

# Małgorzata Puto

---

## Videogame che legge nel pensiero

---

Romanica Silesiana 3, 155-167

---

2008

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

MALGORZATA PUTO

Università della Slesia

## Videogame che legge nel pensiero

ABSTRACT: Alessandro Militi, by means of his protagonist, who plays the videogame called Fuffa, presents his vision of the society overwhelmed by technological progress, and in consequences deprived of real moral values. The author presents the existing sociocultural phenomena in a very realistic-mimetic and reliable way, expressing his reluctance towards the objects suppressing human sensitivity and the need to communicate with other people not only by means of internet and mobile phone. Economic development, improving of the conditions of living, bigger selection of goods entail negative aspects. A man distances himself from spiritual values and becomes a handicapped and indifferent creature. The coexistence of the elements of virtual and real is plain and clear; a man being between these opposing poles cannot fully free himself from the artificial. The only way out from this situation appears when the game is over.

KEY WORDS: Videogame, virtual, real, mimesis.

« Mi chiamo Matteo Principe. Faccio marketing in una multinazionale. Produco FUFFA™. Tutto il giorno. Tutti i giorni. Se questo è un videogioco allora mi scelgo la colonna sonora. Comincio la partita » (MILITI, A., 2007). Questa è una concisa ma altresì laconica presentazione del protagonista del romanzo *FUFFA*™ di Alessandro Militi<sup>1</sup>, che racconta i fatti della propria vita aprendo uno a uno i quadri, muovendosi a scatti sullo schermo, premendo i tasti rossi per continuare, prendendo pure extra time se occorre per colpire nemici, raggiungere bersagli, fino all'esaurimento, continuando la sua vita adrenalinica, affinché non veda la scritta GAME OVER, gioco finito.

L'insolito modo di esporre il testo letterario aprendo così una nuova prospettiva di vedere la realtà fa subito pensare alla cultura dei videogame

---

<sup>1</sup> Alessandro Militi è nato nel 1971, vive a Roma. Attualmente lavora nel marketing di una Tv. *FUFFA*™ è il suo romanzo d'esordio.

mes che rappresenta una nuova forma dell'espressione e della comunicazione. Il videogioco ha delle caratteristiche di un qualsiasi gioco, il che implica la riproduzione di un determinato contesto culturale, estrapolato dal suo ambito ed applicato a contesti e situazioni che possono essere simulati oppure riprodotti in maniera meno fedele. Inoltre si svolge con partecipazione di uno o più giocatori che sono obbligati ad attenersi alle regole gestite automaticamente da un apparecchio elettronico che gli permette mediante vari tipi di comandi di comportarsi in un determinato modo che dipende dal tipo di gioco e può ad esempio simulare vari giochi sportivi oppure altri ideati appositamente. Lo schermo che viene utilizzato è quello di un televisore ordinario o quello di un monitor<sup>2</sup>. La storia del videogioco comincia negli anni '50 all'Università di Cambridge dove per la prima volta avviene la trasposizione del gioco tris<sup>3</sup> per computer. Anche se questo non viene poi considerato il vero e proprio videogioco giacché non viene sviluppato per intrattenimento ma per scopo scientifico. Le prove che seguono sfruttano la possibilità di simulare ad esempio un incontro di tennis per spiegare alcune leggi fisiche come avviene nel 1958 grazie al fisico Willy Higinbotham<sup>4</sup> del Brookhaven National Laboratory. Il primo vero videogioco nasce nel 1962 al Massachusetts Institute of Technology e si chiama « Spacewar ». Il primo uomo invece che concepisce l'idea di videogiocare, nel senso che oggi noi conosciamo è un inventore americano Ralph Baer<sup>5</sup>. Il concetto di un giocatore, un gioco, un televisore, ed una scatola ad essa collegata in cui inserire i videogiochi è suo. Videogiochi degli anni '70 erano certo meno sofisticati di quelli di oggi, dotati di una console con video in bianco e nero ed allestiti nei locali pubblici.

Dalla nascita fino ad oggi i videogiochi sono soggetti ad una continua evoluzione, diversificandosi genericamente, con meccaniche del gioco di-

---

<sup>2</sup> Per la definizione del videogioco si veda: ZINGARELLI, N., 2007, e pure si consulti: MADONALDO, T., 2007.

<sup>3</sup> Il tris (noto anche come 'filetto, crocetta e pallino', 'cerchi e croci' o, nel mondo anglosassone, 'tic-tac-toe', in polacco chiamato 'kółko i krzyżyk') è un popolarissimo e semplicissimo gioco di carta e matita. Si gioca su una griglia quadrata di 3×3 caselle. A turno, i giocatori scelgono una cella vuota e vi disegnano il proprio simbolo (di solito un giocatore ha come simbolo una « X » e l'altro un cerchio). Vince il giocatore che riesce a disporre tre dei propri simboli in linea retta orizzontale, verticale o diagonale. Se la griglia viene riempita senza che nessuno dei giocatori sia riuscito a completare una linea retta di tre simboli, il gioco finisce in parità.

<sup>4</sup> Per approfondimento sulla storia e sui dettagli del gioco chiamato « Tennis for Two » si veda il sito <http://www.pong-story.com/1958.htm>.

<sup>5</sup> Ralph H. Baer nato in Germania nel 1922, inventore che ha contribuito in modo notevole allo sviluppo dei videogiochi. Nel 2006 ha ricevuto il premio National Medal of Technology per inventare una console domestica per videogiochi. Per approfondimento o contatto si veda il suo sito: <http://www.ralphbaer.com/>.

verse, che richiedono diverse abilità del giocatore. I principali gruppi nei quali si possono dividere i videogiochi sono due: simulativo o « arcade ». Un gioco simulativo si basa sulla simulazione delle regole del mondo reale, e può rappresentare ad esempio una battaglia di guerra, una partita di calcio. Il gioco « arcade » invece è l'opposto del gioco simulativo. I generi più comuni dei videogiochi sono quelli di avventura, di azione, tipo quiz, rompicapo, videogioco di ruolo o di simulazione, sportivo, strategico, musicale.

Il videogioco, oltre ad essere un semplice passatempo è diventato un nuovo fenomeno culturale di massa, paragonabile al cinema ed alla televisione nel momento della loro massima espansione. Visto che è indiscutibile l'interdipendenza tra i videogiochi, il cinema e la televisione giacché molti film sono diventati i videogiochi e viceversa, non stupisce neanche il fatto che anche la letteratura venga « contaminata » da questo diffusissimo oggi mezzo di rappresentazione. Gli scrittori di successo come ad esempio Paulo Coelho<sup>6</sup> sono diventati autori dei videogiochi che considerano « strumento narrativo particolare » (ASSANTE, E., 1998), alcuni tipi dei videogame come quelli d'avventura sono considerati concettualmente legati ai libri, più degli altri. Inizialmente il rapporto tra romanzo e videogioco è stato abbastanza diretto e semplice. I creatori dei videogiochi trattavano i romanzi, specie grandi racconti, di fantascienza, polizieschi, fantastici o d'avventura come un'immensa fonte di temi e argomenti. Così grazie allo strumento elettronico il romanzo veniva adattato e trasposto in videogioco. Poi gli scrittori che col tempo acquistavano capacità di lavorare con il computer e pure appassionandosi ai videogiochi, conoscendo le possibilità che offre il software, hanno capito come questo mezzo permette non solo una diversa prospettiva di raccontare ma che il racconto videoludico allarga i confini del racconto ordinario.

La storia dei videogiochi<sup>7</sup> sottolinea alcuni importanti passi avvenuti grazie a questa forma di comunicazione come la trasformazione dello spettatore passivo in un giocatore attivo in grado di cambiare la propria vita all'interno del gioco, l'introduzione della terza dimensione con stupefacenti effetti visivi il che permette di simulare in modo preciso il mondo reale, l'introduzione di una dimensione emotiva consentendo ai giocatori di creare dei legami reali, compreso il matrimonio, attraverso un gioco virtuale che li aiuta a fuggire da un mondo dominato da violenza e terrore.

---

<sup>6</sup> Per l'approfondimento si rinvia all'articolo di Ernesto Assante: « Paulo Coelho e Tom Clancy dal bestseller ai videogiochi » su *La Repubblica* del 15 agosto 1998.

<sup>7</sup> Per l'approfondimento si rinvia a: *Storia del videogame*, un documentario in 5 puntate a partire dal 18 marzo 2007 su Discovery Channel.

Il fenomeno della realtà virtuale ha aperto il discorso sul rapporto reale/virtuale e su come definire in queste nuove condizioni il concetto della realtà. Il videogioco simulando in alcune sue forme la realtà diventa mimetico in quanto capace di riprodurre fedelmente spazio, persone, contesti culturali. Paul RICOEUR nella trilogia *Tempo e racconto* (1983) concepisce mimesi come operazione, definendola come attività mimetica, insistendo sull'intelligenza mimetica, perché costruire vuol dire far nascere l'universale dal singolare. Sia Northrop FRYE in *Anatomia della critica* (1996) che Paul Ricoeur sottolineano che la mimesi è collegamento col mondo. Secondo RICOEUR « il racconto è il nostro modo di vivere il mondo, rappresenta la nostra conoscenza pratica del mondo, dà forma alla successione degli eventi, così che il tempo diventi tempo umano, non è più copia statica, ma un'attività cognitiva, esperienza del tempo » (1983), sottolineando che si tratta del carattere di « sintesi, praxis dinamica che invece di imitare, produce ciò che rappresenta e incrementa il senso comune » (RICOEUR, P., 1983). La mimesi dunque viene rimessa in relazione con il mondo, capita come una particolare forma di conoscenza del mondo umano che include il tempo di riconoscimento. I concetti di imitazione e di finzione si uniscono nella tesi di Cesare SEGRE che li definisce in rapporto reciproco e imprescindibile l'uno dall'altro per cui « ricorrere alla finzione è allargare per un momento lo spazio del reale, muovere i nostri passi in zone normalmente vietate » (1985). Oltre ciò Segre sostiene che « uscendo dalla realtà, la finzione rende più raffinata e sensibile la nostra percezione del reale, corrobora le nostre facoltà critiche, rivela, attraverso il paradosso, forze e motivazioni. Tanto più che la realtà da cui si esce può esser proprio interpretata dall'irrealtà in cui si entra » (SEGRE, C., 1985). Così le esigenze che si pone al testo letterario della narrativa non sono quelle di un grado di verità assoluta cioè di aderenza al reale, maggiore ma di « mantenere in un sistema coerente di rapporti tra possibile e impossibile, [...] presentare gli elementi impossibili in una logica narrativa che possa essere assunta come valida entro un sistema dato, [...] in base alle regole di coerenza » (SEGRE, C., 1985).

« Virtuale e realtà appartengono a quella categoria di espressioni che, per la loro ambiguità di fondo, hanno creato, e continuano a creare, malintesi di ogni genere » (MADONALDO, T., 2007). Basti ricordare che il videogioco si basa sulla realtà virtuale, che agli inizi veniva definita come « spazio tridimensionale, generato o modellato al computer, in cui un soggetto, munito di protesi ottico-tattilo-auditive, poteva "entrare" esplorandolo dall'interno » (MADONALDO, T., 2007). Tomas Madonaldo nel suo saggio *Reale e virtuale* denuncia una tendenza a valutare la realtà virtuale non come dispositivo tecnico con rilevanti possibilità conoscitive e comunicative ma soprattutto come parte di una « catena probatoria » destina-

ta a dimostrare che da un lato il mondo reale è un'illusione dall'altro che solo il mondo illusorio, appunto virtuale è reale, e che la realtà virtuale, convenzionalmente chiamata così, viene presa alla lettera, e diventa anche l'oggetto di dibattito filosofico. Questo rapporto tra reale e virtuale è anche importante per il suo contributo terminologico. La nozione della realtà virtuale viene spesso sostituita per maggior chiarezza e per evitare dei fraintendimenti con « sistema di ambiente virtuale » e « sistema della realtà aumentata » che insieme cosituiscono « sistema di ambienti sintetici »<sup>8</sup>. Madonaldo sostiene la definizione del virtuale come illusorio il che è carico di conseguenze, giacché nell'inglese colloquiale « virtual » ossia « being in fact, acting as, what is described but non accepted openly or in name as such » (*Oxford Advanced Learners Dictionary of Current English*, 1998) significa « effettivo, vero e proprio », ma invece nelle terminologie specialistiche sia in italiano come in inglese « virtual » coglie il senso di apparente, di illusorio, come in filosofia, dove virtuale significa potenziale, in termodinamica dove esiste una nozione dell'entropia virtuale, in ottica come immagine virtuale, in meccanica — lavoro virtuale, in informatica – memoria virtuale, macchina virtuale, anche in e-learning dove gli studenti formano classi virtuali.

D'altro canto però la capacità di immaginare, raffigurare, produrre mondi illusori è altrettanto distintiva per la specie umana come la capacità di seguire, copiare, riprodurre fedelmente. Il mondo simbolico svolge un ruolo di mediazione tra l'uomo e il mondo reale, dando così via alla rappresentazione creativa che fornisce la nostra versione del mondo reale. Ian Hacking nel suo saggio *Conoscere e sperimentare* ribadisce che « gli esseri umani sono rappresentatori. Non homo faber, ma homo depictor » (HACKING, I., 1987). Basta pensare alla storia della rappresentazione visiva della specie umana con l'esempio più evidente delle Grotte di Altamira<sup>9</sup> che inoltre è illuminante sotto l'aspetto dei mezzi tecnici usati per eseguire le pitture. In ogni momento storico l'uomo ha prodotto dunque la sua specie della realtà virtuale, rispondendo così alla necessità di averla.

Oggi si conoscono diverse aree dell'applicazione della realtà virtuale che spazia dall'intrattenimento, come videogiochi appunto, abbracciando l'animazione televisiva, il campo militare dove viene sfruttata per armamenti e varie tecnologie, ricerca scientifica, specie biologia molecolare,

---

<sup>8</sup> La definizione della realtà virtuale proposta nel rapporto conclusivo del Committee on Virtual Reality. Research and Development degli Stati Uniti intitolato *Virtual Reality. Scientific and Tehnological Challenges*.

<sup>9</sup> Grotte di Altamira sono delle caverne famose per le pitture rupestri del Paleolitico superiore raffiguranti mammiferi selvatici e mani umane. Si trovano in Spagna, nei pressi di Santillana del Mar in Cantabria, 30 chilometri ad ovest di Santander. Queste grotte sono state incluse tra i patrimoni dell'umanità dell'UNESCO.

biomedicina, astrofisica, astronomia, astronautica, poi anche modellistica progettuale, telelavoro e teledidattica. Il costruito del virtuale non è dunque una novità. Ci si può chiedere se esista la differenza di percezione tra un oggetto reale e un oggetto virtuale di elevata fedeltà. Un oggetto virtuale può essere più o ugualmente affidabile alla percezione in certe condizioni ma la differenza sta nell'uso corrente del mondo, che è più persuasivo per l'uomo, inoltre gli elementi con cui viene costruito il virtuale non sono gli stessi con cui si costruisce il reale. La realtà virtuale è soggetta alla limitazione del tempo, infatti ci si immerge, ma dopo un determinato tempo si riemerge, perché non esiste la virtualità capace di penetrare la vita di tutti noi per tutto il tempo.

Anche *FUFFA*<sup>TM</sup> è un videogioco condotto dal protagonista, ma è anche un esercizio interattivo con il lettore. Il nome del gioco fa ricorso alla voce dialettale milanese che significa discorso vuoto, inutile, descrive una merce scadente, oppure viene usata per dire imbroglio, inganno<sup>10</sup>. La parola è significativa in quanto attira l'attenzione a quello che non è reale, ma potenziale, con accezione di inganno, falsità. Il romanzo-videogioco è dunque una simulazione della realtà in cui il protagonista attraverso diversi comportamenti e azioni acquista i punteggi, raggiungendo i propri obiettivi, elimina nemici, realizza gli scopi che si era prefissato, a volte perde per continuare. Il gioco è chiaramente soggetto ai limiti temporali. Comincia alle 9.48 del 1 luglio e finisce il 2 di settembre. Inoltre c'è una netta ripartizione in giorni attraverso una specie di diario che ha funzione aggiuntiva in questo gioco.

Sarebbe interessante menzionare già all'inizio come sia facile riconoscere nel testo la diversità dei caratteri tipografici: classici per la maggior parte del testo, in grossetto per i comandi del videogioco. Anche la divisione in quadri che sono dieci avviene con le scritte in grossetto con l'uso delle maiuscole. Inoltre, per introdurre i quadri si scelgono le pagine in nero che assomigliano lo schermo di un monitor spento.

Il gioco è di tipo simulativo, che oltre a riportare il grado di autenticità dello spazio, si serve delle espressioni che ci fanno pensare alla situazione reale. Il protagonista « ha una vita sola » ma più possibilità di condurla. Infatti « può seguire il sentiero principale » oppure « le vie secondarie » ed a lui appartiene la scelta. Oltre al protagonista ci sono altre persone nel gioco e ci sembra di « trovarsi di fronte a una persona » per quanto è veritiera la loro partecipazione nella vita del protagonista.

La strategia del gioco consiste nel conquistare il maggior numero di donne che rappresentano tipi umani diversi, inducendo poi il protagonista ad uno stato emotivo diverso. Il gioco prosegue gradualmente il che

---

<sup>10</sup> Per la definizione si consulti: ZINGARELLI, N., 2007, voce: *fuffa*.

viene espresso attraverso ventidue livelli. La posta in gioco è alta, giacché subendo diverse fluttuazioni sentimentali il protagonista alla fine s'innamora e muore nel senso del gioco, perché non vorrà più continuare con le conquiste. Le donne che Matteo riesce a sedurre sono Valentina, Miss S, Sveva, Veronica, Francesca P, Ilaria Martini, Cristiana D'Ussaro, Clara, Flaminia e Giulia che sono « obiettivi del gioco » e i rapporti erotici ma anche sociali e sentimentali con loro rappresentano il sentiero principale del gioco di Matteo. Inoltre non essendo questa una sola occupazione del ragazzo, viene esposta la sua vita sociale e lavorativa ambientata a Roma contemporanea.

Attraverso la descrizione dello spazio, degli elementi di cultura materiale, delle professioni degli amici di Matteo si acquista una crescente sicurezza di una perfetta simulazione della realtà virtuale nel gioco. Per chi conosce la città di Roma è come passeggiare per le vie, entrare nei negozi, prendere un caffè al bar. Vanno nominate le vie come via Flaminia, via Cassia, ponti come Ponte Milvio, quartieri: Eur, Parioli, piazze come Piazza di Spagna, luoghi e monumenti della capitale come la Trinità dei Monti, il Pincio, la Villa Borghese, il Lungotevere, il Pantheon, ma in più, il modo di menzionare questi posti è tale da trasmettere questa particolare e speciale caratteristica della città di Roma in cui convivono la storia e la modernità uno accanto all'altra. Non si ha dunque una descrizione da turista incantato, oppure da guida modello che sicuramente sarebbero più informative, colme di dati e informazioni, ma si ha subito impressione di trovarsi là, in mezzo alla gente, accanto al protagonista. Attraverso qualche parola detta tra le righe si riconoscono le caratteristiche di questi posti; « lusso » e « chic » descrivono un ristorante di Parioli, uno dei più eleganti quartieri di Roma, l'abitazione a Collina Fleming, che è nel Roma Nord significa lo status economico e sociale del protagonista, un chiosco sul Ponte Milvio sulle sponde del Tevere con tavolini e sedie di ferro dove si soleva bere delle grattachecche allude alla tradizionale bevanda italiana, e all'abitudine di uscire per socializzare, di sedersi ai tavolini, di osservare la gente, parlare. Il Ponte Sisto descrive la topografia di Roma, trovandosi vicino a Trastevere, « il traffico immenso di via Cassia » svela quanto frenetica sia la vita della capitale.

Paradossalmente dunque questa mancanza di dettagli accresce le possibilità di immersione nel quadro della realtà di cui uno si sente subito parte integrale, un solo aggettivo può sostituire tutto quello che si sa su un determinato luogo estraendo ed aumentando la caratteristica più cospicua di esso.

Sarebbe fondamentale annotare anche i numerosi elementi di cultura materiale e non materiale presenti nel romanzo. Vi troviamo prima di tutto le invenzioni tecniche e tecnologiche di uso personale. Il telefonino



è un oggetto con cui il protagonista non si separa mai, che « vibra e squilla » e grazie al quale manda i messaggini anche per lusingare le donne. Il pc dotato di internet è ormai un equipaggio standard del suo appartamento e del suo posto di lavoro, manda e riceve le mail personali e quelle dei clienti. Il videogioco a cui gioca è possibile grazie ad un apposito dispositivo elettronico. La musica, che rappresenta una grande passione di Matteo, lo accompagna ovunque grazie al modernissimo iPod che gli serve anche mentre viaggia. Ascolta la musica a casa, in macchina, suona la chitarra, possiede il televisore a cristalli liquidi. La macchina e l'aereo gli servono da mezzo di trasporto quotidiano. L'ambiente di Matteo è dunque high tech, moderno, oggetto di culto per alcuni, motivo di disprezzo, spesso colpevolizzato dagli altri. I negozi che frequenta Matteo e i suoi amici sono ad esempio la Diesel store, un elegante negozio di abbigliamento, i ristoranti, i bar con i tavoli di ferro sul Lungotevere sono luoghi di ritrovo di persone che formano determinati gruppi sociali. Vi si incontrano per bere un cocktail, per mangiare i tipici piatti italiani anche se a casa spesso mangiano anche cibi spazzatura come « Quattro Salti in Padella Findus », uno dei piatti più pubblicizzati alla tv italiana, di un marchio molto conosciuto e popolare.

Le professioni di Matteo e dei suoi amici sono: l'imprenditore, il consulente in una multinazionale, il dirigente marketing della Demon Italia, che sono delle professioni emergenti che rispondono alla domanda del mercato testimoniando allo stesso tempo il livello dello sviluppo tecnologico della società di oggi. Inoltre viene anche menzionata la professione di velina, una giovane valletta televisiva che si esibisce nel corso di una trasmissione televisiva, pure questa una professione di origine recente.

Il giocatore della FUFFA™ dunque non viene privato di nessun oggetto che potrebbe aver possibilità di usare nel mondo reale. Ha a disposizione tutto quello che gli serve. Il quadro sociale che emerge dalla descrizione è di una generazione dei giovani professionisti, economicamente soddisfatti, il che fa subito pensare ad una opposizione rispetto ad un altro ceto emergente, la generazione di mille euro<sup>11</sup>, che si concretizza nei dipendenti precari, con la busta paga di circa mille euro al mese, il che non permette loro di condurre una vita decente nonostante che siano ben istruiti e che abbiano anche dei valori grazie ai quali riescono comunque ad andare avanti senza soddisfazione economica. Matteo invece produce fuffa, che è un bluff, organizza, inventa, parla, ma non si capisce nemmeno quale sia il reale oggetto del suo lavoro. I valori non sembra di averli

---

<sup>11</sup> Per l'approfondimento sulla generazione mille euro si rinvia a: INCORVAIA, A., RIMASSA, A., 2006, si veda pure l'articolo sull'*Espresso* « Generazione mille euro » di Paola Pilati, scaricabile anche sull'indirizzo: <http://espresso.repubblica.it/dettaglio-archivio/1291023&m2s=e>.

molti, non ha dubbi di natura morale, ne domande sul campo professionale. Non mostra certo di avere rispetto per il proprio direttore che per lui è « una merda », che non vale niente perché non ha idee, è poco creativo, non sa comunicare e inoltre è un raccomandato, spende soldi ma non fa niente di utile.

Conducendo una vita al di sopra della media nazionale, Matteo può permettersi una vacanza mordi e fuggi a Formentera, la meta preferita delle vacanze chic dei personaggi pubblici, una gita a Siena o un volo a Milano sono per lui a portata di mano. Osservando il gioco del protagonista si vede però che lui non solo cerca di guadagnare i punti nel gioco ma combatte anche contro se stesso. Il gioco che conduce esige da lui determinate caratteristiche come indifferenza sentimentale, mancanza di empatia e di ogni coinvolgimento emotivo, che lui però non sa tenere sotto controllo.

Il testo è intrecciato dei ricordi. La definizione linguistica di « ricordo » mette a fuoco « la memoria di persone, cose, fatti o eventi trascorsi che permane nella mente, il richiamo alla mente di questi elementi oppure ciò che serve a fare ricordare qualcuno o qualcosa o a rinnovarne la memoria » (ZINGARELLI, N., 2007).

Il ricordo occupa un posto particolare anche nella letteratura. Per Giacomo Leopardi il ricordo prende forma di una riflessione storico-culturale di un'immensa profondità umana (LEOPARDI, G., 1997). Basti pensare poi agli scrittori delle memorie, dei *mémoires*, il genere che, a distanza del tempo narra i fatti vissuti, e che era conosciuto già nell'antichità da Senofonte e Cesare<sup>12</sup>. Le memorie sono un valido documento personale per i sociologi, giacché costituiscono un'espressione di coscienza sociale, presentano aspettative, valori, modi di capire e valorizzare il mondo caratteristici per determinati ambienti. Anche Matteo quando ricorda il passato che comprende i ricordi d'infanzia, i sentimenti per la sua ex fidanzata, perde i punti nel gioco, si distrae.

Il modo in cui il gioco scopre i due lati della figura del giocatore che da una parte vuole vincere, dall'altra però non sa evitare, respingere e annientare i ricordi che lo avvolgono, non sa mascherare il disprezzo per alcuni fatti e il fascino per gli altri, avvicina lo spazio virtuale alla realtà che conosciamo.

Inoltre come avevo già accennato il videogioco è un'attività interattiva, il che nel caso del romanzo di Militi viene allargato al lettore. Infatti lo scrittore ha creato appositamente il sito internet con l'omonimo titolo FUFFA™ visitabile sull'indirizzo: <http://www.fuffa.eu> che non è solo la pubblicità del libro e mezzo di comunicazione con il pubblico attraverso il

---

<sup>12</sup> Per la definizione del genere dei ricordi si consulti: GŁOWIŃSKI, M., KOSTKIEWICZOWA, T., OKOPIEŃ-SŁAWIŃSKA, A., SŁAWIŃSKI, J., 2000.

blog, ma anche uno spazio dove si trovano delle informazioni aggiuntive sul contenuto del romanzo.

Infatti l'autore vi ha messo IL MANIFESTO FUFFA™ pubblicato il 24 aprile 2007 in cui si esprime palesemente «Contro le corporazioni, gli albi professionali, il protezionismo, il nepotismo, il clientelismo» invece per « la meritocrazia nuda e cruda », dove inoltre postula « mettere alla prova le competenze, sconfiggere la mafia dei circoli chiusi, siano essi partitici o familiari », chiamando *fuffa* « una resistenza attiva, metafora, azione simbolica, stimolo agli individui, che vuole spazio, felicità e potere. Ma solo perché se lo merita ».

Il videogioco di Matteo può essere anche capito come exemplum di quel frammento della realtà che si vede in giro che però non viene valutato positivamente. Paradossalmente il romanzo che è un gioco agisce da stimolo di come ribellarsi contro le regole del gioco. In questo non bisogna essere per forza un ludologo per capirlo. Inoltre il sito internet dedicato al romanzo *FUFFA*™ usa dei filmati e dei clip, sfruttando il sito youtube.com il più popolare sito dove si possono mettere i video amatoriali, che insieme al blog rinviano dal testo letterario ad altri mezzi di comunicazione moderni, legando così la narrazione con l'immagine, il movimento, la conversazione interattiva in tempo reale, che potrebbero allargare lo spazio del testo attraverso alla possibilità di dare vita ad una interconnessione di più persone fra loro comunicanti. Grazie a questa scelta il testo letterario viene catapultato ad un altro livello di comunicazione, livello digitale, dove può essere anche scaricato e dove dà origine al dialogo col pubblico. Inoltre possiamo osservare nel romanzo il modo in cui il linguaggio del testo viene adattato alla realtà del gioco. Oltre ai comandi, troviamo nel testo le parole di origine inglese, del registro informatico: *press the button, stop, game over, download*, il che significa anche che l'informazione videoludica viene raccontata con linguaggio adeguato il che accresce l'autenticità della rappresentazione. Il testo procede per quadri, la quale caratteristica è anche una contaminazione dal mondo dell'informatica dei giochi, che sottolinea l'identità multipla dei giocatori, la quantità dei livelli e delle piattaforme del gioco, la poliedricità di forme e strutture e la versatilità dei giocatori, ma anche palesa e afferma la frammentazione, la velocità, e il modo schizofrenico di percepire la realtà dal giocatore. Infatti ogni quadro è come un racconto, un frammento di vita, « un bagliore di luce », che induce ai pensieri e valutazioni approssimative, rapide, brusche, che fa pensare per scorciatoie, non sviluppa troppo l'argomento, stimola, fa da spunto senza dettagliata spiegazione però, spinge alla reazione in due secondi, prima che sia troppo tardi e si finisca con perdere i punti.

La scelta di introdurre nel testo letterario una struttura di videogioco di simulazione serve a mostrare gli schemi e le regole della vita di una tec-

nogenerazione che per sopravvivere sceglie di giocare, accettando le regole, che però non sente proprie, ma piuttosto temporanee come in un videogioco. Infatti è una voce che si ribella contro questi schemi che trova troppo rigidi, ingiusti, deludenti sotto l'aspetto morale. Lo spazio del videogioco e lo spazio reale sono nel testo intrecciati e sembrano inseparabili, li divide però una netta limitazione temporale nel caso del videogioco che finisce, da cui si può uscire. Inoltre nel videogioco c'è la possibilità di prendere extra time, tornare indietro per cambiare, che non esiste nella vita reale di opportunità perse. Ci sono anche degli elementi che non sembrano appartenere alla realtà virtuale, come già menzionato ricordo. Questo significa che il videogioco elimina, toglie ed evita i moti dell'anima, che Matteo però non sa cancellare nella vita reale. Anche conoscendo le regole del gioco l'uomo non riesce sempre adeguarsi, perché la vita prende il suo corso.

Il messaggio del romanzo, nonostante che la realtà virtuale che racconta sembri priva di valori, spogliata dall'umanità, dalla pietà, dall'amore vero, è positivo giacché serve da esempio che mostra una potenziale realtà, probabile e veritiera, che però è soltanto una di tante, e la scelta spetta all'uomo. La scelta dell'autore di raccontare una storia per mezzo di un videogioco apre anche un discorso sull'identità dell'uomo nel mondo di oggi che vivendo in un'epoca dei turbamenti, della precarietà di tutto, anche dell'identità persa e spezzata, cerca comunque di sopravvivere, usando diversi trucchi, difendendo il proprio equilibrio psichico. L'uomo dunque si rifugia nel disimpegno emotivo, nelle situazioni estreme, nel vittimismo o nell'impotenza affettiva, nel sofisticato gioco di simulazione rifiutando tutto quello che è duraturo, implica delle radici e il senso dell'appartenenza. Zygmunt Bauman nel suo saggio sull'identità spiega un nuovo concetto di « identità-puzzle » che considera frutto della globalizzazione del mondo odierno, in cui il processo della formazione dell'identità dell'uomo è guidata dal passaggio dalla fase « solida » alla fase « fluida » della modernità. La fluidità significa l'incapacità di mantenere a lungo una forma, la necessità di essere preparati a ogni eventualità, di cambiare, mutare spesso, giacché le autorità rispettate oggi, sono disprezzate domani, e la società non è più ritenuta rigida, in grado di valutare, giudicare degli errori umani in modo intransigente. Secondo Bauman:

« La potenza della società e il suo potere sugli individui risiede oggi, in effetti [...] nella sua evasività, versatilità e volatilità, nella disorientante imprevedibilità delle sue mosse, nell'abilità alla Houdini con cui fugge dalla più difficile delle gabbie, e nella destrezza con cui sfida le aspettative e si sottrae alle sue promesse, apertamente pronunciate o abilmente lasciate intendere. La strategia giusta per affrontare un giocatore così sfuggente ed evasivo è batterlo al suo stesso gioco... Don Giovanni può essere definito un inventore e un pioniere di questa strategia. Il segreto delle con-

quiste del Don Giovanni di Molière consiste nel cambiamento incessante. Il segreto delle conquiste del Don Giovanni di Mozart era il suo dono di finire rapidamente e ripartire da un altro inizio: Don Giovanni era in uno stato di perpetua autocreazione. Secondo la visione di Ortega y Gasset, Don Giovanni era un'autentica incarnazione della vitalità del vivere spontaneo e ciò faceva di lui la prima manifestazione del fondamentale disagio, delle umane inquietudini e ansietà degli uomini moderni. [...] La strategia del *carpe diem* è una risposta a un mondo svuotato di valori che pretende di essere duraturo. [...] Un'identità saldamente inchiodata e solidamente costruita, sarebbe un fardello, un vincolo, una limitazione alla libertà di scegliere. *Inflessibilità* è una condizione continuamente biasimata, ridicolizzata o condannata da quasi tutte le vere o presunte autorità dei nostri giorni (mezzi di comunicazione, esperti di problemi umani e leader politici) » (BAUMAN, Z., 2006).

Il videogioco di Matteo va d'accordo con questa tesi in maniera perfetta. Infatti Matteo cerca di evitare in tutti i modi ogni legame duraturo con le donne, per evitare alcun progetto di fedeltà per sempre. Non si sottrae però ai legami d'amicizia, che vediamo anche rappresentata in modo diverso, che regge sui messaggini piuttosto che sulle lunghe conversazioni. Grazie alla scelta dello scrittore di introdurre nel romanzo un videogioco si ha l'opportunità di capire che cosa rappresenti infatti questa tecnica che evidentemente non significa solo il modo di divertirsi. Oltre all'alludere « all'imperialismo dell'immagine » (FULCHIGNONI, E., 1964) della nostra società il videogioco di Matteo è un costume per raccontare la società delle persone private della loro identità costruita su basi solide. Invece, come in un gioco, uno può avere molte identità, che dipendono dal livello del gioco, dal sentiero che un giocatore sceglie, da come procede. Tutto con lo svolgimento in pochi secondi, in cui bisogna decidere quale bottone premere per rimanere in gioco, per non perdere. Matteo ci sa fare, procede con destrezza, ma in un momento la vita vera prende il suo corso e il gioco finisce. GAME OVER.

## Bibliografia

- ANDREOLI, Vittorino, 2007 : *La vita digitale*. Milano, Rizzoli.  
ASSANTE, Ernesto, 1998 : « Paulo Coelho e Tom Clancy dal bestseller ai videogiochi ». *La Repubblica*, 15 agosto.  
AUGÉ, Marc, 2000 : *Il senso degli altri. Attualità dell'antropologia*. Torino, Bollati Boringhieri.  
BAUMAN, Zygmunt, 1999 : *La società dell'incertezza*. Bologna, Mulino.

- BAUMAN, Zygmunt, 2006 : *Intervista sull'identità*. Roma—Bari, Laterza.
- BITTANTI, Matteo, 2002 : *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*. Milano, Unicopli.
- FRYE, Northrop, 1996 : *Anatomia della critica*. Torino, Einaudi.
- FULCHIGNONI, Enrico, 1964 : *La moderna civiltà dell'immagine*. Roma, Armando.
- GŁOWIŃSKI, Michał, KOSTKIEWICZOWA, Teresa, OKOPIEŃ-SŁAWIŃSKA, Aleksandra, SŁAWIŃSKI, Janusz, 2000 : *Słownik terminów literackich*. Kraków, Ossolineum.
- HACKING, Ian, 1987 : *Conoscere e sperimentare*. Roma—Bari, Laterza.
- HORNBY, A.S., 1980 : *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. London, Oxford University Press.
- INCORVAIA, Antonio, RIMASSA, Alessandro, 2006 : *Generazione mille euro*. Milano, Rizzoli.
- JOHNSON, Steven, 2005 : *Everything bad is good for you: How today's popular culture is actually making us smarter*. London, Riverhead-Penguin Group.
- LASCH, Christopher, 2004 : *L'io minimo. La mentalità della sopravvivenza in un'epoca di turbamenti*. Milano, Feltrinelli.
- MADONALDO, Tomas, 2007 : *Reale e virtuale*. Milano, Feltrinelli.
- MILITI, Alessandro, 2007 : *FUFFA™*. Milano, Baldini Castoldi Dalai.
- RICOEUR, Paul, 1983 : *Temps et récit*. T. 1. Paris, Seuil.
- SEGRE, Cesare, 1985 : *Avviamento all'analisi del testo letterario*. Torino, Einaudi.
- ZINGARELLI, Nicola, 2007 : *Vocabolario della lingua italiana su CD-ROM*. Bologna, Zanichelli.

## Documentari

*La storia del videogame*. Una serie televisiva su Discovery Channel a partire dal 18.03.2007.

## Pagine web

<http://www.ludologica.com/>

<http://www.ralphbaer.com/>

<http://espresso.repubblica.it/dettaglio-archivio/1291023&m2s=e>.

<http://www.gamersquarter.com/tennisfortwo/>

<http://www.fuffa.eu/>