

---

# Ogni videogioco può essere un esercizio di comparatistica

*«C.S. Lewis scrive che, se uno che ha imparato ad apprezzare il buon vino nel frattempo ha perso il gusto per la limonata, non ha guadagnato un bel niente»<sup>1</sup>.*

**D**i recente mi sono imbattuto in questa frase. Ho qualche difficoltà nell'individuare il contesto originario, poiché il libro in cui l'ho letta non presenta riferimenti bibliografici. Mi sembra, tuttavia, un'immagine illuminante per parlare di videogiochi.

Qualsiasi discorso riguardante i videogiochi è sempre aperto ad almeno due possibili rischi. A seconda del contesto e delle persone che si esprimono uno dei due prevale sull'altro, ma è difficile che entrambi vengano esclusi.



Voglio precisare che non sto dicendo che tutti i discorsi sui videogiochi ricadano in una di queste due tipologie. Sto dicendo che sono dei rischi sempre presenti sottotraccia, in cui è facile cadere. Il che, appunto, non vuol dire che ci si caschi sempre e comunque.

---

Il **primo rischio** è il più frequente, oltre che di più antica tradizione, ed è quello del bamboleggiamento. I discorsi di questo genere si declinano in due modi differenti. Uno proviene da coloro che non giocano ai videogiochi e che non hanno interesse nel conoscerli. O meglio, qui probabilmente conviene fare una precisazione: magari anche queste persone giocano ai videogiochi sul loro smartphone, di quando in quando, ma non percepiscono questa attività come tale. E comunque sia, anch'essa va semplicemente a rafforzare il pregiudizio espresso: il videogioco esiste semplicemente come "giochino", come un passatempo che può andare bene per riempire quei cinque minuti di attesa dell'autobus, ma niente di più.

C'è tuttavia anche una versione "interna" al mondo del gaming di questa argomentazione, espressa da coloro che gridano a piè sospinto che il videogioco deve essere solo un videogioco. Bisogna tener al di fuori – nella loro ottica – non solo possibili legami con l'attualità, ma anche qualsivoglia forma di approfondimento sul medium. Perché, se un videogioco deve solo far divertire e riempire il tempo, perdere fiato andando a scoprire – per fare un esempio – a cosa si è ispirato un certo personaggio è inutile, è solo

un puro onanismo mentale fine a sé stesso. Inutile dire che, così facendo, si va solo a ribadire che un videogioco non è altro che un "giochino". Sarà percepito come un qualcosa di tecnicamente più complesso, certo, ma rimane pur sempre un gingillo con cui baloccarsi per un po'.

Tutte e due queste posizioni sono accomunate da un più o meno radicale rifiuto nei confronti dell'approfondimento e della diversificazione interna del medium.

Non ci si accorge della diversità crescente, o la si ignora, o la si rigetta. Analisi e riflessioni vengono percepite, quando va bene, come inutili, perché – in quest'ottica di bamboleggiamento – non ha senso star troppo a riflettere su un prodotto di mero intrattenimento, il cui senso e scopo vanno rinchiuse nel semplice fatto di intrattenere per un po'.

C'è tuttavia anche il **rischio opposto**, che potremmo definire quello dell'intellettualismo.

È meno frequente e più situazionale, ma richiede comunque le dovute attenzioni. È ciò che emerge in quei discorsi in cui si ricercano esclusivamente, a tutti i costi, l'impegno, i grandi temi, le allegorie e i simbolismi.

È la posizione di chi resta a interro-

---

garsi su **quando arriverà il giorno in cui il videogioco raggiungerà i risultati espressivi del cinema e della letteratura.**



Una posizione che suona sempre più anacronistica, con il passare del tempo. Sarebbe stata ancora interessante agli inizi degli anni '90, ma da allora di acqua sotto i ponti ne è passata e questo è un medium con una evoluzione rapidissima, non solo sul fronte meramente tecnologico. Sembra tuttavia esserci una certa invidia nei confronti di altre forme mediatiche, che ogni tanto riemerge. Forse anche perché esse risultano più "socialmente accettate", mentre il videogioco, pur abbondantemente fruito da un pubblico sempre più

differenziato, tende ancora a esser percepito come un qualcosa di vicario. Magari non si può nemmeno propriamente definirla invidia, è più una sorta di *excusatio non petita*: si mettono le mani avanti sul fatto che i videogiochi siano generalmente banali e sciocchi, fatto salvo per pochi casi su cui ci si sofferma.

È, in tal senso, un punto di vista anche piuttosto simile al precedente. Semplicemente, in quel che si indicava come l'errore del bamboleggiamento, la retorica è quella del non "romper le scatole" ai videogiochi, che sono "solo giochi". Qui diventa la retorica della necessità: è necessario far evolvere il videogioco, perché è un oggetto mediale ancora troppo infantile e piatto.

Sono discorsi che ben sintetizzano certe posizioni di quel gruppo di «giovani disillusi dall'arido cuore postmoderno»<sup>2</sup>, per usare una espressione di Diego Cajelli che ho sempre trovato di grande efficacia. Emerge un malcelato fastidio, misto a noia, nei discorsi di questo genere, riguardanti i videogiochi (ma anche altri contesti legati alle industrie culturali e creative presentano le stesse dinamiche, con alcune varianti), che rischiano a loro volta di soffocare il desiderio di approfondimento e la curiosità.

---

Sembra di riconoscere l'eco di certe situazioni che si sono già verificate in passato, in più e più situazioni. Mi viene per esempio in mente l'antica sfiducia della letteratura italiana verso qualsiasi forma di fantastico che non sia colto, intellettuale, ricco di metafore e sfruttabile per spiegare la contemporaneità. Il fantastico italiano novecentesco è in larga parte fatto così e anche le selezioni presenti in manuali e antologie rispecchiano questa cosa<sup>3</sup>.

Questa tipologia di fantastico ha ovviamente prodotto esempi molto interessanti (Calvino, Buzzati, ecc.), ma soffermarsi solo ed esclusivamente su di essi è limitante, rischia di lasciare al di fuori prodotti di estremo interesse.

E rischia anche di disamorare il pubblico, scavando solchi fin troppo profondi fra la "torre d'avorio" dell'accademia e della critica da un lato e, dall'altro, quelli che sono i gusti del pubblico, ai quali non bisogna piegarsi ma che non possono nemmeno essere ignorati. Ricordiamo, giusto per fare un esempio pratico, che Vittorini si espresse sfavorevolmente, in merito a una traduzione de *Il Signore degli Anelli* di Tolkien, poiché quel mondo fantastico non era utilizzato per spiegare il presente<sup>4</sup>. Vittorini era un grande scrittore e, a suo modo, aveva le sue ragioni per

questa sua scelta, ma oggi non può che apparire miope.

Attenzione, pertanto, anche a proposito dei videogiochi, a quel che si è definito sopra un eccessivo intellettualismo. Tanto più considerando che i legami con l'attualità sono una cosa estremamente labile. Il presente è mutevole e ancor più mutevoli sono i temi di interesse del momento, in molti casi – purtroppo – dettati più dal mercato che da altro. E il capitalismo cronofagico<sup>5</sup> che controlla il mercato ha tutto l'interesse nel proporre un ricambio continuo di prodotti, in ogni modo possibile. Per cui anche questo approccio, che pure appare "resistente", va comunque a seguire la corrente.

E più la corrente viene seguita, più si perdono per strada anche quei videogiochi che dovrebbero risultare nel novero dei pochi che meritano di essere ricordati, nell'ottica di queste persone all'esclusiva ricerca del videogioco capace di proporre un qualcosa in più.

Anche tra pubblici relativamente attenti, invece, ci sono esperienze relativamente recenti che già precipitano nell'oblio. Certe sperimentazioni dei Tale of Tales sembrano un qualcosa che appartiene ad altre ere geologiche, ma anche un videogio-

---

co come Papo & Yo, decisamente più commerciale e "canonico", è un qualcosa di dimenticato.

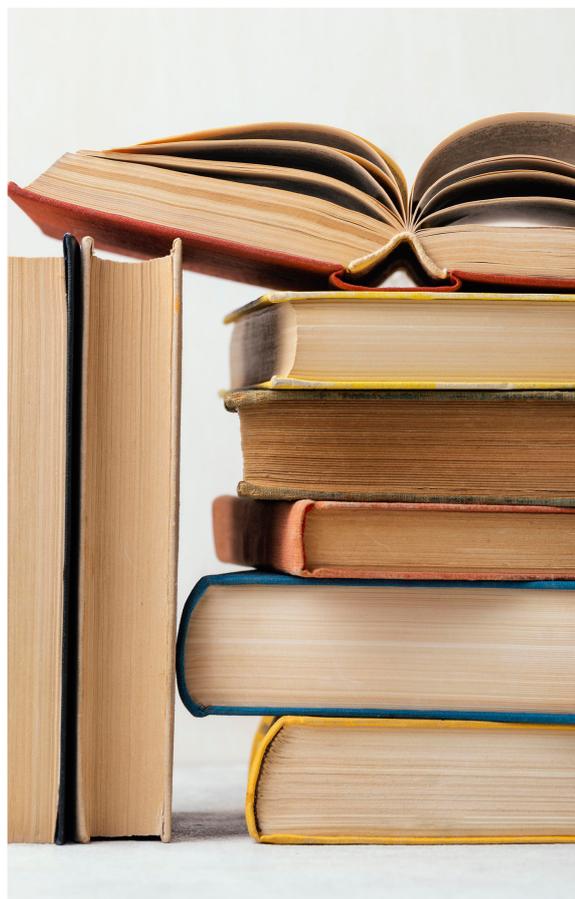
Eppure sarebbe un perfetto oggetto di interesse per un gran numero di discorsi. Tanto più considerando che rientrerebbe tranquillamente in quel fantastico più simbolico ed evocativo di cui si parlava più sopra. Quello, cioè, che tendenzialmente "piace di più" all'accademia e agli ambienti culturali.

È una storia ambientata in un'onirica favola, in cui il rapporto del protagonista con uno strano mostro rappresenta in realtà quello che è il rapporto con un padre violento e sempre ubriaco. Il mostro, infatti, di per sé è buono e tranquillo, ma quando mangia delle rane (che rappresentano l'alcol) si trasforma in una furia incontrollata. Più in generale, tutti i personaggi e gli elementi che compaiono in Papo & Yo sono "figura" di qualche altra cosa, legata alla quotidianità.

Ma dimenticarsene è perfettamente funzionale alle logiche del capitalismo cronofagico. Così che, la prossima volta in cui un videogioco parlerà dell'etilismo e dei suoi problemi, si potrà renderlo più notiziabile e vendibile, proponendolo come il primo a trattare quel tema. con buona pace

di Papo & Yo e degli altri che sono arrivati prima.

## Come procedere, allora?



Un approccio che si può definire "onesto" è quello comparatistico, sebbene possa a sua volta aprire ad alcune storture. Ho letto questa frase, nella quarta di copertina di un testo di Rinaldo Rinaldi: «aprire un libro è sempre un esercizio di letteratura comparata». È una frase che mi ha colpito, e penso che dovrebbe esse-

---

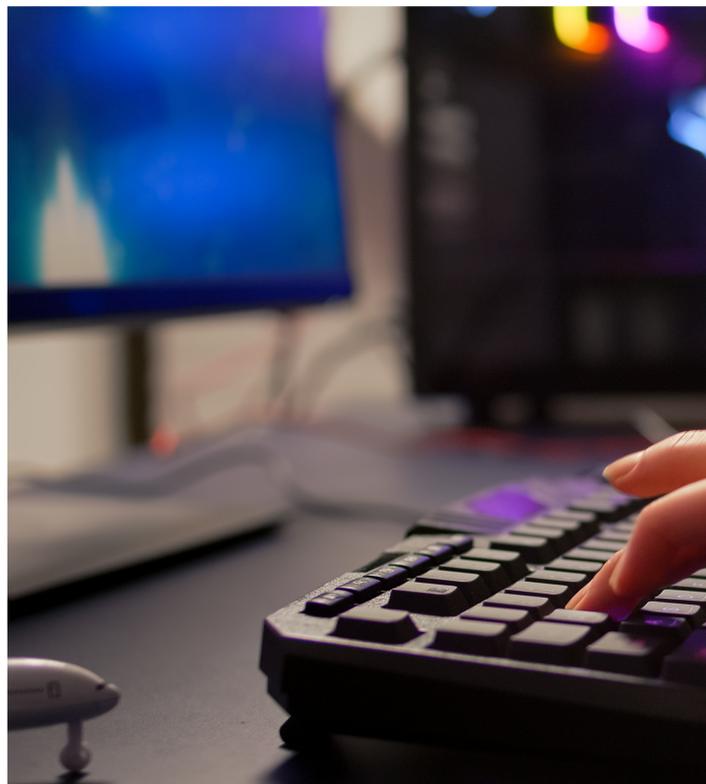
re tenuta a mente anche quando ci si avvicina ai videogiochi.

Qualsiasi videogioco, in quanto prodotto culturale, è un tassello che va a interconnettersi con tutta un'altra serie di tessere, con cui intrattiene dei rapporti. C'è una componente sincronica, di rapporto con gli altri testi che emergono in un certo momento.

E fin qui si tratta di un aspetto che grosso modo viene mantenuto, se non persino suggerito, purtroppo non sempre in una buona ottica. Un confronto sincronico distorto e ossessionato è infatti ciò che porta a certe forme di rivalità "tossica" tra fandom di differenti videogiochi o differenti saghe. Oppure può portare a quei confronti forzosi che si ritrovano talvolta negli articoli, in cui bisogna legare prodotti che in realtà hanno poco da spartire l'uno con l'altro, nuovamente in nome della notiziabilità rispetto a quello che è il tema del momento.

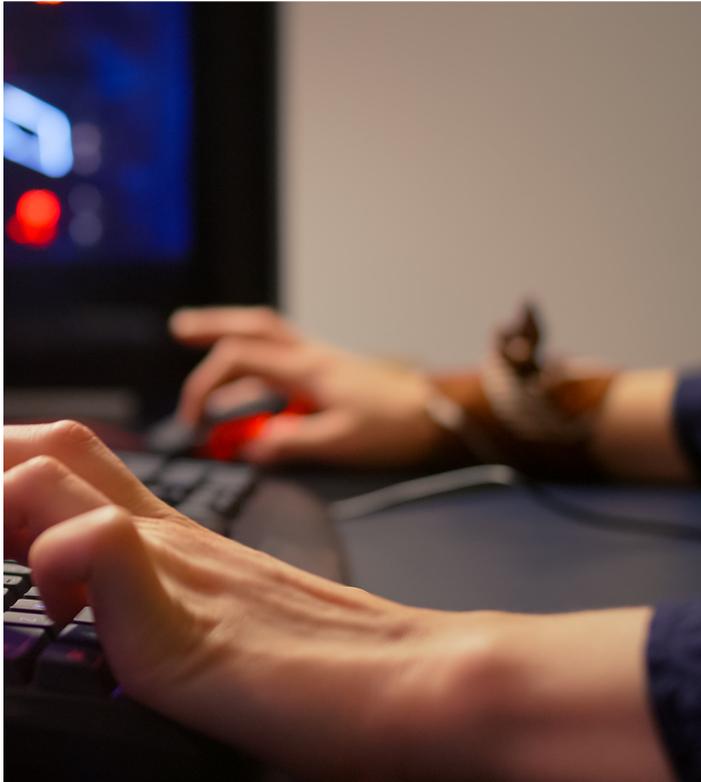
Ci sono poi le comparazioni diacroniche, forse le più utili per portare avanti il "nuovo" senza buttar via il "vecchio".

Utilizzare il primo per recuperare il secondo, arricchire il discorso su ciò che è nuovo inserendolo in una storia e una tradizione, mostrando che



cosa va a recuperare (volontariamente o anche involontariamente), come si colloca come ultimo tassello di un percorso molto più lungo. In alcuni casi sarà primariamente una diacronia di genere videoludico, per esempio nel caso dei videogiochi sportivi, ma in tanti altri sarà anche tematica.

Una diacronia "onesta" che vada anche a porre di più in dialogo ciò che è percepito come "alto" e come "basso". Sia in termini generali (la letteratura, medium "nobile", al fianco del "popolare" videogioco) sia di specifici prodotti. Senza rifiutare aprioristicamente né l'indie scon-



sciuto né il videogioco mainstream di cui tutti parlano. Perché il primo potrebbe essere reso noto, con un discorso che non lo recluda nuovamente nell'ambito della muffa, della polvere e della noia (secondo l'adagio che non ci si possa divertire con ciò che è importante). Il secondo, invece, potrebbe ricevere nuove chiavi di lettura, fosse anche solo per qualche marginale ma curioso suo legame con tradizioni ben più venerate.

**Francesco Toniolo**

## BIBLIOGRAFIA

Cajelli e Toniolo (2018)

Cajelli Diego e Toniolo Francesco, *Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi*, Milano, Unicopli, 2018.

Cilli (2016)

Cilli Oronzo, *Tolkien e l'Italia*, Rimini, Il Cerchio, 2016.

Mazzocco (2019)

Mazzocco Davide, *Cronofagia. Come il capitalismo depreda il vostro tempo*, Roma, D Editore, 2019.

Poggi Johnson (2014)

Poggi Johnson Maria, *Amor m'accolse. L'ospitalità di cuore della vita*, trad. di V. Poggi, Genova, Marietti 1820, 2014.

Rinaldi (2008)

Rinaldi Rinaldo, *Aprire il libro. Esercizi di letteratura comparata*, Genova, Marietti 1820, 2008.

Zangrandi (2016)

Zangrandi Silvia, *Cose dell'altro mondo. Percorsi nella letteratura fantastica italiana del Novecento*, Bologna, Archetipolibri, 2016.