

## INTRODUZIONE

*di Alberto Abruzzese*

*1.*

Alcuni leggeranno queste pagine con il gusto degli amatori e degli esperti o dei neofiti e dei curiosi: con la stessa divertita immaginazione del loro autore. Altri le leggeranno per informarsi su un fenomeno di moda, su un nuovo mercato della cultura di massa, una forma di intrattenimento che sottrae sempre più risorse – mezzi e pubblici (e anche pubblicità) – agli spettacoli collettivi tradizionali, riassorbendone, pur dentro le relazioni locali e personalizzate del “giocatore”, gli immaginari, le figure e i ritmi espressivi dello “spettatore”: dal rock al viaggio, dal cinema allo sport, dai generi della fiction all’informazione, dalle arti alla tv, dalla guerra alla pace, dalla pornografia alla salute. Tanti esercizi di creatività per chi li progetta e per chi li riproduce nel consumarli.

Potrei accontentarmi di dire che in queste pagine c’è da divertirsi e da imparare a divertirsi con le glorie – ma anche le macerie – dell’immaginario collettivo antico e moderno. Eppure, anche se a margine di un saggio intelligentemente divulgativo come questo, giustamente iro-

nico ed entusiasta al tempo stesso, il discorso sui videogame merita di farci riflettere. In gioco c'è una posta molto alta. Se non volete impensierirvi subito, saltate questa mia introduzione e godetevi la lettura delle pagine di Ciro Ascione. Sono già di per se stesse ricche di molte intuizioni, di molte chiavi interpretative. Ma se proprio volete insistere su quale sia la posta in gioco che vi si nasconde, alla fine potrete tornare qui da me.

Dico subito quello che penso: i videogiochi sono la nostra più avanzata frontiera e forse il nostro più affascinante futuro. La qual cosa significa che questo futuro noi già lo abitiamo, ci siamo dentro, ma dobbiamo ancora rendercene conto, esserne i protagonisti, i soggetti. Dobbiamo farne lo strumento dei nostri tanti conflitti, quelli individuali e quelli collettivi. Ma noi chi? E per ottenere cosa?

L'elettrificazione dei giochi manuali cominciò con il flipper, già ricco di circuiti reattivi tra immagini luminose, sollecitazioni acustiche e impulsi fisici. Sono passati molti anni e il flipper delle origini si è fuso in sofisticatissimi ordigni informatici. Sono la nostra lampada di Aladino. I videogiochi sono di tutti e per tutti (seppure con prezzi e accessi diversi): quelli che li inventano, programmano e vendono (facendoci un sacco di soldi); quelli che li “giocano” (evidentemente provando piacere nel farli propri, ma altrettanto probabilmente vivendoli in tanti modi diversi e diversamente interpretandone il senso e l'utilità); quelli che vorrebbero usarli e tuttavia non sanno come e perché; quelli, infine, che li rifiutano come fossero il male o quantomeno una colposa distrazione dal mondo. Dunque possono servire a tutti. E dunque non è in loro ma in noi la dif-

ferenza che può renderli strumenti di conflitto tra soggetti animati da diverse concezioni del mondo, diversi interessi, diversi bisogni, diversi obiettivi. Sei tu che ora mi stai leggendo e che ogni giorno, consapevolmente o inconsapevolmente, scegli da che parte stare, quale vita vivere, cosa ricordare e cosa dimenticare, chi avere per nemico e chi per amico. Scegli cosa agire o meglio scegli e sei scelto dai rapporti di potere in gioco.

Puoi assumere i videogiochi in perfetta linea con il quadro di saperi e di credenze che dividono lo spazio del tempo di lavoro da quello del tempo libero, lo spazio della politica da quello della vita quotidiana, lo spazio delle istituzioni culturali da quello del mercato, e la razionalità sociale dai linguaggi emotivi del corpo. Oppure puoi assumere i videogiochi per spezzare tutti questi confini e ridefinire così il senso e la direzione delle tue relazioni con l'altro e con le cose; il valore dei tuoi conflitti, della tua differenza, del tuo modo di abitare il mondo, cioè di costruirlo.

Di fronte abbiamo un vasto territorio di grandi rivoluzioni tecnologiche (il transito dalle macchine della civiltà industriale a quelle della civiltà informatica) e di rivoluzioni sociali (il transito dalle identità collettive della società di massa e dai modelli organizzativi del fordismo, come quelli dell'automobile e della serialità televisiva, alle identità personali e locali della società post-industriale, ai modelli post-fordisti, come quelli delle reti): puoi decidere che queste rivoluzioni debbano restare sotto il dominio di chi le ha prodotte o quantomeno le ha dovute produrre, ma puoi anche decidere che esse debbano essere sfruttate in direzione opposta alle forme di potere che non condivide. Puoi sentirti un

poliziotto o puoi sentirti un hacker, un poliziotto e insieme un hacker, una volta un poliziotto e un'altra volta un hacker.

Puoi quindi spingerti a negoziare il significato dei videogame in una dimensione critica, trasgressiva, effettivamente innovativa, solo a patto di essere profondamente stanco e scontento dell'identità, dei valori e delle azioni sociali che il nostro sistema politico-culturale ci ha storicamente dato e che viviamo come fosse la nostra natura (e la nostra prigione): sei un giovane che in queste pagine sta cercando la conferma o la spiegazione di una forma di intrattenimento ludico, estetico, sociale, etico sempre più diversa da quelle dell'industria culturale tradizionale (cinema, tv, ecc.); oppure sei un professionista – dell'industria, dell'impresa, della politica, della amministrazione pubblica, dell'informazione, della fiction, del marketing o della pubblicità – che, riconoscendo la rigidità cognitiva delle proprie routine, riesce a scorgere nei linguaggi dei videogame forme di sapere e di azione molto più efficaci per risolvere la crisi del proprio lavoro di fronte all'inattesa qualità dei mutamenti; oppure sei un insegnante della scuola o dell'università che finalmente ha capito quanto i suoi vecchi modelli di trasmissione e produzione intellettuale, fondati sulle culture della scrittura/lettura (libro o anche audiovisivo), non siano più in grado di funzionare, essendo diventati sempre più poveri di esperienza; oppure sei un artista che – consapevole dell'ormai invalicabile storia delle arti moderne, sempre più costrette a ripetersi e autocitarsi – vuole rimettere in campo le qualità simboliche dei rituali primitivi; oppure un cittadino che vuole uscire dai giochi di ruolo della sua tradizione, dalle mura

di una cittadinanza ormai troppo stretta, ed esercitare la mente e il corpo per creare nuovi ambienti in cui avventurarsi, nuovi racconti di cui essere il protagonista. E così via.

2.

“Sono solo macchinette”: questo sintetico e un po' sprezzante commento – forse ricalcato sul ritornello “sono solo canzonette” – me lo sono sentito dire da Massimo Cacciari, sindaco di Venezia, di cui si conosce la sensibilità intellettuale nei confronti dei grandi filosofi che hanno pensato la tecnica nel mondo occidentale, nel mondo a cui apparteniamo, voi che state leggendo e io che vi scrivo.

Dunque i videogame sono solo “macchinette” come dice Cacciari, credendo che non si tratti di cose serie? Di cose troppo triviali per turbare il pensiero? Troppo evasive e intorbidate dallo spirito delle mode e dei consumi per riguardare il campo di osservazione dei “controllori” e “testimoni” della nostra società civile? Troppo elementari, barbare, infantili per attrarre leader d'opinione come l'eterno Furio Colombo? Troppo americane o giapponesi per toccare i sentimenti patri del progressismo di sinistra e di destra? Troppo marginali o troppo pericolose per le tradizioni democratiche della cittadinanza?

“Macchinette” lo sono certamente, ma a condizione di riconoscere in esse noi stessi, il nostro corpo: a condizione, quindi, di riconoscere nella loro natura di protesi, di artificio, la nostra stessa artificialità. Dunque il nostro operare nel mondo, il nostro esserci, il nostro abitare. Chi si intrattiene con i videogiochi rivela assai bene lo slittamento progressivo delle forme identitarie del Moderno verso luoghi di

appartenenza che non hanno più nulla a che vedere con i suoi vecchi territori geopolitici: sono luoghi che – distaccandosi dalla memoria planetaria e collettiva dei mass media – si accendono in rapide insorgenze di infiniti mondi possibili.

Videogame: il termine mette in cortocircuito molte e tra loro diverse qualità delle forme espressive antiche e moderne: la performance dei primitivi (*homo ludens*) e la video-sfera (*homo videns*) della società industriale di massa. Da un lato i linguaggi somatici del corpo che in ben circoscritte spaziatore cerimoniali ritualizzano le esperienze della nascita, della pubertà, della caccia, della guerra, dell'accoppiamento, della morte. Dall'altro lato i linguaggi immateriali che, emanati dal grande schermo del cinema e dal piccolo schermo della tv, hanno reso saturo l'ambiente delle nostre relazioni interpersonali e collettive, le sue spaziatore acustiche e visive.

Il “visibile”, a cui allude la video-sfera (così Régis Débray chiama i territori che Pierre Lévy definisce invece come “lo spazio delle merci”), si coniuga con l’“invisibile”, a cui alludono le movenze esperienziali e psicomotorie del corpo, del corpo che “gioca” dentro la sua stessa corporeità (del corpo che, ora, grazie all’intelligenza collettiva delle reti, del cyber-space, torna a vivere la dimensione nomadica tra interiorità ed exteriorità – si ricordino anche McLuhan e Meyrowitz – che fu nelle origini pre-tecnologiche del mondo vissuto). Il videogioco occupa due estremi: il territorio che Lévy definisce “terra” e che è “lo spazio del soma” e il territorio dei linguaggi digitali, l’avvento di tecnologie del virtuale. Il videogioco esibisce dunque in sé, nella sua forma d’uso, nella sua qualità di terri-

torio, di corpo-territorio, una netta cesura, un vuoto: vi è assente la matrice dell’Occidente, la linearità della storia, la mentalità moderna (*homo sapiens* contro *homo ludens*). I videogame non riguardano, infatti, la logo-sfera (il territorio che Lévy chiama “lo spazio del libro”). Questo è il motivo per il quale l’enfasi moderna con cui si tende a ragionare sulle innovazioni del computer che più si riferiscono al rapporto scrittura/lettura (negli ipertesti o in rete) tende a oscurare la controtendenza dei videogiochi in quanto strategie destinate a scomporre e non a ricomporre i paradigmi del sapere moderno, a vincerli e non a salvarli.

### 3.

Questo testo dunque è dedicato ai videogiochi: un oggetto di intrattenimento che molti si ostinano a ritenere futile o quantomeno infantile, periferico, evasivo. L’autore, per trattare questo attrezzo del Duemila, ha scelto uno stile piano e scorrevole, ma un lettore attento può riconoscervi la biografia di un giovane che ha raggiunto la sua maturità passando dalla forma cinema alla forma cyber-space (da un lato, ce ne accorgiamo per come sa raccontare le archetipiche narrazioni che soggiacciono al gioco di destrezza, alle sue simulazioni psicomotorie; dall’altro lato, per come ironizza sulla dimensione costrittiva dei linguaggi storici). Un netto passaggio dalle spaziatore dello schermo alle spaziatore del corpo. Si tratta di un transito epocale, di cui la cultura moderna – pur avendo in sé tutti gli elementi per intenderne il senso – non sta percependo la straordinaria importanza.

Ancora una volta il sapere istituzionale si rivela distratto da se stesso e incapace di capire cosa accade nel mondo dei

consumi: infatti questi “oggetti animati” appartengono alla nostra vita quotidiana, a quel territorio – al tempo stesso emergente e sommerso – in cui i mutamenti, le identità e i conflitti nascono dal basso, appunto animati da una strategia delle emozioni che i dispositivi della tradizione usano nella forma del controllo verticale e centralizzato. Il videogioco si attiva nei luoghi intermedi in cui si collocano gli oggetti di cui ci serviamo per vivere e comunicare. Cioè si colloca nello spazio collettivo della nostra persona: soddisfa i mercati di massa proprio perché soddisfa la sempre più forte dinamica di strategie di consumo personalizzate.

Il termine “videogame” ospita ormai una gamma sempre più sofisticata di pratiche ipertestuali e interattive in cui la qualità dei linguaggi digitali si manifesta in tutta la sua novità e potenza. Attraverso queste “macchinette” – questi luoghi di intrattenimento che si aprono dentro il territorio degli artifici moderni e, con sempre maggiore evidenza, nelle nuove spaziature delle reti telematiche – il nostro corpo vive le metamorfosi di un agire comunicativo sempre più sradicato: esce dai modelli sociali e culturali con cui le strategie espressive della civiltà di massa hanno costruito la realtà moderna, le forme dell’abitare a cui apparteniamo, ed entra in una pluralità di mondi virtuali talmente estesa e variegata da costituire un multiverso in continua e imprevedibile trasformazione; esce dalle icone dei simulacri collettivi, di cui il nostro immaginario si è nutrito trovando il suo più efficace territorio nelle forme generaliste della tv, ed entra nelle forme personalizzate delle identità post-moderne, anzi post-umane (secondo una definizione che appartiene non al lessico

sociologico della dimensione post-industriale bensì a quello post-estetico delle arti estreme, là dove si lavora sulla pelle e oltre la pelle, sin dentro le viscere).

Ma vediamo di capire il senso di queste parole. La sempre più vasta letteratura sulle meraviglie del computer ha il merito di fare propaganda alle innovazioni della cibernetica e quindi di offrire un sapere affermativo a quanti ne vogliono negoziare il significato per assumere posizioni di critica radicale delle forme espressive e dunque sociali della tradizione moderna. Tuttavia questa stessa letteratura ha anche il demerito non tanto di essere troppo ripetitiva, quanto piuttosto di non essere politica, capace cioè di parlare in nome di una nuova soggettività invece che di un nuovo prodotto del soggetto storico di sempre.

Ho detto che il testo di Ascione è divulgativo (e in effetti espone una serie di informazioni utili, di spiegazioni e di approssimazioni all’oggetto), ma non è esatto. Dentro vi si agita una vocazione antidivulgativa, che è quella virale. I videogiochi vengono individuati non come divertimento, ma come qualcosa di più del cinema e della tv, e cioè non come piacere dell’occhio ma come godimento del corpo (Sade, Bataille, Barthes).

È da qui che si deve partire, ri-partire: il soma che si territorializza e che torna a creare il proprio ambiente attraverso l’esperienza locale di ciò che gli resiste. Si tratta quindi di dare una misura (e una qualità) episodica alle fasi in cui le protesi del corpo si sono estese in società complesse e la loro leggibilità è stata affidata alla scrittura e ai suoi derivati audiovisivi. Lo spazio cibernetico si apre ora nuovamente alla ricchezza – storicamente repressa – del soma.

I videogiochi sono quindi il luogo di un senso di appartenenza politicamente contrapposto ai dispositivi cognitivi storici, contrapposto alla strategia sapienziale che si è fatta sovrana sui saperi esperienziali, alle forme di potere (Foucault) su cui sono state fondate le differenze di classe e di genere, i modelli organizzativi, i processi di socializzazione, le estetiche e le teorie critiche dei linguaggi espressivi.

Nello spazio dei videogiochi espatria ogni possibilità materiale di agire i dispositivi della modernità conservando la loro direzione e la loro coesione (estetica o sociale che sia), la loro mediazione (autoritaria o democratica che sia) o la loro opposizione: ogni canone espressivo – dal testo scritto al flusso televisivo – si apre alle profondità del corpo, delle sue spaziature. Il videogioco costituisce la natura di un corpo emancipato dal ruolo fantasmatico del grande e piccolo schermo; una persona liberata dalla potenza dei simulacri collettivi; uno spazio di rigenerazione espressiva in cui l'interiorità del desiderio si sottrae alla civilizzazione e quindi ai miti scritti.

Dalla negoziazione del significato sostanziale dei videogiochi esce (potrebbe uscire), finalmente distrutta, non la tecnologia ma l'uso moderno della tecnologia, l'inganno umanista che vi si annida. Esce (potrebbe uscire) distrutta la sua idea pilota, il paradigma oppositivo tra uomo e artificio e dunque il dispositivo mentale su cui tale paradigma si fonda: la dialettica storica tra Classico e Moderno. Il videogioco non ha a che vedere con le istituzioni del sapere, ma neppure con il bricolage post-moderno: è il godimento della dimensione post-umana.

*Alberto Abruzzese*