

Da solo, al buio. Pratiche narrative ed esperienze videoludiche della paura

Emiliano Chirchiano

Alone, in the dark. Narrative practices and videogame experiences of fear. *In contemporary mediascape, video games represent the only narrative medium where the danger for the fate of the protagonist represents an ordinary event. However, this is not an intrinsic bias of the game form, but a potentially problematic convention inherited from an era related to the early days of gaming, where it made sense to look at games from a perspective based on basic rules such as "try again" (James Paul Gee, 2005).*

I propose to examine the cybernetic interaction between player and machine, where the digital figure - simulating autonomous action - makes the boundaries between the game object and interactive subjectivity blurred. Analyzing the genre called "survival horror", I want to draw a parallel between the architectures of videogames with those of literature and genre cinematography.

Keywords: Videogames studies, death, fear, media studies

Vivi, muori, ripeti

La morte, all'interno dei testi videoludici, sembra essere una componente intrinseca del *gameplay*. Prima di raggiungere lo scopo finale e il conseguente dissolvimento della trama, morire (e ciclicamente rinascere) è un passaggio quasi sempre obbligato per il giocatore. In una cultura, come quella occidentale, dove la morte rappresenta "la fine" e la risurrezione è dominio esclusivo della sfera del divino, i videogiochi sembrano superare con leggerezza la dicotomia vivente/defunto aggiungendovi la prospettiva della molteplicità. Di fronte a un evento luttuoso avvenuto all'interno del video-game, i giocatori dimostrano, spesso, una reazione di "frustrazione piuttosto che di riflessione" (Tocci 2008 ,p. 201).

Come sottolinea anche Kate Wenz, all'interno della raccolta di saggi "The Routledge Companion to Video Game Studies" (2014):

Quando giochiamo a un nuovo gioco e non siamo ancora esperti, siamo costretti a guardare il nostro avatar morire più e più volte. (...) Queste morti, quindi, hanno una funzione didattica e avvengono a livello ludico (...) e non a livello narrativo. (Wenz 2014, p. 313)

Nei videogame delle origini, quelli che avevano una natura di entertainment pubblico, ospitati in bar e sale giochi, la convenzione di un numero finito di “vite” rispondeva alla necessità di limitare, dal punto di vista temporale, l’esperienza di gioco per permettere la partecipazione e il coinvolgimento di più giocatori, per fini sostanzialmente economici. Da questo punto di vista le *vite* rappresentavano semplicemente il numero di tentativi a disposizione del giocatore. Morire, in questo specifico scenario, significava dover ricominciare il livello, rispondendo alla logica del “sei morto, ritenta”, invitando il giocatore a riprovare – al costo di un gettone – al fine di migliorare il proprio punteggio e poter figurare ai primi posti della classifica del gioco (nei cosiddetti *high scores*). Secondo alcuni studiosi, come Jason Tocci, sarebbe arrivato il momento di liberarsi di questo meccanismo, eredità di un passato oramai remoto, per permettere ai videogame di ospitare narrazioni più complesse e profonde: “L’approccio die-and-retry (Sei morto, ritenta) rappresenta una scorciatoia nel game design, un espediente di un’epoca in cui i giochi erano più limitati nella loro capacità di raccontare storie” (Tocci 2008 p. 187).

Sullo stesso argomento, Valentina Vincenzini approfondisce il rapporto sull’evoluzione della morte all’interno del videogame (2013):

Metaforizzando perfettamente il concetto di “decostruzione della mortalità” di Zygmunt Bauman, secondo cui la società contemporanea fronteggia la morte concentrandosi sulle singole cause, pensando cioè non alla morte in generale (quindi inevitabile) ma alle singole morti (quindi evitabili), nel videogioco la morte del personaggio è la conseguenza di una scelta sbagliata o una strategia di gioco del giocatore il quale ha la possibilità di imparare dalle varie sessioni di gioco e ripetere la missione finché non ne è soddisfatto. La morte è routine (2013, p. 1).

Seppur private dell’efficacia deterrente della morte, le narrazioni videoludiche non sono, tuttavia, completamente sprovviste della sensazione di inquietudine e orrore, tratto che spesso ha caratterizzato i racconti moderni e post-moderni. Nel videogame rispuntano gli archetipi dell’inconscio pronti a dare nuova forma a paure arcaiche, apparendo: “in quella zona intermedia, sul piano delle forme simboliche, in cui si aggira una figura della morte caratterizzata dall’appartenenza ai regimi metaforici del cadavere” (Brancato, 2014 p. 163).

La paura e l'orrore, soggetti privilegiati di cinema e videogame

A partire dalla nascita del romanzo gotico, passando per i racconti di scrittori come Edgar Allan Poe, Howard P. Lovecraft, Clive Barker e Stephen King, sino a giungere ai film appartenenti ai generi *Gore* e *Slasher* - che hanno dominato la cinematografia di genere *horror* degli anni Settanta e Ottanta - la letteratura e il cinema dell'orrore hanno sempre suscitato un forte interesse nella comunità accademica: La paura, come sottolineato in un celebre aforisma di Lovecraft, è l'emozione più antica e più forte vissuta dagli esseri umani.

Come sottolinea Alberto Abruzzese nel suo saggio intitolato "Paura" contenuto nella raccolta "Lessico della comunicazione" (2003):

La paura nella sua piena espressione ci raggiunge al culmine del timore. (...) La fiction audiovisiva, dovendo tenere viva l'attenzione dello spettatore, opera su diverse gamme di timore, inquietudine, rischio: grazie a loro la narrazione procede, i luoghi, le cose e i personaggi prendono corpo, assumono significato, richiedono partecipazione. (...) Alla radice del sentimento della paura c'è la presenza della morte. Non il nemico in sé, ma l'effetto mortale di cui egli o l'evento è portatore.

Portando in superficie dubbi e angosce (sulla morte, sul corpo, sull'altro, sulla trasgressione, ecc.), il genere horror ci aiuta a prendere consapevolezza e ad accettare questi sentimenti. Questo genere è spesso associato a convenzioni ben note e facilmente riconoscibili. Conoscendo a prescindere queste regole, il lettore/spettatore/giocatore (tre figure che si riconoscono, più semplicemente, nello stesso termine anglosassone *player*) *gioca* a spaventarsi. Ogni narrazione mediatica dell'orrore, quindi, suppone la presenza costante di un sotto-testo ludico.

Il videogioco, anche solo per motivi anagrafici, si trova in una posizione debitoria con l'insieme dei media che l'hanno storicamente preceduto. Il termine "remediation" coniato da Jay David Bolter e Richard Grusin (2001) si riferisce all'impiego, nella costruzione dei nuovi media digitali, di precedenti forme mediali. Anne Everett (2003), raffinando la loro teoria, coniuga il neologismo "digitextuality" per descrivere l'intertestualità che viene a crearsi all'interno dei media digitali. Entrambe le posizioni sostengono che l'estetica dei nuovi media, nelle interfacce e nelle esperienze, debba essere presa in considerazione – da un

punto di vista produttivo – in una visione che tenga conto dell'intero sistema dei media. La ri-contestualizzazione delle vecchie forme mediali - radio, televisione, cinema in celluloide - ci fornisce una panoramica dei significati culturali sia del (medium) ri-mediatore che del (contenuto) ri-mediato.

Il videogame ha un legame molto stretto con gli antecedenti media audiovisivi: l'uso dello schermo. Per descrivere la scarsa interazione tra spettatore e video, Ed S. Tan usa in *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine* (1996), quella che lui definisce “una metafora un po' macabra” per definire la posizione dello spettatore nel mondo della finzione: “lo spettatore (...) non è altro che una testa senza corpo, che viene costretta su un carrello e trascinata - o addirittura fatta volare - nel tempo e nello spazio del mondo della finzione” (1996 p. 241).

Uno spettatore ridotto, quindi, a un occhio (e un orecchio) disincarnato. Sebbene non sia coinvolto direttamente, il corpo dello spettatore reagisce, tuttavia, agli input dello schermo con reazioni che coinvolgono l'intero spettro corporeo.

La mimesi tende a (...) confondere i confini tra interno ed esterno. Lo spettatore è trafitto e trasformato in conseguenza del contatto viscerale e contagioso delle immagini (...) Ecco perché la pornografia e l'orrore sono così cruciali per qualsiasi resoconto di esperienza cinematografica. Nel dominio della fascinazione visiva, il sesso e la violenza hanno un impatto molto più intenso e inquietante di quanto non abbiano in letteratura o in qualsiasi altro medium; colpiscono lo spettatore in modo incredibilmente diretto. I Film violenti e pornografici ancorano letteralmente il desiderio e la percezione nel corpo agitato e frammentato (Shaviro, 1993 pp. 53-54).

Sin dagli albori del medium, i videogiochi hanno frequentato i territori del genere horror. Risalendo alle origini del video-giocare, possiamo già osservare in *Zork* (1977) - videogame a interfaccia esclusivamente testuale che miscela elementi del genere *fantasy* e di quello *horror* - una parte significativa del gioco che coinvolge il giocatore in situazioni orrende e terrificanti. Siamo di fronte a una nuova tipologia del racconto dell'orrore, dove la morte non è più qualcosa che accade a qualcun altro, ma coinvolge il giocatore in prima persona. Morte che viene affrontata ciclicamente, prima di poter concludere vittoriosamente il gioco.

Il plot dei film horror si basa spesso su un contrasto al caos generato da avversari disumani. Basti pensare ad alcuni esempi classici come *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922), *La notte dei morti viventi* (George A. Romero, 1968), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Ringu* (Hideo Nakata, 1998), *The Blair Witch Project* (1999), *Quella casa nel bosco* (2011) per osservare con chiarezza questa dinamica. Attraverso le sue azioni, questa forza antagonista dimostra una profonda dis-umanità, portando lo spettatore a empatizzare con l'eroe che ne viene a capo uccidendola. Questo sentimento corrisponde esattamente all'esperienza che i game designer vogliono creare, a partire da *Space Invaders* (1979) - il primo videogame dotato di una rudimentale sceneggiatura, che vede il mondo invaso da un'orda aliena ispirata, nel suo design primitivo, all'immaginario dei manga giapponesi - nel quale il giocatore viene messo in una situazione pericolosa, con una chiara e innegabile motivazione: o uccidi, o muori.

Grusin nel suo saggio *Premediation* (2004), indaga sul concetto di *premediazione* "una sorta di controparte strutturale nascosta della doppia logica della rimediazione" (Grusin 2017 p. 103) che agisce sull'affettività del pubblico, *pre-mediando* i futuri possibili e le relative tensioni emotive, prima che questi avvengano. Il concetto di *premediation* si riferisce invece alla possibilità di rappresentare un evento probabile prima che esso accada: in questo senso per esempio i media non cercano più di raccontare la cronaca di ciò che sta accadendo, ma incarnano paure e speranze future.

Questo genere di narrazioni preparano lo spettatore a un livello *sostenibile* di paura, permettendogli di immaginare le forme che potrebbe assumere un futuro disastroso, inserendolo in un contesto ludico che lo proteggerà, forse, dagli effetti traumatici di un disastro del tutto impreveduto. Anche Alberto Abruzzese (2003) riconosce alle narrazioni incentrate sulla paura un effetto preparatorio e metabolizzatore:

Molti luoghi comuni del sapere (...) manifestano invece un giudizio fortemente negativo nei confronti del cinema della paura, delle atroci violenze individuali e sociali che esso esibisce e sfrutta. (...) Assai raramente si cerca di ottemperare al buon senso e al buon gusto di queste posizioni calibrandole con una riflessione più articolata, più attenta al ruolo che l'immaginario votato alla rappresentazione del desiderio di violenza e di paura ha svolto e sta svolgendo nella società come sua specifica forma di metabolizzazione simbolica. (Abruzzese, 2003 p. 436)

Nell'ultimo ventennio il videogame ha *ri-mediato* o *pre-mediato* – volendo usare le categorie di Grusin - un sottogenere chiamato *Survival Horror*, definito da Simon Egenfeldt-Nielsen et al. come: “una categoria ibrida dove il giocatore controlla un personaggio che deve scappare da un luogo chiuso risolvendo enigmi e sconfiggendo orribili mostri lungo il percorso” (2008, p. 184).

Questa definizione enfatizza le dimensioni ludiche minimizzando la tensione emotiva che coinvolge il giocatore; Matt Fox, d'altro canto, nella sua “Guida ai videogiochi” (2006) mette a fuoco il genere da un punto di vista tecnico-mediatico, descrivendone le caratteristiche fondamentali: “angoli di ripresa cinematografica (...) effetti sonori minimalisti (...) Oggetti e personaggi in 3D su sfondi 2D disegnati a mano e zombie, tanti e tanti zombie” (Fox 2006, p. 10).

L'autore, in questo passaggio, sottolinea l'importanza delle tecnologie multimediali non digitali per caratterizzare l'esperienza di gioco. Questo stile di *montaggio* suggerisce un parallelo interessante tra lo stile di questi videogiochi e la letteratura horror, in particolari con quelle narrazioni gotiche composte da un *patchwork* di pagine di diario, articoli di giornale, interviste e documenti “ufficiali”.

Verso una percezione post-umana della paura

Le ri-mediazioni dei videogiochi horror svolgono varie funzioni narrative e ludiche, fornendo atmosfera, contesto e informazioni, facilitando lo scenario e aiutando i giocatori a risolvere enigmi e sequenze d'azione. Il richiamo ai media analogici, da questo punto di vista, è funzionale a enfatizzare la verosimiglianza, un'assenza evidente in ambienti costruiti digitalmente senza referenti reali (Dovey & Kennedy 2006, p. 53). La mancanza di “realtà” nei media digitali rappresenta un problema cruciale per i videogiochi horror, il cui effetto dipende dall'evocazione di un'esperienza tangibile e incarnata di pericolo. L'esperienza corporea, quindi, è fondamentale per questo genere. Molte di queste caratteristiche vengono riprodotte attraverso la centralità visiva e viscerale del

corpo dell'avatar: la reciprocità tra giocatore e il suo movimento, in cui gli stati emotivi più intensi si esprimono attraverso movimenti dell'avatar irregolari o incontrollabili, combinati con vibrazioni del joypad.

I videogame, per rappresentare l'orrore, si rifanno alle scritture filmiche, con le quali condividono molto di più che il semplice schermo. Il cinema oggi è uno dei media più analizzati dai *cultural e media studies*, grazie a una posizione consolidata all'interno delle gerarchie accademiche e culturali. Associare i videogiochi alla cinematografia ne migliora, quindi, lo status culturale: un aspetto che manca spesso a un medium - superficialmente - accusato di mancanza di spessore e qualità narrativa, soprattutto se parliamo di narrazioni "di genere".

Il *survival horror* condivide l'ossessione che la cinematografia dell'orrore possiede per l'invasione da parte di agenti infettivi e per la mutilazione e la distruzione dei corpi. Assistiamo, quindi, su *entrambi* gli schermi, a spaventose trasformazioni. Come David J. Skal sottolinea in "The Monster Show: A Cultural History of Horror" (1993):

Molti dei film di horror e fantascienza degli anni Settanta e Ottanta cominciarono a mostrare segni di affinità immaginifica con le antecedenti visioni di Francis Bacon e Salvador Dalí. Il remake di John Carpenter di *The Thing* (1982), con effetti speciali di Robb Bottin, ha sottoposto il corpo allo stress e alle tensioni più surreali mai viste al di fuori di un dipinto. Almeno una delle grottesche opere di Bottin, infatti, assomiglia molto a un pannello del trittico seminale di Bacon "Tre studi per figure alla base di una crocifissione". In un certo senso, l'intera storia del ventesimo secolo delle forme umane (...) è ricapitolata nel medium pop dell'horror, della fantascienza e dei film fantasy (p. 31).

Sul rapporto tra arte, cinema e videogame dell'orrore è interessante approfondire la lettura che danno Geoff King e Tanya Krzywinska (2002) che sottolineano come nei discorsi critici, confrontare un film a un videogioco costituisce un atto denigratorio, mentre enfatizzare le qualità filmiche di un videogioco costituisce un elogio (p. 16). Steven Poole (2000) sottolinea l'enfasi sulla "qualità cinematografica" del videogame *Silent Hill* di Konami (p. 78), grazie all'uso predominante di *intermezzi* non interattivi, incentrati sulla narrazione filmica. La somiglianza dei videogiochi con il cinema mette in primo piano il valore culturale della forma, una funzione tradizionale della ri-mediazione. Un processo simile è osservato da Roland Barthes (1977) nelle

fotografie che riproducono la composizione pittorica (p. 24), e da Tom Gunning (1992) nel richiamo alla rispettabilità del primo cinema attraverso la narrazione e gli stili adattati dal teatro, dei romanzi e della poesia (p. 339).

La storia dell'industria videoludica è contrassegnata da una progressiva tendenza nella rappresentazione, tridimensionale e foto-realistica, della forma umana. Questo passaggio risulta palese, prendendo come esempio le simulazioni sportive, nel passaggio dalla barretta composta da pochi pixel di *Pong*, agli avatar delle simulazioni tennistiche il cui design - sempre più realistico e basato sulle fattezze degli eroi sportivi, ad esempio il recente *Tennis World Tour (2018)* - è sempre più rilevante per il successo di un videogame. Tornando allo specifico genere preso in esame in quest'articolo, possiamo meglio osservare questa particolare evoluzione: dall'interfaccia testuale del succitato *Zork (1977)*, alla visuale a volo d'uccello di *Sweet Home (1989)*, fino ai primi modelli tridimensionali sovrapposti a fondali statici di *Alone in the dark (1992)*, per poi raggiungere la maturità con la saga di *Resident Evil* - che dal 2004 ad oggi conta più di 10 episodi, compresi spin-off e remaster - e quella di *Silent Hill (1999)*, in cui i personaggi giocabili evolvono sino a essere rappresentati da figure completamente tridimensionali realizzate con complessi effetti di texturing e illuminazione. A questo proposito, l'avatar ha assunto sempre più le qualità del *perturbante*; nella sua sempre più verosimile approssimazione visiva e uditiva alla forma umana, si sviluppa il senso di *Unheimliche* che Freud descrive quando "un oggetto inanimato diventa troppo simile a un oggetto animato" (1990, pp. 339-376). Allo stesso tempo, mentre diventa sempre più realistico nella sua rappresentazione, rimane qualcosa di inevitabilmente *inanimato* nell'avatar. Nella sua ripetitività robotica dei movimenti possiamo considerarlo, per molti versi, una marionetta virtuale. Come sostiene Paul Ward (2002), l'animazione dell'avatar, così come l'uso dei cicli nell'animazione "si basa su una libreria di brevi sequenze animate pre-renderizzate (...) combinate e ricombinate in tempo reale durante il gameplay" (122-135).

L'avatar, raffigurato sempre più fedelmente come una persona vivente, riproduce l'io sullo schermo. Costituisce il mezzo attraverso il quale lo spazio di gioco è impegnato, e agisce come il punto focale per il senso di incarnazione del

giocatore all'interno dello spazio virtuale. Inoltre, l'interazione cibernetica tra giocatore e macchina, per cui la figura digitale sembra agire come pervasa dalla vita del giocatore stesso, sconvolge i confini tra l'oggetto inerte e la persona vivente. Donna Haraway nel suo seminale "Manifesto cyborg: donne, tecnologie e biopolitiche del corpo" (1999) descrive il cyborg come un organismo cibernetico, un ibrido di macchina e carne, una creatura che appartiene contemporaneamente alla realtà sociale e a quella della fiction.

L'avatar, in questo modo, produce un senso del doppio che supera la paura della morte, il sentimento ancestrale di conservazione contro l'estinzione, in un'esistenza che viene ciclicamente distrutta e resuscitata durante ogni sessione di gioco. Contemporaneamente, la relazione tra avatar e giocatore riflette la funzione del doppio nei successivi processi interni, in cui il giocatore rappresenta una coscienza auto-critica che osserva l'avatar - e quindi anche il proprio ego - da una posizione superiore.

Giocare a un *survival horror*, quindi, resta principalmente un'esperienza del sé. Come per il cinema, anche nel videogioco il corpo si trova al centro dell'esperienza sensoriale. Rispetto all'esperienza cinematografica il videogioco attiva, in modo più esplicito, più sistemi sensoriali. Con la familiarità sempre più strettamente acquisita con le tecnologie di realtà virtuale, il videogioco incarna perfettamente l'idea *McLuhaniana* (1964) di tecnologia che diventa un'estensione del corpo.

È difficile non fare riferimento al "game pod" del film di David Cronenberg *eXistenZ* (1999). Una volta collegato direttamente al sistema nervoso del giocatore, questo controller organico si trasforma letteralmente in una nuova parte del corpo che induce la coscienza del giocatore a credere di trovarsi in un'altra realtà. Sebbene i videogiochi attuali non aboliscano ancora del tutto i confini tra il mondo reale e quello virtuale (il giocatore ha ancora davanti a sé un'immagine incorniciata da uno schermo. Nei casi di realtà virtuale, da un visore ancora percepito come tale), il videogame coinvolge sempre più la sfera sensoriale. Per esempio, attraverso la funzione di *force feedback* (la vibrazione del joypad), il senso tattile si aggiunge a quelli della visione e dell'udito. Sebbene la dimensione

aptica vada a migliorare il gioco, l'esperienza corporea dei giochi non si limita a questa. Il videogioco intensifica la consapevolezza emotiva del genere horror e il modo in cui i corpi mostruosi (simulati) interagiscono con il corpo del giocatore, alla ricerca del brivido e della paura. La frenesia dell'audio-visione video-ludica sollecita il corpo ad immergersi in una *nuova* sensibilità.

Attraverso l'incarnazione dell'esperienza videoludica si stabilisce una relazione complessa tra corpo e soggettività del giocatore. I videogiochi *survival horror* la amplificano mediante il meccanismo del terrore, portando i giocatori a identificarsi con il personaggio, temendo per la sopravvivenza di quest'ultimo. Non a caso i primi videogame imperniati sulle più recenti tecnologie di realtà virtuale si basano proprio sulla paura per fare presa immediata sui videogiocatori: è il caso dell'ultima incarnazione della saga di *Resident Evil*, *Resident Evil 7 VR* (Capcom). Il *survival horror* rimette definitivamente *in gioco* la paura, all'interno di un medium in cui temere per la vita dell'avatar ha rappresentato, tranne che in rare eccezioni (Keogh, 2013), solo un veloce passaggio obbligato.

Riferimenti bibliografici

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Johns Hopkins University Press. Baltimore.
- Aarseth, E. (2004) *Quest games as post-narrative discourse*. In Ryan, M.-L. (Ed.) *Narrative across media*. Lincoln, University of Nebraska Press.
- Abruzzese, A. (2003). *Lessico della comunicazione* (Vol. 14). Meltemi Editore srl.
- Barthes, R. (1977). *Image music text*. London: Fontana Press
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2001). *Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.
- Brancato, S. (2014). *Fantasmia della modernità. Oggetti, luoghi e figure dell'industria culturale*. Liguori, Napoli
- Dovey, J., & Kennedy, H. (2006). *Game cultures: Computer games as new media*. Oxfordshire, UK: Open University Press.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J., and Tosca, S.P. (2008) *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, London.
- Everett, A., & Caldwell J. T. (Eds.). (2003). *New media: Theories and practices of digitextuality*. London: Routledge AFI Film Readers.
- Fox, M. (2006). *The video games guide: From Pong to Playstation 3, over forty years of computer and video games*. Oxford, UK: Boxtree.

- Frasca, G. (2003) *Simulation versus narrative: Introduction to ludology*. In Wolfe, M. J. P. & Perron, B. (Eds.) *The video game theory reader*. Routledge. New York.
- Freud, S., (1991). *Il perturbante*. Edizioni Theoria. Rimini.
- Gee, J. P. (2005). *Learning by design: Good video games as learning machines*. *E-learning and Digital Media*, 2(1), 5-16.
- Grusin R. (2004), *Premediation: Affect and Mediality After 9/11*, New York, Palgrave Macmillan.
- Grusin R. (2017), *Radical Meditation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Cosenza, Pellegrini.
- Gunning, T. (1992). *Weaving a narrative: Style and economic background in Griffith's biograph films*. In T. Elsaesser & A. Barker (Eds.), *Early cinema: Space frame narrative* (pp. 336-347). London: BFI.
- Haraway, D. J. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Free Association Books, London, 1991.
- Haraway, D., & Borghi, L. (1999). *Manifesto cyborg: donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*. Feltrinelli. Milano.
- Jenkins, H. (2004) *Game design as narrative architecture*. In Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Eds.) *First person: New media as story, performance, and game*. Cambridge, MA, MIT Press.
- Keogh, B. (2013, September). When game over means game over: using permanent death to craft living stories in minecraft. In Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death (p. 20). ACM.
- King, G., & Krzywinska, T. (Eds.). (2002). *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2003). *New media: A critical introduction*. London: Routledge.
- McLuhan, M. (2011). *Capire i media: gli strumenti del comunicare*. Il Saggiatore. (ed. Orig 1964)
- Poole, S. (2000). *Trigger happy: the inner life of videogames*. Burry St Edmunds, UK: Fourth Estate.
- Shaviro, Steve (1993), *The Cinematic Body*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Skal David J. (2001), *The Monster Show: A Cultural History of Horror* (1993), New York: Faber and Faber.
- Skirrow, G. (1986) *Hellivision: an analysis of video games* in C. MacCabe (ed) *High theory/Low Culture: Analysing Popular Television and Film*. Manchester University Press, Manchester.
- Tan, Ed S. (1996), *Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Tocci, J. (2008). "You Are Dead. Continue?": Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 2(2), 187-201.
- Vincenzini, V. (2013). "You Are Dead. Continue?". *Dal Game over al save game: morte e fallimento nei videogiochi*. In *Cinema, Virtualità & Corpo XIX Convegno Internazionale di Studi Cinematografici*, Università Roma Tre

- Ward, P. (2002) *Videogames as remediated animation*, in G. King and T. Krywinska (eds.), *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. Wallflower Press, London, 2002, pp. 122-135.
- Wenz, K. (2014). 38 DEATH. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. *Routledge*