

Last day of June: *performare* il lutto tra pathos ed en-pathos

Alessandra Micalizzi

The last day of June: “performing” the mourning between pathos and en-pathos. Unlike other social-technological contexts (Boccia Artieri, 2012), video games offer a space where death is frequently present as a narrative theme from the linguistic and practical viewpoints (Egenfeldt-Nielsen, et al. 2015), even though it is deprived of its more dreadful dimension—its permanent trait. In fact, “game over” indicates only the end of a possibility that can be repeated countless times, as players wish.

The Last Day of June proposes a story that focuses on the protagonist’s loss. A car accident leaves the main character, Carl, in a wheelchair. When the man realizes that his loved one, June, died, the players’ target becomes to help him accept his loss – and triumph over it – by modifying the course of events before June’s death.

This paper proposes a narrative analysis (Fernandez-Vara, 2015), rooted on Gennette’s (1980) model, relating story highlights to flashbacks (which we define “generative” in the analysis) to some visual and scenic choices that are associated with the stages of grief and its processing.

The aim is to enquire into the pedagogical and cultural values of the case study by means of its association with myths and their main functions. Finally, a qualitative examination of a number of comments from one of the main YouTube channels will support the interpretation of the video game.

Keywords: online mourning, games studies, narrative analysis, online socio-anthropology.

Lo statuto ontologico del game: tra narrazione e azione

Il dibattito intorno al videogioco continua ad essere dominato da posizioni controverse, tra coloro che ne evidenziano i rischi e la scarsa utilità, associandolo a un momento puramente ricreativo, e chi invece ne riconosce un ruolo importante dal punto di vista psicologico e sociale (Bianchi-Berthozze & Isbiter 2016; Yannakakis & Martinez 2016, Ferguson 2018). Eppure spesso si dimentica che questo prodotto dell’industria culturale ha delle origini innate e antichissime. Esso è per statuto ontologico ascrivibile al mondo più classico dei giochi: una pratica che affonda le sue radici nelle attività simulative e ricreative già messe in essere da alcune specie diverse dalla nostra, confermandone la natura istintuale e biologica.

Al tempo stesso al gioco viene riconosciuto una matrice antropologica, oltre che evolutiva. Incarna dunque la cultura del suo tempo e ne diventa espressione (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca 2016).

Se confermiamo queste condizioni, possiamo dire che il videogioco rappresenta l’evoluzione elettronica di quello classico e ne mantiene diverse

proprietà. Superati i confini tecnologici, il player accetta di entrare nel *cerchio magico* (Huizinga 1938): il videogioco mantiene questo valore ontologico di spazio in cui potere fare esperienza di dimensioni alternative al quotidiano (Bertone 2013). In questo modo,

delimitando cosa è gioco e cosa non lo è, dove inizia e dove termina il regno dell'altrove, il cerchio magico di Huizinga assorbe totalmente il giocatore, immergendolo in un'esperienza radicalmente alternativa, in un' "estasi" resa possibile proprio dallo sradicamento dal quotidiano e dall'immersione totale nell'altrove del gioco (ivi, p. 33).

Questo stesso confine, un tempo assoluto, tra il piano di realtà e quello della fantasia, oggi è sempre più permeabile e permeato di esperienze, emozioni e vissuti che si spostano dall'uno all'altro (Montola 2009): ciò che accade nella cornice elettronica di un videogame si ripercuote sul nostro mood, sui nostri comportamenti e in generale, come suggeriscono Egenfeldt-Nielsen et al (2016), sul mondo là fuori.

Introduciamo, dunque, un'altra peculiarità nell'accezione di gioco elettronico che considereremo in queste pagine: il video game non tanto e non solo come prodotto culturale, ma come spazio socio-relazionale (Triberti, Argenton 2013; Viola 2017). In quanto tali, "i videogiochi non sono dunque tecnologie neutrali, ma ambienti dai confini invisibili" ((Triberti, Argenton 2013, p. 8) capaci di ingenerare in chi ne fa esperienza delle modificazioni, anche a livello emotivo (Bittanti 2008).

Grazie al suo potere simulativo (tra gli altri Pecchinenda 2003) il videogame diviene un contesto socio-tecnologico in cui possiamo fare esperienza, nello specifico caso definibile *vicaria* ma con il medesimo potere trasformativo dei vissuti che entrano a far parte della nostra biografia.

Proprio per la sua natura interattiva e performativa, il videogioco diviene uno spazio emotivo sempre più *denso*. Garde-Hansen e Gorton (2013), parafrasando il termine coniato da Appadurai (1990), hanno definito la Rete un *emoscape*, un ecosistema digitale ad alto contenuto emozionale. Considerata le contaminazioni tra le industrie e i contesti socio-tecno relazionali (De Kerkhove 2010; Boccia Artieri 2012), possiamo estendere tale definizione anche ai

videogame, che utilizzano la dimensione emozionale come artificio narrativo per ingaggiare il player nelle meccaniche di gioco (Viola 2017), divenendo un meccanismo fondamentale per il successo performativo e narrativo.

Se il gioco è simulazione, possiamo dire che la sua versione elettronica può fungere da *palestra valoriale*, nella misura in cui non si limita a sperimentare una serie di comportamenti ma – trattandosi di uno spazio interattivo e relazionale – ha modo di verificarne le conseguenze, su altri giocatori, sull’environment in modo “sicuro”, proprio perché simulato (Rosa 2012).

Un ultimo aspetto che vorremmo sottolineare è il *potere narrativo* di questo artefatto culturale: esso fa da cornice a tutte le dimensioni che abbiamo fin qui toccato per descriverne lo statuto ontologico. Il videogioco è una forma di narrazione performativa in cui ci si immerge e si viene coinvolti in modo attivo nella trama fino al raggiungimento dell’obiettivo. Questo aspetto sostiene dunque la dimensione valoriale ed emotiva, quella socio-relazionale ed aggiunge e rafforza anche gli effetti – oltre che gli affetti – legati alla pratica.

Le storie in sé possiedono un ampio potere *trasformativo*: quelle che raccontiamo e ci riguardano da vicino e quelle che ascoltiamo di cui diventiamo testimoni (tra gli altri Demetrio 2009; Jedlowski 2010; Cavarero 2009; Di Fraia 2003). Molte delle forme affabulatorie che si sono diffuse nel corso della storia dell’uomo rispondo a matrici di senso e valoriali comuni e soprattutto assolvono tutte alle medesime funzioni: condividere (costruire appartenenza), apprendere (trasformando in esperienza un vissuto), riflettere e rifletterci e, in questo lavoro più identitario, ottenere conferma del proprio essere nel mondo (tra gli altri Smorti, Messetti 2010; Di Fraia 2003).

Il nostro tempo aggiunge al potere delle storie quello della tecnologia e in modo particolare delle nuove tecnologie sempre più pervasive e compenstrate nelle nostre pratiche quotidiane. Il videogame si colloca proprio qui: tra antico e innato, come la pratica su cui si fonda, e innovativo e incorporato, come i device che ne consentono la fruizione e ne confermano lo statuto elettronico.

Viola (2017) a questo proposito introduce il concetto di *story-doing*, integrandolo a quello ormai ampiamente abusato di *story-telling*, in riferimento al

mondo game. Con questa etichetta l'autore, infatti, ne sottolinea la matrice performativa e il ruolo attivo del player nel co-costruire la narrazione.

Nelle prossime pagine ci concentreremo sull'analisi di un gioco che racconta una storia particolare e coinvolge il player in un percorso pedagogico e socio-antropologico attorno a uno dei temi universali e al tempo stesso controversi della storia dell'uomo: la morte. Lo fa con una delicatezza propria delle migliori espressioni artistiche sfruttando tutti i linguaggi che fanno parte del contesto videoludico e che analizzeremo nel dettaglio.

Pathos & enpathos: la morte nei videogames

Abbiamo detto che i videogiochi, come media digitali, possono essere considerati dei nuovi spazi socio-relazionali all'interno dei quali le emozioni e i sentimenti giocano un ruolo determinante.

Il modello di Calleja (2011: 2015) ci dice ad esempio che tre dei più importanti hook di coinvolgimento nel gioco sono proprio quello affettivo, quello narrativo e il principio della condivisione¹.

Altri studiosi sostengono che, a differenza di quanto si possa immaginare a seguito dell'alto livello di sviluppo delle tecnologie, "i media [e a nostro avviso dunque anche i videogame] si trasfigurano come strumenti empatici poiché permettono un *soffrire insieme*, come l'etimologia del termine prefigura, producendo diverse tipologie di condivisione esperienziale" (Barile, Bovalino 2020, p. 17).

Da un lato, dunque, la leva emotiva diviene strumento di ingaggio sul piano narrativo e performativo, dall'altro – e possiamo dire soprattutto nel gioco – i livelli di immersività e incorporazione della e nella storia favoriscono anche l'attivazione di meccanismi empatici, di proiezione identificativa nel character (Morin 2000) fino al punto di vivere insieme – en -pathos appunto – le medesime emozioni.

A questo proposito, l'esperienza videoludica può assumere i caratteri di un vissuto catartico (tra gli altri Morin, 2000; Bocci, 2017) nella misura in cui dà

¹ Il cosiddetto player involvement model (Calleja 2011) è strutturato su 6 livelli di coinvolgimento del giocatore: cinestetico, spaziale, condiviso, narrativo, ludico e affettivo.

² Secondo Vogler (2007) un mito mette al centro un argomento universale e costante, è privo di riferimenti temporali e spaziali specifici e ha per protagonista individui comuni, persone ordinarie con cui il lettore può rispecchiarsi facilmente.

spazio a comportamenti e relative emozioni che altrove potrebbero non trovare espressione.

La morte, e in modo particolare il vissuto emotivo connesso alla perdita, ne rappresenta un esempio concreto. Non vi è lo spazio per affrontare con la dovuta profondità un tema così controverso. In questa sede ci preme sottolineare come la morte sia stata lentamente estromessa dal quotidiano (Campione 2007; Morin 2000). Il processo di espropriazione della morte (Elias 1986) ha avuto le sue conseguenze anche dal punto di vista mediale. Infatti alla sua assenza nella quotidianità è corrisposta una forte spettacolarizzazione: sia nelle rappresentazioni all'interno di narrazioni fittizie, sia negli episodi di cronaca di cui i media, vecchi e nuovi, si fanno cassa di risonanza (tra gli altri Cavicchia Scalamonti 2007; Sisto 2018).

I videogame, tuttavia, costituiscono un caso davvero particolare di contesto mediale (Bittanti, 2008): nelle trame narrative, al pari della cinematografia e di altri media affabulatori, la messa in scena della morte e delle proiezioni immaginifiche al di là di essa rappresenta a tutti gli effetti un genere; nelle meccaniche del gioco, invece, la morte è da sempre un dispositivo narrativo che coincide con il più classico *game over* (Salvador 2013).

Il concetto di morte, nel panorama narrativo interattivo dei giochi, generalmente non è associato alla fine definitiva. Piuttosto ne rappresenta una mera meccanica che può avere almeno due ruoli: una *costrizione*, un vincolo narrativo che condiziona le scelte del giocatore in funzione della sua strategia; uno strumento di *reset*, che implica la ripresa del gioco dal punto precedente (Nicolucci 2019). Harrer (2013) sottolinea che in realtà il modo in cui la morte viene usata nel game ne sovverte il significato trasformandola in un meccanismo sanzionatorio.

In rarissimi casi e sempre in funzione dei generi e delle scelte narrative, anche nei videogiochi si ricorre alla cosiddetta *permadeath* (ibidem) ovvero la cancellazione di un personaggio a seguito della morte.

Quanto detto, dunque, evidenzia come classicamente nel game la morte non viene presentata come qualcosa di definitivo, né tanto meno problematizzata rispetto al vissuto che segue alla perdita di una persona cara.

Un'eccezione – non la sola, ma sicuramente una delle più interessanti – è rappresentata dal titolo italiano *Last day of June* (2017), un gioco prodotto da Ovosonico la cui trama ruota intorno a un tragico incidente stradale e ai possibili tentativi per evitarlo.

Nelle prossime pagine proveremo ad analizzarlo dal punto di vista narrativo per metterne in evidenza la valenza pedagogica e socio-antropologica. Il gioco, infatti, mette artisticamente a tema tutte le fasi di uno dei più classici modelli noti sull'elaborazione del lutto: negazione e isolamento iniziale (negazione-isolamento), rabbia, baratto o contrattazione (contrattazione), depressione e accettazione (Kubler-Ross 2003). Giocare diviene dunque un modo per farne esperienza in modo simulato, imparando a familiarizzare con il distacco definitivo (Viorst 2019). Infine, con la nostra analisi, proveremo a sostenere che *Last Day of June* può essere considerato un mito tardo moderno per le sue caratteristiche narrative² (Vogler 2007).

Last Day of June: aspetti metodologici di un caso di studio

Last day of June è un cosiddetto puzzle game, in cui le ricercatezze di stile applicate alla narrazione e alla grafica dialogano in modo armonico, offrendo un'esperienza di gioco emotivamente immersiva, attorno a un argomento extra-ordinario come la morte e il lutto.

È il tramonto, Carl e June se ne stanno placidamente a osservarlo sul pontile del lago, raccontandosi a chi siede davanti allo schermo attraverso tanti piccoli gesti e attenzioni che l'uno dedica all'altra e delineando, in una manciata di secondi appena, un rapporto solido, felice e commovente, quando all'improvviso cambia il tempo. Una folata di vento gelido li convince che è il caso di recuperare la macchina posteggiata poco più su e imboccare la strada verso casa (Ortenzi 2017, n.d.).

L'ultima volta che insieme percorreranno la via del ritorno. Il giocatore che si accinge a indossare i panni di Carl, il protagonista, lo vedrà, subito dopo la cut

² Secondo Vogler (2007) un mito mette al centro un argomento universale e costante, è privo di riferimenti temporali e spaziali specifici e ha per protagonista individui comuni, persone ordinarie con cui il lettore può rispecchiarsi facilmente.

scene iniziale, costretto su una sedia a rotelle a seguito di un incidente stradale, in cui June ha perso la vita.

La meccanica del gioco è tutta imperniata sullo scardinamento del tempo, come vincolo della narrazione e come ingrediente inesorabile per la messa in discorso del lutto, con la finalità di rivivere momenti ed esplorare accadimenti secondari che sono intervenuti in modo significativo sull'episodio tragico, nel tentativo di cambiare l'esito delle cose. Nel tentativo di assicurare alla vita June.

Nelle prossime pagine presenteremo un'analisi narrativa del gioco a partire dal modello di Gennette (1980). L'autore sottolinea l'importanza di lavorare sempre sui due piani narrativi: quello testuale, del contenuto e del suo intreccio, e quello paratestuale che include tutti gli elementi che influiscono sul processo di comprensione e interpretazione del testo stesso. Nel caso del gioco elettronico, sposiamo la posizione di Fernandez-Vara (2015) che definisce il gioco come un complesso artefatto mediale (*complex media artifact*) capace di attivare diversi livelli di interpretazione anche grazie al pieno coinvolgimento del giocatore: "the player is necessary part of the text: it is difficult to find games where there is no player input, as the game is no really complete text without a player that interprets its rules and interacts with it" (ivi, p. 7).

Ci siamo dunque avvalsi del modello narrativo per approcciare la nostra analisi e concentrare l'attenzione su tre aspetti fondamentali:

1. Il *contesto* nel gioco che prende forma attraverso gli elementi paratestuali ed extratestuali: è evidente sin dalle prime cut scene l'importanza dell'environment e lo stretto rapporto tra personaggi e luoghi nella costruzione narrativa. Ci concentreremo, dunque, su un'analisi delle scelte grafiche e della conseguente atmosfera creata all'interno del gameplay, al fine di sottolinearne il ruolo nella costruzione del "mood" vissuto da Carl e, per en-pathos, dal giocatore.

2. I *personaggi*: l'incidente stradale fa sì che la perdita vissuta da Carl si intrecci con le traiettorie biografiche di altri 4 personaggi, che

via via diventeranno protagonisti di quadri³, in senso letterale e figurato, del gioco.

Ci soffermeremo sugli aspetti più significativi della loro biografia e sul modo in cui interferiranno in modo in atteso con la vita di June e con l'esperienza della perdita.

3. *Il tempo*: a nostro avviso, questa rappresenta la dimensione più importante poiché attraverso una costruzione non lineare – ma per certi versi a spirale – del gameplay si mette in scena e – nei panni del giocatore – si “agisce” il tipico lavoro del lutto (Freud, 1920).

Più specificamente, proporremo un'interpretazione dei dispositivi narrativi cruciali nella meccanica del gioco, che abbiamo definito *analessi generative*, su cui entreremo meglio nel merito nel corso dell'analisi.

Accanto al lavoro analitico sul gioco e le sue trame, abbiamo preso in considerazione anche i commenti lasciati dagli iscritti a uno dei canali Youtube dedicati al mondo videoludico, PlayerInsidUe⁴, che ha pubblicato un video proprio su *Last day of June*. Il video ha già superato le 76 mila visualizzazioni e ottenuto 1925 commenti. Noi ci siamo soffermati su un campione non rappresentativo di 300 post.

Il nostro obiettivo è quello di dimostrare come *Last Day of June* possa essere considerato un complesso artefatto narrativo mediato interattivo (Murray 1997, 2007), in quanto scomponibile in ulteriori livelli interpretativi (Fernandez-Vara 2016), che fornisce uno spazio interattivo non solo per la rappresentazione ma anche l'azione emotiva ed empatica intorno alla perdita. A nostro avviso, se questo prodotto dell'industria culturale va ben oltre il semplice intrattenimento, il godimento estetico per le scelte di altissimo livello sia per la fotografia che per la colonna sonora: è un capolavoro artistico capace di raccontare con potenza, patos

³ La dinamica narrativa delle analessi utilizza il quadro (canvas) come punto di contatto tra presente e passato. June ha la passione per la pittura ed è esplorando i suoi lavori che il giocatore, nei panni di Carl, entrerà nelle trame narrative delle vite degli altri personaggi. Ecco perché la parola “quadro” può riferirsi tanto a quello di gioco, assumendo un significato figurato nell'ambito di un linguaggio tecnico, e può al contempo rimandare ai quadri, realizzati da June, che nel loro essere chiave di accesso ad altri momenti del gioco ne incarnano il significato in modo figurato. Questo gioco tra testuale e figurato richiama il sottile filo di senso che accompagna molte delle vicende vissute dal player all'interno del gioco che oscillano spesso tra sogno e realtà, tra presente e passato, tra verità e desiderio.

⁴ Il video è disponibile al seguente link <https://www.youtube.com/watch?v=FJ9vPXB2szM> (accessed 01/10/20)

e poesia, un vissuto, metterlo in scena e *performarlo*, ponendosi nello scenario culturale del nostro tempo alla stregua di un mito del passato.

L'analisi: percorsi narrativi e gameplay intorno al lutto

Prima di entrare nel merito dell'analisi specifica del gioco a partire dalle scelte di contesto, occorre considerare alcuni fattori relativi extra-testuali che hanno un ruolo nell'effetto "pathos & empathos" che si sperimenta giocando. In primo luogo il soundtrack è indissolubilmente legato alla creazione del gioco e alle scelte grafiche.

La colonna sonora del gioco è stata scritta, infatti, da Stefen Winson, che si è volutamente ispirato alla canzone dal titolo "drive home" prodotta poco tempo prima, in cui al centro della narrazione vi è appunto la perdita di un amore a seguito di un incidente stradale e il difficile lavoro del lutto che in una prima fase spinge il protagonista alla rimozione⁵ (ivi). Il legame tra la canzone e il videogioco è così forte che gli stessi tratti grafici utilizzati per la rappresentazione dei personaggi richiamano in modo preciso quelli utilizzati nel videoclip di accompagnamento al testo di Winson del 2013 (Cozzi 2017).

La specifica extra-testuale appena presentata serve a sostenere con maggiore forza la potenza e il potere del soundtrack nel contribuire alla costruzione di un preciso mood emotivo sin dalle prime scene del gioco. Questo stato d'animo è confermato dalle parole di chi ha commentato il video oggetto della nostra analisi:

Non ho parole, sul serio! Sono sincera, è una delle prime volte che guardo e seguo qualcosa del genere, fatto in modo così estremamente professionale e serio. Mi sono commossa tantissimo, è stato tutto un brivido, dall'inizio alla fine (C. Castigliola).

Entrando nel merito della narrazione ludica, dal punto di vista sonoro, sono importantissimi anche gli altri indizi: le cut scene e in modo particolare quella definita dei "canvas" – contenente i quadri prodotti da June, chiave di accesso al passato – sono accompagnati da suoni di sottofondo che ricordano un lamento. Anche in questo caso, l'informazione viene data al giocatore sin dalle prime

⁵ Nella prima parte del testo della canzone, infatti, l'autore immagina di dialogare con la sua compagna, come fosse accanto a lui in macchina sulla via di casa. Solo dopo vivrà l'angoscia e al tempo stesso la sorpresa di non averla al suo fianco, dando conferma della rimozione dell'accadimento.

scene, ma rimane un indizio ignorato dai più. La voce che sentiamo non è maschile, ma femminile: non è possibile distinguere il senso delle parole. Solo alla fine si comprenderà che la voce è quella di June che esprime in quel lamento tutto il suo dolore.

In generale, il gioco è caratterizzato dall'assenza di parole: non vi sono testi o sottotitoli, solo i comandi d'azione del gioco. Anche questo aspetto è un elemento contestuale che restituisce una caratteristica precisa del lutto e il suo lavoro (Freud 2017). La perdita di una persona cara, soprattutto a seguito di un episodio violento e inatteso come un incidente stradale, rappresenta qualcosa di inenarrabile (Micalizzi 2013).

Il silenzio è dunque un elemento dominante delle prime fasi del lutto (Kaplan 1996) e motiva l'importanza della narrazione scritta (o proiettata) come dispositivo per l'elaborazione del vissuto tragico (tra gli altri Demetrio 2009): il dolore si trasforma in memoria solo quando la perdita riesce a essere ricollocata all'interno della propria biografia e dunque nella propria storia (Smorti, Messetti 2010; Pennebaker 2004). Il silenzio aiuta a rendere l'atmosfera ovattata e ancora più onorica e si sposa bene con l'assenza di dettagli grafici dei personaggi.

Infine, per completare gli elementi contestuali, possiamo dire che l'ambientazione segue le forme e i modi della riproduzione pittorica con i pastelli, dando un effetto di indefinito e di onirico, fondamentali alla trama, rappresentando un indizio imprescindibile per la comprensione del capovolgimento di piano e di senso nella parte finale del gioco. Le scelte cromatiche giocano con le tonalità del rosso e sue nuance restituendo un'atmosfera *fissata* al tramonto, che porta con sé un significato simbolico molto forte: il preludio del finire del giorno diventa anticipatorio della epilogo tragico, in modo inesorabile. Dal punto di vista narrativo, ancora una volta, la scelta del tramonto porta con sé un altro significato indiziale: proprio il suo essere ineluttabile, la conseguenza stessa del giorno e del progredire della vita, rende la scelta portatrice dell'unico esito possibile del gioco. Nonostante i tentativi messi in atto da Carl, l'esito finale – per quanto sorprendente – rimane uno soltanto.

Dicevamo che Carl non è solo in questa avventura inesorabile. La analepsi (Gennette 1980) che caratterizzano l'intera narrazione, con continui accessi al

passato vedono per protagonisti altri 4 personaggi, ignari del ruolo che giocheranno nella vita di June e Carl. Primo aspetto interessante dal punto di vista narrativo è che nessuno di essi ha un nome: sono tutti identificabili in base al ruolo che svolgono nella storia e per la vita dei protagonisti. Questa scelta sottolinea il loro ruolo narrativo puramente funzionale (Egenfeldt-Nielsen et al. 2016): rende ciascun personaggio significativo solo ed esclusivamente rispetto all'intreccio con la storia di June, sebbene saranno messi in scena e svelati alcuni aspetti estremamente intimi di essi. Ogni personaggio, infatti, potremmo dire che ha una "perdita" da elaborare.

Il bambino è il primo personaggio con cui si entra in contatto e che in prima battuta sarà responsabile dell'incidente a causa della palla che perderà di vista e rimbalzerà sulla strada: solo attraverso il superamento della sua solitudine, il giocatore riuscirà ad evitare che l'incidente accada. Questo superamento avviene attraverso l'inserimento nella narrazione di un secondo personaggio l'anziano signore, anche lui attanagliato da una vita solitaria, che si presterà a giocare con il bambino.

Ma non è sufficiente: un cacciatore, alle prese con i sensi di colpa per non essere all'altezza delle aspettative paterne, insegue un uccello e immerso nel suo percorso di caccia, inciderà sulle sorti della macchina guidata da Carl.

Il giocatore che attraverso la soluzione delle memorie del personaggio (Pennebacker 2004) – soluzione quasi in senso chimico, di scioglimento dei nodi biografici più dolorosi e controversi – riuscirà ad evitare anche l'intrusione narrativa del cacciatore ma non sarà ancora sufficiente.

Ultimo personaggio, forse quello più vicino alle vite dei due protagonisti è la migliore amica di June che si appresta a cambiare città: una separazione da un luogo a cui è legata, tramite ricordi e per le relazioni che lo popolano; un nuovo inizio, incerto e imprevedibile che l'attende. Uno strappo. Tra i più importanti e assimilabili a un lutto. Pensierosa si accinge a lasciare la città in una giornata piovosa e con un mezzo carico di pacchi. Uno di questi si disancorerà e causerà ancora una volta l'inesorabile incidente.

Intervenire sulla successione degli eventi consentirà di fare in modo che le due macchine non si intercettino sulla via del ritorno. Ma non sarà risolutivo.

I quattro personaggi, dunque, dal punto di vista narrativo sono attraversati da vissuti emotivi intensi e personali; dal punto di vista grafico, rispecchiano completamente le scelte di stile del resto del gioco: sono privi di dettagli grafici che possano marcare l'espressione; hanno un corpo sproporzionato che ne restituisce il carattere romantico e tenero di tutta la storia (Ortenzi 2017).

Il loro ruolo è fondamentale per valorizzare il significato del tempo, come elemento narrativo centrale sia della meccanica del gioco, poiché viene continuamente scomposto, invertito e distribuito in modo non lineare, sia della *mise-en-scene* del lutto come vissuto e come processo psicologico, disvelando tutta la potenza socio-antropologica del gioco.

Figura 1. Copertina del gioco tratta dall'articolo di Wired



La trama del gioco così come il gameplay si snodano attorno a un punto centrale – una scena che intercetta lo spazio e il tempo – rappresentato dalla stanza dei diorama, contenente i quadri raffiguranti i diversi personaggi, quadri da cui Carl avrà accesso ai momenti antecedenti all'incidente.

Questi balzi temporali nel passato possono essere considerate forme ipermoderne di analessi, secondo il modello di Gennet (1980), per la loro natura generativa. Non si tratta infatti di meri flashback finalizzati a raccontare eventi del passato ma, nel pieno rispetto delle caratteristiche del medium in cui la storia è incarnata, rappresentano momenti performativi attraverso cui è possibile generare nuovi esiti della storia.

Altro aspetto estremamente interessante che marca la relazione con la linea del tempo è il ruolo delle memories. Il giocatore potrà sbloccare l'esito delle azioni dei diversi personaggi solo risolvendo dei piccoli enigmi che "liberano" delle memorie. Sappiamo quanto la memoria sia un dispositivo fondamentale per l'elaborazione del lutto ((Micalizzi 2013; Smorti et al. 2010; Rando 1996). Questa scelta sottolinea l'attenzione dell'ideatore del gioco nel conoscere e riconoscere i meccanismi della perdita e i processi di elaborazione, a tal punto da metterli in scena con estrema delicatezza e pathos, innescando meccanismi empatici che lasciano i player continuamente sorpresi e commossi:

Non è un gioco...è una totale immersione nell'emozione, una storia meravigliosa e inaspettata. Che dire, un capolavoro vero e proprio; complimenti agli sviluppatori, orgoglio italiano anche nel campo videoludico...WOW(s. De Carlo).

WOW! L'unica parola che sono riuscito a cavarmi di bocca, questo mi ha fatto veramente piangere, la botta finale, un gioco veramente bello, stupendo, però molto triste, ma anche di un grande significato! (JustPedo).

Tornando alla dimensione narrativa, tempo e azione rappresentano i due dispositivi che consentiranno al giocatore di vivere attraverso i protagonisti tutte le fasi del lutto. In modo particolare, se prendiamo in considerazione il modello di Kobler-Ross (2003) ritroviamo messe in scena e in discorso ognuno dei 5 step⁶ ritenuti dall'autore come fondamentali perché il processo di elaborazione possa ritenersi concluso.

La perdita di una persona cara può attivare meccanismi di negazione e nel gioco questo momento è rappresentato dal comando iniziale che apre il quadro: "salvala". Cliccando su di esso, al giocatore sarà data la possibilità di esplorare i singoli quadri e le relative memorie.

Alla fine di ogni momento narrativo vissuto, a completamento di ciascun quadro del gioco, il player ritornerà nei panni di Carl, su una sedia a rotelle, completamente solo, circondato dai canvas. Questa presa di coscienza che l'intervento sul passato non abbia generato alcun cambiamento nella vita presente

⁶ Kobler-Ross è uno dei molti autori che si sono occupati di classificare le fasi del lutto: ecco perché la numerosità non è univoca. Secondo questo autore, tuttavia, è da ritenersi esaustiva un'organizzazione del processo in 6 fasi – non necessariamente tra loro consecutive e in questo ordine: la fase della negazione, della rabbia, della negoziazione, della frustrazione e infine dell'accettazione.

costringe il giocatore a incassare una sconfitta, alla base di possibili reazioni emotive di rabbia (II fase).

Il ritorno al punto di partenza non è l'unico momento "circolare" della narrazione. Le analessi generative si attivano solo dopo dei momenti di ricostruzione dell'accaduto: ciascuna scena è vissuta due volte dal giocatore. Questa ricorsività, che a tratti ingenera una lentezza del gioco, dall'altro è fondamentale per la messa in discorso del lavoro del lutto poiché coincide in un certo senso con la fase 3 di Kubler-Ross (2003): la negoziazione. In quel meccanismo della ripetizione degli eventi, vi è il tentativo quasi magico di potere negoziare una fine diversa che non sia così dolorosa come la perdita.

Alle negoziazione di un altro finale segue, però, la frustrazione di non essere riuscito a salvare la propria amata (fase IV).

A questo punto, il gioco non ha ancora smesso di stupirci e lo farà utilizzando sempre tempo e azione come dispositivi capaci di restituire un effetto sorpresa non indifferente e al tempo stesso emotivamente coinvolgente.

Dopo avere esplorato le conseguenze delle azioni di tutti i personaggi, Carl - e con lui il giocatore - è definitivamente convinto di essere il solo responsabile dell'incidente. In fondo era lui la persona al volante.

Non rimane che scoprire cosa succede se a guidare la macchina non fosse Carl ma June. È qui che la narrazione diviene poetica, commovente e conduce il giocatore- divenuto ormai spettatore nell'ultima cut scene - all'ultima fase: l'accettazione. Cliccando sul comando "accetta", infatti, si disvela la verità che è un tuffo al cuore e un ribaltamento totale dei piani narrativi.

Alla guida dell'auto si mette June, la pioggia rende poco visibile la strada, al di là della galleria, il tremendo incidente. Tutto il percorso che il giocatore ha vissuto incarnando i panni di Carl non è altro che la presa di coscienza della morte del protagonista da parte della sua amata. A questo punto del gioco pathos ed empathos si confondono e si autoalimentano.

È stata un'avventura piena di emozioni. Non avevo ancora giocato a questo gioco e non posso che congratularmi con gli sviluppatori per questo piccolo capolavoro. Vivere questa avventura insieme a voi due è stato qualcosa di... speciale. Mi sono commossa un sacco ed ho pianto a fiumi. Volevo solo ringraziarvi per essere come siete e a farmi provare emozioni così belle (E. Gemu).

Tutti gli indizi disseminati nel testo acquistano un significato: i quadri, realizzati da June – l’arte che diviene catarsi di un dolore insostenibile – i lamenti uditi in diversi momenti del gioco, la stanza del bambino che June aspetta e che alla fine del gioco avremo modo di conoscere proprio durante un pic nic al tramonto. Ultimo elemento che sancisce ancora una volta il senso della morte e della vita attraverso la metafora socio-antropologica della ciclicità.

Se tutto questo accade nella stretta relazione tra gioco e giocatore, i contenuti analizzati sul web ci confermano dell’appropriazione antropologica di questa esperienza che da personale diviene condivisa, proprio attraverso il canale Youtube. Più nello specifico, il superamento dei confini narrativi del gameplay diventa l’occasione di condivisione di vissuti personali innescando meccanismi biografici di self disclosure (Pennebaker 2004) che contribuiscono a ripopolare i discorsi quotidiani – sia pure digitali – di un’esperienza a lungo espulsa dalla quotidianità come la perdita (Micalizzi 2013; Sisto 2018):

Gameplay bellissimo, grazie mille è stata un’esperienza unica.

Parlando dalla mia parte mi piace molto il finale, anche mio padre mi ha lasciato anni fa e io ero fin troppo piccola per elaborare... ora farei esattamente come Carl. Tutti saremmo capaci di fare come lui. (Babe rootless)

Conclusioni: Last Day of June, un mito dell’Ipermodernità?

Abbiamo aperto questo contributo sottolineando il ruolo dei videogame come prodotto legittimo dell’industria culturale, evidenziandone le qualità narrative, performative ed immersive.

Un po’ come le grandi storie cinematografiche, si associa l’esperienza ludica alla messa in discorso e all’azione di esperienze straordinarie in cui alcuni vincoli della vita quotidiana vengono in qualche modo superati o dissimulati. Un esempio è offerto proprio dalla morte che nell’esperienza ludica è il più delle volte un dispositivo conclusivo di una sezione di gioco (Nicolucci 2019). Il cosiddetto “game over” coincide nella maggior parte dei casi proprio con la fine delle “vite” del giocatore: tuttavia, incarna solo una ciclicità ripetibile infinite volte, priva del carattere assoluto, perentorio e definitivo della morte che sperimentiamo nella nostra vita quotidiana.

Il gioco che abbiamo scelto di analizzare è tra quelli che potremmo ritenere narrativamente rivoluzionari, sotto diversi aspetti. In primo luogo, mette in scena l'ordinario senza tempo: Carl è immerso in una quotidianità che risulta familiare ai più, un'ordinarietà senza una determinazione di tempo e di spazio preciso, proprio per facilitare i meccanismi proiettivi e identificativi (Morin 2000), stravolta da un incidente stradale.

Quest'ultimo rappresenta la grande sfida che viene messa di fronte al giocatore, la forza motrice di tutta la narrazione, ma al tempo stesso ne costituisce il vincolo più importante che segnerà – altro elemento estremamente originale – un solo possibile epilogo del gioco.

In un certo senso, la morte rappresenta anche un momento evolutivo: l'incapacità di cambiare gli eventi, spinge Carl a esplorare nuovi quadri e a confrontarsi con altre storie. La morte diviene il motore narrativo e in questo suo essere agito, attraverso le linee ricorsive del gioco, viene anche assimilata fino all'accettazione finale, unico comando per completare il gameplay.

La delicatezza e la ricchezza emotiva con cui viene affrontato il tema del lutto e della perdita rendono *Last Day of June* un capolavoro narrativo, un prodotto culturale accostabile per meccaniche e per effetti ai grandi miti del passato.

Vogler (2007) ci ricorda che il mito rappresenta uno dei dispositivi narrativi più antichi e da secoli l'industria culturale vi attinge per realizzare storie che suscitino interesse e ottengano successo, grazie alla loro capacità di solleticare gli archetipi simbolici e culturali più profondi. Al mito, quindi, va riconosciuto il potere antropologico di mettere in discorso e attraverso la narrazione affrontare tematiche universali (Levi Strauss 2016) e controverse, proprio come la morte.

Il parallelismo con il mito di Orfeo ed Euridice (Ovidio 1885) è quasi automatico. Nonostante il richiamo al mondo fantastico, il ruolo giocato dai poteri soprannaturali delle divinità, anche in questo antico mito la morte non viene superata o sconfitta. Orfeo accetta la sfida di Ade, dio degli inferi, ma non riuscirà a portarla a termine perdendo definitivamente la sua amata. E l'unica soluzione per sopravvivere sarà l'accettazione. Anche Orfeo in realtà si affida a una forma

di sublimazione artistica del dolore e, secondo la leggenda, troverà rifugio nel suono della sua lira.

Per concludere, a nostro avviso è possibile riconoscere al videogame un grande potere narrativo di tipo socio-antropologico e pedagogico (Zanecchi 2019). Grazie al suo potere catartico (Bocci 2019), generato dalla separazione del piano di realtà attraverso la trasposizione in quella del gioco, favorisce la costituzione di un contesto interattivo – e dunque generativo – in cui fare esperienza, o come direbbe Pecchinenda (2003), simulare esperienze complesse, inclusa quella della perdita.

Nel caso specifico di Last Day of June, il piano del gioco e piano della realtà si toccano grazie al pathos e all'empathos che le scelte narrative sono riuscite a creare affrontando in modo delicato e autentico un tema a lungo espulso dalla maggior parte delle culture occidentali.

In realtà, grazie anche ai contesti digitali sempre più popolati si stanno affermando nuove forme di ritualità accanto a nuove pratiche di preservazione della memoria dei propri cari (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca 2016; Sisto 2018).

È evidente che ormai da anni è in corso un processo di ri-assimilazione della morte nel quotidiano digitalizzato e sempre più interattivo e i videogiochi possono giocare un ruolo determinante, grazie alla loro natura performativa.

Richiamando la definizione di cultura della simulazione (Pecchinenda 2003), i giochi hanno tutte le caratteristiche e le potenzialità per essere contesti e luoghi dove le esperienze si simulano e le persone agiscono senza avere conseguenze dirette e reali nella loro vita quotidiana mentre evocano sentimenti generati da azioni specifiche (Medigan 2018; Triborti & Argenton 2013; Zanecchi 2019). È dunque chiaro il ruolo dell'industria videoludica e dei suoi artefatti come spazi socio-tecnologici in cui costruire e abitare ambienti "supplementari" dove performare esperienze emotive dense e autentiche.

Riferimenti bibliografici

Appadurai A., 1990, Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy, *Public Culture*, vol 2 n.2, pp.1-24.

- Barile N. Bovalino G.N., 2020, Media empatici, emozioni e gamification: dalla quarta rivoluzione industriale alla società postpandemica, in *H-ermes, J. Comm.* 16 (2020), p. 7-26.
- Batini F. Giusti S., 2010, ed, *Imparare dalle narrazioni*, Edizioni Unicopli, Milano.
- Bertone G., 2013, Le interfacce ludiche dei luoghi quotidiani. Strategie ludiche location-based per imparare a giocare con i confini tra il qui e l'altrove, *Mediascapes*, 2/2013, p.28-44.
- Bianchi-Bertouze N., Ibster K., 2016, Emotion and body-based games: overview and opportunities. Karpouzis k., Yannakakis G. N. Ed. *Emotion in Games. Theory and Praxis*. Springer, Switzerland, pp.235-257.
- Bittanti M., 2008, Intermedialità. *Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. Unicopli, Milano.
- Boccia Artieri G., 2012, *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, Franco Angeli, Milano.
- Bocci F., 2019, ed, *Dentro il videogioco. Viaggio nella psicologia del videogioco tra identità, educazione e scienza*, Edizioni Ananke, Torino.
- Bruner J., 2006, *La fabbrica delle Storie*, LaTerza, Milano-Bari.
- Campione F., 2007, *The last dance – l'incontro con la morte e il morire*. Clueb, Bologna.
- Cavicchia Scalamonti A., 2007, *La morte: quattro varianti sul tema*, Ipermedium, Napoli.
- Cavarero A., 2009, *Tu che guardi, Tu che mi racconti. Filosofia e narrazione*. Feltrinelli, Milano.
- Contin A. (2017) "Last Day of June": un videogioco sul senso della perdita, *La Stampa*, 31/08/17
- De Kerkhove D., 2010, *The Augmented Mind*, Digipub, Milano.
- Demetrio D., 2009, Momenti e figure della scrittura di sé, In Valastro O. ed. *Scritture relazionali autopoietiche*. Aracne ed, Roma, p.31-39.
- Di Fraia G., 2003, *Storie Confuse. Sociologia, Media e Narrazioni*, Franco Angeli, Milano.
- Elias N. (1986). *Coinvolgimento e distacco*, Il Mulino, Bologna.
- Egenfeldt-Nielsen s., Smith J.H., Tosca S.P., 2015, *Understanding Video Games. The essential introduction*, Routledge, NY, London.
- Felini D., 2012, *Video Game Education. Studi e percorsi di formazione*, Feltrinelli, Milano.
- Fernandez-Vara C., 2015, *Introduction to game analysis*, Routledge, NY.
- Freud S., 1920, Lutto e malinconia. In Opere vol. X., Newton Edizioni, Roma.
- Gennette G., 1980, *Narrative discourse. An Essay method*, Cornell University Press, Ithaca, NY.
- Harrer, S., 2013, From losing to loss: exploring the expressive capacities of video games beyond death as failure. *Culture Unbound*, 5, p.607-620.
- Huizniga, J. (1938), *Homoludens; a study of the play-element in culture*, Beacon Press, Boston.
- Jedlowski P., 2010, Parlami di te. In Batini F., Giusti S., ed, *Imparare dalle narrazioni*, Edizioni Unicopli, Milano, p. 15-29.
- Kaplan L.J., 1996, *Voci dal silenzio. La perdita di una persona amata e le forze psicologiche che tengono vivo il dialogo interrotto*. Cortina, Milano.

- Karpouzis k., Yannakakis G. N., 2016, Ed. *Emotion in Games. Theory and Praxis*. Springer, Switzerland.
- Karpouzis K. & Yannakakis G.N., 2016, *Emotion in Games: Theory and Praxis* (1st ed.). Springer Publishing Company, Incorporated, NY.
- Kubler-Ross E., 2003, *La morte e il morire*. Cittadella Editrice, Milano.
- Levi-Strauss C., 2016, *Mito e significato. Cinque conversazioni*. Il saggiaiore, Roma.
- Madigan j., 2018, *Getting Gamers. The psychology of videogames and the impact on the people who play them*, Rowman & Littlefield, NY.
- Micalizzi A., 2013, *Come un altro mondo. Pratiche di socializzazione dell'esperienza della perdita dentro e fuori la Rete*, Ledizioni, Milano.
- Morin E., 2000, *L'uomo e la morte*. Erickson, Trento.
- Nicolucci, V., 2019, A death-positive videogame for death education of adolescents. *Italian Journal of Educational Technology*, 27, 2, p.186-197.
- Ortenzi D., 2017, Last Day of June e le cinque fasi del lutto. In *The Sleter*. in <https://theshelter.online/last-day-of-june-e-le-cinque-fasi-del-lutto-4827f59c2ab7> visitato il 02/02/20.
- Ovosonico, 2017, *Last Day of June*, 505 Game, Milano.
- Pecchinenda G., 2003, *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'homo game*, Ed. Laterza, Bari.
- Pennebacker J. (2004). *Scrivi cosa ti dice il cuore*. Edizioni Erickson: Trento.
- Publio Ovidio Nasone, 1885, *Le metamorfosi*, trad. di Dorrucchi L., Firenze, Tipografia di G. Barbèra, p. 573.
- Rando A.T., 1996, *Loss and anticipary grief*, DC Health and Company: Lexington, Massachusett.
- Rosa, A., 2012, I videogiochi come palestra di sperimentazione valoriale, in Felini D., ed, *Video Game Education. Studi e percorsi di formazione*, Feltrinelli, Milano, p.12-23.
- Salvador M., 2013, *Il videogioco*, Editrice la Scuola, Milano.
- Sisto D. ,2018, *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Feltrinelli, Milano.
- Smorti A., Messetti I., 2010, La memoria e la narrazione autobiografica. Riscrittura ed elaborazione dei vissuti. in Batini F., Giusti S., ed, *Imparare dalle narrazioni*, Edizioni Unicopli, Milan, p. 59-83.
- Triborti R., Argenton L., 2013, *Psicologia del videogioco. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Apogeo, Milano.
- Viola F., 2017, *L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo*. Hoepli, Milano.
- Viorst J., 2019, *Distacchi*, PickWick, London.
- Vogler, C., 2007, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese Productions, USA.
- Yannakakis G.N., Martinez H.P., 2016, Psychology in Games in Karpouzis k., Yannakakis G. N., Ed. *Emotion in Games. Theory and Praxis*. Springer: Switzerland, p.119-139.
- Zanacchi A., 2019, Game edutation. in Bocci F., ed, *Dentro il videogioco. Viaggio nella psicologia del videogioco tra identità, educazione e scienza*. Edizioni Ananke: Torino, p. 117-134.

