



Narrativa, videogiochi e altre umanità

Essere umani significa raccontare storie. Potrebbe sembrare azzardato, ma i videogiochi sono solo una manifestazione plastica di tutti i processi umani. Questa affermazione è un bel salto pindarico! Per comprenderla è necessario analizzare che cosa significa raccontare una storia. Di più, bisogna indagare perché raccontiamo delle storie.

Immaginiamo i primi uomini in un mondo sconosciuto, il nostro. L'intero paesaggio fa da sfondo alla loro incertezza. Una foglia si muove, loro sono prede, bisogna reagire. Il passaggio da prede a predatori si racchiude tutto nel modo in cui reagiamo al movimento di quella foglia. Per i primi uomini il mandato biologico da ribaltare è la co-dipendenza tra stimolo e reazione. Tutti gli animali reagiscono a uno stimolo con una reazione codificata che non pre-

vede grandi margini di reinterpretabilità. Gli uomini no; alla vista di una foglia possono reagire in diversi modi. Possono, ad esempio: scappare, indagare o provocare.

Come spiegato da Deleuze, tra lo stimolo e la reazione vi è una pausa temporale, un brevissimo momento in cui l'uomo cerca una soluzione, ed è in quella pausa che si manifesta tutta la nostra umanità. È tutto in quei brevissimi istanti in cui i segnali cerebrali si combinano in un valzer interpretativo, in cui la totalità della mente umana si muove in concerto per definire una risposta allo stimolo. Il risultato della reazione è imprevedibile e spesso celato anche a noi stessi. È proprio questa imprevedibilità a rendere l'essere umano differente da ogni altro animale.

Sapere di non sapere

Ma la sua forza è anche la sua debolezza. L'uomo è consapevole di non avere risposte e di non poter confidare solo sull'istinto, sente quindi il bisogno di definire e catalogare.

Allora giustifica il mondo, diventa ghost writer di cielo e terra, di fuoco e acqua, persino della sua stessa esistenza. Da primo uomo, sento il bisogno di spiegarmi quello che mi circonda. Per poter gestire una tale mole di informazioni, dovrò prendere l'universale e dividerlo nel particolare.

E quindi invento una Madre Terra ed un Padre Sole, pittura le pareti per depositare una memoria e per avere un senso del tempo, seppellisco i morti per distanziarmi visivamente dalla morte. Insomma, prendo frammenti di esistenza e vi cucio una storia che possa avere senso per me in quanto uomo. Il principale motivo della nostra sopravvivenza è tutto qui. Parafrasando un concetto della filosofia esistenzialista: esistiamo perché problematizziamo l'esistenza.

Per diverso tempo si è creduto che la capacità immaginativa umana si sia sviluppata in relazione all'ampliamento di altre aree del cervello. Insomma, la narrativa era solo conseguenza di qualcos'altro. Questa credenza banalizzava il ruolo delle scienze umane e, in generale, poneva in dubbio il valore evolutivo (darwinistico) della narrazione. Oggi, invece, grazie al *Literary Darwinism*, al *Literary Cognitivism* e, in generale, alle discipline inerenti alla

biopoetica, sappiamo che i processi immaginativi e la stessa capacità di raccontare storie sono stati i motori dello sviluppo di una manualità. Per chiarire: creare un utensile, cucinare del cibo o sistemare della paglia per un giaciglio sono tutti processi narrativi.

Abbiamo un inizio (l'oggetto da modellare sulla base di un'idea), uno svolgimento (o, come ha descritto Genette, un intreccio) e una fine (l'oggetto creato).

Secondo questa prospettiva, la narrativa è una necessità biologica fondamentale perché riesce a sviluppare in un arco temporale una *chaîne opératoire* (produzione *step-by-step*), che ingloba un procedimento complesso in procedimenti più piccoli. Immaginate di disegnare senza suddividere, anche idealmente, le parti che compongono il disegno: sarebbe impossibile creare qualcosa di coerente!

Ma cosa c'entrano i videogiochi?

Che cos'è un videogioco, se non un processo narrativo racchiuso tra un inizio e una fine? L'inizio di un'avventura coincide anche con l'inizio di una ricerca: all'avvio di un videogioco sarà quasi subito comunicato un obiettivo. Come raggiunger-

lo? Si forniscono al videogiocatore degli strumenti, sviluppati da quel deus-ex-machina che è il programmatore, con cui potrà andare avanti nella trama.

La fine è sempre una piccola catarsi (intesa nel significato di sollievo) che rende evidente un fatto: la storia si è conclusa ed hai ottenuto tale la vittoria o tale risoluzione.

Il videogioco, quindi, altro non è se non la riproposizione di una storia raccontata migliaia di anni fa intorno ad un falò. È un altro tassello nel mosaico di tutte le storie mai raccontate.



Giocare ha un senso profondo

Fin da piccoli tutti noi operiamo un processo di distanziamento dai pericoli e dall'ansia che viene chiamato *pretend play*, ovvero la finzione del gioco.

Immaginare che il pavimento sia lava, giocare con i pupazzi o raccontare eventi straordinari mai vissuti sono tutti meccanismi ansiolitici, tali perché pongono un freno all'ansia e all'incertezza. In psicologia si uti-

lizza questa tecnica per mettere un freno momentaneo ad un attacco di panico.

Se ci si trova in una stanza affollata si può, ad esempio, allontanarsi fingendo una telefonata; in questo modo si può riprendere fiato dalla situazione stressante e affrontarla in un secondo round con forze fresche.

Per essere più chiari e riprendendo le parole dello psicologo Jerome Bruner, «la narrativa è il racconto di progetti umani che sono falliti [...]. Essa ci offre il modo di addomesticare l'errore e la sorpresa»¹.

Ricapitoliamo

Giocare svolge diversi ruoli all'interno della nostra economia percettiva:

- Ricercando un obiettivo a breve termine, concentriamo i nostri sforzi su quella porzione di realtà (il gioco) e gli diamo un senso
- Distanziandoci dalle preoccupazioni possiamo prendere fiato
- Il *pretend play* aiuta a porre un freno all'ansia, intesa nel suo senso più ampio
- La conclusione del gioco (o dei singoli obiettivi che lo compongono) provoca una piccola catarsi, un sollievo che deriva dalla sensazione di aver finalizzato un'esperienza

E quindi, a cosa servono le storie? «Quando gli esseri umani cominciarono a parlare non seppero più smettere»² ha affermato Mithen. E noi videogiochiamo per lo stesso motivo per cui raccontiamo un aneddoto, facciamo bricolage o semplicemente ci godiamo un film: inglobiamo un frammento di verità all'interno di un senso, un significato: un inizio e una fine che si può risolvere, perché no? In una morale che ci dia un'interpretazione di questa strana pareidolia che è la complessità dell'esistenza umana.

Mirko Vitamia

Bibliografia

Bruner (1991)

Bruner Jerome, *The narrative construction of reality*, «Critical inquiry», 18, 1, 1991, pp. 1-21.

Mithen (1996)

Mithen Steven, *The prehistory of mind. A search. A search for the origin of Art, Religion and Science*, London, Phoenix, 1996.

¹Bruner (1991), p. 16. ²Mithen (1996), p. 211.