



Apologia del voto numerico per le recensioni videoludiche

Fin dalla nascita della critica videoludica, proprio come avviene ormai diffusamente per quella cinematografica, si è utilizzato il voto numerico per esprimere il giudizio del recensore nei confronti del titolo che si apprestava a valutare. Che sia in scala 5, 10 o 100, esso non ha mai abbandonato le pagine, cartacee o virtuali, dove veniva riportato il giudizio critico sull'opera.

Questo ha portato la critica ad assumersi la responsabilità di una valutazione statica, immutabile e sostanzialmente definitiva del prodotto. Una sorta di sentenza che testimo-

niava in maniera precisa il giudizio di colui che si confrontava con l'opera e aveva portato in rilievo pregi e difetti.

D'altro canto il ruolo della critica è proprio quello di attribuire un valore preciso alle opere analizzate. «La recensione è un articolo giornalistico che esprime un giudizio qualitativo intorno a una esperienza interattiva, prendendone in esame i suoi aspetti contenutistici, artistici e simbolici»¹. In questo senso, con il voto numerico si può adempiere allo scopo.

Tuttavia, con il progresso di Inter-



net e l'uso sempre più intensivo dei social, con lo spostamento delle testate giornalistiche dalle riviste ai siti specializzati, abbiamo assistito all'aumentare dei lettori che, invece di leggere con attenzione il contenuto della recensione, finiscono per recepire soltanto il semplice numero, vanificando in un colpo solo lo sforzo del recensore di valutare un titolo e il ruolo stesso del voto numerico.

In più, la certificazione numerica fa, spesso volte, nascere ampie discussioni, anche con toni aggressivi e violenti, rispetto alla validità del semplice voto.

Valutazioni troppo alte o troppo basse o ancora, e soprattutto, largamente discrepanti fra loro raffigurano spaccature profondissime che accendono discussioni sui social molto spesso negative e poco feconde. Per questo motivo, negli ultimi tempi, sta prendendo sempre più piede

l'idea per la quale si dovrebbe abbandonare del tutto l'uso dell'indicatore numerico, in favore del semplice contenuto verbale dell'articolo e lasciare al lettore il compito di farsi il proprio giudizio sul prodotto dalla lettura del testo o una volta provato con mano².

Dal nostro punto di vista, questo sarebbe estremamente dannoso e un notevole passo indietro in seno al ruolo stesso della critica nel mondo videoludico.

Eliminare il voto numerico è un modo per lavarsi le mani dal compito gravoso di formare un pubblico capace di comprendere e sviluppare un discorso valutativo profondo e completo. Inoltre, cede terreno alla distruzione del ruolo della critica che appare già in atto con una certa visione relativista³.

Cedere su questo punto, ai nostri occhi, appare come un tentativo di

arrendersi alla propria inettitudine, all'incapacità di sviluppare un vero sistema di valutazione oggettivo, profondo e utile.

Ciò, poi, sembra voler risolvere il problema eliminandolo o legittimandolo, come avviene ormai di frequente per qualsiasi 'errore' o situazione controversa. Il fatto che il pubblico non legga il contenuto delle recensioni non viene risolto, come dovrebbe, con un programma culturale che faccia comprendere al lettore il valore del testo scritto e la sua profondità, ma semplicemente rimuovendo l'elemento 'distraente' con il rischio che comunque non si abbiano le capacità per comprendere davvero il senso valutativo di una recensione.

Come risolvere, poi, il grande conflitto di interessi di una parte di critica che ha sempre effettuato consigli per gli acquisti al posto di veri giudizi critici e che senza voto numerico delocalizzerebbe ancora di più il senso dei propri articoli nella volontà del pubblico, che autonomamente sceglie come riceverli e cosa comprare, in questo modo, allargando ancora di più il già profondo baratro fra la percezione del videogioco come prodotto dell'industria consumista invece che come arte?

Dal nostro punto di vista, il voto nu-

merico è intoccabile e nelle prossime righe metteremo in mostra le motivazioni in sua difesa e il suo significato.

Fra i motivi adottati per la rimozione del voto numerico dalle recensioni c'è quello, già citato, che rivela che il pubblico non legge più il testo dell'articolo e si accapiglia sul voto.

Ciò può essere certamente vero, ma il problema è di tipo 'culturale', sociale, al massimo, e non c'entra col senso ontologico di una recensione e del suo voto. Un'altra motivazione è quella per la quale esistono criteri di retribuzione agli sviluppatori legati al voto ricevuto nelle recensioni delle principali testate, prendendo in esame l'aggregatore Metacritic.

Executives at Polish video game publisher CD Projekt SA took responsibility for the buggy release of the highly-anticipated title Cyberpunk 2077 this week, telling staff on Friday in an email obtained by Bloomberg that they will receive their full bonuses no matter how the game is reviewed. Previously, CD Projekt developers were told they would receive extra pay based on the game's critical performance. [...] As of Friday, Cyberpunk 2077 had a 90 out of 100 on the review aggregation website

Metacritic -- a strong score that has nonetheless disappointed shareholders. If that score dips below 90, it may no longer meet the threshold that CD Projekt had originally set for bonus payouts⁴.

Pratica aberrante, certo, ma che anche in questo caso non ha a che vedere col valore del voto in sé, ma su politiche aziendali sbagliate. Senza addentrarci in questioni specifiche che richiederebbero altro spazio, vogliamo prendere le difese dell'utilizzo del voto numerico per almeno tre motivi.



In primo luogo, il voto è il simbolo della critica. Con questo vogliamo intendere che il fornire una valutazione numerica (ma varrebbe anche se fossero lettere o altro) è ciò che contraddistingue il critico da qualsiasi altro opinionista. Il critico ha il compito di fissare con un giudizio ciò che egli stesso reputa essere il valore di un'opera. Non c'è nulla di meglio di un voto per dare una valutazione. L'assenza di spazi editoriali ben definiti, che contraddistingue il panorama della produzione culturale dell'era digitale, non mette immediatamente in mostra le differenze fra un post di qualunque tipo su un social e un articolo di critica. Il voto, con il sistema di riferimento in evidenza e un layout chiaro e visibile, risolve parzialmente il problema. In questo senso è un primo strumento per discernere un'analisi critica da un commento qualunque.

In secondo luogo, uniforma le differenze. Proprio come la moneta fa con le merci, il voto numerico è un indicatore che mette in correlazione oggetti anche diversi (in questo caso generi di giochi) fornendo un comune parametro di valutazione. Secondo questo aspetto è chiaro che ogni videogioco deve essere valutato come opera videoludica in senso universale, appartenente a un genere solo a posteriori e non in modo

che questo lo faccia rientrare in un sistema di valutazione a sé stante.

Se così non fosse, ogni gioco sarebbe perfetto rispetto a sé stesso e valutabile solo rispetto a sé, mentre il voto permette di stabilire un confronto. Per chiarire meglio: ogni sistema di valutazione deve essere universale rispetto alla materia di riferimento. Tutte le sculture, i film, i videogiochi, si valutano secondo macrocriteri universali nella propria arte, cioè validi per tutti senza distinzioni di generi o periodo d'uscita.

All'interno delle macrocategorie si possono far valere ragionamenti diversi (e qui ritorna la questione riferita al logos della critica) ma il voto attribuito alla singola categoria rimane inteso in senso universale. Per questo diciamo che il voto uniforma le differenze, è lo strumento che permette di classificare le opere dello stesso tipo anche laddove fra esse ci sono differenze specifiche. Nuovamente, il contrario produrrebbe una singolarità della valutazione critica che, in quanto tale, porta all'automatica perfezione del singolo oggetto rispetto al parametro preso come riferimento, cioè sé stesso.

Infine, il voto numerico definisce il valore del discorso. L'aspetto fondamentale che produce il voto è quello di delimitare la 'portata', il 'valore' di ciò che viene espresso dai giudizi

verbali o proposizionali (*logos*). Se prendiamo il testo di una qualsiasi recensione ci accorgiamo che anche la più precisa, la più esaustiva non fornisce direttamente il valore delle proprie affermazioni. Dire «*il comparto tecnico è di pregevole fattura, sia gli interni che gli esterni sono ricreati con una discreta cura. Giochi di luce si alternano a ombre complesse senza alcuna fatica nel passare dal giorno alla notte*» ci fa avere solo l'idea che si sta dando un giudizio positivo ma che non possiamo quantificare.

'Pregevole fattura' da 7? da 8? da 9?. Il voto *permette di quantificare un giudizio qualitativo*.

Quest'ultimo punto non va sottovalutato proprio in riferimento a quella deriva relativista che citavamo poco sopra. Il dialogo comune, sui social, intorno alla valutazione di un'opera si è ormai polarizzato sulla semplice dicotomia bello/brutto, tra l'altro nemmeno in senso concreto, dato che viene pensata comunque in senso relativo, senza mai scendere nel particolare e nella profondità perché se non c'è nulla da affermare oggettivamente non serve nemmeno perdere tempo ad analizzare le qualità o le storture. Il senso di attribuire un voto numerico, in una scala sufficientemente larga da permettere di manifestare le differenze, è un modo per dare il giusto valore a tutti quei titoli (la maggioranza ovviamente)

che non sono capolavori o non sono totali insufficienti. C'è una così larga fetta di opere che meritano di essere giocate nonostante non brillino come altri titoli ben più meritevoli e, allo stesso tempo, per amore della verità, esistono tantissimi titoli che devono essere criticati pur risultando ottimi e divertenti. Il voto numerico permette di quantificare tutto ciò che possiamo esprimere qualitativamente su un'opera.

È evidente che la parte più importante rimane il corpo del testo, il *logos* con cui vengono espressi i giudizi sull'opera, ma il voto è uno strumento importantissimo per il recensore come evidenziato dai tre concetti espressi. Eliminarlo per motivazioni che non fanno capo direttamente a esso è un'ammissione di colpa, o perché si ammette di non saperli dare o perché si ammette di non poter risolvere gli altri problemi e si cura un presunto sintomo, come se attaccassimo direttamente i videogiochi perché qualcuno compie azioni violente.

È ironico quindi constatare che, posto quanto detto poco sopra, ci sia così poca fiducia nelle capacità dei recensori di produrre voti numerici corretti da volerli eliminare del tutto, paradossalmente proprio per mettere in risalto il valore della prosa e

del 'contenuto'.

Questo rischia di diventare un alibi per abbassare nuovamente il valore del discorso e della critica, perché viene a mancare proprio l'elemento che qui poniamo come identificativo del lavoro del critico: il voto numerico.

È evidente che, assieme al lavoro di difesa del valore del giudizio numerico, è necessario sviluppare il giusto sistema di valutazione e inserirlo in una visione filosofica ed estetica sull'Arte in quanto tale. Ciò esula dall'obiettivo di questo articolo e verrà trattato in altre sedi.

Roberto Micheletti

BIBLIOGRAFIA

(Accordi Rickards 2018)

Accordi Rickards Marco, *Manuale di critica videoludica*, Milano, Unicopli, 2018.

(Facchetti 2021)

Facchetti Filippo, *Un nuovo modo di recensire i videogiochi*, Topgamer, 2021.

<https://topgamer.it/articoli/topgamer-un-nuovo-modo-di-recensire-i-videogiochi>(ultima consultazio-

ne 30 giugno 2021).

(Micheletti 2021)

Micheletti Roberto, *La critica videoludica italiana si sta autodistruggendo?*, Horizon Psytech & Games, 23 marzo 2021.

<https://www.horizonpsytech.com/2021/03/23/la-critica-videoludica-italiana-si-sta-autodistruggendo/> (ultima consultazione 30 giugno 2021).

(Pietrobelli 2018)

Pietrobelli Francesco, *Fra l'astratto universalismo e l'immotivato relativismo: il problema dell'arte*, Gazzetta filosofica, 18 marzo 2018.

<https://www.gazzettafilosofica.net/2018-1/marzo/fra-l-astratto-universalismo-e-l-immotivato-relativismo-il-problema-dell-arte/> (ultima consultazione 30 giugno 2021).

(Schreier 2020)

Schreier Jason, *CD Projekt Changes Developer Bonus Structure After Buggy Release*, Bloomberg, 12 dicembre 2020.

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-12-11/cd-projekt-changes-developer-bonus-structure-after> (ultima consultazione 30 giugno 2021).