

Videosguardi videoludici: la sua storia e le cinque notti

Matteo Genovesi

Eyes on video game screens: her story and five nights. *The ability to simultaneously manage large amounts of information on a screen has remained the core of the videogame medium and is associated with “multitasking”, a term borrowed from computer science and used today in the most disparate areas. In every video game, this feature tends to alternate with “telescoping”, a term borrowed from cognitive psychology, in which the user must focus on managing the current resources available while considering their possible future uses. There are some exceptions, however. This essay will examine “Her Story” (Barlow 2015) and “Five Nights at Freddy’s” (Cawthon 2014), two video games based on the same core concept: the subjective look on screens, which is the primary activity for the main character and the constant ludic premise followed by a specific polarization of knowledge for the gamer.*

This essay will consider these two cases to argue that multitasking and telescoping should not necessarily be linked in an alternate process in the videogame medium, but that each of them can represent an autonomous process on which a different experience can be built, articulated on specific semantic characteristics.

Keywords: Multitasking, Telescoping, Her Story, Five Nights at Freddy’s, Space.

Introduzione

Tra gli anni Novanta e gli anni Duemila alcuni studiosi hanno voluto dimostrare i potenziali benefici della fruizione videoludica sulla mente. Rientra in questo ambito J.C. Hertz quando parla di multitasking: l’autrice infatti sostiene che la gestione di uno schermo contenente molteplici impulsi audiovisivi, nel medium videoludico, abitua gli utenti a una maggiore elasticità mentale nella vita quotidiana, contenente altresì una moltitudine di informazioni simultanee su vari dispositivi elettronici (Hertz 1998, pp. 12-13). Segue questa linea di pensiero anche Steven Johnson: in un volume scritto con l’obiettivo di dimostrare quanto i videogiochi e i media contemporanei possono essere i fautori di capacità cognitive e creative aumentate, l’autore parla di telescoping in quanto esercizio mentale riguardante sia il “concentrarsi sui problemi immediati mantenendo contemporaneamente una visione a lunga distanza” (Johnson 2006, p. 51), sia “la costruzione di una corretta gerarchia di attività e la capacità di muoversi attraverso di essa nell’ordine esatto” (ibidem)¹.

¹ Nonostante la citazione degli importanti contributi di Hertz e Johnson alla luce dei temi presenti in questo saggio, è giusto sottolineare che anche nell’ultimo decennio la saggistica nazionale e internazionale ha

Queste iniziali considerazioni evidenziano la sostanziale differenza tra il termine di multitasking e quello di telescoping: mentre il primo si riferisce alla gestione visiva di impulsi simultanei, il secondo riguarda l'attività mentale con cui dare ordine agli impulsi nel corso del tempo. Tale differenza non deve sorprendere, considerato che i due termini nascono in due settori scientifici diversi: il multitasking nasce nell'ambito informatico per descrivere la capacità di gestire molteplici programmi simultaneamente da parte di un software; il telescoping nasce nell'ambito psicologico, riguardando la percezione e la memorizzazione degli eventi lungo determinati archi temporali. Nonostante questa diversità di fondo, i videogiochi appartenenti ai generi più consolidati (Salvador 2013, pp. 28-35) correlano i due termini sopra citati lungo processi continuativi in cui l'utente dev'essere abile sia nel breve che nel lungo termine, in modo da non sprecare le risorse di cui dispone nel presente in vista di possibili utilizzi futuri. Tali processi sono emblematici ogni volta in cui il giocatore deve affrontare una battaglia contro molteplici nemici contemporaneamente: in queste circostanze, l'utente deve fare affidamento sia al multitasking per gestire lo scontro in corso e sia al telescoping per conservare le sue risorse in vista dei conflitti successivi. All'interno del variegato scenario videoludico contemporaneo sono però ravvisabili delle interessanti eccezioni, ovvero dei videogiochi basati totalmente sul multitasking o sul telescoping, esplicitando così la diversità sottesa alle due terminologie.

Il presente saggio prenderà in esame *Her Story* (Barlow 2015) e *Five Nights at Freddy's* (Cawthon 2014), due videogiochi profondamente diversi tra loro da un punto di vista ludico e narrativo, ma accomunati dalla medesima base concettuale: lo sguardo costante su degli schermi in quanto attività cardinale dei protagonisti controllati dall'utente. Tramite questi due casi di studio, il multitasking e il telescoping verranno contestualizzati all'interno della testualità videoludica, inquadrata principalmente con strumenti analitici nati nel variegato campo dei game studies.

continuato a indagare i legami tra la fruizione videoludica e gli effetti sulla mente. Per approfondimenti, consultare: Argenton L., Triberti S., 2013, *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Apogeo, Milano; Perron B., Schröter F. (a cura di), 2016, *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, McFarlan, Jefferson; Isbister K., 2016, *How Games Move Us: Emotion by Design*, The MIT Press, Londra/Cambridge MA.

A partire dall'analisi testuale dei due videogiochi sopra citati, l'obiettivo del saggio sarà quello di proporre una classificazione delle caratteristiche semantiche legate agli esponenti videoludici che non basano l'intera progressione ludica su un processo continuativo tra multitasking e telescoping, ma che ergono solo uno di questi due principi alla base della fruizione dell'utente.

La sua storia

In *Her Story* il giocatore impersona in soggettiva un misterioso personaggio che guarda il monitor di un vecchio PC: tramite la stringa di ricerca sul desktop, può scrivere qualsiasi parola e trovare uno o più video in cui viene pronunciata la parola digitata. I video hanno come protagonista una donna di nome Hannah mentre viene sottoposta, nell'arco di sette giorni differenti, a vari interrogatori da parte della Polizia in merito alla sparizione del marito. Il database del computer che l'utente può esplorare contiene centinaia di video dalla durata variabile: alcuni durano solo un paio di secondi, altri vari minuti. Inoltre, in ogni video viene mostrata solo la donna mentre risponde, ma non è mai possibile udire la domanda effettuata dalla Polizia. Il giocatore, navigando tra i video, deve cercare di decifrare la domanda precedente alla risposta di Hannah visualizzabile in ogni frammento audiovisivo, e soprattutto tentare di ricostruire la cronologia degli interrogatori con lo scopo di far luce sulla sparizione dell'uomo. Non c'è alcun limite di tempo entro cui completare l'indagine, e non esiste un tradizionale game over, poiché è soltanto l'utente che decide quando abbandonare effettivamente il monitor, giungendo in tal modo ai titoli di coda².

Her Story è basato su un racconto integrato nel videogioco stesso e scritto a priori dagli sviluppatori, ovvero su ciò che Katie Salen ed Eric Zimmerman, all'interno di un manuale non più recente ma ancora attuale, chiamano "narrazione incorporata" (Salen, Zimmerman 2003, pp. 377-379)³: quest'ultima all'interno di *Her Story* non procede linearmente, ma può essere disvelata in infiniti modi diversi a seconda del personale percorso ricostruttivo di ogni utente,

² Certe volte sul monitor compare un messaggio in chat che chiede al misterioso protagonista se ha finito di fare ciò che deve, ed è solo in caso di risposta affermativa che l'utente può terminare la sua indagine e scoprire l'identità del personaggio di fronte allo schermo. Tale rivelazione rappresenta il finale del videogioco.

³ La dicitura di "narrazione incorporata" è una personale traduzione dall'originale "embedded narrative".

il quale si muove all'interno di una trama acronica con l'obiettivo di trovare i legami tra i frammenti per poi ricomporre il puzzle audiovisivo. A fronte della narrazione incorporata predefinita dagli sviluppatori, che Evan Skolnick chiama "game story", ci possono essere infinite diramazioni nella "player story", unica per ogni giocatore in quanto basata sulle sue scelte e interazioni (Skolnick 2014, pp. 120-128).

Sebbene il sistema operativo rappresentato nel videogioco sia implementato per pure esigenze ludiche, in modo da essere circoscritto principalmente al database che il giocatore deve interpretare (Fassone 2017, p. 48), il monitor è costruito in modo più somigliante possibile a quelli realmente visibili negli anni Novanta, periodo in cui si svolgono gli eventi raccontati dalla donna sotto indagine. L'ideatore Sam Barlow ha infatti affermato in un'intervista che, a partire dall'interfaccia, ha voluto ricreare un contesto grafico il più possibile veritiero per fare da cornice ai racconti audiovisivi di Hannah (Wawro 2016). Le riprese sono infatti effettuate con camere a nastro, inquadrando frontalmente l'attrice Viva Seifert mentre interpreta la donna interrogata. La scelta di fare affidamento su un'attrice reale rispetto a un personaggio creato artificialmente si inserisce nella volontà di Barlow di raccontare un dramma umano il più possibile autentico: ogni minima espressione aumenta potenzialmente il "realismo emotivo" (Ang 1985) di Hannah, percepibile come una persona reale non solo per l'intimo racconto dei fatti che la riguardano, ma anche a partire dall'interfaccia veritiera che fa da cornice ai clip video (Figura 1)⁴, in cui lei si trova sempre a parlare stando seduta in posizione frontale (Figura 2).

⁴ Tutte le figure inserite in questo saggio sono delle istantanee fotografiche scattate durante le mie sessioni di gioco.

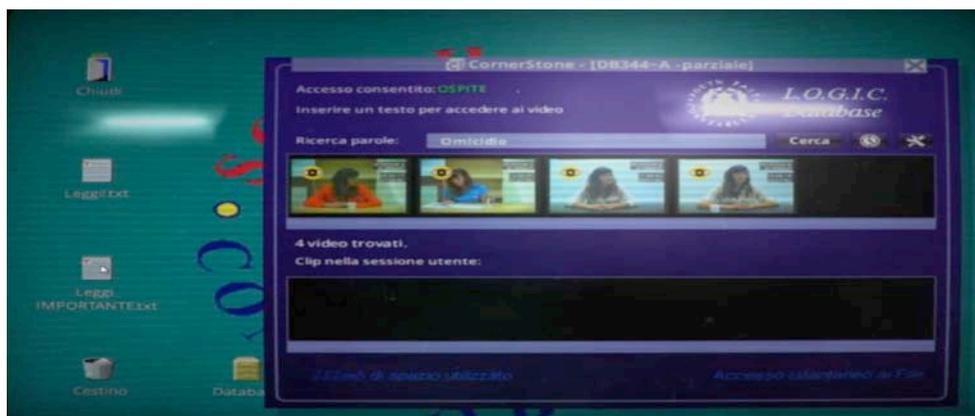


Figura 1: L'interfaccia in *Her Story* ricalca quelle tradizionali, in cui è possibile digitare qualsiasi parola nella stringa di ricerca del database e selezionare vari video tramite il semplice clic del mouse.



Figura 2: uno dei tantissimi video in cui la donna al centro delle indagini espone la sua versione dei fatti. L'indicazione dell'orario e della data sulla destra dello schermo sono preziosi indizi per l'utente in vista della ricostruzione cronologica degli interrogatori.

Del resto, come afferma Michael Mateas vari anni prima del rilascio di *Her Story*, all'interno di un dramma videoludico è necessario che i personaggi siano interiormente verosimili, al punto tale che l'utente possa comprenderne e interpretarne il pensiero (Mateas 2004, pp. 19-33).

In *Her Story* la veicolazione e l'interpretazione dei contenuti audiovisivi assume un'importanza rilevante, inquadrabile con più precisione facendo riferimento agli studi svolti nell'ambito della spazialità videoludica. Prendendo iniziale spunto dagli studi semiotici condotti da Fausto Colombo e Ruggero Eugeni (1996), convogliati nell'analisi di *Myst* (Cyan, Inc. 1993), Agatha Meneghelli argomenta che nei videogiochi esistono principalmente due categorie spaziali: lo spazio rappresentato, ovvero quello interno alla diegesi, percepito sia

dai personaggi sia dall'utente; lo spazio rappresentante, ovvero quello contenente gli elementi dell'interfaccia che guidano implicitamente o esplicitamente la fruizione, rimanendo spesso esterni alla diegesi, quindi visibili solo dall'utente (Meneghelli 2007, pp. 107-148). *Her Story* unisce questi due spazi, ponendo il giocatore direttamente negli occhi del personaggio di fronte allo schermo, ed è proprio lo schermo che rappresenta il contenitore dei contenuti audiovisivi e l'unico spazio totalizzante entro cui può avvenire l'effettiva interazione. Elaborando un contributo fondamentale di Henry Jenkins sulla veicolazione della narrazione all'interno dei mondi videoludici (Jenkins 2004, pp. 118-130), Michael Nitsche parla specificatamente di "elementi narrativi evocativi" per indicare tutti quei variegati contenuti all'interno degli spazi esplorabili dall'utente che racchiudono porzioni di racconto importanti (Nitsche 2008, p. 3)⁵. Nel caso di *Her Story*, lo spazio esplorabile è per l'appunto circoscritto alle attività di digitazione/clic su uno schermo, e ogni frammento audiovisivo visualizzabile può potenzialmente rappresentare un elemento narrativo evocativo rilevante, in grado di far luce sugli eventi. La potenziale importanza di ogni frammento va al di là della presenza di piccoli dettagli che possono suggerire informazioni maggiori rispetto a quanto sostiene la donna al centro delle indagini, ma coinvolge soprattutto il telescoping totalizzante entro cui si colloca il videogioco di Barlow.

Senza sfociare in altri settori scientifici, adesso è utile riprendere la nozione di telescoping nel campo psico-cognitivo in cui è nata: questo termine, derivato metaforicamente dal funzionamento tecnico di un telescopio che ingrandisce e permette di notare i dettagli di oggetti distanti, riguarda principalmente lo studio della memorizzazione degli eventi lungo il tempo (Baddeley, Rubin 1989, pp. 653-661), con l'obiettivo di comprendere i motivi per cui gli avvenimenti remoti possono essere ricordati in modo più dettagliato rispetto a quelli più recenti⁶. In *Her Story*, è possibile imbattersi in una registrazione apparentemente priva di informazioni utili per poi rendersi conto, dopo la visione di altre registrazioni cronologicamente precedenti o successive, che il video considerato superfluo in

⁵ La dicitura "elementi narrativi evocativi" è una traduzione personale dall'originale "evocative narrative elements".

⁶ In psicologia, questo effetto è stato chiamato specificatamente "forward telescoping", da differenziare rispetto al "backward telescoping", che invece riguarda l'effetto opposto, ovvero quello sussistente quando eventi recenti vengono memorizzati con maggiori dettagli rispetto a quelli più remoti (Chessa, Janssen, Murre 2006, pp. 138-147).

un primo momento nasconde verità importanti, percepibili come tali solo dopo aver memorizzato altre informazioni. In base all'ordine con cui ogni utente osserva i video, costruisce la sua personale catena di elementi narrativi evocativi, in cui spesso i frammenti lasciati in disparte inizialmente si rivelano tasselli molto importanti. Così come nel telescoping assume importanza rilevante la memoria degli eventi meno recenti rispetto a quelli più recenti, in *Her Story* il giocatore viene chiamato a riscoprire nella sua memoria dei frammenti che ha visionato meno recentemente, con l'obiettivo di correlarli agli altri e dotarli di maggiore evocazione narrativa.

Questa disamina del videogioco evidenzia le ragioni per cui Barlow consideri la sua storia come la risultante di un percorso parallelo in cui il fruitore prova emozioni e pensa (Barlow 2016, min. 22.45-24.45): come afferma lui stesso, da un lato l'emotività viene legata al realismo con cui viene tratteggiato il dramma che vive la donna, mentre dall'altro lato il pensiero diventa l'unico elemento funzionale alla ricostruzione degli eventi per comprendere una realtà dei fatti diversa da quella che può apparire inizialmente⁷. Il telescoping, in quanto processo mentale focalizzato sul pensiero a lungo termine, diventa l'attività cardinale con cui memorizzare i frammenti audiovisivi e ricostruirli per scoprire la verità sulla storia raccontata da Hannah. La presenza di una narrazione incorporata da ricostruire ovviamente non preclude la possibilità di creare ipotesi narrative diverse rispetto a quella ufficiale descritta in nota a piè di pagina. I vari elementi narrativi evocativi infatti diventano potenzialmente capaci di accendere l'immaginazione di ogni utente, portandolo magari al di là della concretezza narrativa risultante dalla somma delle informazioni audiovisive ricercabili. La creazione di vicende diverse non dev'essere intesa come un errore perenne durante la ricostruzione dell'organigramma narrativo soggiacente al videogioco, ma dev'essere inclusa nell'innata volontà d'immersione nelle storie che ha sempre caratterizzato gli esseri umani (Rose, 2011). Come ci sarà modo di articolare in

⁷ Attenzione, la seguente nota contiene informazioni narrative rilevanti - Negli interrogatori non è presente solo Hannah, ma anche sua sorella gemella Eve. Le due donne, identiche fisicamente ma diverse caratterialmente, si alternano durante gli interrogatori con l'obiettivo di coprirsi a vicenda per quanto accaduto al marito di Hannah, ucciso da lei stessa al culmine di una lite e poi occultato da entrambe le sorelle. Il personaggio controllato dall'utente è Sarah, figlia di Eve, che a distanza di un ventennio riguarda i video su un vecchio PC con lo scopo di comprendere il movente della madre e della zia.

seguito, l'immaginazione di un contesto narrativo rappresenterà uno degli aspetti fondamentali del secondo caso di studio in questa sede.

Le cinque notti

In *Five Nights at Freddy's* (da ora in poi *FNAF*), il giocatore controlla in soggettiva un guardiano notturno dentro una stanza di una pizzeria: il suo unico obiettivo è quello di resistere per cinque notti agli assalti di quattro malvagi pupazzi misteriosamente dotati di vita propria. Il guardiano deve resistere ogni notte dalle 0.00 AM fino alle 6.00 A.M. potendo svolgere essenzialmente tre azioni: vedere le riprese delle telecamere a circuito chiuso sparse per il locale; illuminare i corridoi adiacenti alle due porte che si affacciano alla sua stanza; chiudere ermeticamente l'entrata alle stesse porte. Ognuna di queste tre attività consuma ogni notte un notevole flusso di energia elettrica, che può scendere fino allo 0% e lasciare il protagonista in balia dei nemici. Allo scoccare delle 6.00 A.M. il guardiano può considerarsi momentaneamente salvo, quanto meno fino alla notte successiva, in cui le risorse elettriche tornano allo stato iniziale a prescindere dal loro utilizzo nella notte precedente.

Per iniziare a contestualizzare questo videogioco nel presente saggio, è necessario intanto chiarificare che c'è una diversa prosecuzione temporale tra quella interna a *FNAF* e quella esterna per il giocatore: facendo riferimento alla consolidata tassonomia della temporalità videoludica teorizzata da Juul, a fronte di sei ore di "event time", ovvero l'orizzonte temporale diegetico, ci sono circa sei minuti di "play time", ovvero lo scorrere concreto del tempo nella realtà esperita dall'utente (Juul 2004, pp. 131-142).

A differenza di *Her Story*, all'interno di *FNAF* l'utente non è tenuto a osservare un singolo schermo, ma a controllare una pluralità di schermi con l'obiettivo di essere il più veloce possibile a spostare lo sguardo sulla stanza in cui si trova, in modo da chiudere le porte giuste nel momento in cui nota dalle telecamere gli spostamenti dei pupazzi. C'è dunque una differenza concreta tra lo spazio rappresentante, che in tal caso corrisponde alla visione interfacciata delle telecamere a circuito chiuso (Figura 3), e lo spazio rappresentato, che riguarda tutto il locale in cui avviene la vicenda lungo le varie notti, comprendente anche la

stanza in cui il guardiano e parallelamente l'utente sono costretti a rimanere (Figura 4).



Figura 3: una delle varie telecamere a circuito chiuso con cui poter osservare gli spostamenti dei pupazzi. A destra è presente una planimetria del locale, dalla quale l'utente può selezionare la telecamera con cui guardare ogni determinata stanza.

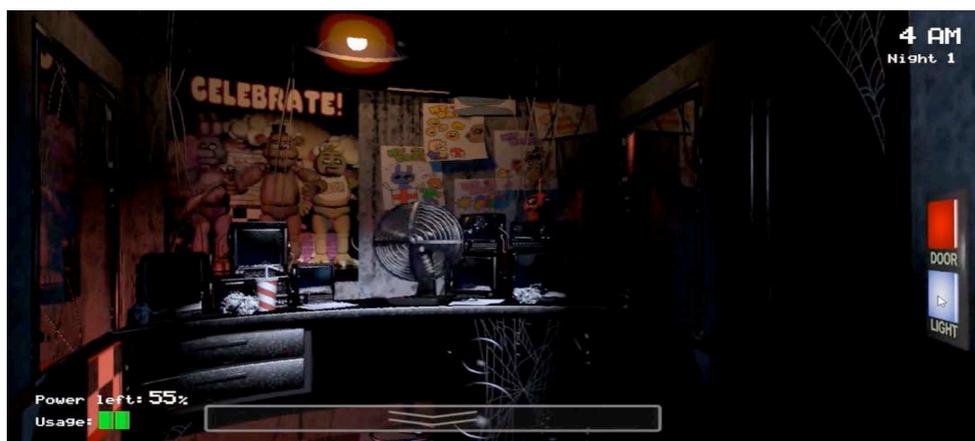


Figura 4: la stanza principale in cui è collocato il protagonista.

L'impossibilità di movimento nello spazio, o comunque la condizione emotiva del sentirsi in pericolo a causa di inquadrature circoscriventi, è sempre stata al centro dei videogiochi volenterosi di creare tensione nel giocatore (Krzywinska 2002). Questo principio si inserisce nella più ampia questione sulla suspense nel cinema, che sussiste nella relazione temporale tra l'annuncio di una minaccia e la sua concretizzazione (Pérez 2001). In *FNAF*, impersonando un personaggio obbligato a rimanere sul posto di lavoro, come afferma la registrazione telefonica dell'ex guardiano fin dalla prima notte, l'utente si trova costretto a controllare simultaneamente molteplici schermi per vedere gli

spostamenti dei pupazzi e fare le azioni necessarie sulle porte nello spazio rappresentato, senza alcuna possibilità di muoversi fisicamente dalla stanza. Ciò implica un controllo emotivo della suspense, in quanto l'utente è chiamato spesso a rispondere con lucidità all'annuncio di un imminente pericolo chiudendo le porte al momento giusto.

La voce al telefono, così come altri componenti dello spazio rappresentato, quali la reale essenza e il movente dei pupazzi, diventano elementi narrativi evocativi all'interno di un videogioco che non si basa su una narrazione incorporata, bensì su una "narrazione emergente" (Salen, Zimmerman 2003, ibidem) dalle congetture degli appassionati, liberi di interpretare l'orizzonte narrativo a loro piacimento⁸. Anche se alcuni elementi narrativi evocativi di *FNAF* hanno in seguito trovato concretezza grazie agli attuali sette capitoli componenti la saga iniziata nel 2014, all'interno del capostipite qui analizzato sono ravvisabili varie domande implicite senza risposte correlate, in modo da permettere ai giocatori di immaginare il contesto narrativo attorno alla pizzeria in cui si susseguono le notti. In questo videogioco non è dunque ravvisabile una concreta "game story", ma una serie di spunti per produrre delle "player stories" che nel corso degli ultimi anni hanno ipotizzato delle versioni talvolta contrastanti e talvolta accomunanti sugli eventi, includendo anche tutti i seguiti.

La creazione di una "player story" coerente può nascere solo nel corso delle varie notti, quando aumentano i potenziali elementi narrativi evocativi all'interno dello spazio rappresentato grazie alle registrazioni telefoniche sempre più enigmatiche. Come già scritto in precedenza, arrivare alla fine delle cinque notti richiede un costante e parallelo sguardo sulle varie telecamere in ogni stanza della pizzeria, affiancata dalla gestione immediata delle risorse elettriche. Queste attività, unite alla tensione derivante dalla concreta impossibilità di muoversi fisicamente nell'ambiente, implicano che il giocatore si abitui a gestire contemporaneamente molteplici impulsi audiovisivi, rispondendo con immediatezza a ogni potenziale pericolo. Specialmente a partire dalla terza notte, quando aumenta la frequenza degli attacchi dei pupazzi, il giocatore non può permettersi di fermarsi a ragionare, ma deve reagire subito a ogni attacco

⁸ La dicitura di "narrazione emergente" è una traduzione personale dall'originale "emergent narrative".

chiudendo le porte della stanza in cui si trova per non incorrere nel game over, sperando che l'energia elettrica non finisca prima delle 6.00 A.M.

In ogni caso, è importante sottolineare che *FNAF* è strutturato in modo tale che ogni livello rappresenta un frammento autonomo da un punto di vista ludico: come affermato all'inizio di questo paragrafo infatti l'energia elettrica torna allo stato iniziale ogni notte, di conseguenza un ipotetico giocatore metodico che cerca di coniugare la volontà di salvarsi rispondendo con celerità ai pericoli con la volontà di avere sempre abbastanza energia elettrica, vedrebbe vanificati i suoi sforzi nella gestione delle risorse. Ad essere valorizzata in tal caso è la progressiva abilità del giocatore nel controllare molteplici impulsi audiovisivi simultanei mantenendo la freddezza necessaria per fare le azioni corrette al momento opportuno. Viene stimolato quindi un costante multitasking, in cui non è premiato il ragionamento a lungo termine, bensì la prontezza di riflessi e la freddezza emotiva necessarie a salvarsi: la ricompensa di questa progressiva abilità oculo-manuale non è ludica, visto il ritorno delle risorse allo stato iniziale ogni notte, ma riguarda maggiori elementi narrativi evocativi con cui costruire un personale racconto.

Conclusioni

Da un lato, lo sguardo verso un unico schermo colmo di fonti audiovisive ricercabili per raggiungere la soluzione di un caso senza alcun limite temporale; dall'altro lato, lo sguardo verso una pluralità di schermi integrati in uno spazio circoscritto per raggiungere la salvezza entro archi temporali definiti. *Her Story* e *FNAF* utilizzano il medesimo nucleo concettuale per poi stimolare una fruizione articolata lungo principi e obiettivi molto differenti, soggiacenti alla diversità tra il telescoping e il multitasking. Come argomenta Greg Costikyan, una pulsione fondamentale della fruizione videoludica è rappresentata dall'incertezza, che secondo l'autore risiede "nel percorso seguito dal gioco, nel modo in cui i giocatori gestiscono i problemi, nelle sorprese che ottengono" (Costikyan 2013, p. 12)⁹. In seguito, l'autore distingue varie categorie di incertezza, entro le quali è possibile collocare i due videogiochi sopra citati: *Her Story* è infatti comprensibile

⁹ Traduzione personale dall'originale: "The uncertainty is in the path the game follows, in how players manage problems, in the surprises they hold".

in quella da lui chiamata “incertezza del risolutore” (ivi, pp. 73-77) proprio a causa del mistero centrale che l’utente è chiamato a risolvere facendo riferimento al suo pensiero, ricostruendo la continuità narrativa soggiacente ai frammenti audiovisivi¹⁰; *FNAF* è invece basato su quella che l’autore chiama “incertezza della percezione” (ivi, pp. 100-101), relativa alla comprensione della provenienza di pericoli simultanei all’interno di uno spazio circoscritto con frammenti autonomi ludicamente¹¹.

Come evidenziato nel presente saggio, i problemi che l’utente deve affrontare nei due videogiochi, così come le prassi necessarie a risolverli, lo chiamano a fare affidamento a due configurazioni mentali differenti: il pensiero, accostabile al telescoping per la necessità di gestire e unire porzioni informative, diventa il cardinale principio risolutivo per ricostruire una narrazione incorporata in *Her Story*; la prontezza di riflessi, accostabile al multitasking per la necessità di controllare e far fronte alle difficoltà simultanee, diventa la cardinale attività percettiva per costruire una narrazione emergente in *FNAF*.

Concludo adesso l’analisi testuale di questi due casi con uno schema riassuntivo delle caratteristiche semantiche individuate, che spero possa essere utile come potenziale tassonomia per inquadrare tutti quei videogiochi che non correlano il multitasking e il telescoping in un processo continuativo, ma che ergono solo uno dei due principi alla base della fruizione.

<i>Her Story</i> / videogiochi basati sul telescoping	<i>FNAF</i> / videogiochi basati sul multitasking
Assenza del game over	Presenza del game over
Narrazione incorporata da ricostruire in seguito alla memorizzazione e al pensiero	Narrazione emergente da costruire in seguito alla prontezza di riflessi e all’immediatezza
Archi temporali diegetici infiniti entro cui svolgere la fruizione	Archi temporali diegetici limitati entro cui svolgere la fruizione
Frammenti continuativi in funzione di una lettura narrativa onnicomprensiva	Frammenti autonomi in funzione di performance ludiche a sé stanti

¹⁰ La dicitura “incertezza del risolutore” è una traduzione personale dall’originale “solver’s uncertainty”.

¹¹ La dicitura “incertezza della percezione” è una traduzione personale dall’originale “uncertainty of perception”.

La tabella sopra segnata non vuole tentare pretenziosamente di includere tutti i passati o tutti i futuri esponenti di un medium che ha nell'innovazione e nella sperimentazione dei notevoli punti di forza, ma si preme intanto stabilire quali sono ad oggi le caratteristiche testuali tendenzialmente più attinenti a quei videogiochi basati su un totalizzante telescoping o su un totalizzante multitasking, di cui i due casi analizzati in questo saggio rappresentano ancora dei corollari importanti a distanza di alcuni anni dalla loro uscita.

Riferimenti bibliografici

- Ang. I., 1985, *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*, Methuen & Co, Londra.
- Argenton L., Triberti S., 2013, *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Apogeo, Milano.
- Baddeley A., Rubin D., 1989, *Telescoping is not time compression: A model of the dating of autobiographical events*, in *Memory & Cognition* 17 (6).
- Barlow S., 2015, *Her Story*.
- Barlow S., 2016, "Making Her Story - Telling a Story Using The Player's Imagination", in "Game Developers Conference 2016", <https://www.gdcvault.com/play/1023430/Making-Her-Story-Telling-a> del 8 agosto 2018, consultato il 12 novembre 2019.
- Cawthon S., 2014, *Five Nights at Freddy's*.
- Chessa A., Janssen S., Murre J., 2006, *Memory for time: How people date events in Memory & Cognition* 34 (1).
- Colombo F., Eugeni R., 1996, *Il testo visibile. Teoria, storia e modelli di analisi*, Carocci, Milano.
- Costikyan G., 2013, *Uncertainty in Games*, The MIT Press, Londra/ Cambridge MA (versione elettronica).
- Cyan, INC., 1993, *Myst*.
- Fassone R., 2017, *Cinema e videogiochi*, Carocci, Milano.
- Hertz J.C., 1997, *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, Brown and Company, Londra; tr. it. 1998, *Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Feltrinelli, Milano.
- Isbister K., 2016, *How Games Move Us: Emotion by Design*, The MIT Press, Londra/Cambridge MA.
- Jenkins H., 2004, *Game Design as Narrative Architecture*, in Harrigan P., N. Wardrip-Fruin, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Londra/Cambridge MA.
- Johnson S., 2005, *Everything Bad is Good for You: How Popular Culture is Making Us Smarter*, Riverhead, New York; tr. it. 2006, *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti*, Mondadori, Milano.

- Juul J., 2004, *Introduction to Game Time*, in Harrigan P., Wardrip-Fruin N., *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Londra/Cambridge MA.
- Krzywinska T., 2002, *Hands-On Horror*, in King. G., Krzywinska T., *ScreenPlay: Cinema/Videogame/Interface*, Wallflower, Londra.
- Mateas M., 2004, *A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games*, in Harrigan P., Wardrip-Fruin N., *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Londra/Cambridge MA.
- Meneghelli A., 2007, *Dentro lo schermo: immersione e interattività nei god games*, Unicopli, Milano.
- Nitsche M., 2008, *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, The MIT Press, Londra/Cambridge MA.
- Pérez X., 2001, *la suspense cinematografica*, Editori Riuniti, Roma.
- Perron B., Schröter F. (a cura di), 2016, *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, McFarlan, Jefferson.
- Rose F., 2011, *The Art of Immersion. How the Digital Generation Is remaking Hollywood, Madison Avenue, And the Way We Tell Stories*, W. W. Norton & Company, Londra/New York, tr. it. 2013, *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di internet*, Codice, Torino.
- Salen T. K., Zimmerman E., 2003, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Londra/Cambridge MA (versione elettronica).
- Salvador M., 2013, *Il videogioco*, La Scuola, Brescia.
- Skolnick E., 2014, *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, Watson-Guptill, New York (versione elettronica).
- Wawro A., 2016, “Road to the IGF: Sam Barlow's Her Story” in “Gamasutra. The Art & Business of Making Games”, https://www.gamasutra.com/view/news/266014/Road_to_the_IGF_Sam_Barlows_Her_Story.php del 17 febbraio 2016, consultato il 12 novembre 2019.