaturale di *Until Dawn*, *The Devil in Me* presenta un antagonista più ancorato alla realtà: un predatore umano le cui tattiche ricordano Jigsaw, o ancora John Doe di *Se7en*. L'ossessione del killer per la precisione, la performance e il controllo trasforma l'albergo in uno spazio di morte curata, dove ogni stanza è una scatola-puzzle di pericoli psicologici e fisici.

Meccanicamente il gioco introduce nuove caratteristiche come un sistema di inventario più complesso, puzzle rudimentali e meccaniche importanti di arrampicata, avvicinando la formula di *The Dark Pictures* a elementi del survival horror e gioco d'azione tradizionale. Questi cambiamenti segnalano la volontà di far evolvere la serie pur mantenendo la sua identità come esperienza cinematografica guidata dalle conseguenze. Narrativamente, invece, *The Devil in Me* riflette su

sfruttamento e performance: le vittime non vengono solo perseguitate, ma riprese. L'ossessione del killer nel ricreare omicidi a fini d'archivio rispecchia l'azione del giocatore come voyeur della violenza digitale. Questa meta-consapevolezza ricollega la narrazione all'incorniciamento del Curator, una delle poche costanti narrative tra tutti i titoli *Dark Pictures*: sono racconti ammonitori curati per un pubblico invisibile. In questo senso *The Devil in Me* critica sia i media true-crime sia il ruolo del giocatore nel consumare la tragedia come intrattenimento.

Questo si lega all'obiettivo di Byles per l'antologia: la possibilità di guardare oltre che giocare: "The *Dark Pictures* series is perhaps more focused on gameplay, with the studio including a lot of elements that encourage uncovering clues about how the story can unfold and encouraging replayability with its 'butterfly effect' system, which shows the way decisions compound to lead through the plot."[131]

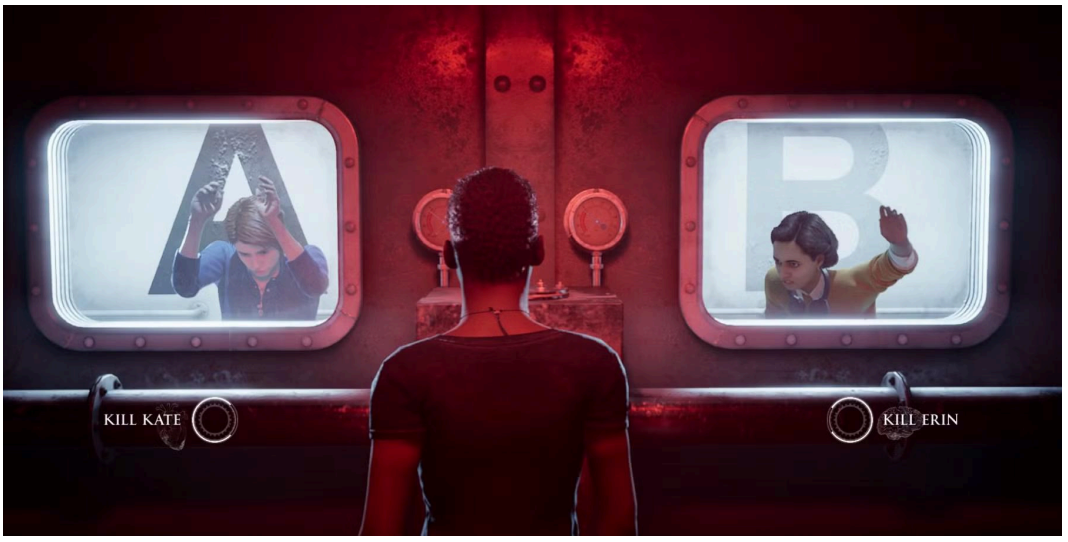


Immagine 19. Fotogramma di *The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me* (2022)

(3.4) Influenze transmediali di *Supermassive Games*

[131] Hornshaw, Phil (2022), "Until Dawn "Spiritual Successor" The Quarry Has A Cast Packed With Horror Mainstays", GameSpot

Attraverso titoli come *Until Dawn*, *The Quarry* e *The Dark Pictures Anthology*, Supermassive Games non ha solo contribuito alla popolarità dell'horror interattivo, ma ha fondamentalmente ridefinito ciò che l'horror interattivo può essere. Combinando storytelling consapevole del genere, valori produttivi cinematografici e sistemi di gioco emotivamente reattivi, lo studio ha stabilito un nuovo standard per le narrazioni guidate dal giocatore all'interno del genere horror.

Ciò che distingue l'opera di Supermassive è il costante focus sulla trasformazione della paura da spettacolo passivo a esperienza emotiva personalizzata grazie all'avanzamento delle nuove tecnologie ludiche, e sull'impatto che essere possono avere sulla dimensione affettiva del giocatore. Piuttosto che presentare l'orrore, questi titoli implicano gli user in esso, sfruttando dilemmi morali, conseguenze irreversibili e percorsi ramificati che inducono all'introspezione, come nei casi precedentemente trattati. Così facendo, Supermassive Games si allontana dalla dicotomia tradizionale "vincere o perdere" e si dirige verso una grammatica emotiva più complessa fatta di rimorso, sacrificio e ambiguità. La sopravvivenza non è più una ricompensa. A volte è un fardello.

Culturalmente, lo studio ha rielaborato i tropi più iconici dell'horror attraverso una lente meta-cinematografica, interagendo con le convenzioni del genere e consentendo ai giocatori di sovvertirle o assecondarle. Nell'universo di Supermassive, l'horror è autoconsapevole ma sincero, nostalgico ma proiettato in avanti. Ai giocatori è chiesto di riconoscere le regole e poi di scoprire cosa accade quando vengono infrante. Serializzando l'horror con *The Dark Pictures Anthology*, inoltre, lo studio ha dimostrato che l'horror interattivo può prosperare con una narrazione modulare, sperimentando sottogeneri che vanno dal folk horror al true crime, sempre mantenendo la player agency centralizzata. Gli intermezzi del Curator non servono soltanto a incorniciare, ma rinforzano anche una filosofia più ampia secondo cui queste sono storie plasmate dalle fragilità umane e segnate dalle scelte che facciamo a causa di esse.

Inoltre, Supermassive sceglie frequentemente volti noti del cinema e della serialità come *fan service* strategico, combinando l'attrattiva della celebrità con la narrazione interattiva per aumentare l'engagement emotivo e commerciale. Per esempio, Ashley Tisdale (nota per *High School Musical* e altre produzioni Disney) recita in *House of Ashes*, mentre Brenda Song (*The Suite Life of Zack & Cody*) appare in *The Quarry*, scelte che (potenzialmente) sfruttano la nostalgia dei millennial. Allo stesso modo, *Until Dawn* include Rami Malek prima della sua esplosione di fama televisiva e cinematografica grazie a *Mr. Robot*. Questi casting non solo accrescono il valore produttivo con volti riconoscibili, ma invitano il giocatore a creare connessioni emotive immediate con personaggi già noti da altri media. Così Supermassive sfuma i confini tra cinema, televisione e videogioco, usando il richiamo delle celebrità per intensificare l'immersione affettiva e ampliare il bacino culturale dei giochi oltre il pubblico tipico dell'horror.



Immagine 20. Fotogramma di *The Quarry* (Supermassive Games, 2022)

In definitiva, Supermassive Games ha trasformato il gioco horror da una prova solitaria di sopravvivenza in un atto cinematografico di narrazione ludonarrativa: a volte tragico, a volte catartico, sempre intimo. Il loro lavoro dimostra che la paura, quando viene posta nelle mani del giocatore,

non si limita a spaventare. Rimane. E facendo ciò, non solo hanno plasmato il genere, ma continuano a farlo evolvere: una decisione, un urlo, una conseguenza irreversibile alla volta.

(4) Problematica 1: Inclusivity baiting

Negli ultimi dieci anni, il dibattito globale sulla rappresentazione dei corpi e delle identità minoritarie si è intrecciato con quello sulla cosiddetta *woke culture*, un termine nato per indicare consapevolezza politica e sensibilità verso le ingiustizie sociali, ma rapidamente inglobato in un conflitto culturale che ne ha distorto significato e percezione. L'aggettivo *woke*, da segno di vigilanza critica, è diventato etichetta polemica, associata ora alla rivendicazione identitaria, ora a un presunto eccesso di sensibilità, ora ancora a una forma di censura della libertà espressiva.
La sua metamorfosi semantica rivela un elemento essenziale per comprendere il contesto contemporaneo: tutte le politiche dell'identità, anche quelle più progressiste, possono essere assorbite, neutralizzate e riutilizzate dall'industria culturale capitalistica come strumenti di branding.

In questo scenario emerge il fenomeno dell'*inclusivity baiting*, cioè l'utilizzo di minoranze nei prodotti culturali non per un reale intento rappresentativo o politico, ma come strategia superficiale per attrarre pubblico, riconoscimento, visibilità o immunità da critiche. L'inclusione performativa diventa un modo per segnalare virtuosità, più che per trasformare realmente l'immaginario sociale; un'estetica fine a se stessa più che una politica.

A differenza del tokenismo classico che include un singolo personaggio minoritario come simbolo superficiale di diversità, l'*inclusivity baiting* può anche essere più sottile: minoranze presenti ma narrativamente irrilevanti, personaggi queer introdotti ma privati di profondità, corpi non

conformi inseriti senza agency o crescita narrativa, scenari diversificati solo nella superficie visiva.

Il confronto tra *Tell Me Why* (Dontnod, 2020) e *Last Stop* (Variable State, 2021) rappresenta questo conflitto nel mondo videoludico.

> Il primo titolo è frutto di un processo di consultazione approfondita con centri LGBTQAI+ e associazioni per la salute mentale: l'identità dei protagonisti (due fratelli, uno transessuale e l'altra con forti problemi di ansia) non è un optional estetico, né un effetto scenico, ma il fulcro di un'esperienza narrativa che porta il giocatore a confrontarsi con dinamiche di discriminazione, memoria e trauma in modo strutturale, con tanto di simulazioni di elementi presenti nella vita quotidiana di queste minoranze (per esempio, l'utilizzo di un'app per gestire gli attacchi di panico della sorella): "we're not facing just a game or an interesting story, but a box of messages. As you can see when you start playing, there's a warning sign which assures that the development team kept in touch with LGBTQAI+ and Mental Health Awareness associations to be confident about what to say and, of course, how to say it."[132]



Immagine 21. Fotogramma di *Tell Me Why* (Supermassive Games, 2021)

Last Stop, al contrario, presenta un cast molto diversificato, ma la rappresentazione delle minoranze non è di per sé integrata nella costruzione narrativa: i personaggi non normativi esistono come parte della trasposizione londinese nella sua massima multiculturalità, e non

[132] Mauro Colarieti (2021). *Tell Me Why: A Milestone for Narrative Adventure Games*, Vanity Teen

come motore tematico. Questa scelta, tuttavia, non equivale forzatamente a un caso di inclusivity baiting: non tutte le narrazioni devono tematizzare l'identità o la marginalità per essere legittime. Si potrebbe dire quindi che la rappresentazione minoritaria nella ludonarrativa è un diritto in sé, ma non un servizio educativo obbligatorio.



Immagine 22. Fotogramma di *Last Stop* (Supermassive Games, 2022)

Il rischio dell'inclusivity baiting emerge invece quando la diversità diventa brand, quando l'immagine della minoranza è mobilitata come moneta culturale. Ciò può avvenire nel videogioco come nel cinema o nelle serialità: si pensi al *corporate pride*, alle copertine arcobaleno nel mese di giugno e l'assenza totale di sostegno ai diritti della comunità LGBTQAI+ nei restanti mesi dell'anno, o al *pinkwashing* utilizzato da grandi corporation per occultare dinamiche aziendali pur professando empowerment femminile.

Il punto centrale, tuttavia, non è demonizzare la rappresentazione, bensì interrogare attentamente la qualità delle narrazioni, la profondità delle agency concesse ai personaggi, la struttura politica implicita nei mondi possibili.

(4.1) Problematica 2: Identity Tourism

In un contesto mediale e ludico in cui il corpo può essere ricostruito, modificato, scelto e moltiplicato, la possibilità di assumere identità altre (di genere, razza, etnia, abilità, forma corporea) è uno degli aspetti più ambivalenti dell'esperienza videoludica. Se, per esempio in *Dungeon and Dragons*, "players are free in this space to create any character or identity that seems interesting and are afforded opportunities to interact within the game world (...) In many instances, gamers are encouraged by their fellow players to adopt voices, mannerisms, and perspectives not their own and these affectations provide a unique glimpse into a life they may otherwise have limited exposure to",[133] è necessario analizzare come questa libertà d'immersione identitaria possa portare a conseguenze negative. La riflessione sul Minority Embodiment nei contesti digitali e ludici deve quindi necessariamente confrontarsi con il concetto di *identity tourism*, così come formulato da Lisa Nakamura nei suoi studi sulle comunità virtuali. Il suo articolo *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet*, incentrato sull'analisi etnografica di LambdaMOO, mette in crisi l'idea, ancora oggi diffusa, che il cyberspazio rappresenti uno spazio neutro, democratico o "post-identitario", in cui le differenze corporee e sociali vengono sospese.

Nakamura prende come ispirazione la celebre vignetta che recita "On the Internet, nobody knows you're a dog",[134] immagine che celebra l'illusione di una libertà totale di auto-rappresentazione. In rete, l'identità viene performata attraverso il testo: nickname, descrizioni, scelte linguistiche. Il corpo non scompare, ma viene ricreato, trasformandosi in una costruzione narrativa ed estetica. Questa apparente emancipazione, tuttavia, è profondamente ambigua. Come osserva Nakamura, la possibilità di "passare" come altro (*passing*, in termini di genere, razza,

[133] Sam Weigel e Dustin Rudnick (2023). The Use and Importance of Gaming and Roleplay in Identity Negotiation, CTAMJ, pp. 104-105
[134] Peter Steiner (1993), *On the internet, nobody knows you're a dog*, The New Yorker

etnia), non è equamente distribuita, ma costituisce un privilegio strutturale.



Immagine 23. Vignetta *On the internet, nobody knows you're a dog* (The New Yorker, 1993)

Nel caso di LambdaMOO, il genere è una categoria obbligatoria da dichiarare, mentre la razza non lo è. Questa asimmetria produce un effetto ideologico preciso: l'assenza di marcatori razziali equivale a una presunzione di bianchezza. Nakamura sottolinea come "the choice not to mention race does in fact constitute a choice — in the absence of racial description, all players are assumed to be white".[135]

È all'interno di questo contesto che Nakamura definisce l'*identity tourism* come una pratica di attraversamento identitario temporaneo, ludico e reversibile, in cui soggetti privilegiati assumono identità marginalizzate senza doverne sostenere il peso sociale. La metafora del

[135] Lisa Nakamura (1995). *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet*, SMG MIT. *Reperito qui: smg.media.mit.edu/library/nakamura1995.html*

turismo non è casuale: come il viaggio, anche l'identità performata diventa un'esperienza esotica, eccitante, priva di rischi reali, e soprattutto abbandonabile.

Uno degli esempi più emblematici analizzati da Nakamura è la diffusione di avatar asiatici iper-stereotipati all'interno di LambdaMOO. Nomi come *Mr. Sulu, Chun Li, Musashi, Bruce Lee, Little Dragon* richiamano direttamente l'immaginario mediatico occidentale e costruiscono una figura della persona orientale come guerriero piatto e violento ("These names all adapt the samurai warrior fantasy to cyberdiscursive role playing, and permit their users to perform a notion of the Oriental warrior adopted from popular media."[136])

Questa forma di performance non destabilizza le gerarchie culturali, ma le rafforza. L'alterità è ammessa solo se ridotta a cliché riconoscibile. Nakamura è esplicita nel definire questa pratica come una forma di appropriazione culturale: "This type of Orientalized theatricality is a form of identity tourism; players who choose to perform this type of racial play are almost always white."[137]

Il problema centrale non risiede nel gioco di ruolo in sé, ma nella sua asimmetria politica. L'identità minoritaria diventa un luogo di turismo simbolico: "The choice to enact oneself as a samurai warrior in LambdaMOO constitutes a form of identity tourism which allows a player to appropriate an Asian racial identity without any of the risks associated with being a racial minority in real life."[138]

Il corpo minoritario, in questo scenario, viene trasformato in un costume narrativo. Al contrario, per i soggetti realmente marginalizzati, l'identità non è mai opzionale né temporanea. L'identità dominante

---

[136] Lisa Nakamura, *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet*, SMG MIT. *Reperito qui: smg.media.mit.edu/library/nakamura1995.html*

[137] Lisa Nakamura, *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet*, SMG MIT. *Reperito qui: smg.media.mit.edu/library/nakamura1995.html*

[138] Lisa Nakamura, *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet*, SMG MIT. *Reperito qui: smg.media.mit.edu/library/nakamura1995.html*

rimane invisibile, mentre quella minoritaria viene iper-visibilizzata e stereotipata.

Trasportare questa riflessione nel campo videoludico contemporaneo significa riconoscere che il Minority Embodiment può diventare problematico quando si limita a offrire esperienze di alterità prive di persistenza, attrito e responsabilità. Il rischio dell'*identity tourism* nei videogiochi non sta nel permettere l'incarnazione di soggettività altre, che in realtà può essere utile sia per empatizzare che per scoprire nuovi lati della propria persona (come vedremo a breve con i casi studio *The Sims* e *Ibelin*), ma nel ridurla a puro intrattenimento, a consumo esperienziale. La possibilità di "uscire" dall'identità costituisce il vero privilegio.

Come suggerisce Nakamura, l'*identity tourism* non amplia realmente l'empatia, ma rischia di rafforzare le gerarchie esistenti, perché consente di appropriarsi dell'alterità senza pagarne il prezzo. In questo senso, l'embodiment minoritario nei videogiochi non è quindi automaticamente emancipatorio: lo diventa soltanto se mette in crisi la posizione del soggetto che gioca, quando introduce continuità tra esperienza ludica e mondo sociale, quando rende visibile ciò che normalmente viene "*whited out*".[139]

(4.2) Problematica 3: Proteus Effect in relazione al Minority Embodiment

Come visto nell'introduzione, il Proteus Effect, teorizzato da Yee e Bailenson, descrive il modo in cui le caratteristiche dell'avatar influenzano il comportamento dell'utente. Non è solo il giocatore a plasmare l'avatar: è l'avatar a plasmare il giocatore in un *bleed* con supporto visivo. Avatar attraenti rendono l'utente più assertivo; avatar potenti (più alti degli altri

[139] Lisa Nakamura, *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet*, SMG MIT. *Reperito qui: smg.media.mit.edu/library/nakamura1995.html*

personaggi, per esempio) aumentano l'aggressività; avatar sessualizzati producono dinamiche di auto-oggettificazione.[140]

In un contesto di rappresentazioni non equamente distribuite, questo fenomeno ha implicazioni politiche chiare: se i corpi minoritari mancano, l'utente interiorizza l'idea che non siano possibili; se i corpi grassi, disabili o non conformi non possono essere avatar, essi vengono esclusi dall'ontologia del videogioco, vengono limitati a NPC comici o antagonisti dall'aspetto mostruoso. In breve, se la personalizzazione è concessa solo entro certi limiti, la libertà identitaria degli utenti è vincolata da ciò che l'industria ritiene rappresentabile, desiderabile. Vendibile. La violenza simbolica deriva sia dall'assenza di rappresentazione, sia dall'impossibilità di incarnarla, come vedremo a breve.

La recente ricezione critica dei titoli AAA ha messo in luce una contraddizione profonda del discorso contemporaneo sull'inclusione digitale: mentre l'industria proclama aperture (personalizzazione di sesso, pronome, tonalità di pelle, opzioni vocali), essa continua a restare sorprendentemente sorda rispetto alla varietà corporea, e in particolare alla presenza dei corpi grassi. Questo paradosso è esemplificato da due dei più discussi frammenti del mercato 2023: *Hogwarts Legacy* e *Baldur's Gate III*. Entrambi i prodotti sono stati lodati per l'ampiezza delle opzioni di personalizzazione identitaria (scelte razziali, gender-fluidity, pronouns, possibile poligamia) ma mostrano una lacuna sistematica quando si tratta di configurare il corpo in termini di massa corporea: se personaggi minoritari sono comunque inclusi con rispetto e ingegno in entrambi i titoli (es. la cecità di Infaustus in *Hogwarts Legacy*), la grassezza non viene proposta come opzione ontologica per l'avatar giocabile e rimane confinata alla dimensione dei nemici o delle figure marginali.

Questa esclusione non è neutra: manifesta una moralità estetica che continua a naturalizzare il corpo magro come corpo normativo e valido. L'effetto è duplice. Da una parte, l'assenza di opzioni plus-size sancisce

140

implicitamente che la differenza corporea rimanga non-progettuale, cioè non degna di agire come scelta esistenziale e narrativa per il soggetto giocante. Dall'altra, la presenza di corpi grassi solo come antagonisti o figure negative rinforza l'associazione tra grassezza e devianza, criminalizzazione e oggettificazione. In questo senso, la cosiddetta inclusione segmentata diventa un dispositivo di inclusivity baiting, nel quale l'apparente apertura identitaria si ferma al socialmente accettabile (genere, razza, pronome) e evita ciò che minaccia l'estetica di mercato dominante (la massa corporea come variabile politica).

Per analizzare criticamente questa dinamica è utile introdurre la nozione di spettro della grassezza, trattato da Elisa Manici nel suo saggio *Grass**. La grassezza non è un pollice unico e stabile, ma un continuum che attraversa fattori anatomici, abilità motorie, distribuzione del tessuto adiposo, stigma percepito e vissuti soggettivi di corporeità. Manici sottolinea la presenza di un rapporto direttamente proporzionale tra quanto una persona è considerata grassa e quante forme di descriminazione dovrà affrontare.[141] Rappresentare la grassezza in digitale significa dunque considerare molteplici dimensioni: da opzioni di silhouette non-standard a variazioni di movimento ed ergonomia, fino all'inclusione di vestibilità non-normate. Limitare il design alla sola scelta "magro vs. non-magro" è riduttivo: quello che occorre è un set di parametri che renda possibile esplorare uno spettro realistico e narrativamente significativo di corpi. Si potrebbe pensare che sia qualcosa che riguarda la difficoltà di programmazione e design per questioni tecniche e meccaniche, ma in realtà, in assenza di tale progettualità aziendale, la comunità del modding svolge un ruolo tecnico-culturale rilevante.

I *modders*, giocatori e sviluppatori indipendenti che producono mod (modifiche) ai videogiochi, hanno spesso colmato le lacune dei publisher creando opzioni di body-shaping che includono corpi plus-size, vestibilità realistica e persino variazioni funzionali del movimento. Esistono mod che

[141] Elisa Manici (2021). Grass*. Strategie e pensieri per corpi liberi dalla grassofobia, Eris Edizioni, p. 72

aggiungono stazze plus-size in *Baldur's Gate III* e interventi analogo-estetici in *Hogwarts Legacy*; la stessa presentazione registra anche mod che introducono elementi propriamente riabilitativi o di rappresentazione.



Immagine 24. Mod di *Hogwarts Legacy* che aggiunge protesi

Il fenomeno del modding va però oltre la pura correzione grafica: esso incarna una pratica di resistenza culturale multimodale. I modders configurano il gioco non solo come artefatto di intrattenimento ma come spazio pubblico in cui negoziare identità e dignità corporea. In questo senso il modding è politica: fornisce strumenti concreti all'esperienza individuale e collettiva di chi non si riconosce nei corpi canonici offerti dal mercato, e allo stesso tempo produce risorse (texture, rigging, animazioni) che mostrano ai design team come la diversità corporea sia tecnicamente realizzabile, e che sono loro a non esserne interessati.

Nonostante ciò, esistono altrettante mod che percorrono una strada opposta: un ritorno allo status quo, un'esasperazione del canone estetico dominante. Una mod di Baldur's Gate III è stata recentemente bannata

poiché anti-diversity: tutti i personaggi minoritari erano stati white-washed, le deviazioni identitarie di genere rimosse.[142]

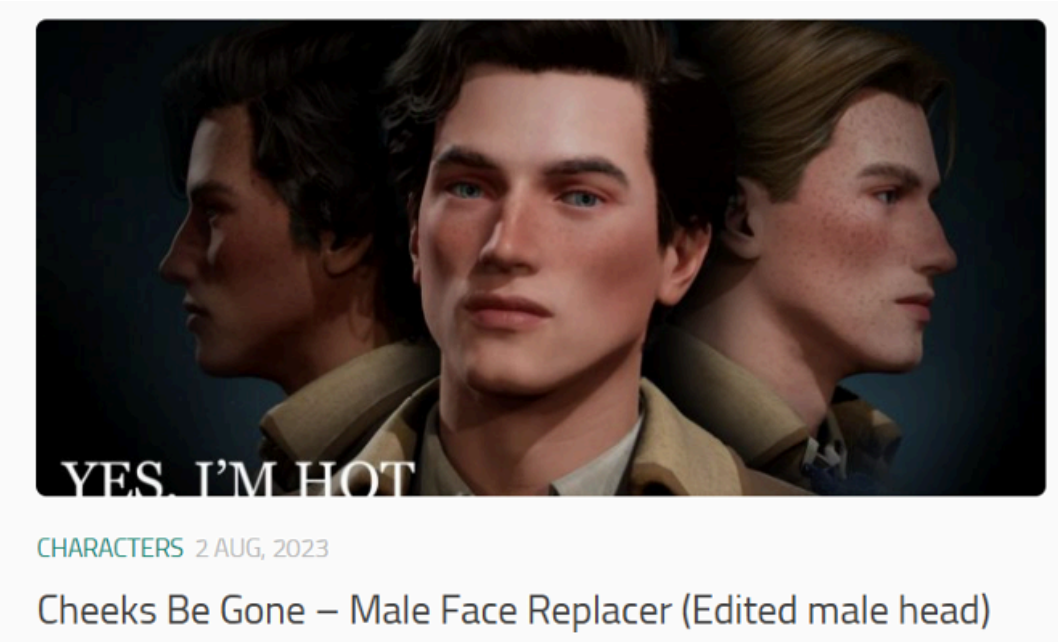


Immagine 25. Mod per dimagrire il viso degli avatar maschili in *Hogwarts Legacy*

È però necessario adottare un approccio critico verso il modding come soluzione esclusiva. Pur essendo creative e spesso radicalmente inclusive, le pratiche modder non sostituiscono la responsabilità industriale: la dipendenza dalle comunità per la rappresentatività essenziale può riprodurre un paradigma in cui l'industria si defila dai propri obblighi etici e sociali, delegando alle comunità la fatica della rappresentazione. Inoltre, le mod possono rimanere invisibili ai giocatori meno esperti o a chi fruisce del gioco su piattaforme chiuse, ampliando una divisione di accesso alla rappresentazione.

Un'ulteriore prospettiva necessaria è l'impatto materiale della rappresentazione corporea sulle pratiche ludiche: lo spettro della grassezza non riguarda solo l'aspetto visivo, ma anche la meccanica, la percezione e la narrazione. Avatar con corpi anti-canonici possono implicare variazioni

[142] Ali Jones (2023). "Malicious" anti-diversity Baldur's Gate 3 mod pulled from major modding platform after boycott campaign from the RPG's community: "We are for inclusivity", Games Radar

in collision detection, animazioni, accessibilità del guardaroba in-game; tutti parametri che influiscono sull'esperienza e che, se lasciati soltanto all'esperienza autodidatta dei modders, rischiano di stigmatizzare questi corpi attraverso design maladroit. Per questo motivo, la progettazione inclusiva non è un vezzo estetico ma una progettazione funzionale che richiede investimenti in animazioni, rigging e testing utente. Gli studios devono interessarsi alla rappresentazione di tutte le minoranze, senza fare una selezione di classe A e classe B.

In conclusione, la mancata rappresentazione dei corpi grassi nei grandi titoli contemporanei mette a fuoco il limite della retorica inclusiva dominante: essa tende a valorizzare certi assi di diversità (genere, orientamento sessuale e razza) purché non minaccino l'ideale estetico capitalmente produttivo. I modders offrono risposte pratiche e politiche, ma la soluzione sistemica deve nascere dal design industriale. Solo così la personalizzazione diventerà pienamente rappresentativa e non rimarrà una forma di inclusività parziale.

Se fino a questo punto abbiamo analizzato la carenza e la correzione (modder) nei prodotti AAA, è utile spostare lo sguardo su un ambiente che, seppur anni dopo rispetto alla sua genesi, ha operato come laboratorio interpretativo e performativo della corporeità disordinata: *The Sims*. Come vedremo nella sezione successiva, *The Sims* rappresenta un locus privilegiato per studiare la genealogia queer del corpo digitale e le pratiche di espressione identitaria, mostrando come la soggettività ludica possa costituire comunità. Questa transizione ci conduce dunque dal problema della mancata ontologia corporea alle potenzialità emancipative di un gioco che, per cultura d'uso, favorisce l'autonomia di rappresentazione e la rimodellazione sociale dei corpi digitali, sempre grazie all'influenza di modders.

(5) *The Sims* come locus di queer history

Pochi franchise videoludici hanno avuto un impatto tanto profondo e duraturo sulle soggettività minoritarie quanto *The Sims*. Fin dalla sua uscita nel 2000, il gioco ideato da Will Wright ha rappresentato uno spazio digitale radicalmente diverso dal panorama culturale del millennio precedente. In un'epoca in cui la rappresentazione queer era ancora marginale, stereotipata o apertamente stigmatizzata, *The Sims* offriva invece un ambiente in cui le identità non eteronormative potevano esistere, agire e amare senza sanzioni. Molto prima che molti Paesi legalizzassero il matrimonio egualitario, il gioco consentiva relazioni romantiche e matrimoni tra persone dello stesso sesso, senza penalizzazioni meccaniche o morali. La domesticità queer non era un tabù ma un'opzione praticabile e narrativamente legittima.

L'origine stessa del progetto è profondamente legata alla biografia di Will Wright. Nel 1991 l'autore perse la sua casa nell'incendio di Oakland, un evento traumatico che lo costrinse a ricostruire la propria vita materiale da zero. Il processo di ricostruzione della casa, stanza per stanza, divenne la scintilla creativa che lo portò a concepire un simulatore domestico centrato non solo sugli edifici ma sulle persone che li abitano.[143] Il progetto, tuttavia, non fu accolto immediatamente con favore. Maxis, lo studio di Wright, era reduce da controversie interne come il caso *SimCopterX* del 1996, in cui un developer venne licenziato per aver inserito un easter egg non autorizzato in cui un avatar mascolino ne inseguiva e baciava un altro, alimentando la percezione che l'azienda fosse ostile alle identità LGBTQAI+.[144] Per evitare ulteriori critiche mediatiche e politiche, la dirigenza decise inizialmente di escludere relazioni *same sex* dal codice. La svolta avvenne quando il programmatore Patrick J. Barrett III lasciò per sbaglio nel gioco alcune interazioni non eterosessuali mentre

[143] Will Wright Fansite, *1993: Dollhouse*, https://will-wright.com/willshistory7.php
[144] Lyle Masaki (2007). *Whatever Happened To... The man behind SimCopter's gay "Easter Egg"?,* After Elton

col team cercava di correggere bug di comportamento dei personaggi. Durante la demo pubblica all'E3 del 1999, a Los Angeles, nel quale si inscenava un matrimonio tra Sims, due invitate donne iniziarono a flirtare spontaneamente e finirono per baciarsi, senza alcuna reazione negativa degli altri invitati. L'episodio, avvenuto di fronte ai giornalisti e agli investitori, cambiò radicalmente la storia del gioco.[145] Il bacio non programmato fu letto come un atto di agency del sistema stesso e dimostrò che il pubblico era pronto, forse più dell'industria, a una rappresentazione non eteronormativa delle identità affettive. Il bug del primo bacio omosessuale nel mondo videoludico rese The Sims uno dei titoli più acclamati del 2000.

Da quel momento, infatti, *The Sims* si affermò nei venticinque anni successivi come uno dei primi spazi digitali realmente accoglienti per la sperimentazione queer e per l'esplorazione identitaria a basso rischio. I risultati di uno studio del 2006 sul rapporto tra *The Sims 2* e la trasposizione identitaria dei giocatori "indicate personality traits such as neuroticism, openness to experience and conscientiousness, values such as wealth and creativity and other characteristics correlated with specific gameplay behaviours."[146] Questa casa delle bambole virtuale è un luogo sicuro in cui esplorare orientamento, genere, ruoli familiari, forme di intimità, anche quando non conformi. Molte persone queer hanno narrato come *The Sims* sia stato uno dei primi contesti in cui poter vivere relazioni immaginate ma non ancora possibili nel reale, scoprendo la loro identità attraverso la pratica ludica. Allo stesso modo, per diverse persone neurodivergenti, *The Sims* è stato un "lifelong comfort".[147]

Nonostante il franchise fosse quindi interpretabile come gay friendly sin dal 2000, la presenza di coppie omosessuali canoniche all'interno delle famiglie predefinite dal sistema, quindi non create dai giocatori, è arrivata

[145] Simon Parkin (2014). *The Kiss That Changed Video Games*, The New Yorker
[146] Thaddeus Griebel (2006). *Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2*, Game Studies v. 6(1)
[147] AJ Willingham (2022). *For many neurodiverse people, 'The Sims' has been a lifelong comfort.* CNN

molto più tardi. Sono infatti presenti decine di personaggi potenzialmente omosessuali ("These characters exemplify the subtle inclusion of gay characters in *The Sims'* series, scripting imaginative space for gay desire, while leaving these coded relationships up to interpretation. Some characters are explicitly portrayed as lesbian, gay, or bisexual, but early representations are from gender preferences that can only be found using external tools and can change over time")[148], ma la prima coppia same sex ufficialmente riconosciuta è stata introdotta solo nel 2013 tramite contenuti scaricabili dal negozio online, facilmente evitabili dai giocatori.[149] Una coppia canonica e integrata pienamente nel gameplay standard sarà presente solo nel 2017, con l'expansion pack *Cats & Dogs* per *The Sims 4*.[150] Sebbene rappresentasse ancora identità relativamente normate (giovani, di successo, con corpi atletici), l'inserimento di una coppia mista, gay e sposata, segnò un cambiamento simbolico nella genealogia rappresentativa del franchise.

L'evoluzione prosegue fino al 2022, quando *The Sims 4* introduce l'opzione per la personalizzazione dei pronomi, segno della volontà di riconoscere la pluralità delle identità di genere in modo esplicito e strutturale, completamente in linea col concetto di *Inclusivity Renaissance*. Si tratta di un passo tutt'altro che scontato, specialmente in un clima politico occidentale caratterizzato da crescenti backlash contro i diritti delle persone transgender e non binarie. *The Sims*, tuttavia, ha mantenuto la sua postura inclusiva, diventando un punto di riferimento transgenerazionale per la comunità queer globale.

A livello storico, il gioco si è trasformato in una sorta di archivio comunitario informale, costruito dal basso attraverso fanfiction, fanart, modding, narrazioni autobiografiche e screenshot condivisi online. Questo archivio non è soltanto numericamente imponente ma culturalmente

[148] LGBTQ+ Game Archive, *LGBTQ Characters in The Sims*
[149] LGBTQ+ Game Archive, *LGBTQ Characters in The Sims*
[150] LGBTQ+ Game Archive, *LGBTQ Characters in The Sims*

rivoluzionario: milioni di micro-narrazioni digitali hanno dato spazio a identità e desideri anticonformisti, normalizzandoli attraverso la ripetizione quotidiana e la creatività collettiva. Per molte persone transgender, non binarie, asessuali, poliamorose o semplicemente fuori dal canone eterosessuale e cis, il gioco ha rappresentato una palestra emotiva per sperimentare possibilità di sé non ancora dicibili nel reale.

In questo senso, *The Sims* è l'opposto dell'horror: dove altri media trasformano il corpo minoritario in allegoria del mostruoso, *The Sims* lo restituisce alla quotidianità. Ciò che altrove è metafora della minaccia, qui diventa pratica abitativa, affettiva, relazionale. È un luogo sociale, prima ancora che un gioco. Un laboratorio di desideri, un dispositivo di cura, un ambiente di apprendimento identitario che ha unito generazioni diverse sotto lo stesso tetto virtuale.

Questa genealogia inclusiva, però, non è condivisa da tutti i life simulator contemporanei. *INZOI*, considerato da pochi anni il principale concorrente di *The Sims*, non include ancora interazioni romantiche same sex,[151] dimostrando quanto il modello aperto e progressista del franchise Maxis non sia universalmente replicato nell'industria videoludica. Nel caso INZOI, apparentemente, l'assenza di coppie e interazioni omosessuali sono un bug che verrà presto risolto.[152] Ciò conferma quanto *The Sims* rimanga un unicum: un progetto che, dal *gay kiss bug* del 1999 fino alle recenti innovazioni sui pronomi, ha mantenuto negli anni una coerenza politica e culturale in favore dell'inclusività. Dibattuta, per esempio, da modders che, come nel caso *Baldur's Gate III*, lottano per rimuovere i personaggi DEI (Diversity, Equity, Inclusion).[153]

Nonostante ciò, *The Sims* è da tempo una comunità in continua espansione che ha trovato in questo ambiente un laboratorio di possibilità

[151] Justin Wegner (2025). *If you've noticed the world of Inzoi is eerily heterosexual, don't fret—the distinct lack of gay Zois is a known issue*, PC Gamer
[152] Echo Apsey (2025). *Here's When Inzoi Is Likely To Get Gay Marriage And LGBTQ Relationships,* Inverse
[153] Callum Bowyer (2025). *The Sims 4 DEI Remover Mod Explained: When Modding Becomes Malicious*, Sims Community

e una struttura narrativa attraverso cui immaginare identità future. Un rifugio. In molti sensi, *The Sims* non si limita a rappresentare il mondo. Lo prepara. Lo anticipa. E, soprattutto, lo normalizza.

(6.) Conclusioni

Il caso di Mats Steen, noto in *World of Warcraft* come Ibelin, rappresenta uno dei momenti più significativi della storia delle comunità videoludiche in relazione al tema dell'embodiment e della soggettività digitale, al punto di essere trasposto per Netflix nel 2024, nel docufilm *The Remarkable Life of Ibelin*. La sua vicenda risale al decennio scorso, fu oggetto di attenzione mediatica internazionale e costituisce un punto di svolta teorico: mostra con estrema chiarezza che l'identità digitale non è una semplice proiezione immaginaria, né un surrogato della socialità reale, ma una forma piena di esistenza relazionale.

Affetto da distrofia muscolare di tipo Duchenne, Mats Steen conduceva la propria vita offline entro limiti fisici estremamente severi. Questo contesto aveva portato i suoi genitori a ritenere che il figlio vivesse un'esistenza socialmente isolata, confinata nel silenzio della sua stanza. Alla sua morte, nel 2014, pubblicarono online sulla bacheca del suo profilo di World of Warcraft un breve messaggio di commiato, *The Journey has Come to an End*.

Nel giro di poche ore, centinaia di giocatori iniziarono a contattarli. Compagni di gilda, amici, la sua *online girlfriend*, mentori, persone che avevano condiviso con Ibelin missioni, conversazioni, rituali collettivi e momenti di vulnerabilità. Per molti di loro, Steen non era definito dalla malattia che affliggeva il suo corpo biologico, bensì dall'identità che aveva costruito e incarnato nel mondo di gioco: un paladino affidabile, un leader, una presenza costante e significativa nella vita virtuale degli altri. Virtuale e, come scoprirono i genitori, anche reale: diverse persone hanno

raccontato che l'amicizia con Maats li ha aiutati a gestire depressione e altri episodi della propria quotidianità. Cinque membri della gilda sono arrivati a Oslo per assistere al funerale fenomenico, mentre il processo funebre è a oggi a cadenza annuale, in cui centinaia di avatar si riuniscono in uno spazio digitale per celebrare la memoria di Ibelin.[154] Per i partecipanti, la perdita era autentica, l'identità commemorata era reale, seppur l'intera dinamica si fosse svolta attraverso un videogioco. Se il documentario ha vinto due premi al Sundance, Ibelin ha vinto l'immortalità digitale.



Immagine 26. Locandina di *The Remarkable Life of Ibelin* (Netflix, 2024)

[154] Benjamin Ree (2024). *The Remarkable Life of Ibelin*, Netflix

Da un punto di vista teorico, il caso Ibelin dimostra aspetti fondamentali per la comprensione della soggettività ludica: l'embodiment digitale non è sempre solo un travestimento, può diventare una capacità d'azione supplementare che permette al soggetto di esercitare agency, relazione e presenza al di là dei limiti della fisicità. Inoltre, la soggettività ludica è relazionale: le comunità di gioco non si limitano a condividere meccaniche o obiettivi ludici, ma sviluppano forme di interdipendenza emotiva che assumono un valore sociale concreto: amicizie, conflitti, lutti, processi di cura e riconoscimento.
Infine, il caso Ibelin dimostra che la soggettività ludica ha valore ontologico. Ibelin era parte integrante dell'identità di Mats Steen nonché la sua identità sociale primaria. Riconosciuta, significante, situata in un ecosistema comunitario complesso come quello di *World of Warcraft*. La soggettività ludica non opera soltanto come estensione immaginaria del sé, ma come sua possibile integrazione: un modo di essere nel mondo che, per alcune persone, risulta più accessibile, più libero, più capace di riflettere la loro identità profonda rispetto al corpo fisico.

In questo senso, Ibelin è una dimostrazione empirica di ciò che i game studies provano ad affermare da tempo: il corpo digitale può fungere da corpo sociale, il videogioco può diventare un luogo in cui la soggettività marginalizzata trova riconoscimento, continuità narrativa e comunità.

Questo caso permette di comprendere la posta in gioco del Minority Embodiment non solo come tecnica di rappresentazione, ma come fenomeno culturale e antropologico. Ed è proprio da questa sovrapposizione di identità, corpo, avatar e comunità. che possiamo intavolare il concetto del capitolo successivo, dedicato al progetto *Ziggy*, dove la narrativa interattiva diventa strumento di ricerca sulla player agency e sulle scelte che faremmo in situazioni sociali avverse.

CAPITOLO III

Ziggy. Laboratorio di Minority Embodiment letterario

(1) Approccio Metodologico

Stefano Gualeni è autore e professore all'Institute of Digital Games dell'Università di Malta, dove ho svolto il mio semestre all'estero. Quando gli ho raccontato del mio periodo in Pubblica Amministrazione presso il Centro di Ricerca Interdipartimentale GiX (Giochi per il Cambiamento Sociale) dell'Università di Firenze, mi sono soffermato molto sui dettagli del concept sviluppato in tale sede assieme al Professor Leonardo Boncinelli: abbiamo ideato un'esperienza interattiva che riprende la forma del librogame, snaturandola da un punto di vista formale e arricchendola da un'ottica interattiva e di rappresentazione minoritaria.

Quando gliene ho parlato, Gualeni mi ha passato un suo paper scritto assieme a Giacomo Pezzano, *How to do Philosophy with Sci-FI: A Case of Hybrid Textuality*, che non solo compare in questa tesi come introduzione a *Ziggy*, il progetto con cui cerco di dimostrare l'esistenza di un Minority Embodiment narrativo-letterario, ma anche come metodologia all'utilizzo di materiale artistico al fine di contribuire a discorsi filosofici e accademici.

> (...) works of fiction are rarely considered to be philosophical, academic work, even though the philosophical toolbox is full of 'as-if' devices (thought experiments, fictional cases, counterfactual reasoning, theoretical insights, conception extenders, intuition pumps, etc.). To recognize that some of the best science fiction tales are long versions of philosophical thought experiments, or that philosophy and science fiction often converge upon a set of shared themes and questions, does not entail that one accepts the existence of an academic philosophy expressed through science fiction: to admit that science fiction can be occasionally and incidentally philosophical

> does not mean one has considered the possibility of a "sci-phi" intentionally written with philosophical purposes.[155]

Utilizzare quindi un prodotto culturale al fine di dimostrare dei punti filosofici, che nel caso di questa tesi riguardano la rappresentazione dei gruppi minoritari e le nuove estensioni identitarie donate dall'avanzamento tecnologico nelle nuove forme narrative ergodiche, fa rientrare *Ziggy* nel concetto di sci-phi.

La ragione di questo procedimento sperimentale è data dal rischio di limitare la comprensione di certe tematiche iper-contemporanee utilizzando soltanto un framework teorico e compilativo. Come denota Pezzano, "the professionalisation of philosophy went along with the affirmation of the format of the paper: a short and impersonal report of limited results whose potential audience of readers is thinned almost to nothingness (...) thus taking part in the collaborative enterprise of building the edifice of philosophical knowledge: namely, writing other papers for other equally 'angelic' readers."[156]

Conservando un background in film studies, media studies e scrittura creativa, la possibilità di pianificare un progetto narrativo e collaborare con il Centro di Ricerca GiX è stata non solo in linea col mio profilo, ma fondamentale per sperimentare e obbedire al principio proposto da Gualeni e Pezzano, quello per cui il valore filosofico può essere diversificato nella forma e donare spazio allo studio di materiale originale, per quanto anticanonico e innovativo per la dimensione accademica tradizionale.

L'introduzione del concetto di *sci-phi* all'interno di questo capitolo rende necessario esplicitare il quadro metodologico che sostiene l'analisi e la produzione di *Ziggy*: le narrazioni speculative possono funzionare come

---

[155] Stefano Gualeni e Giacomo Pezzano (2024), "*How to do Philosophy with Sci-FI: A Case of Hybrid Textuality"*, Filosofia n°69, p. 250

[156] Stefano Gualeni e Giacomo Pezzano (2024), "*How to do Philosophy with Sci-FI: A Case of Hybrid Textuality"*, Filosofia n°69, p. 252

strumenti epistemici capaci di estendere concetti filosofici difficilmente affrontabili attraverso il solo linguaggio accademico. Nel caso specifico di questo progetto, la metodologia adottata combina tre approcci: la pratica filosofica attraverso la fiction, come abbiamo appena sottolineato (lo *sci-phi*), la *reflective practice autoetnografica*, e l'analisi ludonarrativa modellata sui concetti discussi nei capitoli precedenti.

Il primo livello metodologico, quello dello *sci-phi*, promuove quindi l'idea che la produzione di materiale narrativo non sia un'aberrazione in un contesto accademico, ma un modo alternativo di produrre conoscenza situata. Non si tratta di una "esemplificazione narrativa" delle teorie, bensì di un processo creativo che funge da laboratorio concettuale, nel quale temi come l'identità minoritaria, l'alterità, la discriminazione e la tensione fra agency e vincolo possono essere esplorati attraverso scenari incarnati e scelte morali concretizzate. La fiction, in questo senso, opera come un *thought experiment* (come il Trolley Problem).

Il secondo livello è quello della autoetnografia. *Ziggy*, soprattutto nella seconda stesura (come vedremo in seguito), nasce come trasposizione narrativa di esperienze personali legate alla migrazione, alla percezione del multiculturalismo all'estero e al rapporto con l'alterità. Ciò non significa che il testo diventi autobiografico: piuttosto, lavora come filtro che orienta il world-building e determina quale tipo di embodiment minoritario emerge nell'esperienza interattiva. Questo approccio autoetnografico permette di interrogare le strutture sociali attraverso una forma narrativa ibrida.

Il terzo livello metodologico deriva direttamente dagli strumenti concettuali trattati nei capitoli precedenti. *Ziggy* è costruito come artefatto da analizzare con la soggettività ludica, il *bleed* e le questioni legate al Minority Embodiment.

Ziggy diventa così un caso di studio che permette di testare le tensioni analizzate teoricamente nei capitoli precedenti: agency limitata, embodied subjectivity, rischio di turismo identitario, e il ruolo delle scelte morali

come catalizzatori di empatia e riflessione socio-politica. Si regge quindi come tentativo di estensione metodologica del quadro teorico di questa tesi. La produzione della fiction non rappresenta un'appendice accessoria, bensì una modalità alternativa di indagine: un luogo dove i vari elementi inseriti in queste pagine possono essere osservati in azione, non soltanto commentati in modo compilativo. La scrittura creativa diventa così una forma di ricerca che non si limita a raccontare fenomeni e sensazioni, ma le utilizza in modo esperienziale, sperimentale.

(2) Genesi del progetto *Ziggy*

Ziggy, inizialmente nominato *What Ziggy Would Do,* nasce nel 2021 a seguito di alcune dichiarazioni della pop star Demi Lovato. Durante un'intervista per promuovere *Unidentified with Demi Lovato*, una docuseries in cui indaga avvistamenti UFO, ha espresso il suo dissenso per l'utilizzo del termine *alieno* per riferirsi agli extraterrestri: "I think that we have to stop calling them aliens because aliens is a derogatory term for anything. That's why I like to call them ETs! So yeah, that's a little tidbit. A little information that I learned."[157]

Nonostante possa risultare per molti una preoccupazione superficiale, un *first-world problem*, la riflessione di Lovato mi ha permesso di riflettere sulle varie rappresentazioni degli extraterrestri all'interno dell'immaginario umano: da *Mars Attacks!* (1996) agli impollinatori di *The Sims 2*, ciò che viene da un altro pianeta è spesso di un colore diverso, appartiene a una civiltà con un progresso tecnologico diverso (e spesso superiore, al punto di utilizzare navicelle volanti o riuscire a mimetizzarsi tra gli umani senza difficoltà), un'ambizione al colonialismo extraplanetario e un peculiare interesse per l'estinzione della razza umana. La *single story* di Chimamanda Ngozi Adichie per eccellenza: la riflessione

[157] Matt Galea (2021), *Demi Lovato Told Us How To Communicate With ETs & Why We Shouldn't Call Them 'Aliens'*, Pedestrian

di questa scrittrice nigeriana di diaspora sottolinea come una narrazione dominante possa semplificare e ridurre a stereotipo l'esperienza di interi gruppi sociali, privandoli della complessità e dell'umanità che li caratterizza. Applicata ai corpi minoritari, non conformi, questa prospettiva evidenzia come tali identità siano spesso narrativamente ridotte a poche caratteristiche essenziali (es. il corpo grasso come pigro, indisciplinato; il corpo disabile come rotto e lento), creando *single stories* che ostacolano la piena comprensione della loro esperienza e potenzialità.[158] In quest'ottica, si è quindi applicato il concetto di single story all'ET.

(2.2) L'alterità come metafora

L'idea di trattare questa serie di stereotipi negativi in una narrazione interattiva finalizzata a rimuovere certi bias sugli extraterrestri è quindi collegabile all'esperienza di altro materiale artistico che utilizza la creatura come metafora dell'esperienza minoritaria: la verità è che il corpo minoritario che non segue uno standard fa paura perché diverso, perché alieno. E il diverso/alieno, in un contesto capitalistico e consumistico, è automaticamente sbagliato. L'horror e la sci-fi, le case della paura e dell'alienante, hanno infatti storicamente sfruttato i corpi minoritari come simboli di terrore: dagli zombie che incarnavano ansie sociali e sanitarie riguardanti l'epidemia dell'AIDS[159] (Max Brooks, autore del romanzo *World War Z*, ha osservato come le "zombie stories offer a functional lens through which real problems can be addressed"[160]), alle streghe come proiezione del terrore per il potere femminile.[161] Questi archetipi, nel contemporaneo e soprattutto nell'universo di produzione indipendente,

[158] Chimamanda Adichie (2009). *The danger of a single story*, TED Talk, Youtube.com
[159] P. Dendle (2007). *The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety*, in "Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil", BRILL, p.45.
[160] T. Akner (2013), *Max Brooks Is Not Kidding About the Zombie Apocalypse*, The New York Times.
[161] Rosen, Maggie (2017) *A Feminist Perspective on the History of Women as Witches*, "Dissenting Voices" Vol. 6 n° 1, p. 21-30.

vengono sempre più spesso riappropriati e sovvertiti, diventando strumenti di rivendicazione culturale. In queste opere, la mostruosità non è più punizione per la trasgressione, ma linguaggio di sopravvivenza: un modo per dire "io sono" in un mondo che ti teme senza conoscerti, basandosi solo su stereotipi tradizionalisti provenienti dal passato.

Un esempio significativo di questa sovversione è la miniserie *In the Flesh*, ideata da Dominic Mitchell: esplora una reintroduzione sociale degli zombie in un villaggio rurale britannico, Roarton. In questo universo narrativo, gli zombie sono trattati come minoranza obbligata ad adattarsi agli umani, a nascondere la propria identità. Lavori forzati, make-up per nascondere la decomposizione, vivere nello stesso posto in cui sorge un'associazione di umani contraria alla reintegrazione dei cittadini diventati zombie. I parallelismi con le condizioni delle minoranze nel mondo reale sono numerosi, e sono resi espliciti da Mitchell stesso quando dichiara che *In The Flash*, di base, è "a story about otherness and the fear of otherness."[162]

(3) Preparazione alla prima stesura

Nel 2022, *What Ziggy Would Do* ottiene un finanziamento per la residenza artistica collettiva Faberllull, a Olot, nella Spagna rurale, all'interno della tematica *Migration and Refugee Movements in the 21st Century*. Per Faberllull, ho descritto il progetto in questo modo:

> During the residency, I'm going to work on my new novel, "What Ziggy would do". It's a Young Adult and speculative piece about a family of aliens who seeks asylum on Earth because of war, but eventually face discrimination as they try to adjust to the manners of humans. The main character, Dyrre, is an ET teenager who ends up feeling lonely and objectified by his peers. Thanks to a classmate, he discovers David Bowie

[162] C. MacGregor (2013). *In The Flesh Writer Dominic Mitchell Interview*, Whatculture.com

> and develops an adoration for Ziggy Stardust. WZWD deals with themes such as racism, bullying, and the problematics behind the contemporary war refugee status.[163]

Se la questione della narrazione interattiva sarebbe nata solo in un secondo momento grazie alle opportunità offerte dal dottorato, l'interesse a parlare dal punto di vista di un extraterrestre alle prese con i bias occidentali verso la sua razza è rimasto invariato.

Fin dall'inizio, dunque, *Ziggy* è stato configurato come progetto che usa l'immaginario extraterrestre non per rappresentare un gruppo umano reale, ma per attivare uno spazio critico dove riflettere su ciò che rende un corpo "non conforme", osservabile, interrogato, controllato o desiderato. La scelta dell'extraterrestre permette di rendere visibile l'arbitrarietà dello sguardo normativo e di dialogare con l'estetica della diversità senza appropriarsi di esperienze traumatiche non proprie. Questo impianto concettuale è rimasto stabile anche nella seconda versione del progetto, pur con mutamenti sostanziali nella direzione narrativa. In conclusione, l'extraterrestre non rappresenta una persona di diversa etnia, orientamento sessuale, o abilità. Rappresenta tutte queste cose assieme, è una moltitudine di diversità identitarie.

(3.2) Collaborazione col GiX e sviluppo della sinossi

Con Leonardo Boncinelli si è ragionato molto sulle possibili peculiarità di questo progetto, in particolare la strutturazione di un percorso a bivi che permettesse un *personality profiling*, per quanto elementare rispetto a progetti videoludici visti in precedenza come *FREERIDE*. L'utilizzo della piattaforma *Notion* ci ha permesso inoltre di procedere a un brainstorming impattante, includendo video, paper accademici e soggetti.

[163] Faberllull, *Collective residencies / Migration and refugee movements in the 21st century / Olot*, faberllull.cat

A novembre 2024, pochi mesi dopo l'inizio del periodo presso il GiX, abbiamo stilato una sinossi:

Causa una guerra interplanetaria, l'esistenza di Dyrre e della sua famiglia è a rischio. In Italia, nel frattempo, il Ministro degli Affari Cosmici annuncia al Paese che, per il diritto d'asilo, verrà aperto un bando per assegnare le famiglie di alieni ad alloggi nelle varie province, assieme a un fondo da parte dello Stato per mantenerle nel corso dei primi anni di sostentamento.

A Grano, piccolo paese poco distante da Rimini, gli abitanti sono divisi tra favorevoli e contrari, ma vince il sì. Tra le migliaia di unità aliene, la famiglia di Dyrre è l'unica a venire assegnata a Grano.

Il viaggio spaziale dura due anni, passati a imparare la lingua e varie nozioni sulla cultura italiana. Quando mettono piede nella villetta a schiera abbandonata dove abiteranno, il padre ha quarantadue anni umani, Dyrre sedici e suo fratello minore nove. Durante il primo periodo in Italia, la famiglia deve assistere al sensazionalismo mediatico: molte persone interagiscono con loro sperando che abbiano superpoteri da mostrare, altri li evitano per paura o disgusto. C'è anche un referendum in corso riguardante dei possibili cambiamenti degli articoli 187 e 188 della Costituzione, per facilitare il trasferimento dei rifugiati di guerre cosmiche.

Il padre trova lavoro nella cucina di un fast food, mentre i figli hanno problemi a scuola: se Dyrre viene ignorato dalla propria classe e dai professori, il secondo è vittima di bullismo. Il padre capisce che qualcosa non va quando quest'ultimo si ostina a indossare una borsa di carta sulla testa e dei guanti, ma a causa del lavoro ***manda il figlio maggiore a parlare con le insegnanti****. Loro gli dicono di non essersi accorte di niente.*

Scelta 1: Approccio pacifico (A) o aggressivo (B)?

Nel frattempo, nella classe di Dyrre vengono cambiati i posti e l'alieno finisce di fianco a Vittoria, una ragazza solitaria con problemi di controllo della rabbia, e davanti al suo fratello gemello Francesco. I tre, nonostante un inizio di conversazione rocambolesco, finiscono per andare d'accordo. Dyrre viene

invitato da Francesco a giocare a calcio. Quando i due fratelli lo invitano alla parata di Carnevale del paese, l'extraterrestre accetta senza esitazione.

Ore prima dell'evento, a casa dei gemelli, Francesco insiste perché Dyrre si vesta da Ziggy Stardust. La parata dura per l'intero pomeriggio e si spinge verso sera. Arrivati all'unico locale di Grano che non puzza di pesce, la ragazza viene approcciata da un gruppo di coetanee che cominciano a insultarla. Nello stesso momento, alcune persone attaccano Francesco.

Scelta 2: Difendere Vittoria (A) o Francesco (B)?

*Giorni dopo escono i risultati del referendum: ha vinto il no. Dyrre, sconfitto, va a prendere suo fratello a scuola e, notando vari lividi, si confronta con i genitori degli altri bambini (**conseguenza scelta 1A).***

*L'indomani, il padre di Dyrre viene convocato alla scuola elementare perché il figlio piccolo ha picchiato un compagno di classe. Quando gli viene chiesto perché lo abbia fatto, non parla. Preso dalla frustrazione del momento, il padre gli toglie il sacchetto di forza e scopre i lividi che gli ricoprono la faccia. Il bambino scappa dall'aula piangendo sotto gli occhi sconvolti delle maestre. Una volta fermato, Dyrre confronta il fratello e lo consola, riuscendo a convincerlo a chiedere aiuto quando viene maltrattato dai compagni invece di optare per restituire la violenza (**conseguenza scelta 1B).***

Il padre è spesso fuori casa a causa del lavoro, motivo per cui Dyrre non ha problemi a organizzare una cena coi suoi due amici. I tre chiariscono i loro problemi e passano l'intera serata a parlare di quanto alla fine siano tutti un po' alieni. Sottolineano inoltre il loro desiderio di scappare da Grano a breve. Lo invitano a unirsi.

*Finiscono per addormentarsi tutti e tre nello stesso letto. Vittoria accarezza il collo di Dyrre, svegliandolo, e ridacchia. Gli spiega che, essendo ormai abituata alla sua immagine, le cose che trova più strane del suo corpo sono i dettagli. In questo caso, gli dice, è l'assenza di Pomo d'Adamo. Dyrre le chiede come mai lo chiamino così, e lei gli racconta della Genesi e di come un pezzo di frutto proibito sia rimasto incastrato nella gola di Adamo. Prova a baciarlo e lui ci sta **(conseguenza scelta 2A)** / la rifiuta **(conseguenza scelta 2B)***

Quando si risveglia solo, Dyrre trova un biglietto da parte dei gemelli: ***sono scappati da Grano*** *e sperano di vederlo presto a Londra.*

Scelta 3: Scappare a Londra (A) o rimanere a Grano (B)?

Diversi elementi, come il cambio del genitore (da padre a madre) o la struttura a bivi migliorata, è visibile nella struttura seguente, programmata a dicembre 2025. Inoltre, per stabilire i bivi narrativi in modo più ordinato, con Boncinelli si è deciso di essere più schematici nella pre-produzione:

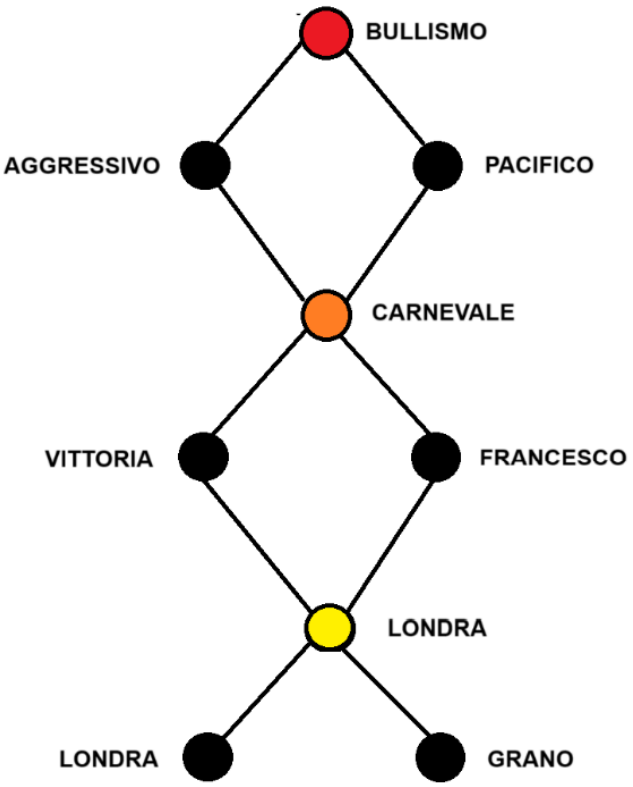


Immagine 27. Branching tree di *Ziggy*, prima stesura, dicembre 2024

1. Il Bullismo e i Problemi del Fratello Minore

- **Bivio**: Dyrre scopre i segni di bullismo sul fratello.
- **Scelta 1**: *Decide di affrontare gli insegnanti con rispetto*

→ Risultato: la lezione che darà al fratello è di chiedere aiuto quando ha un problema

- **Scelta 2**: *Affronta gli insegnanti in modo aggressivo*

→ Risultato: la lezione che darà al fratello è di rispondere alla violenza con altra violenza

2. La Parata di Carnevale

- **Bivio**: Alla parata, Dyrre viene messo di fronte alla scelta di difendere Francesco o Vittoria.
- **Scelta 1**: *Dyrre interviene per difendere Francesco invece che Vittoria.*

→ Risultato: Francesco è contento, ma Vittoria è notevolmente delusa.

- **Scelta 2**: *Decide di difendere Vittoria invece che Francesco.*

→ Risultato: Francesco si sente tradito, ma Dyrre può rafforzare il legame con Vittoria e procedere nell'opzione romance.

3. L'invito dei Gemelli a Scappare da Grano

- **Bivio**: Dopo la cena, i gemelli lasciano un biglietto a Dyrre, invitandolo a seguirli a Londra.
- **Scelta 1**: *Dyrre accetta l'invito e tenta di scappare per raggiungerli a Londra*

→ Risultato: Lo vediamo prendere il suo primo aereo e raggiungere i due gemelli

- **Scelta 2**: *Decide di restare e continuare a vivere con la sua famiglia.*

→ Risultato: inizia a giocare a calcio con la squadra della sua scuola e viene assunto per un lavoro part-time

La struttura ramificata di *Ziggy* si fonda su un principio deliberatamente minimalista: tre scelte, ciascuna delle quali produce conseguenze alquanto immediate, emotivamente significative e coerenti con la logica narrativa del romanzo. Come visibile dal branching tree, si

crea una struttura “a treccia”. Questa scelta non è dovuta a limiti tecnici, ma è un posizionamento teorico preciso che intende rispondere alla tensione individuata nel Capitolo I, secondo cui più interattività produce meno profondità narrativa. Come mostrano dalle varie analisi di titoli videoludici contemporanei, un numero elevato di bivi tende a produrre narrazioni superficiali, ridondanti o illusorie.

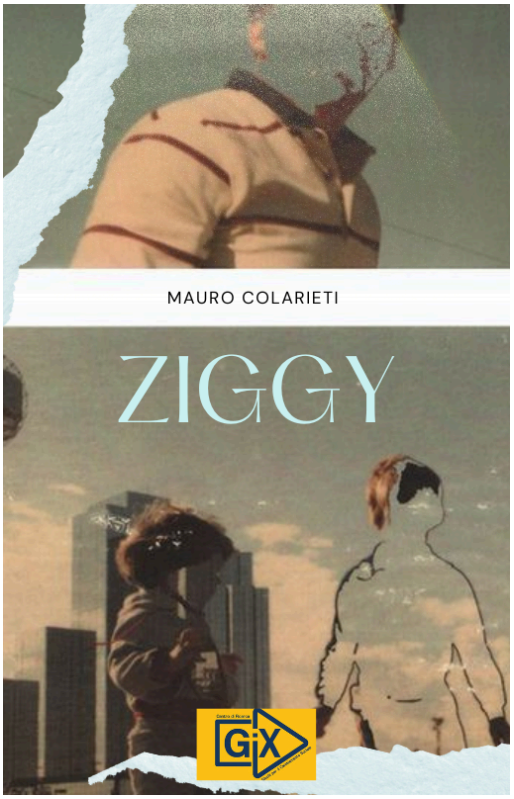


Immagine 28. Copertina provvisoria della prima stesura di *Ziggy*, dicembre 2024

La struttura a tre bivi, la “treccia narrativa” che si ricongiunge pur articolandosi in tensioni morali distinte, è stata pensata fin dall’inizio come modello replicabile. Se Ziggy dimostrasse efficacia nel coniugare profondità letteraria e interattività controllata, potrebbe costituire un *blueprint* per una futura serie di romanzi interattivi a sfondo sociale, ciascuno dedicato a una diversa forma di Minority Embodiment. In questo senso, *Ziggy* non è soltanto un prototipo narrativo, ma un banco di prova per una metodologia più ampia: usare la narrativa a bivi come strumento

critico per esplorare le identità minoritarie contemporanee attraverso configurazioni scelte-agency-etica.

Ziggy adotta quindi un modello differente, sfruttando la teoria dell'agency percepita[164]: l'importanza della scelta non deriva dalla quantità delle alternative, ma dal loro peso simbolico e morale in relazione alla soggettività dell'utente. I tre bivi agiscono come *moral set-pieces*:

- uno sul rapporto con la violenza e il ruolo protettivo;
- uno sulla lealtà e il legame affettivo;
- uno sulla responsabilità familiare e il desiderio di fuga.

Questo approccio permette di mantenere coerenza tonale e profondità tematica, evitando la dispersione tipica delle ramificazioni estremamente ampie. La scelta diventa così un atto di interpretazione, non di potere.

Un'ulteriore discussione avviata con Boncinelli ha riguardato l'accessibilità formale del testo, con particolare attenzione a lettori dislessici, ipovedenti o con esigenze specifiche legate alla percezione visiva. Abbiamo quindi considerato l'impiego di font ad alta leggibilità, modulazioni dello spazio tra paragrafi e una palette cromatica calibrata, in modo da rendere l'esperienza fruibile al maggior numero possibile di utenti. Questi aspetti verranno implementati nella seconda stesura, dove la sperimentazione grafica diventerà parte integrante della dimensione inclusiva del progetto.

Dal punto di vista dell'ergodicità, *Ziggy* punta a rappresentare un esempio di narrazione in cui l'effort dell'utente non consiste nel navigare una mappa complessa di possibilità, ma nel confrontarsi con i significati che ogni scelta produce nell'identità del personaggio e nel suo rapporto con gli altri. Ciò rende il romanzo un laboratorio perfetto per osservare

[164] Kway, L., Mitchell, A. (2018). *Perceived Agency as Meaningful Expression of Playable Character Personality Traits in Storygames*. In: Rouse, R., Koenitz, H., Haahr, M. (eds) Interactive Storytelling. ICIDS 2018, Springer

come la responsabilità morale possa essere traslata in un contesto narrativo non soltanto digitale.

Parallelamente, Ziggy è stato concepito come potenziale strumento di ricerca empirica. Boncinelli ha suggerito l'introduzione di un QR code al termine del romanzo, collegato a una survey post-lettura con domande volte a tracciare:

- il profilo socio-demografico dei lettori,
- le scelte effettuate durante la lettura,
- la loro interpretazione dei temi centrali (alterità, discriminazione, agency, appartenenza),
- la percezione del peso morale dei tre bivi.

Il questionario sarà inoltre essere strutturato in tre sezioni principali:

- La prima è dedicata alla ricostruzione della traiettoria narrativa seguita dal lettore, attraverso domande a scelta multipla relative ai principali nodi decisionali affrontati nel testo. Tali dati consentono di ricostruire il profilo di percorso (*path profile*) di ciascun partecipante.
- La seconda riguarda la rilevazione delle reazioni affettive, empatiche e valutative rispetto ai personaggi e ai temi, relative a dimensioni quali identificazione con Ziggy, percezione di responsabilità morale, coinvolgimento emotivo, percezione di agency e senso di efficacia delle proprie scelte.
- La terza sezione raccoglie variabili socio-demografiche di base e informazioni sull'abitudine al consumo di narrazioni interattive e videogiochi, al fine di controllare l'effetto di variabili esterne sull'esperienza e quanto la familiarità con le narrazioni ergodiche influenzi il profilo del lettore analizzato.

Questa raccolta dati contribuirebbe alla definizione di un primo modello di *reader-response profiling* applicato alla narrativa interattiva analogica,

aprendo la strada a possibili sviluppi comparativi nel campo degli studi sull'empatia e sull'embodiment narrativo. Viene quindi concepita come un'indagine quantitativa orientata all'analisi delle traiettorie decisionali e interpretative attivate durante la lettura interattiva.
Il risultato atteso è una mappa empirica delle modalità di interazione narrativa, che consenta di osservare come differenti configurazioni di agency percepita e scelte diegetiche producano profili di esperienza distinguibili. In questo senso, il *reader-response profiling* si configura come uno strumento di ricerca esplorativa sull'interazione tra architettura narrativa e soggettività ludica.

(3.3) Feedback della prima stesura

Il problema principale emerso durante la prima stesura è stato l'allontanamento dalla forma classica del librogame: come abbiamo osservato nell'excursus delle branching narratives del primo capitolo, l'utilizzo di generi come lo sci-fi e il fantasy sono comparse fin dall'inizio dei librogame, ma non lo Young Adult e il romanzo di formazione. Ziggy è quindi un romanzo sulla soglia, aggiungendo inoltre il punto di vista del protagonista, che narra in prima persona singolare, invece che in seconda come nella maggior parte dei librogiochi. Inoltre, la priorità è stata data a pochi bivi narrativi ma ragionati e con conseguenze profonde, invece di puntare a una forte interattività ma con poca profondità tematica. Per questi elementi, quindi, Ziggy è passato da librogame a romanzo a bivi, per facilitare un'esposizione del progetto in vista di possibili pitch.

Tant'è che, nella prima parte del 2025, abbiamo proposto interventi riguardanti *Ziggy* al convegno DiGRA 2025, a Malta, e The Art of Storytelling 2025, al St. Anne's College dell'Università di Oxford. Se nel secondo caso siamo stati ammessi, nel primo no: abbiamo ricevuto delle review che hanno messo in dubbio diversi elementi che, effettivamente, si

sono rivelati ostacoli fondamentali che hanno spinto a un'interruzione della prima stesura e a una nuova impostazione narrativa.

L'abstract in questione:

"What Would Ziggy Do? Bending the Borders of Young-Adult Novels"

This work-in-progress interactive Young-Adult novel, What Would Ziggy Do?, is being written in cooperation with the GiX (Games for Social Change) Research Center, University of Florence. This literary piece aims to bridge the gap between linear storytelling and the coming-of-age and gamebook genres, presenting a narrative that blends elements from these categories with limited, but impactful, interactivity. The story follows a teen alien that escaped his war-torn planet with his father and little brother, only to face the challenges of adapting to life on Earth under a refugee fund program in Italy. Through their struggles with systemic racism and cultural assimilation, this narrative draws a deliberate metaphor to real-life experiences of war refugees and nowadays' far-right political climate, similar to what has been happening with videogames such as Detroit: Become Human and tv series such as In The Flesh.

At the end of the book, readers' will be able to scan a QR code and fill a survey that aims to analyze not only players' feedback and opinions about the product, but also complete a personality profiling of said players based on their three choices during the reading.

Taking inspiration from experimental novels such as B.S. Johnson's The Unfortunates (a first and last chapter are specified while the 25 sections between them are designed to be read in any order) and Kim Newman's Life's Lottery (it can be read not only as a standard novel but also in a traditional gamebook format), the unique design of What Would Ziggy Do? features only three pivotal choices for the reader/player: one regards how the protagonist deals with bullying, one is about possible romances with secondary characters, and the last one regards the protagonist's desire to leave his new home against his responsibility to sustain his family. These decisions start from moral dilemmas while creating immediate, high-stakes consequences that deliberately avoid long-term divergence in the plot. This specific project, if successful, could become the blueprint of an entire series of interactive novels. A design approach

as such emphasizes the tension between agency and inevitability, mirroring the constrained autonomy often experienced by refugees (and minorities in general) while touching on the game studies topic of storytelling interactivity/profundity, which, we will suggest with a graph and case-studies, holds an inversely proportional ratio: in branching narratives' products, the more choices you give a player, the less profound and articulated the plot will be.

By intertwining poignant storytelling with a minimalist choice structure, this project seeks to explore how interactive narratives can foster empathy and provoke reflection on socio-political issues while adapting what are considered flaws of contemporary interactive ludonarrative (e.g. "the no-impact choices", or "fake choices", in branching narratives) to a story that cannot be presented as either a linear novel nor a gamebook.

In a nutshell, the presentation will discuss the cooperation between the author and the research center this project is affiliated to, the narrative design process and the interactivity/profundity dilemma, What Would Ziggy Do?'s possible choices and consequences, the thematic intentions and goals of this title, and the challenges of balancing literary depth with interactive elements in a hybrid format. The goal is to give insights into how analogical narratives such as novels can still serve as tools for social commentary and empathetic engagement through a mix of literary genres.

I commenti dei reviewer per il DiGRA:

1) SCORE: 1 (weak accept)

I thank the authors for this abstract. I would like to make a few comments to the authors to improve the clarity of this work:

Why choose an alien (who is of a different species, with a different biology, a different psychology, a different cognition etc etc) and compare it with war refugees (who are humans of the same species, with the same psychology, the same cognition)?

This questions me a lot because the rejection, discrimination, stigmatization that war refugees can feel are very different from the question of how we would treat another species (capable of interacting with us) coming from another

planet (even if the treatment can be the same). This is very well described and/or discussed in research on speciesism (we tend to feel closer to our species than to others, that's why many Western cultures eat animals other than humans). In my opinion, this choice deserves to be discussed and explored in depth because it will inevitably influence the participants' responses, without this (if they reject the alien) predicting "racism" or a "far-right" tendency (this would really be minimizing the influence of the framework, of the context on the results). And if, for example, in the choices, a person absolutely rejects any romance between a human and an alien, how would this be interpreted? If in our society we refuse a romance between a human and a monkey, or a dog, does this mean that we have malicious behavior towards war refugees? ***The choice of the alien (even if it is a metaphor) can also lead readers to think that war refugees are not humans.*** *I strongly recommend that authors reflect on these fundamental questions.*

2) SCORE: -1 (weak reject)

While the project's concept is intriguing and ambitious, the extended abstract has some gaps that may limit its appeal to the conference's audience if not addressed. First, while the narrative themes (refugee experiences, systemic racism, and constrained autonomy) are socially relevant and compelling, the abstract leans heavily on their conceptual significance without providing concrete evidence or methods for evaluating the effectiveness of your interactive structure. For example, ***how will you measure whether the three pivotal choices successfully evoke the readers' intended emotional responses? The inclusion of a QR code survey is a good start, but its methodology and anticipated outcomes are not clearly defined.*** *Second, the abstract could do more to justify why this project is particularly relevant to game studies. While the references to the "interactivity - profundity dilemma" are promising, the discussion risks being too vague; for instance, how does this project advance the understanding of interactivity in game design? Lastly, this project has strong intentions and clear potential, but the abstract currently feels like* ***it's trying to do too much.*** *For example, your main goal stated is to bridge a gap between gamebooks and linear storytelling, but then you introduce empathy at the last two paragraphs. If your goals also include how analogue narratives can foster empathy, consider stating so in your first*

paragraph and delineate how your design choices will tackle the notion of empathetic engagement differently than e.g., traditional, linear novels. I could argue that analogue narratives do serve as social commentary and provide empathetic engagement as well - why isn't that the case? If you believe that this has been challenged in academic discourse, you might consider providing references to support this. I would suggest to focus more narrowly on one aspect, such as the tension between agency and inevitability, or the design choices behind the minimalist interaction structure, and backing this with clear methods or case-study comparisons.

(3.3.1) *Why An Alien*? La metafora speculativa e una nota di cautela etico-morale

Le critiche mosse dai reviewer del DiGRA hanno evidenziato una questione centrale: l'utilizzo della figura dell'alieno come metafora di gruppi umani marginalizzati rischia di produrre ambiguità o distorsioni interpretative, soprattutto se non chiarito sul piano epistemologico ed etico e ignorando l'influenza culturale degli stereotipi negativi afferenti agli alieni. Questa osservazione è fondata e merita un approfondimento accurato. La scelta di utilizzare una specie extraterrestre non intende creare un parallelo naturalistico tra specie diverse né suggerire un'equivalenza biologica fra rifugiato alieno e rifugiato umano, ma rientra nella tradizione della speculative fiction come dispositivo di estraniazione critica attraverso la metafora.

Nella fantascienza contemporanea, infatti, la figura dell'alieno opera come *entità liminale*[165], capace di portare in superficie contraddizioni culturali e tensioni ideologiche attraverso un processo di straniamento che permette di guardare all'umano da una distanza critica. L'alieno è, per definizione, *altro* ("The alien is a figure of radical otherness, the limit-case

[165] Alexander, J. C.; Seidman, S. (1990). *Culture and Society*. Cambridge University Press. pp. 147–149.

that tests the boundaries of the human"[166]) e proprio nell'artificialità di questa diversità che trova la sua forza analitica: non rappresenta un gruppo umano per sé, ma permette di discutere come la società costruisce la differenza, la paura dell'alterità e le gerarchie implicite nei rapporti di potere.

Nel contesto di *Ziggy*, l'extraterrestre non è quindi metafora biologica del rifugiato di guerra umano, ma metafora strutturale e narrativa della posizione minoritaria che:
– non appartiene alla cultura dominante,
– è osservata prima come corpo e poi come persona,
– è soggetta a stereotipi,
– subisce una tensione costante fra assimilazione e resistenza culturali.

Allo stesso tempo, la domanda critica posta dai reviewer rivela un punto metodologico importante: senza un chiarimento teorico, il rischio di scivolare verso interpretazioni fuorvianti esiste. La seconda stesura affronta questo rischio configurando l'alienità come posizione socio-culturale, non zoologica. L'obiettivo non è simulare la condizione dei rifugiati, ma discutere di minoritizzazione, un processo che può toccare gruppi diversi attraverso meccanismi di alterizzazione sistemica. Questo chiarimento, reso esplicito, rafforza l'impianto teorico del nostro progetto e lo rende allineato con le discussioni accademiche contemporanee su alterità e rappresentazione. Il passaggio dalla rappresentazione del rifugiato a quella dell'immigrato di seconda generazione risponde inoltre a una preoccupazione metodologica emersa nel quadro teorico delineato nel Capitolo II: diversi studi sui media digitali hanno mostrato come le pratiche di identificazione con soggettività marginalizzate possano produrre effetti ambivalenti quando l'esperienza minoritaria viene trasformata in oggetto di simulazione narrativa o ludica *(identity tourism*, *tokenism*, ecc.). A ciò si aggiunge il cosiddetto *Proteus Effect*, secondo cui le caratteristiche dell'avatar o del personaggio interpretato possono

[166] Istvan Csicsery-Ronay Jr. (1996), *The Seven Beauties of Science Fiction*, Science Fiction Studies v° 23 n° 3, Wesleyan University Press, p. 4

influenzare atteggiamenti e comportamenti del soggetto che lo controlla. Quando la soggettività rappresentata coincide con identità sociali storicamente vulnerabili, questo meccanismo può produrre semplificazioni involontarie o interpretazioni distorte dell'esperienza minoritaria. In altre parole, la simulazione rischia di trasformarsi in una forma di appropriazione narrativa.

L'introduzione dell'alterità extraterrestre in *Ziggy* opera quindi come dispositivo di mediazione etica. L'extraterrestre funge da figura simbolica in grado di tematizzare i processi di costruzione dell'alterità senza sovrapporre direttamente l'esperienza del lettore a quella di una comunità reale. Questa distanza speculativa, tipica della fantascienza e di conseguenza affine al concetto di *sci-phi*, consente di mantenere attivi i meccanismi di identificazione, riducendo al contempo il rischio di trasformare la condizione minoritaria in una simulazione consumabile e superficiale. In questo senso, la scelta dell'extraterrestre è sì, una soluzione narrativa, ma anche una strategia metodologica.

Come accennato prima, alla luce delle riflessioni sull'identity tourism formulate da Lisa Nakamura, è necessario introdurre una cautela etica nel momento in cui si progettano o si analizzano narrazioni interattive che mettono in scena soggettività marginalizzate. Il rischio, anche quando animato da intenzioni inclusive, è quello di trasformare l'esperienza minoritaria in una simulazione reversibile, priva di conseguenze strutturali. Nel caso di *Ziggy*, questa consapevolezza si traduce nella necessità di interrogarsi non solo su *chi* viene rappresentato, ma su *chi* è il soggetto che attraversa quella rappresentazione. L'obiettivo non è offrire un'esperienza di turismo identitario, ma costruire uno spazio narrativo in cui l'identificazione non sia soltanto una parentesi ludica, ma ampli l'esperienza stessa di identificazione in un processo riflessivo che lasci residui, domande, attriti. In questo senso, *Ziggy* non pretende di parlare "al posto di", ma nella prima stesura ha reso comunque visibili i limiti

dell'atto di rappresentare, dovendo gestire una responsabilità etica e morale come parte integrante del dispositivo narrativo dello *sci-phi*.

(3.4) Problematiche della prima stesura

I reviewer, quindi, avevano ragione: parlare dal punto di vista di un rifugiato di guerra si è rivelata, effettivamente, una scelta superficiale. Ci si può informare sui vari conflitti, le varie leggi riguardanti l'asilo in paesi privilegiati e ascoltare le testimonianze dei veri rifugiati di guerra, ma la sensazione che ho provato scrivendo la prima bozza di *Ziggy* è stata quella di assecondare la "pornografia del dolore", fenomeno descrivibile "in riferimento al mondo giornalistico e dei social media, indica l'esposizione morbosa di dettagli macabri e violenti che sembrano attrarre così tanto il pubblico, ipnotizzandolo."[167] Descrivere nel dettaglio le sensazioni di una famiglia di rifugiati che non parla la lingua del posto, che a malapena riesce a mangiare, lavarsi e vivere, mi ha lasciato addosso un senso di colpa immane.

Allego qui sotto due estratti della prima bozza, compreso l'incipit, per rendere più comprensibile lo stato d'animo che provavo durante la stesura:

"Il bus arranca sulla collina come un vecchio esausto, sbuffa a ogni curva. Ho guardato fuori dal finestrino per tutto il viaggio, è strano essere finalmente a terra. La strada sembra tuttora infinita, l'asfalto malridotto ricorda una cicatrice che si snoda tra i campi di Grano.

Mamma non parla. Io, seduto accanto a lei, neanche. Ogni tanto i suoi occhi si muovono appena, giusto per accertarsi che mio fratello stia ancora dormendo.

Poi, il borgo. All'improvviso, compare dal nulla, un grappolo di case dai colori accesi. Tetti rossi, mura di mattoni, vicoli stretti che sembrano soffocarsi a vicenda. Le finestre sono minuscole, gli infissi storti, le facciate macchiate da anni di pioggia e abbandono. Anche da questa

[167] Silvia Senestro (2013). *Pornografia del dolore*, La Pancalera

distanza, Grano ha l'aria di un luogo che si regge per ostinazione, un parco giochi abbandonato. Ricorda la mia famiglia."

In questo caso, il senso di oggettivizzazione e pornografia del dolore viene dal paragonare una famiglia di rifugiati di guerra a un luogo che si regge per ostinazione, un'immagine che punta a far provare pietà e compassione per i personaggi già dall'inizio della storia.

"Non è mai stato facile dormire per me, ma ora, nel condominio di Via Beneficio 48, mi è impossibile. Sto dormendo su un materasso malandato buttato a terra. Mamma lo ha trovato in discarica, lei se ne sta di fianco a mio fratello nel letto matrimoniale. Ieri abbiamo provato a starci in tre: non ho chiuso occhio. Non mi lamento di stare sul pavimento. Questo è possibile anche perché sto cercando di non lamentarmi più di niente. Li osservo da qua sotto, si sono già appisolati. Mi volto verso la finestra e spiragli di luce lunare mi colpiscono in faccia. Chiudo gli occhi e vedo solo il bianco. Mettendomi una mano sul petto, sento il cuore pulsare troppo forte. Respiro a fatica, sono letteralmente su un altro pianeta e non posso andarmene.

Immagino il sorriso di mamma. Andrà tutto bene.

Devo solo iniziare a respirare."

"Mamma ha ricevuto una lettera, è stata assegnata a un fast food che dista un'ora a piedi da casa nostra. Dal mese prossimo dovrebbe riuscire ad avere abbastanza denaro per prendere il bus e andarci a lavorare. Io le ho detto di prenderlo comunque, anche senza biglietto, tanto siamo senza documenti. Lei non mi ha risposto.

Non abbiamo comprato una cartella perché costava troppo, si è deciso di usare le valigie che avevamo abbandonato nello sgabuzzino. Pur non essendone troppo felici, io e mio fratello abbiamo accettato. Tanto a scuola ci guardano tutti a prescindere.

Prima di uscire di casa, in televisione ho visto di sfuggita un servizio su due navicelle fallate che sono implose prima di raggiungere la Terra.

Sono morte molte persone. Loro non li chiamano persone, in realtà. Alieni. Devo accertarmi che sia un termine dispregiativo, che voglia dire "inferiore alle persone" invece che soltanto di diversa provenienza. Forse so già rispondermi, ma preferisco non farlo. Un po' come mamma."

In questi due estratti, invece, il tentativo di descrizione di scomodità date dalla mancanza di risorse rendono la storia drammatica al punto del parodico. Ciò che, personalmente, assorbo della prima bozza integrale, è un tentativo di immedesimarsi in situazioni che non ho fortunatamente mai provato, e si crea un distacco fortissimo tra Ziggy e me, e di conseguenza tra me e il lettore. E se è vero per molti artisti che si può parlare di qualsiasi cosa, anche se mai vissuta, è vero anche che in un progetto ispirato alla soggettività ludica come estensione identitaria, parlare di situazioni drammatiche che non ho mai affrontato in prima persona rischia davvero di limitare l'efficacia del Minority Embodiment.

(4) Affinità tra prima e seconda stesura

Alcune idee all'interno del testo rimangono però fondamentali, anche a livello di forma. Ci sono estratti che sono stati trasportati anche nella seconda stesura:

"Un tizio al TG parlava di come la Terra non possa ospitare tutti quelli che scappano dagli altri pianeti. Diceva che gli dispiaceva, ma che le risorse sono limitate anche per noi, che è già tanto aver concesso a decine di migliaia di famiglie extraterrestri di trasferirsi. Ripete: questo flusso migratorio dovrebbe essere condiviso con le altre potenze galattiche, non possono fare tutto loro. Lo split screen rende il discorso ancora più ottuso: alla sua sinistra, le navicelle bloccate ai margini dell'atmosfera, in orbita bassa, dove ogni secondo che passa consumano ossigeno e carburante. Non possono atterrare senza il nostro aiuto, i loro sistemi

non sono abbastanza forti. Sono lì, in attesa. Devono essere guidate giù da noi, agganciate, o almeno ricaricate per tornare da dove sono venute, ma i governi hanno voltato le spalle. Come fai a essere cieco davanti al cielo?

Non abbiamo le risorse, dice il tizio al telegiornale, con le navicelle che provano ad accendere i propulsori. Qualche lampo ceruleo, durano solo un istante prima di spegnersi. Senza aiuto, cadranno. Senza aiuto, soffocheranno nello spazio. A quanto pare, l'ossigeno è diventata una risorsa privata. La Terra è solo nostra. Quelle persone dentro le astronavi si devono accontentare di un tiepido mi dispiace, ma."

"Quando mancavano ancora tre mesi all'atterraggio, ricordo che spiegarono a me e mio fratello perché sulla Terra si dicesse alieno. Viene dal latino (alienus) ed è collegata, infatti, ad alius, che significa "altro". In origine, alieno indicava qualcosa o qualcuno che non apparteneva a un determinato luogo o gruppo. Nel tempo, il termine è stato adottato per riferirsi a esseri provenienti da altri mondi, perché estranei alla Terra, proprio come uno straniero lo è in una nazione diversa dalla sua. Quindi, quando dicono alieno, intendono qualcosa di proveniente da un altro luogo, che sia una città lontana o un altro pianeta. Un termine colorato, ci dissero, che sottolinea il multiculturalismo e la varietà identitaria della popolazione umana.

Mentre osservo i lividi sulle braccia di mio fratello, però, mi rendo conto che era tutta propaganda, che siamo a Grano da due settimane e che essere alieni qui non è solo brutto, ma inaccettabile."

Nonostante non si parli più di rifugiati di guerra ma di immigrati di seconda generazione, tematiche riguardanti i conflitti globali, così come gli atti di linguaggio denigratorio normalizzato, rimarranno inclusi nel personaggio di Dyrre, che nella seconda stesura avrà un atteggiamento più agguerrito.



Immagine 29. Copertina provvisoria della seconda stesura di *Ziggy*, aprile 2025

Infatti, la seconda versione di *Ziggy* è più affine alla mia soggettività e identità, al mio background da giovane europeo d'inizio Terzo Millennio che ha affrontato viaggi durati mesi e anni all'estero, alla ricerca di prospettive lavorative migliori e opportunità di crescita personale. In Australia, Inghilterra, Spagna, Olanda, in che modo l'appartenenza a un'altra cultura (nel mio caso, l'italianità, nel caso di Dyrre, "l'extraterrestrialità") è vissuta in un'ottica di emigrazione contemporanea? Prendendo spunto da esperienze personali che si rifanno a difficoltà tipiche dei flussi migratori, dalla barriera linguistica a veri e propri atti di xenofobia, *Ziggy* si è quindi evoluto in un progetto più incentrato sul *world building*, pratica che consiste nel processo di creazione di un mondo immaginario, spesso associato all'universo narrativo di fiction[168], e sulla personalizzazione del protagonista oltre alla sua esistenza come vittima sociale di una terra straniera. La sua condizione come extraterrestre viene quindi mutata in una trasposizione dei conflitti tra cultura di appartenenza e cultura da assimilare nel paese in cui si emigra, come nella prima versione, piuttosto che concentrarsi su

[168] Hamilton, John (2009). *You Write It: Science Fiction*, ABDO. p. 8–9

tematiche che, date situazioni disumane del panorama contemporaneo come il genocidio della comunità palestinese, non potrei mai permettermi di rappresentare con la dignità e la sensibilità necessarie.

Nonostante il cambio di tono e orientamento concettuale, quindi, anche alcuni elementi ludici e stilistici della prima stesura sono stati mantenuti e integrati nella seconda, poiché risultavano pienamente coerenti con il progetto di un Minority Embodiment narrativo-letterario.

Il primo è l'utilizzo di parole invisibili o semi-cancellate all'interno dei dialoghi, un espediente grafico che simula il processo di apprendimento linguistico dal punto di vista dell'immigrato:

"«Se ricapita, ***ch maci.****»*

Io non rispondo, il cuore pulsa ancora fortissimo. Mio fratello si scuote, si libera dalla mia presa. Rimango lì con le mani all'aria e un nodo che mi stringe la gola. Non so cosa fare, dove andare. Francesco si allontana nella folla, è un robot che ha completato la missione.

*«Dyrre, giusto?» mi dice Vittoria: «****Hai un min o?*** *Devo parlarti.»*

La vedo a disagio. Non è abituata a parlare con noi. Non riesco a pensare, in questo cortile sento soltanto una rabbia sorda che mi monta dentro. Riprendo mio fratello per le spalle, l'angoscia mi comanda. Ci dirigiamo verso casa, Vittoria rimane immobile senza nulla da dire."

Questo meccanismo ludico-letterario richiede al lettore di interpretare frasi parziali, ricostruendo il significato a partire da indizi contestuali. Si tratta di una strategia ispirata al videogioco *Chants of Sennaar* (2023), nel quale il giocatore deve decifrare una lingua sconosciuta attraverso l'osservazione di simboli, comportamenti, ripetizioni e puzzle. In *Chants of Sennaar*, il gameplay è fondato su un processo di apprendimento progressivo: nessuna parola o frase viene spiegata esplicitamente, ma emerge dall'interazione. Trasposto in entrambe le versioni di *Ziggy*, questo principio consente al testo di rappresentare in modo esperienziale la

difficoltà linguistica, trasformandola in una dinamica di interpretazione attiva che rafforza l'embodiment.



Immagine 30. Fotogramma di *Chants of Sennaar* (Rundisc, 2023)

Il secondo elemento mantenuto è la struttura del romanzo attraverso capitoli molto brevi, spesso di una sola pagina, se non addirittura di pochi paragrafi. Un esempio di capitolo particolarmente corto e autoconclusivo:

"Oggi una donna di mezza età si è fermata a guardarmi mentre andavo a scuola. Lei era in auto, mi seguiva da alcuni metri. Mi sono girato verso la strada e ci siamo scambiati un'occhiata minacciosa. Io quindi ho interrotto la camminata. Lei si è lasciata distrarre troppo a lungo e non ha inchiodato in tempo. Ha colpito la macchina davanti.

Nella foresta di clacson, mi sono rimesso a camminare."

Questa frammentazione si ispira a testi come *Delitti Esemplari* di Max Aub e *Big Ray* di Michael Kimball, opere che utilizzano micro-sezioni per creare ritmo, densità emotiva e un senso di parziale discontinuità percettiva. In *Ziggy*, l'adozione di capitoli brevi risponde a due finalità: da un lato riproduce la percezione intermittente e spesso fratturata del soggetto minoritario in contesti multisensoriali, per il quale la quotidianità

è scandita da episodi di tensione e adattamento, dall'altro lato sostiene la componente ludica della narrazione, poiché ogni frammento diventa una mini-unità di senso, quasi livelli che alimentano il coinvolgimento ritmico del lettore.

Questi due elementi, la decodifica linguistica progressiva e la struttura frammentata, costituiscono il ponte più evidente tra la prima e la seconda stesura, mantenendo intatta la natura sperimentale del progetto e rafforzandone la coerenza con la sci-phi.

Il passaggio identitario da rifugiato di guerra a immigrato di seconda generazione risulta comunque una tematica importante nel mondo, ed è molto affine alla Generazione Z del Bel Paese: dai dati risalenti all'estate 2024, il 35% degli under 30 italiani è pronto a lasciare l'Italia per prospettive più rosee in altre nazioni.[169]



Immagine 31. Moodboard della prima stesura di *Ziggy*, dicembre 2024

[169] Cristina Casadei e Claudio Tucci (2024). *Allarme giovani, il 35% degli under 30 è pronto a lasciare l'Italia per avere salari più alti*, Sole 24 Ore



Immagine 32. Moodboard della seconda stesura di *Ziggy*, aprile 2025

Come si evince confrontando le moodboard della prima stesura e della seconda, l'estetica di quest'ultima e di conseguenza anche il suo stile narrativo ed espressivo, punta a una caratterizzazione più glorificante e in linea col processo sociale di *Inclusivity Renaissance*: la diversità identitaria non come semplice variazione del canonico, analizzata con misericordia e concentrata sugli ostacoli sociali, ma come opportunità di preservazione culturale delle comunità minoritarie da un'ottica celebrativa.

Colori accesi, neon, rispetto alla prima versione che puntava più al contrasto tra un ambiente dai colori neutri e un personaggio dalla pelle cerulea. Se fino al 2024 l'esperienza di Dyrre e della sua famiglia ruotava attorno a Grano, paesino immaginario in provincia di Rimini, questa seconda versione è invece ambientata per lo più tra le strade del centro della stessa Rimini, esaltata nella caratterizzazione a tratti futuristica.

Questa seconda versione di *Ziggy* è risultata vincitrice di una residenza artistica presso la International Writers and Translators' House, dal 2 al 29 gennaio 2026, a Ventspils, cittadina portuale della Lettonia. La stesura avverrà quindi nel prossimo anno, con la possibilità di accompagnare il romanzo a bivi a una sceneggiatura videoludica per mantenere una transmedialità affine all'industria dell'intrattenimento contemporanea.

(5) Soggettività ludica in *Ziggy*. Embodied, Vicarious e Transcendent Subject-Positioning

Applicare la tassonomia di Daniel Vella a *Ziggy* permette di comprendere meglio come il romanzo punti alla partecipazione del lettore non solo attraverso la trama, ma attraverso una forma di soggettività ludico-narrativa ibrida. *Ziggy* non è un videogioco, e tuttavia struttura il rapporto tra lettore e personaggio secondo logiche vicine alla *ludic subjectivity*.

Il punto d'ingresso principale è una forma di *Singular Embodied Ludic Subjectivity*, già analizzato nel Capitolo I: il lettore agisce esclusivamente attraverso la coscienza e il corpo narrativo di Dyrre. La costruzione in prima persona rafforza questa modalità: ciò che accade nel mondo diegetico non è osservato da fuori, ma filtrato dalla percezione del personaggio, con un effetto simile all'incorporazione ludica dei videogiochi in cui il giocatore "abita" un avatar.

Tuttavia, i bivi introducono una dinamica vicariale tipica del medium ludico. Nel momento in cui il lettore decide come Dyrre agirà (affrontare pacificamente o aggressivamente la scuola, difendere un gemello invece dell'altro, partire o restare) si attiva una forma di agency e si pagano le conseguenze delle azioni. Questa sovrapposizione produce un tipo di *bleed* cognitivo e affettivo analogo a quello osservato nei giochi di ruolo e nelle *interactive stories*.

Infine, la composizione strutturale di *Ziggy* introduce elementi di semi-transcendent subject-positioning: al lettore è concesso di osservare le conseguenze delle proprie scelte come se avesse accesso a una visione esterna, simile al "diegetic omniscience" dei gamebooks tradizionali. Pur rimanendo nella cornice intimista della prima persona, il lettore assume una responsabilità quasi autoriale rispetto allo sviluppo della storia.

Ziggy, dunque, non adotta una singola forma di soggettività ludica, ma un mix intenzionale che consente al lettore di vivere la narrazione come

corpo, come coscienza delegata e come agente esterno. Questa ibridazione conferma che le teorie di Vella possono essere applicate anche a media analogici, non soltanto videoludici, evidenziando la natura interattiva della scelta narrativa come strumento epistemico. Da questa prospettiva, *Ziggy* si situa nello spazio ibrido tra letteratura e ludicità, dove la narrazione viene co-costruita assieme al lettore, attraverso un processo di interpretazione attiva che rafforza l'embodiment del personaggio e consolida la dimensione epistemica della scelta narrativa.

(6) Risultati e conclusioni

Ziggy, pur essendo un work-in-progress, rappresenta tuttora un tentativo di utilizzare una narrazione ergodica a sfondo sociale come strumento di modellazione e analisi del Minority Embodiment in forma ludico-letteraria. Dalla prima stesura, più aderente ai toni drammatici del romanzo di denuncia, alla seconda, più radicata nell'esperienza situata dell'emigrazione contemporanea, il progetto permette già dalla pre-produzione di osservare in modo diretto la tensione tra rappresentazione, agency e identità. La scelta di utilizzare un personaggio extraterrestre, nella sua accezione simbolica e non biologica, diventa così un modo per parlare non solo di discriminazione, ma della logica stessa dell'alterità identitaria.

La struttura a bivi limitata e l'incorporazione della soggettività ludica confermano che la narrativa interattiva può operare come un metodo di ricerca: un luogo dove teoria, pratica creativa e riflessione etica convergono. *Ziggy* dimostra che il Minority Embodiment può essere rappresentato attraverso un medium ibrido e come il processo stesso di stesura abbia adottato lo Sci-Phi, articolando criticità e producendo nuove forme di pensiero sul rapporto tra identità, alterità e rappresentazione delle comunità minoritarie nelle narrazioni contemporanee.

CONCLUSIONI

La ricerca svolta in questa tesi ha indagato il rapporto tra narrazioni ergodiche, soggettività ludica e rappresentazione delle comunità minoritarie, mostrando come l'interattività non sia soltanto un espediente formale, ma una vera e propria postura epistemica. Attraverso la scelta, l'incorporazione, la partecipazione emotiva e la responsabilità narrativa, il videogioco e la narrativa interattiva permettono al giocatore di abitare una posizione identitaria diversa dalla propria, creando spazi di riflessione che uniscono conoscenza, sensibilità etica e immaginazione. Ciò che emerge dai tre capitoli è l'idea che la scelta narrativa non definisca solo l'esito di una storia, ma la modalità stessa attraverso cui il soggetto entra in relazione con l'alterità.

Il percorso tracciato nella prima parte della tesi ha mostrato come l'evoluzione delle branching narratives evidenzi un paradosso fondamentale: l'interattività non garantisce una libertà reale, ma ne costruisce un'illusione significante. La forza di queste strutture non risiede nella moltiplicazione dei percorsi narrativi, bensì nell'intensità del momento decisionale, che si configura come un atto morale più che come un esercizio di controllo. Dalla mimesis aristotelica alla serialità contemporanea, la narrazione interattiva continua a oscillare tra libertà e struttura, confermando che il valore dell'esperienza deriva da un'agenzia percepita che orienta il coinvolgimento emotivo e produce riconoscimento, dubbio, catarsi.

La riflessione proposta nel secondo capitolo ha ampliato questa prospettiva, inserendo le narrazioni ludiche nel più ampio dibattito sulla rappresentazione delle minoranze. L'idea di un Inclusivity Renaissance suggerisce un momento storico in cui il corpo non conforme non è più soltanto rappresentato, ma messo in azione attraverso sistemi interattivi che ne amplificano la risonanza politica. Il videogioco diventa così un

ecosistema culturale nel quale i corpi minoritari non fungono da sfondo decorativo, ma costituiscono dispositivi di senso, luoghi di resistenza e agenti di trasformazione. Il discorso sull'identità assume una dimensione dinamica, attraversata da processi di embodiment, di bleed, di conflitto tra assimilazione e resistenza, di consapevolezza delle retoriche economiche e mediatiche che regolano la visibilità delle diversità. Attraverso queste dinamiche, il videogioco si configura come spazio critico in cui l'esperienza minoritaria può essere osservata, discussa e reimmaginata.

Il terzo capitolo ha messo alla prova questa cornice teorica attraverso la creazione di Ziggy, un romanzo a bivi concepito come laboratorio di Minority Embodiment narrativo-letterario. La doppia stesura del progetto ha permesso di osservare dall'interno le tensioni etiche e rappresentazionali affrontate dalla teoria. La prima versione del testo, più vicina al romanzo di denuncia e al contesto del rifugiato di guerra, ha evidenziato il rischio di scivolare verso forme di pornografia del dolore e di appropriazione identitaria. La seconda versione, radicata nell'esperienza situata dell'emigrazione contemporanea, ha reso possibile una rappresentazione più responsabile, in cui l'alienità non si configura come metafora di un gruppo umano specifico, ma come punto di vista critico sulla minoritizzazione come processo socio-culturale. La struttura a bivi limitati, la frammentazione dei capitoli, la modalità di percezione filtrata dalla prima persona e gli espedienti grafici legati all'apprendimento linguistico hanno mostrato come anche una narrazione non videoludica possa generare forme di soggettività ludica e permettere al lettore di sperimentare forme di agency simbolica. *Ziggy* si è così configurato come un esempio concreto di come teoria, creatività e riflessione etica possano confluire in un unico dispositivo narrativo capace di produrre conoscenza attraverso l'esperienza, non solo attraverso l'analisi.

L'insieme di queste riflessioni permette di delineare il contributo originale della tesi. Da un lato emerge una ridefinizione della narrazione ramificata come dispositivo morale basato su un'agenzia percepita, più che

su un ventaglio di possibilità effettive. Dall'altro si osserva come il concetto di soggettività ludica possa essere esteso oltre il videogioco, diventando una chiave di lettura per comprendere testi ibridi che mettono il lettore in condizione di sperimentare ruoli e identità attraverso il gesto della scelta. Infine, la nozione di Minority Embodiment permette di interpretare la rappresentazione minoritaria non solo come presenza iconografica, ma come processo esperienziale che si costruisce attraverso una combinazione di corpo, fiction, agency e partecipazione emotiva.

Le prospettive di ricerca che emergono da questo lavoro sono molteplici: la crescente integrazione tra narrazione interattiva e intelligenza artificiale apre scenari in cui i personaggi e i mondi di gioco potranno reagire in modo sempre più sfumato ai comportamenti degli utenti, generando forme inedite di embodiment minoritario. I modelli emergenti di narrazione adattiva, così come gli studi sulle comunità online come ecosistemi affettivi, offrono ulteriori direzioni per lo studio di come si producono, si condividono e si trasformano le identità nei media contemporanei. Anche lo sviluppo di una serie di romanzi, o esperienze a bivi ibride, basate sulla struttura a treccia, potrebbe dare continuità al progetto *Ziggy*, consolidando un metodo che unisce sperimentazione artistica e riflessione teorica.

Ciò che questa tesi intende affermare, nel suo insieme, è che l'interattività digitale costituisce una forma di pensiero e di etica. Le strutture ludiche permettono di esplorare territori morali complessi, di sperimentare l'alterità senza espropriarla e di entrare in relazione con identità non canoniche. Nelle intersezioni tra avatar e giocatore, tra corpo e rappresentazione, tra finzione e realtà, il videogioco e la narrativa interattiva diventano luoghi in cui immaginare società più plurali. Il Minority Embodiment si configura allora come pratica e come categoria teorica: un modo per dare spazio ai corpi disordinati, renderli agenti e non oggetti, trasformando così la narrazione in un luogo nuovo, testimonianza in continuo divenire di emancipazione e progresso sociale.

BIBLIOGRAFIA & SITOGRAFIA

Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. JHU Press.

Adur, A. H. (2023), "We Now Know Exactly How Well All of These PlayStation Games Sold", Fandom Wire

Akner, T. (2013). *Max Brooks Is Not Kidding About the Zombie Apocalypse*. The New York Times.

Alexander, J. C., & Seidman, S. (1990). *Culture and Society*. Cambridge University Press.

Andres, T., & Tobin, A. (2014). *How "Choose Your Own Adventure" Was Born*. Marketplace.

Apsey, E. (2025). *Here's When Inzoi Is Likely To Get Gay Marriage And LGBTQ Relationships*. Inverse.

Aristotele. (2018). *Poetica* (trad. Montanari & Totaro). Rizzoli.

Aub, M. (1957), *Delitti esemplari*, Editorial Joaquín Mortiz

Baños, R. M., Botella, C., Alcañiz, M., Liaño, V., Guerrero, B., & Rey, B. (2004). *Immersion and emotion: Their impact on the sense of presence*. Cyberpsychology & Behavior v. 7

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

Bowman, S. L. (2015). *Bleed: The Spillover Between Player and Character*. Nordic Larp.

Bowyer, C. (2025). *The Sims 4 DEI Remover Mod Explained: When Modding Becomes Malicious*, Sims Community

Brembilla, P., & Checcaglini, C. (2020). *"Iconic and Beyond Reproach": The Socio-Aesthetic Relevance of Riverdale*. ZoneModa Journal n°10

Brooks, M. (2006), *World War Z*, Crown Publishing Group

Buell, R., Cai, W., & Sandino, T. (2022). *Learning or Playing? The Effect of Gamified Training on Performance*. Harvard Business School Technology & Operations Management Unit

Butts, S. (2004). *Sam and Max Cancelled*. IGN.

Casadei, C., & Tucci, C. (2024). *Allarme giovani, il 35% degli under 30 è pronto a lasciare l'Italia*. Il Sole 24 Ore.

Clement, J. (2025). *eSports market – statistics & facts*. Statista.

Colarieti, M. (2021). *Tell Me Why: A Milestone for Narrative Adventure Games*. Vanity Teen.

Colarieti, M. (2024). *Pixelated Personalities: Videogames, Personality Tests and What Their Confluence Says About Us*. Interactive Film & Media Journal v. 4

Colarieti, M. (2024). *Everyday Hero: The Hyper-Relatable Protagonists of the 'Life is Strange' Franchise*. In C. S. Alexander (Ed.), *Black Witches and Queer Ghosts. Race, Gender, and Sexual Orientation in Teen Supernatural Serials*. Lexington Books.

Colarieti, M. (2025). *Minority Embodiment. The Intersection of Branching Narratives and Ludic Subjectivity as a New Form of Education to Inclusivity*, Springer Communications in Computer and Information Science, vol 2521

Crampton, T. (2006). *For France, Video Games Are as Artful as Cinema*. The New York Times.

Craig, W. (2018). *The Importance of Quality Over Quantity in Digital Content Marketing*. Forbes.

Crecente, B. (2018). *Telltale's "The Walking Dead": Kirkman's Skybound Discusses What's Next*. Variety.

Csicsery-Ronay, I. (1996). *The Seven Beauties of Science Fiction*, Science Fiction Studies v° 23 n° 3

Dendle, P. (2007). *The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety*, in "Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil". BRILL.

DiGioia, A. (2025). *Videogiochi a più di 100 euro? GTA 6 potrebbe causare un aumento dei prezzi*. IGN Italia.

Dirnsdale, R. (2022). *Here's Why The Quarry Isn't a Dark Pictures Anthology Game*. IGN.

DONTNOD, sito ufficiale

Edwards, L. (2017). *What Is PlayLink for PS4?*, how does it work and how do I get started?, Recombu.

Eurovision Song Contest. (1997). *Eurovision Song Contest, Dublin 1997*. Eurovision.tv.

Faberllull (2021). *Collective residencies / Migration and refugee movements in the 21st century / Olot*

Farokhmanesh, M. (2018). *Toxic Management Cost an Award-Winning Studio Its Best Developers*. The Verge.

Favis, E. (2018). *The Rise and Fall of Telltale Games. How an award-winning studio met its tragic demise,* Game Informer.

Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.

Foot, P. (1967). *The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect,* Oxford Review n° 5

Galea, M. (2021). *Demi Lovato Told Us How To Communicate With ETs & Why We Shouldn't Call Them "Aliens"*. Pedestrian.

Game Developer. (2016). *GDC 2016: Cassie Phillips on Efficient Branching Narrative Design*. Game Developer.

GameSpy (2012), *Until Dawn - Playstation 3*

Genovesi, M. (2018). *Fragmentation: Between Expansion Packs and Episodic Video Games*. DiGRA International Conference.

Genovesi, M. (2020). *Serial Games: Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*. VIGAMUS.

Girina, I., & Jung, B. (2019). *"Would You Kindly?" The Interdisciplinary Trajectories of Video Game Agency*. GAME Journal v. 8

Griebel, T. (2006). *Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2*. Game Studies v. 6

Gualeni, S., & Pezzano, G. (2024). *How to Do Philosophy with Sci-Fi: A Case of Hybrid Textuality*. Filosofia n°69

Gygax, G. & Arneson, D. (1974), *Dungeons and Dragons,* Tactical Studies Rules

Hamilton, J. (2009). *You Write It: Science Fiction*. ABDO.

Hester, B. (2022). *The Quarry Is Supermassive's Spiritual Successor to Until Dawn*. Game Informer.

Hornshaw, P. (2022). *Until Dawn "Spiritual Successor": The Quarry Has a Cast Packed With Horror Mainstays*. GameSpot.
IMDb, sito ufficiale
Jones, A. (2023). "Malicious" anti-diversity Baldur's Gate 3 mod pulled from major modding platform after boycott campaign from the RPG's community: "We are for inclusivity", GamesRadar.
Kilteni, K., Groten, R., & Slater, M. (2012). *The Sense of Embodiment in Virtual Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments vol. 21
Kimball, M. (2013), *Big Ray*, Dzanc Books
Kime, Joseph (2022). *Life Is Strange Is Finally Getting Its Own Tv Series*. GGRecon.
Klug, C., & Lebowitz, J. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Focal Press.
Koster, R. (2012). *Narrative Is Not a Game Mechanic*. Raph Koster website.
Kway, L. & Mitchell, A. (2018). *Perceived Agency as Meaningful Expression of Playable Character Personality Traits in Storygames*, in Interactive Storytelling - ICIDS 2018, Springer
LaRocca, E. (2022). *You've Lost a Lot of Blood*, autopubblicato
LGBTQ+ Game Archive, *LGBTQ Characters in The Sims*
MacGregor, C. (2013), *In The Flesh Writer Dominic Mitchell Interview*, Whatculture
Makransky, G. (2021). *The Immersion Principle in Multimedia Learning*. In (curato da: Mayer RE, Fiorella L) The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge Handbooks in Psychology. Cambridge University Press.
Manici, E. (2021). *Grass**. Strategie e pensieri per corpi liberi dalla grassofobia, Eris Edizioni.
Martens, T. (2020). *Life Is Strange 2, a Video Game Saga That Reflects the Trump Era*. Los Angeles Times.
Marzullo, S. (2024). *Sad Girl. La ragazza come teoria*. 66thand2nd.

Masaki, L. (2007), *Whatever Happened To... The man behind SimCopter's gay "Easter Egg"?,* After Elton

Mass, J. (2025). *Audience-Controlled Interactive Slasher Movie 'Slay Day' Sets Fall 2026 Theatrical Run, Followed by Gaming Console Release (EXCLUSIVE),* Variety

Mazzanti, F. (2022). *Perché la letteratura ergodica esiste da prima della letteratura non ergodica*. Marvin Rivista.

Meneghelli, A. (2013). *Time Out. Come i videogiochi distorcono il tempo*. Libreria Universitaria.

Monti, F. (2025). *Choose Who Lives and Dies in the Interactive Horror Film 'Slay Day'*, Gore Culture

Moriarty, C. (2012). *Telltale Games' The Walking Dead Sells a Million*. IGN.

Moriarty, C. (2012). *NYCC: Until Dawn Gives PS3 Gamers Something Different*. IGN.

Moses, J. D. (2022). *Season Two of HBO's "Euphoria" Shot Entirely on Kodak Ektachrome film*. PopPhoto.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.

Nakamura, L. (1995). *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet*. SMG MIT.

Nunez, M., Garcia Catalan, S., & Rodriguez Serrano, A. (2016). *Yes, Life Is Quite Strange (Guilt and Time in Life Is Strange)*, Revista Analisi v. 54

Oldak, S. E., Maristany, A. J., & Sa, B. C. (2023). *Wendigo Psychosis and Psychiatric Perspectives of Cannibalism*. Cureus v. 15

Ori Schwarz, O. (2017). *Cultures of Choice: Towards a Sociology of Choice as a Cultural Phenomenon*. The British Journal of Sociology.

Packard, E. (1979), *The Cave of Time*, Choose Your Own Adventure Series, Bantam Books

Parkin, S. (2014). *The Kiss That Changed Video Games*. The New Yorker.

Pickard, J. (2018). *"Max and Chloe's Story Is Done": Life Is Strange Devs Talk the Future*, Success, and the Importance of Diversity. PCGames.

Pino, N. (2018). *Exclusive: Telltale Games to Produce a New Series Based on Stranger Things*. TechRadar.

Rakkomkaew Butt, M.-A., & Dunne, D. (2019). *Rebel Girls and Consequence in Life Is Strange and The Walking Dead. Games and Culture* vol. 1-20

Rand, A. (1934), *Night of January 16th*, Hollywood Playhouse

Richert, A. J. (2006). *Narrative Psychology and Psychotherapy Integration*. Journal of Psychotherapy Integration vol. 16

Rosen, M. (2017). *A Feminist Perspective on the History of Women as Witches*, Dissenting Voices v°6

Sanfilippo, N. R. (2023). *Ripensare l'autorialità alla luce delle Intelligenze Artificiali. Una proposta teorica*, Epekeina v. 16

Schrier, K. (2015). *EPIC: A Framework for Using Video Games in Ethics Education*. Journal of Moral Education v. 44

Schwarz, O. (2017). *Cultures of Choice: Towards a sociology of choice as a cultural phenomenon,* The British Journal of Sociology n°69

Senestro, S. (2013). *Pornografia del dolore*. La Pancalera.

Shaw, A. (2012). *Do You Identify as a Gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity*. New Media & Society v. 14

Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture,* University of Minnesota Press.

Sicart, M. (2013). *Beyond Choices: The Design of Ethical Play*. MIT Press.

Siliconera (2010), "Kung Fu Rider, A New Name For PlayStation Move's Slider?", Siliconera

Siliconera (2012), "Sony To Publish Until Dawn, A Teen Horror Game For PlayStation Move", Siliconera

Simon, J. (1995). *They Died with Their Boots On: The Boot Camp and the Limits of Modern Penalty*, Social Justice v. 22 n°2

Smuts, A. (2005). *Are Video Games Art?*. Contemporary Aesthetics Vol.3

Snell, C. (2018). *Exploring Queer and Gendered Representation in the Video Games 'Life is Strange' and 'Life is Strange: Before the Storm'*. University of Sussex.

Statista. (2025). *eSports market – statistics & facts*. Statista.

Steiner, P. (1993). *On the Internet, Nobody Knows You're a Dog*, The New Yorker.

Supermassive Games, sito ufficiale

Teatro.it. (2025). *The Jury Experience | Bergamo*. Teatro.it.

Treccani. (s.d.). *Infotainment*. Enciclopedia Treccani.

Ulanoff, S. (2023). *Why I Will Always Choose Bae > Bay, and why I believe it's the choice the game pushes you towards*. Medium.

Vella, D. (2015). *The Ludic Subject and the Ludic Self. Analyzing the 'I-In-The-Gameworld'*, tesi di dottorato presso IT University of Copenhagen.

Vella, D. (2016). *Who Am "I" in the Game? A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity*. DiGRA Conference Proceedings.

Vella, D. (2019). *There's No Place Like Home. Dwelling and Being at Home in Digital Games*, in (curato da: Espen Aarseth e Stephan Günzel) Ludotopia - Spaces, Places and Territories of Computer Games,Transcript Press.

Webster, D. & Hopkins, M. A. (1930). *Consider the Consequences!*, The Century Company

Wegner, J. (2025). *If you've noticed the world of Inzoi is eerily heterosexual, don't fret—the distinct lack of gay Zois is a known issue*, PC Gamer

Weigel, S., & Rudnick, D. (2023). *The Use and Importance of Gaming and Roleplay in Identity Negotiation*. CTAMJ.

Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). *Who Plays, How Much, and Why?*. Journal of Computer-Mediated Communication v.13

Willingham, A. J. (2022). *For many neurodiverse people, 'The Sims' has been a lifelong comfort*. CNN

Willoughby, I. (2007). *Groundbreaking Czechoslovak Interactive Film System Revived*. Radio Prague International.

Will Wright Fansite, *1993 - Dollhouse*, Will Wright Fansite.

Yee, N., & Bailenson, J. (2007). *The Proteus Effect. The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior,* Human Communication Research vol. 33

VIDEOGRAFIA

Adichie, C. (2009). *The danger of a single story*, Youtube, TED Talk.

Cage, D. (2018). *How Video Games Turn Players into Storytellers | David Cage*. YouTube, TED Talk.

Carnevale, A. (2011). *Tecno12 intervista David Cage*. YouTube.com

Dawson, M. (2019). *Designing Episode's Interactive Fiction in Three Phases*. Game Developers Conference, Youtube.com

Digital Preservation (2025), *Until Dawn PS3 2013 First Person Prototype Chapter 1-16 Full Game*, Youtube.com

DONTNOD, Life is Strange (June 27 2014 What if ? Build) - Episode 1, Youtube.com

Phillips, C. (2016). *All Choice, No Consequence: Efficiently Branching Narrative*. Game Developers Conference, Youtube.com

Sarkeesian, A. (2018). The Scarlett Letter Reports. Retrieved from: https://www.facebook.com/VICE/videos/ 636762623323420/

Stop Me Oh (2020). *Life is Strange & I Am Not Okay With This: 10 Similarities*, Youtube.com

Gamescom (2012). *Until Dawn Trailer (Gamescom 2012)*, YouTube.com

FILMOGRAFIA & LUDOGRAFIA

72andSunny (2019), *Swipe Night: End of the World*, Tinder

72andSunny (2022), *Swipe Night: Killer Weekend*, Tinder

Aguirre-Sacasa, R. (2017–2023), *Riverdale*, The CW

Anderson, W. (2012), *Moonrise Kingdom*, Focus Features

Avalanche Software (2023), *Hogwarts Legacy*, Warner Bros. Games

Beam Software (1982), *The Hobbit*, Melbourne House

Behaviour Interactive (2016), *Dead by Daylight*, Behaviour Interactive

Blizzard Entertainment (2004), *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment

Burton, T. (1996), Mars Attacks!, Warner Bros.

Buxton, J. D. (2026), *Slay Day*, CtrlMovie

Campo Santo (2016), *Firewatch*, Campo Santo

Craven, W. (1977), *The Hills Have Eyes,* Blood Relations

Craven, W. (1996), *Scream*, Dimension Films

Crowther, W. (1976), *Colossal Cave Adventure*, PDP-10

Cunningham, S. (1980), *Friday the 13th*, Paramount Pictures

Curtis, P. (1990), *LambdaMOO*, Xerox PARC

Davis, J. (2011–2017), *Teen Wolf*, MTV

Deck Nine (2017), *Life is Strange: Before the Storm*, Square Enix

Deck Nine (2018), *Life is Strange: Farewell*, Square Enix

Deck Nine (2021), *Life is Strange: True Colors*, Square Enix

Deck Nine (2024), *Life is Strange: Double Exposure*, Square Enix

del Toro, G. (s.d.), At the Mountains of Madness, progetto non realizzato

Dontnod Entertainment (2015), *Life is Strange*, Square Enix

Dontnod Entertainment (2018), *Life is Strange 2*, Square Enix

Dontnod Entertainment (2018), *The Awesome Adventures of Captain Spirit*, Square Enix

Dontnod Entertainment (2020), *Tell Me Why*, Xbox Game Studios

Druckmann, N., Mazin, C. (2023), The Last of Us, HBO

Duffer Brothers (2016–), *Stranger Things*, Netflix

Lyn, E. & Oseman, A. (2022–), *Heartstopper*, Netflix
Ferguson, M. (2011), *Mean Girls*, Paramount Pictures
Fincher, D. (1995), *Se7en*, New Line Cinema
Flightyfelon Games (2024), *FREERIDE*, Flightyfelon Games
Gough, A., Millar, M. (2001–2011), *Smallville*, The WB / The CW
Halliwell, N. (1996–2003), *Sabrina, vita da strega*, ABC
Hardwicke, C. (2008), *Twilight*, Summit Entertainment
Heisserer, E. (2013), *The Thing*, Universal Pictures
Hitchcock, A. (1960), *Psycho*, Paramount Pictures
Hiltzik, R. (1983), *Sleepaway Camp*, United Film Distribution
Hooper, T. (1974), *The Texas Chain Saw Massacre*, Bryanston Pictures
King, I. M. (2010–2017), *Pretty Little Liars*, ABC Family / Freeform
Krafton (s.d.), *inZOI*, Krafton
Kubrick, S. (1980), *The Shining*, Warner Bros.
Larian Studios (2023), *Baldur's Gate III*, Larian Studios
Levinson, S. (2019–), Euphoria, HBO
Linsky, J., DeYoung, J. (2020), I Am Not Okay With This, Netflix
Lovato, D. (2021), *Unidentified with Demi Lovato*, Peacock
LucasArts (1990), *The Secret of Monkey Island*, LucasArts
LucasArts (1991), *Star Wars*, LucasArts
LucasArts (1993), *Sam & Max Hit the Road*, LucasArts
Lynch, D. (1990–1991), *Twin Peaks*, ABC
Lynch, D. (1992), *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, New Line Cinema
Marshall, N. (2005), The Descent, Pathé
Maxis (2000), *The Sims*, Electronic Arts
Maxis (1989), *SimCity*, Maxis
Maxis (1996), *SimCopter*, Electronic Arts
Maxis (2004), *The Sims 2*, Electronic Arts
Maxis (2009), *The Sims 3*, Electronic Arts
Maxis (2014), *The Sims 4*, Electronic Arts
Meretzky, S. (1983), *Planetfall*, Infocom
Mitchell, D. (2013–2014), *In the Flesh*, BBC Three

Night School Studio (2016), *Oxenfree*, Night School Studio
Nintendo EAD (1996), *Super Mario 64*, Nintendo
Pope, L. (2013), *Papers, Please*, 3909
Quantic Dream (2010), *Heavy Rain*, Sony Computer Entertainment
Quantic Dream (2013), *Beyond: Two Souls*, Sony Computer Entertainment
Quantic Dream (2018), *Detroit: Become Human*, Sony Interactive Entertainment
Raimi, S. (1981), The Evil Dead, Renaissance Pictures
Ree, B. (2024), *The Remarkable Life of Ibelin*, Netflix
Romero, G. A. (1989–1996), *Tales from the Crypt,* HBO
Rundisc (2023), *Chants of Sennaar*, Focus Entertainment
Serling, R. (1959–1964), *The Twilight Zone*, CBS
Sommers, S. (1999), *The Mummy*, Universal Pictures
Supermassive Games (2024), *The Casting of Frank Stone*, Behaviour Interactive
Supermassive Games (2025), *Little Nightmares III*, Bandai Namco
Supermassive Games (2018), *Hidden Agenda*, Sony Interactive Entertainment
Supermassive Games (2024), *The Dark Pictures Anthology: Directive 8020*, Bandai Namco
Supermassive Games (2019), *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan*, Bandai Namco
Supermassive Games (2020), *The Dark Pictures Anthology: Little Hope*, Bandai Namco
Supermassive Games (2021), *The Dark Pictures Anthology: House of Ashes*, Bandai Namco
Supermassive Games (2022), *The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me*, Bandai Namco
Supermassive Games (2016), *Until Dawn: Rush of Blood*, Sony Interactive Entertainment
Straffi, I. (2004–2019), *Winx Club*, Rainbow
Tarantino, Q. (1994), *Pulp Fiction*, Miramax Films

Telltale Games (2006), *Sam & Max: Season One*, Telltale Games
Telltale Games (2010), *Back to the Future: The Game*, Telltale Games
Telltale Games (2011), *Jurassic Park: The Game*, Telltale Games
Telltale Games (2012), *The Walking Dead: The Game*, Telltale Games
Telltale Games (2013), *The Walking Dead: The Game – Season Two*, Telltale Games
Telltale Games (2013), *The Wolf Among Us*, Telltale Games
Telltale Games (2014), *Game of Thrones*, Telltale Games
Telltale Games (2016), *Batman: The Telltale Series*, Telltale Games
Telltale Games (2017), *Guardians of the Galaxy: The Telltale Series*, Telltale Games
Variable State (2021), *Last Stop*, Annapurna Interactive
Wan, J. (2004), *Saw*, Lionsgate
Wong, J. (2000), *Final Destination*, New Line Cinema
Williamson, K., Plec, J. (2009–2017), *The Vampire Diaries*, The CW
Yorkey, B. (2017–2020), *13 Reasons Why*, Netflix

IMMAGINI

Immagine 1. Fotogramma di *Moonrise Kingdom* (Wes Anderson, 2012)
Immagine 2. Fotogramma di *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)
Immagine 3. Fotogramma di *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)
Immagine 4. Fotogramma di *Life is Strange* (DONTNOD, 2015)
Immagine 5. Branching tree di *Consider the Consequences!* (Doris Weber e Mary Alden Hopkins, 1930)
Immagine 6. Fotogramma di *Colossal Cave Adventure* (Will Crowther, 1976)
Immagine 7. Fotogramma di . (This Isn't A Channel, 2013)
Immagine 8. Branching tree di *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)
Immagine 9. Branching tree di *FREERIDE* (Flightyfelon Games, 2024)
Immagine 10. Fotogramma di *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)
Immagine 11. Fotogramma da *The Sims* (Maxis, 2000)
Immagine 12. Fotogramma da *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020)
Immagine 13. Fotogramma di *Life is Strange* (DONTNOD, 2015)
Immagine 14. Fotogramma di *Life is Strange 2* (DONTNOD, 2018)
Immagine 15. Fotogramma di *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)
Immagine 16. Fotogramma di *The Quarry* (Supermassive Games, 2022)
Immagine 17. Fotogramma di *The Quarry* (Supermassive Games, 2022)
Immagine 18. Fotogramma di *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* (2019)
Immagine 19. Fotogramma di *The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me* (2022)
Immagine 20. Fotogramma di *The Quarry* (Supermassive Games, 2022)
Immagine 21. Fotogramma di *Tell Me Why* (Supermassive Games, 2021)
Immagine 22. Fotogramma di *Last Stop* (Supermassive Games, 2022)
Immagine 23. Vignetta *On the internet, nobody knows you're a dog* (Peter Steiner, 1993)
Immagine 24. Mod *Prosthesics at Hogwarts Legacy*, NEXUS Mods
Immagine 25. Mod *Cheeks be gone - Male Face Replacer*, NEXUS Mods
Immagine 26. Locandina *The Remarkable Life of Ibelin* (Benjamin Ree, 2024)
Immagine 27. Branching tree di *Ziggy*, disegnato dall'autore
Immagine 28. Copertina della prima versione di *Ziggy*, coniata dall'autore
Immagine 29. Copertina della seconda versione di *Ziggy*, coniata dall'autore
Immagine 30. Fotogramma di *Chants of Sennaar* (Rundisc, 2023)
Immagine 31. Moodboard di Pinterest, prima versione di Ziggy
Immagine 32. Moodboard di Pinterest, seconda versione di Ziggy