

## **Hideo Kojima: lo stealth game nel videogioco per trascendere la guerra**

Emiliano Chirchiano, Università Federico II – Napoli

Alberto Maria de Mascellis, Università Federico II – Napoli

**Hideo Kojima: stealth game in video game to transcend warfare.** *Throughout gaming's history, the idea of personal success has been associated with every type of video game. Originally, winning a game meant not having to "insert another coin"; later, beating another player in a fighting game was an example of such victory. Over the years, though, certain game developers have shifted this concept and gone down a different road.*

*This is the case of Hideo Kojima - one of Japan's most famous game designers, visionary and original, the forerunner of a way of designing video games that is increasingly akin, in its visual approach and themes, to a 'cinematographic' one.*

*The stylistic signature of his productions is less about resolving the conflict by defeating the opponent, but avoiding the conflict at all. To win, in the wake of Paul Virilio's Essay on Dromoscopy, one must disappear. This is the 'victory' in the video game genre first devised by Kojima: the stealth game.*

*In this article, we will take a sociological approach to examine the close connection between production life and the works of the Japanese game designer. This means being able to connect ethical reflection, human nature, and anti-militarism without being banal or worse, didactic. The author's gaze, even before being sociological, is cinematic: the video game's protagonist, Snake, is a survivor undoubtedly inspired, even in his character design, by Bob 'Snake' Plissken, the protagonist of John Carpenter's cult film '1997: Escape from New York' (1986). Cutscenes, which are non-interactive, cinematic sections in contemporary video games, are engineered to be intense and extra stimulating to draw in viewers to the story of war. Kojima claims that anyone who gets involved in war has no chance of leaving without being psychologically shaken.*

*Currently, players are becoming aware of how to find satisfaction beyond simply securing a win: these players, known as "conscious gamers," find enjoyment in games that put them in an immersive story. For instance, "This War of Mine" recreates the difficult choices one must make in an embattled city, and "Papers, Please" offers players a detailed insight into life under a totalitarian regime as they decide who to let in or force out of their city.*

*Before Kojima's works, all this would have been, if not completely inconceivable, at least alien to the game-design tradition that originates from his works.*

**Keywords:** Videogames, transmedia, Stealth games, Conscious games.

Hideo Kojima è un pluripremiato game designer celebre per il suo lavoro con Konami Corporation, uno dei colossi dell'industria videoludica nipponica, fino al 2015 quando fonda un suo personale studio indipendente, la “Kojima Productions”. La sua carriera si estende per oltre trent'anni, durante i quali dirige e produce più di trenta videogiochi per tutte le piattaforme di gaming, tra cui spiccano diversi titoli della serie *Metal Gear*, considerata una delle più significative nella storia dei videogiochi, pionieristica in termini di gameplay e narrazione (cfr. Stamenković et al, 2017). I giochi di Kojima si caratterizzano sin dagli esordi per la particolare attenzione alle questioni politiche e filosofiche, con particolare attenzione per la credibilità dello scenario. Oggi, soprattutto nel settore dei videogiochi indipendenti, si assiste a un crescente interesse per la sua opera, soprattutto per il portato “empatico” che ne sostiene gli archi narrativi (cfr. Patalita, 2018).

Per conoscere le motivazioni che animano l'autore nipponico, noto anche per lo spirito di pacifismo e non-violenza che trapela nella sua opera omnia è servito, in modo amaramente ironico, un attentato. Kojima, infatti, è stato accusato in rete di essere addirittura il “terrorista di estrema sinistra” che ha ucciso il primo ministro giapponese Shinzo Abe, l'otto luglio del 2022 (cfr. Hunter, 2022). Questo, oltre ad una mai sanata querelle con la sua precedente casa produttrice, deve averlo definitivamente spinto a offrire al Guardian (Parkin, 2022) un'intervista volta a chiarire chi lui fosse e da dove provenisse, socialmente e culturalmente:

“I miei genitori hanno vissuto entrambi la Seconda Guerra mondiale” spiega al giornalista. “Hanno sofferto. Mia madre mi raccontava di come avesse dovuto camminare sui cadaveri lungo le strade e mangiare pezzi di tatami (*tappeto orientale*, nda) quando non c'era cibo”. Rivela inoltre che suo padre gli fece vedere, quando era tredicenne, diversi documentari sull'olocausto per mostrargli i costi della guerra per la vita umana. “Per questo motivo” chiarisce infine l'autore “non volevo creare un gioco sparattutto di guerra. Io sono sempre stato interessato nel contesto che c'è dietro il conflitto su schermo, è questo che influenza maggiormente il mio processo” (trad nostra).

Quella del game designer è per certi aspetti una visione che, seguendo il ragionamento della tecno-sociologa Zaynep Tufekci su un altro grande arco narrativo che è quello della controversa serie *A Game of Thrones*, pubblicato sul sito di Scientific American, divisione del ben più noto Springer Nature America, mette in secondo piano l'apparato psicologico dei personaggi (pur presente) per impostare una narrazione di stampo chiaramente sociologico (Tufekci, 2019). In sostanza, si predilige la narrazione di un mondo dove sono le strutture di pensiero e potere a muovere i personaggi, lasciando loro una libertà individuale che rientra sempre però all'interno di una cornice sociale di cui possono essere i portavoce o, come capita in questo caso, dei fieri avversari. È grazie a questa impostazione che l'autore riesce ad essere, sebbene spesso a malincuore, molto lungimirante proprio rispetto all'emergere di fenomeni sociali: "il suo *Metal Gear 2*", racconta ancora il Guardian, "esplora come la manipolazione digitale possa essere utilizzata per bersagliare specifici individui tramite meme usati come armi", concetto che ricorda da vicino le *intel ops* dell'attuale conflitto Russia-Ucraina. La "memetic warfare" è infatti oggetto di studi da parte della NATO da quasi un decennio, analizzata militarmente come sottoinsieme delle cosiddette info-ops che coinvolgono la raccolta e la diffusione di informazioni per stabilire un vantaggio competitivo su un avversario nel campo, in questo caso di battaglia, dei media. Si tratta, sintetizzando il pensiero di Jeff Giese (2015), di una vera e propria competizione per la narrazione, le idee e il controllo in un campo di battaglia social-mediatico. Una versione "nativa digitale" della guerra psicologica, che vede la sua massima espressione nella propaganda. Se la propaganda e la diplomazia pubblica sono forme convenzionali di guerra memetica, il trolling e le PSYOPS sono versioni di guerriglia (Giese, 2015). Anche quando non si occupa di ambiente militare, l'attenzione fanta-politica di Kojima risulta ancora acutissima nel raccontare temi sociali, ad esempio quando espone la condizione dei *rider* per le consegne, di cui Kojima ha re-immaginato l'estenuante lavoro immergendo i giocatori in una realtà frammentata dall'apocalisse ma ancora bisognosa di merci e beni di prima necessità, nel suo ultimo videogioco intitolato *Death Stranding*, interamente incentrato su un corriere e i suoi interminabili quanto eroici viaggi.

Prima di iniziare a discutere del modo in cui Kojima concepisce il videogioco, vorremmo, brevemente, delineare i confini che definiscono un videogioco post-narrativo. Non possiamo limitarci a tracciare una similitudine con forme di racconto preesistenti poiché, come sostiene Matteo Bittanti (2008, p. 1): “l’analogia tra cinema e videogame è estrinseca, metaforica e impropria [...] definire «cinematico» un videogioco significa fraintenderne la natura peculiare, polimorfa e sincretica”. Facciamo quindi un passo indietro e partiamo dall’idea di gioco stesso, definita in primis da autori come Caillois (1981): possiamo sintetizzarla come un’attività che fa ricorso a regole, all’abilità del giocatore, che impone dei limiti alla competizione e che ha un obiettivo chiaro, di solito la “vittoria”. Tuttavia, ciò che costituisce un “buon” gioco varia a seconda della sensibilità dei singoli. A volte si tratta solo di “divertimento” da un punto di vista etimologico (distrazione, evasione, ricreazione), altre volte può prevalere il senso di sfida e la virtualizzazione del conflitto. Per questo motivo, la maggior parte delle persone non è d’accordo su cosa si potrebbe porre come gameplay “valido”. Persino i giocatori più accaniti possono dibattere su ciò che rende un gioco godibile. Tuttavia, al di là della cortina del “de gustibus”, ci sono alcune qualità fondamentali che tutti noi riconosciamo nei giochi: innanzitutto, ogni gioco deve avere un obiettivo. Senza di esso perderemmo la pulsione stessa all’atto di giocare. Tutti i migliori giochi hanno qualcosa che il giocatore vuole raggiungere, che si tratti di sconfiggere un nemico, completare un livello o raccogliere un determinato numero di oggetti. Spesso, obiettivi di questo tipo sono tra loro correlati: raccogliere un maggior numero di oggetti può voler dire sconfiggere un nemico, che ne ha raccolti meno, o al contrario sconfiggerlo può voler dire appropriarsi dei suoi oggetti, tanto per restare negli esempi appena proposti. In secondo luogo, un gioco deve offrire un elemento di sfida. In termini più semplici, il giocatore deve essere all’oscuro di qualcosa. Fondamentale risulta la presenza del dubbio: anche quando può sembrare di conoscere tutto il “lore”, la narrativa (manifesta o silenziosa) consolidata fino a quel punto e spesso definita *ambientazione*, ci sarà un colpo di scena o una svolta che ci coglierà di sorpresa. Questo tipo di incertezza rende il gioco coinvolgente e tiene alta la soglia dell’attenzione. Infine, ogni gioco deve raccontare una storia. Alcuni giochi

possono non contenere molti dialoghi o narrazioni, ma raccontano comunque storie attraverso le azioni dei personaggi, gli ambienti e gli eventi. Un buon esempio è l'originale *Metal Gear Solid*, uscito su piattaforma MSX2 nel 1987. Il gioco non contiene, per limiti tecnici, le famose “cutscene” di stampo cinematografico volte a dipanare la narrazione agli occhi del giocatore e la stessa presenza di dialoghi tra giocatore e personaggi non giocanti è opzionale, con la possibilità di poter essere saltata per ritornare velocemente all'azione di gioco; la componente narrativa, tuttavia, resta avvincente e preponderante anche al netto dei limiti tecnici.

#### *Metal Gear solid e gli stealth games*

In *Metal Gear*, il protagonista Snake scopre l'esistenza di un'arma nucleare pronta a scatenare una letale e imminente catastrofe su scala mondiale. I *Metal Gear* che danno il nome alla saga sono proprio questo: carri armati semi-antropomorfi equipaggiati con armi nucleari, come i sottomarini preposti al loro lancio di cui spesso ultimamente si sente parlare. Grazie al controllo del giocatore, il personaggio supera molti ostacoli e alla fine riesce nella sua missione di sabotaggio di uno di questi arsenali semoventi. Sembra che abbia vinto, ma cosa ha ottenuto davvero? Non ha combattuto, né si è impegnato in alcun tipo di schermaglia. L'ha semplicemente evitata, in una sorta di situazione paradossale. O forse sarebbe più corretto dire che, pur non essendo direttamente coinvolto nella battaglia tra superpotenze tratteggiata da Kojima e ispirata al mondo reale, in realtà Snake ha condotto la sua propria battaglia, svolta all'interno della cornice narrativa della storia, e attraverso le sue azioni ha impedito che la guerra stessa si verificasse.

Torna quindi una prospettiva sociologica in un contesto altrimenti psicologico: è la struttura sociale e la natura delle armi, in questo caso i *Metal Gear*, che formano Snake in senso reattivo e “incorniciano” il giocatore perché si prodighi ad aiutarlo. Non è un caso, quindi, che titolo dell’opera e il suo snodo narrativo siano omonimi. E del resto è questa la natura del gioco stealth: non si gioca con sé stessi o coi propri avversari, ma con la propria storia. Inoltre, il conflitto stesso può essere considerato una parte del gameplay o meglio della storia stessa, poiché l’obiettivo del gioco è scoprire come risolvere la situazione, agire e fuggire senza essere scoperti. Non si tratta quindi di vincere nel senso convenzionale del termine, ma di risolvere un enigma. Questa è ovviamente una differenza fondamentale rispetto ai giochi d’azione tradizionali, in cui l’obiettivo è sconfiggere i nemici per progredire. Quei nemici, però, non hanno spesso altra funzione che quella di essere sconfitti e la storia può fare a meno di loro a tal punto che i “veri” dilemmi morali, se il gioco ne prevede, sono riferiti ai soli antagonisti principali. La sfida del gioco come lo pensa Kojima consiste invece nel cercare di evitare sempre gli scontri, lasciandosi dietro poche o nessuna vittima. In questo senso, ricorda anche una forma di videogioco nota come *hidden object game*, in cui al giocatore viene chiesto di cercare oggetti in un luogo particolare.

Il genere dei giochi stealth nella nostra generazione è in realtà un sottogenere dei diversi generi di gioco attuali, come l’avventura, la simulazione, l’azione e il gioco di ruolo. La funzione stealth è stata ampiamente utilizzata in una varietà di giochi ed è diventata sempre più popolare negli ultimi anni. [...] Quindi l’idea di base della furtività nei giochi si basa sul nascondersi e sull’evitare il contatto con i nemici presenti nei giochi. Di solito in questi tipi di giochi il giocatore ha più libertà nell’affrontare le diverse sfide, gli ostacoli e i percorsi (Alkaisy, 2011).

Possiamo cercare parallelismi con Paul Virilio nel suo *Saggio di Dromoscopia* (1984):

Ricordiamoci che nella dialettica del guerriero chi viene rivelato è congedato (*escluso dalla partita*, ndt); chi si rende visibile perde poiché si espone alla lungimiranza, che è la regola del gioco strategico, così come su strada la previsione del movimento frontale è per l'autista simile alla previsione del movimento del nemico per i generali. Una forma sofisticata di dromoscopia sarebbe in qualche modo un video-gioco (*a video game*, ndt) di velocità, in cui le pratiche militari dello stato maggiore sono continuamente perfezionate e ogni veicolo ad alta velocità diventa essenzialmente un vettore di comando.

Ed è proprio per questo che la storia degli stealth game può essere riconosciuta, in senso lato, addirittura in Pac-Man (1980): velocità di un vettore di comando (il protagonista) che, nello sfuggire alla “lungimiranza” nemica, in questo caso esemplificata dai suoi quattro ben noti avversari policromi, riesce a portare a termine le pratiche dello stato maggiore per rendere visibili (meglio ancora, *tangibili*) i fantasmi suoi avversari.

Oltre a “*Metal Gear*”, altro fondamentale titolo stealth è “*Splinter Cell*” (2002). I giocatori assumono qui il ruolo di Sam Fisher, un agente speciale che si infila nelle basi dei terroristi e ne elimina i leader. Il gioco offre diversi modi per affrontare ogni missione. Ad esempio, il giocatore può avvicinarsi di soppiatto al nemico e sparargli, oppure può uccidere tutte le guardie prima di avvicinarsi all'obiettivo. Il giocatore può anche disattivare i sistemi di sicurezza in modo che il nemico non si accorga del suo arrivo finché non è troppo tardi. Una prerogativa di *Splinter Cell* è quella di basarsi su tecniche reali sviluppate dai Navy SEAL statunitensi. Queste includono l'uso di occhiali per la visione notturna, radio e sensori a infrarossi per individuare i nemici ed evitare, appunto, di essere scoperti. Gli obiettivi metanarrativi sono naturalmente diversi da quelli di Kojima anche se un capitolo particolarmente riuscito della saga, “*Splinter Cell: Double Agent*”, a tal punto interiorizza i concetti di fazione e “cornice” da obbligare il nostro personaggio (in questo capitolo sotto copertura) a dolorose scelte tra la missione che si è posto e i costi in termini di vite umane volti a non insospettire la fazione in cui si è infiltrato.

In molti giochi stealth, il giocatore deve in ogni caso decidere se combattere o evitare del tutto il combattimento. Alcuni giocatori preferiscono questo tipo di gioco perché offre loro più opzioni di successo. Altri non amano il genere perché li costringe a prendere decisioni che, limitandone l'azione, non gradiscono. Un gioco stealth è un videogioco che richiede ai giocatori di attraversare gli ambienti utilizzando il sotterfugio piuttosto che lo scontro, evitare i nemici e disattivare le misure di sicurezza, senza però che questo comporti la sconfitta o la squalifica. Per sottolineare quanto questa prospettiva sia fondante per questo genere di giochi, ricordiamo anche titoli che hanno ricevuto aspre critiche per non essere riusciti a rispettare fino in fondo l'anima stealth che si erano ripromessi: in Deus Ex: Human Revolution, tramite degli upgrade cibernetici che il protagonista può ottenere durante il gioco ogni singolo livello può essere affrontato in modalità stealth, con l'importante eccezione tuttavia delle "boss-fight" di fine livello. Il gioco, sfortunatamente, non concepisce l'evitamento di un nemico come equivalente alla sua sconfitta e così l'unico modo per vincere contro un "boss finale" è ucciderlo. Questo, come si è detto, scardina però completamente il gameplay: il giocatore che ha investito tutti i propri punti in uno stile di gioco stealth dovrà ora impegnarsi per tutt'altro tipo di sfida, imparando magari a sparare o a combattere in corpo a corpo per sopperire a una meccanica che il gioco ha inserito ma non ha avuto il coraggio di portare fino in fondo, e non per una scelta narrativa.

Tornando a *Metal Gear* e al peculiare modo di creare esperienze videoludiche di Hideo Kojima, la trama dei suoi videogames spesso si intreccia con situazioni reali, radicate da un punto di vista storico: le immagini e i luoghi sono tutti basati su fatti reali, come la prima guerra del Golfo, il disastro di Chernobyl o gli attacchi dell'11 settembre. In questo modo, Kojima crea una sorta di universo fantapolitico in cui il giocatore è immerso nella storia, rendendo impossibile il distacco, e in cui può vivere la tragedia delle guerre assumendo il ruolo del protagonista. *Metal Gear* è un esempio di videogioco che cerca di intrattenere i suoi giocatori costringendoli a risolvere secondo le istruzioni fornite dal gioco. Non sono giochi “open world/sandbox” dove al giocatore è data una sensazione di libertà d’azione che emerge da mappe sconfinite, anche se spesso ripetitive, bensì da contesti ben delineati e luoghi a tratti asfittici dove rintanarsi nelle sequenze più *stealth*. Il giocatore si sente impotente, perché in fondo Snake è solamente un uomo, ma allo stesso tempo eroico per la cornice in cui è inserito e che lotta per cambiare. Contemporaneamente potente e debole. In questo senso, il gioco riesce a suscitare una forte reazione emotiva, poiché è possibile empatizzare con i personaggi e la situazione. Tuttavia, il giocatore è costretto anche a prendere decisioni che portano alla sofferenza, non solo per sé stesso e il suo protagonista, ma anche per i personaggi che lo circondano.

I giochi di Kojima sono spesso criticati per la loro apparente mancanza di interattività, in quanto il giocatore risulta a tratti dipendente dalla narrazione impartita dal gioco e dalle sue “cutscene”. Tuttavia, questo non significa che il giocatore non sia messo alla prova. Al contrario, il giocatore si sente responsabile dei risultati delle sue azioni; pertanto, il gioco lo costringe a riflettere attentamente e ad agire sulla base delle proprie idee. In questo modo, il giocatore svolge un ruolo significativo nel gioco: non è solo un osservatore, come accade nei film e negli spettacoli televisivi. Prende visione di un contesto (durante la cutscene), lo interiorizza e infine gli viene data la possibilità di cambiarlo. In sintesi, i giochi di Kojima sono caratterizzati da un senso di immersione che permette al giocatore di vivere la tragedia della guerra. A questo proposito, il giocatore non riesce a staccarsi facilmente dall'universo fittizio del gioco. Pertanto, il giocatore non si limita a guardare, ma “vive” realmente gli eventi che si svolgono intorno a lui.

*I giochi di guerra e la prospettiva conscious*

Viviamo in un'attualità in cui le espressioni di violenza sono sempre più frequenti. Negli ultimi anni abbiamo assistito a un aumento degli attacchi terroristici, dei conflitti civili e degli interventi militari su larga scala. A tal punto i due fenomeni si sono ibridati da far emergere autentici "infomostri", come videogiochi scambiati per footage militare o copertine videoludiche photoshoppate per diventare strumenti di propaganda utilizzati direttamente dai governi, per non parlare dei fortissimi movimenti sotterranei meme-based che foraggiano questi conflitti. Non sorprende, quindi, che ci sia stato un gran numero di videogiochi che della guerra hanno fatto il proprio cardine non soltanto per la narrativa, ma anche e spesso soprattutto per quel senso di "militarità" che risiede tanto nei gesti quanto nel senso di cameratismo che i soldati (e a quanto pare anche certi giocatori) vogliono provare. Parliamo di pratiche rese celebri dalla grande narrazione cinematografica, dal battersi il caricatore sull'elmetto per far salire meglio i proiettili al prendere sulle spalle il compagno ferito per portarlo al sicuro, con una posa e delle movenze iconiche in quanto codificate dall'addestramento di veri eserciti. Si arriva al parossismo di giochi che consentono di ispezionare le armi (caricatore, otturatore) del personaggio, benché il fatto che queste funzionino alla perfezione sia implicito nelle regole del gioco. Alcuni giochi di questo genere trattano scenari ipotetici, altri hanno un'ambientazione storica, il punto tuttavia è che quasi tutti comportano una forma virtualizzata di violenza in cui l'omicidio, l'annientamento dell'avversario, è accettato e reso con dovizia di particolari tecnici.

Alcuni di questi giochi eccellono per violenza. Ad esempio, *Call of Duty 4: Modern Warfare* è uno sparatutto in prima persona che vede centinaia di soldati massacrare i civili in uno scenario immaginario quanto verosimile, ma soprattutto con *Call of Duty: Modern Warfare 2* e la controversa missione *No russian* che vede il protagonista obbligato (per infiltrarsi in un gruppo terroristico) a sparare su dei civili, missione edulcorata in alcuni stati e completamente rimossa in altri. Gli sviluppatori, a parte la componente ludica, mettono in mostra la realtà della guerra, o, per meglio dire, uno degli aspetti della guerra spesso di matrice ideologica. Lo stesso esercito americano ha utilizzato il videogioco *America's Army* per informare, istruire e reclutare giovani che abbiano prospettive come militari. Il gioco conta alla data attuale quattro capitoli, dall'uno al tre e un quarto intitolato *Proving Grounds* (Mulargia, 2016).

Ancora, *Medal of Honor: Allied Assault* è uno sparatutto in prima persona (FPS) ambientato nella Seconda Guerra Mondiale che si concentra sulle azioni di un solo soldato, il tenente Mike Powell, dallo sbarco in Normandia sino alla battaglia delle Ardenne. Titoli come questo, ma anche i recenti *Battlefield I* e *V* (ambientati rispettivamente nella Prima e nella Seconda guerra mondiale) offrono ricostruzioni fotorealistiche della realtà di riferimento, spesso senza tralasciare la crudezza e l'efferatezza nemiche, ma quasi mai l'umanità del nemico (e quindi, a ben vedere, del protagonista) è l'elemento discriminante della storia. Solo la sua abilità di sparare, colpire, distruggere. A volte può trattarsi della sua intelligenza, come nel *Call of Duty* meglio riuscito in questo senso, *Call of Duty: Cold War*, ma si tratta semplicemente di accorgersi per tempo di essere una pedina dei russi in chiave palesemente anticomunista, quindi ancora a matrice ideologica. Viene testata, insomma, l'ideologia dietro al personaggio e va dato credito alla casa di sviluppo di aver consentito anche un'opzione "filo-sovietica", anche se con una "cutscene" desolante proprio come se si trattasse del finale sbagliato, ma come tutti i discorsi riguardanti l'ideologia anche quello videoludico è un settore che cerca di migrare verso narrazioni di tipo differente.

Ancora Virilio parlerebbe, riferendosi alle ricostruzioni militari, in questo modo (1984):

Sono esposti negli arsenali, nelle caserme, vendendo il segreto dei mezzi per mantenere il segreto dei fini. Qua e là, vengono riaperti i “musei della guerra”, si accumulano armamentari del passato o di tempi più recenti, tornano a galleggiare sottomarini della Prima guerra mondiale e si rinengono veicoli blindati della seconda per essere messi sottovetro, gli aerei le fortezze volanti fanno il loro ingresso nel museo del cielo, le portaerei nel museo del mare, le famiglie visitano i campi di battaglia, o in Gran Bretagna vere e proprie rievocazioni di battaglie.

La guerra come ricostruzione fedele o la guerra come ideologia possono sicuramente affascinare i più conservatori, ma autori come Hideo Kojima stanno cercando nuove cornici di significato in cui iscrivere la prospettiva lacerante del conflitto. Cornici come l’empatia.

Partiamo da un assurdo: nonostante *Death Stranding*, l’ultimo titolo di Kojima, racconti la storia di un corriere in un mondo post-apocalittico e dal punto di vista del genere sia indicizzato come *avventura dinamica*, il titolo parla anche di guerra. Ma ne parla in maniera empatica. Nonostante si tratti di un videogioco basato sulle consegne di materiali per singoli individui sepolti in case-bunker, infatti, Kojima inserisce lo stratagemma del viaggio temporale grazie alla *cronopioggia*, un misterioso fenomeno atmosferico in grado di far invecchiare all’istante il corpo umano (motivo per cui la gente si nasconde) e a volte anche di sovvertire il tempo. Per questo motivo il protagonista Sam e suo “figlio”, un bambino artificiale noto come Lou, a un certo punto del gioco vengono richiamati in un luogo mediano, un mondo in guerra governato da una misteriosa entità chiamata il Veterano e popolata dai suoi commilitoni del Vietnam e da soldati delle guerre passate. Il Veterano è infatti un capitano dell’esercito e il rancore delle guerre combattute riecheggia nella sua mente al punto da poterlo condividere mentalmente con Sam, di usarlo contro di lui: il corriere verrà per la prima volta chiamato a combattere, nei campi di battaglia più tragici della storia. La Prima, la Seconda guerra mondiale e infine il Vietnam, là dove ogni logica fallisce e dove gli uomini scoprono il terrore, ma anche altro.

Affrontando il Veterano, Sam riesce infatti a strappargli le medagliette e ottiene così un potente strumento: il suo nome, Clifford. Da qui i combattimenti si fanno sempre più serrati, sempre più fisici, e quando infine i due si affrontano all'arma bianca nelle foreste di Khe Sanh, Clifford ormai sconfitto si lascia cadere su Sam. Non per colpirlo, ma per toccare per l'ultima volta Lou, che scopriamo essere suo figlio biologico, rapito dall'azienda per cui lavora Sam al fine di essere usato come arma artificiale contro la *cronopioggia*. Lo scontro lascerà una traccia molto profonda su Sam, normalmente terrorizzato dal contatto fisico, e il ricordo del Veterano segnerà a lungo la sua mente. E il suo corpo. Da questo momento, infatti, il giocatore che muove Sam avrà a disposizione un tasto da premere che gli permetterà di *cullare* il piccolo Lou. Un breve excursus sull'evoluzione dei controller di gioco, unica periferica sopravvissuta all'ondata di scetticismo generata dagli altri strumenti, giudicati nel tempo troppo invasivi, rivela quanto sia particolare questa scelta: a partire dalla Playstation 3, ed oggi con Playstation 4 e 5, i controller di gioco hanno un rilevatore di movimento, inizialmente chiamato SIXAXIS (nome commerciale della tecnologia detta "six axes", che dai tre assi X, Y e Z riesce a rilevare il movimento fino a sei gradi di libertà). Con Playstation 4, poi, il controller si è dotato di uno speaker integrato che permette ad alcuni suoni di essere riprodotti proprio da questa periferica, ottenendo effetti di *spazializzazione* del suono nell'ambiente. In *Death Stranding*, queste due innovazioni sono state fuse alla tradizionale visuale in prima persona per rendere l'opzione di cullare Lou estremamente realistica: il joypad, infatti, rileva i movimenti nello spazio e li fa corrispondere ad azioni su schermo. Muovere le braccia orizzontalmente a destra e a sinistra, proprio come se si stesse cullando il controller, riproduce nel gioco esattamente questo movimento e rende, per quanto banale possa sembrare, Lou felice. Ancora, lo speaker sul controller riproduce dei brevi vagiti di approvazione quando lo culliamo rendendo ancor più immersiva l'interazione, ma non solo: Lou potrebbe vagire all'improvviso, se viene fatto stressare o se Sam attraversa terreni accidentati, e il controller generalmente viene tenuto dai giocatori sulle gambe, con le braccia a novanta gradi. La sensazione, quindi, è quella che un oggetto trasportato in prossimità dello stomaco, che simula il ventre materno, stia emettendo vagiti all'improvviso proprio dove dovrebbe

essere nella realtà. Immersione totale: il corpo del giocatore diventa parte integrante del videogioco.

Kojima non è nuovo a questo genere di espedienti: già con Playstation 1, in Metal Gear Solid proponeva un nemico dai poteri telecinetici che per dimostrare all'avatar del giocatore le sue abilità invitava il giocatore a poggiare il controller su una superficie piana. Dopodiché, con i suoi "poteri" faceva muovere il controller: nient'altro che la funzione di vibrazione del controller applicata per superare la barriera dello schermo e immergere il giocatore nella narrazione. Ancora, oltre alla telecinesi questo antagonista era in grado di leggere nella "mente" del giocatore, e cioè nella sua Memory Card, andando a riportare i file di gioco più recenti (nonché i più giocati) per far credere di avere il controllo sulla psiche di Snake e, giocosamente, anche su quella del suo pilota.

Tornando al gioco, scopriamo infine il vero obiettivo del viaggio di Sam, che sta ricollegando ogni casa-bunker con le sue consegne per un solo scopo: poter incontrare di nuovo sua sorella. Fin qui potrebbe sembrare una storia di ricongiungimento come tante altre, ma l'autore non ha inteso semplicemente mettere in gioco una rappresentazione delle emozioni umane, dell'agire per virtù o per coraggio. Amelie, infatti, attende la morte di Clifford per rivelare qualcosa che il fratello non avrebbe potuto immaginare: lei non è una donna come le altre, ma un'entità soprannaturale che prende il nome di *Entità Estintiva*, ossia il tipo di entità che può creare i *Death Stranding*, cataclismi che nel corso della storia hanno già presieduto alle più grandi estinzioni di massa. Kojima gioca qui con la storia, con l'archeologia, per sottolineare come questa sia l'unica estinzione di cui c'è coscienza, essendo le altre avvenute a danno di animali che non percepivano sé stessi nelle proprie relazioni e non si avvertivano come specie al tracollo. Ogni specie ha avuto una sua Entità Estintiva, facente parte di quella medesima specie, ma lei è la più potente proprio perché dotata di coscienza, e perché non si limiterà alla sua sola specie: Amelie intende scatenare quello che chiama *Last Stranding*, la fine di ogni cosa. A piedi nudi, nell'ultima spiaggia rimasta al mondo, in una "cutscene" Sam vede coi propri occhi la sorella apprestarsi a camminare verso il mare dal quale farà partire l'esplosione che annienterà ogni coscienza.

A questo punto, torniamo bruscamente al gameplay: Sam ha a disposizione una pistola, la prima arma che impugna dall'inizio del gioco, e possiamo puntarla contro Amelie per ucciderla e fermare così l'estinzione. Il gioco ci fa capire che possiamo anche restare fermi, risparmiare nostra sorella e far accadere tutto senza interferire. Già così sarebbe una scelta ardua, la sopravvivenza a costo di un omicidio contro l'accettazione della fine, ma in realtà Kojima la rende ancora più complessa: sparando contro Amelie, il proiettile fallisce nel tentativo di colpirla. Viene bloccato, deviato, annullato dalla potenza distruttiva della donna che continua a camminare verso l'orizzonte, ormai prossima all'annientamento. In panico, il giocatore deve ri-esaminare rapidamente le proprie opzioni. Non ha armi utili, non sa come fermare un cataclisma di quelle proporzioni, certamente non ne ha il potere: dunque cos'ha? Ha il proprio corpo, i propri ricordi, la narrazione che lega a doppio filo lui, il piccolo Lou e il padre biologico, Clifford... ha un'esperienza che fino a quel momento non aveva osato fare, il contatto umano. Così si avvicina ad Amelie, Sam come il giocatore, e solo quando l'ha raggiunta a schermo compare l'indicatore di un tasto per compiere un'azione che fino a quel momento non era possibile: *Abbracciare*. Sam abbraccia Amelie e la donna sussulta. Vorrebbe camminare ma il corriere la tiene stretta nel suo abbraccio, impedendole di avanzare. La donna si ferma, i due escono dalla spiaggia. Nessuna estinzione, solo il legame.

L'ultima fatica di Kojima ripercorre in maniera esemplare il tragitto che porta dalla diade ormai canonica del gioco *flow & fiero* (Andrews et al. 2020) (immersione nel flusso, fierezza della vittoria) alla prospettiva dei giochi *conscious*. Nel ripercorrere gli orrori del contesto bellico che sono parte della sua crescita e formazione, l'autore espone criticamente il concetto di conflitto e l'idea (effimera) di vittoria per spegnere quelle fascinazioni di genere action "muscolare" rese celebri da Hollywood, pur senza rinnegarle, aprendo all'empatia della coscienza. La coscienza condivisa dell'abbraccio tra Sam e Amelie assurge qui a modello di un giocatore ormai consapevole dei legami sociali che sono parte integrante (se non fondante) di *Death Stranding*, al punto che il corriere diventa metafora del legame sociale stesso, e quindi del giocatore "conscious" in tutta la sua essenza.

Fausto Colombo nel suo volume “Imago pietatis. Indagine su fotografia e compassione” (2018), riflette sulla “sfida” che le crude immagini di guerra, di morte, sottopongono alla nostra sfera empatica, sottoponendoci all’intollerabilità – nel caso specifico, la foto del cadavere del bambino siriano Alan Kurdi. Patire quell’empatia ci concede l’occasione di sperimentare nuovamente una sensazione condivisa di umanità, il nostro «essere in quanto umani una sola comunità di destino». È necessario vedere qualcuno soffrire direttamente prima di poter capire quanto sia terribile la sua condizione? Con *Metal Gear* prima e *Death Stranding* poi Kojima chiede ai suoi giocatori di esperire in prima persona quel dolore, di entrare in risonanza con l’empatia dei personaggi che interpretano.

Anche alla luce di quanto esposto è doveroso precisare che la definizione di gioco “conscious”, traducibile come “socialmente consapevole” è attualmente argomento di dibattito. Alcuni la interpretano come una forma di gioco che cerca di sensibilizzare i giocatori su questioni sociali attraverso il gameplay; altri intendono, in maniera estensiva, semplicemente come una classe di giochi che affrontano argomenti politici o culturali. Queste definizioni apparentemente sembrano escludersi a vicenda, poiché non si possono affrontare questioni sociali senza sensibilizzare i giocatori. Tuttavia, riteniamo che entrambe le definizioni possano coesistere in un unico gioco. Un gioco come *Braid*, ad esempio, non cerca di rendere i giocatori consapevoli di un messaggio in particolare, ma utilizza invece le meccaniche di gioco per esplorare filosoficamente la natura del tempo. Allo stesso modo, un titolo come *BioShock 2* non tenta di sensibilizzare i giocatori su qualcosa che vada oltre la storia e i personaggi, ma utilizza piuttosto elementi di gioco per dimostrare gli effetti della violenza sulla società, anche una utopistica come l’immaginaria Rapture messa in scena tra le profondità dell’oceano. Va notato che stiamo qui usando il termine “consapevolezza” nel senso di “conoscenza”, non di “empatia”. Un gioco che cerca di sensibilizzare i giocatori su un particolare problema mostrando loro cosa succede quando scelgono una certa azione può portare alla consapevolezza, ma non necessariamente all’empatia.

Lo stesso Kojima, in *Metal Gear V* (d'ora in avanti MGSV) fa una scelta di campo di questo tipo. Abbiamo infatti parlato di "boss-fight" non eludibili presenti in *Deus Ex: Human Revolution*, dove era obbligatorio eliminare il nemico. E se a un tratto il giocatore ritenesse di poterlo semplicemente arrestare, mettere KO, ma l'avatar che sta controllando compiesse un'altra scelta? Questo accade appunto in MGSV: di norma è sempre possibile stordire un nemico con armi speciali che ne riducono l'energia, anziché la vitalità (parametri ormai consolidati nei videogiochi di avventura/azione). Ridurre a zero l'energia innesca nei videogiochi della saga *Metal Gear* determinate "cutscene" in cui il motore di gioco interpreta le azioni del giocatore in senso pacifista e ci mostra Snake nell'atto di stordire il nemico o comunque di catturarlo vivo anziché ucciderlo. In MGSV vi è tuttavia un'eccezione: un criminale di guerra particolarmente crudele, disposto a violare una giovane donna pur di tendere un'imboscata a Snake, si trova a fronteggiarlo in una delle missioni finali del gioco. Anche per lui è possibile l'azzeramento dell'energia e la cattura, ma il tipo di "cutscene" che si innesca è diversa dalle altre: incitato da un commilitone rimasto invalido a causa di quello stesso nemico, Snake che stava per abbassare la propria arma decide invece di porre fine alla sua vita, contravvenendo al desiderio espresso (peraltro tramite richiesta a schermo) dal giocatore. Dopo averlo fatto, forse ancor più importante, il personaggio *guarda in macchina*. Si è già parlato del grande debito cinematografico di Kojima, ma in questo caso la rottura della quarta parete sta a significare una scelta di campo di cui l'autore rivendica, seppure in via del tutto eccezionale, la totale paternità. Ha creato un mostro troppo brutale per consentire la pietà come opzione finale e questo ci dice qualcosa, se non sugli stealth game, certamente su Kojima e sul rapporto tra l'autore e il suo giocatore/utente di riferimento.

Si intuisce dal discorso sin qui tracciato che ogni gioco che voglia affrontare temi sociali deve proporre una forte componente narrativa. Senza una storia avvincente, i giocatori, con buona probabilità, non si interesseranno abbastanza ai personaggi da preoccuparsi di ciò che accade loro. Anche un gioco interamente incentrato su questioni sociali ha bisogno di una buona storia per portare avanti la trama e tenere impegnati i giocatori. Un gioco che combina con successo narrazione e questioni sociali creerà nei giocatori una potente reazione emotiva. Quando i giocatori scoprono che un personaggio a cui si sono affezionati muore in un tragico incidente, si sentiranno tristi e arrabbiati allo stesso tempo. Si ricorderanno della propria mortalità e si chiederanno se mai incontreranno lo stesso destino. Se un gioco riesce a suscitare questo tipo di reazione emotiva, lascerà nei giocatori un'impressione duratura che li accompagnerà anche dopo i “titoli di coda”.

Ci sono molti modi per raggiungere questo obiettivo, crediamo che il metodo più efficace sia quello di utilizzare personaggi con cui i giocatori possano relazionarsi. Creando un protagonista, un avatar con cui identificarsi, il giocatore sarà in grado di entrare in empatia. Questo legame tra giocatore e personaggio aiuterà i giocatori a connettersi emotivamente con gli eventi del gioco. Le storie migliori sono proprio quelle che presentano protagonisti relazionabili. Ancora in MGSV, con la scusa di far creare al giocatore un semplice “avatar per le partite online”, da personalizzare con fattezze particolari (che molti giocatori hanno impostato simili alle proprie), Hideo Kojima realizza uno dei più riusciti colpi di scena cinematografici e videoludici al tempo stesso: in un *flashback* proprio alla fine del gioco si scopre infatti che il personaggio di Snake cui eravamo abituati, defunto in nell'attentato summenzionato e narrato in una “cutscene” con delle parti tagliate, sicché sembrasse sopravvissuto, era stato in realtà cremato segretamente e sostituito proprio da quell'avatar affinché la ribellione di cui era il leader non si spegnesse, come un sosia. Nel pratico: chiunque abbia scelto come avatar un personaggio somigliante a sé stesso, o comunque a come desidera vedersi nello spazio virtuale, si è scoperto di colpo responsabile “per davvero” di tutte le azioni commesse da Snake durante tutto il corso del gioco, tranne ovviamente quell'unica che Kojima ha voluto tenere per sé.

Far fare i conti ai giocatori con le proprie azioni è diventata poi una vera e propria scuola di pensiero. *This War of Mine* è un gioco che racconta la sopravvivenza in una città sotto assedio (cfr. Ecenbarger, 2016). I giocatori assumono il controllo di un gruppo di civili che deve sopravvivere durante un'invasione straniera. Durante il giorno, i personaggi devono cercare provviste, costruire barricate e difendere la propria casa dagli attacchi nemici. Di notte, i personaggi devono dormire nel loro rifugio per evitare di essere uccisi dai cecchini. L'obiettivo principale del gioco è rimanere in vita il più a lungo possibile, ma spetta ai giocatori decidere come raggiungere questo obiettivo. Combattono contro i nemici? O si nascondono nelle loro case finché non cesseranno i combattimenti? E ancora: combatteranno *tra di loro* per il poco cibo a disposizione? Lasceranno qualcun altro sotto il fuoco nemico per avere salva la pelle? Sparire in questo caso diventa una necessità non solo tattica, ma di sopravvivenza: si deve cioè diventare *fantasmi*, altro concetto presente in Virilio e spesso rievocato nell'ambito bellico, basti pensare al sottotitolo di MGSV, *The Phantom Pain*, ma in questo caso non per tormentare i vivi o trarre vantaggio su di essi, bensì per sfuggire all'incombente della morte. Per ottenere questo livello di immedesimazione, il gioco è ambientato in un contesto quanto più possibile realistico e autentico. I giocatori possono interagire con il mondo circostante raccogliendo oggetti, aprendo porte e parlando con i PNG, nella meccanica cosiddetta da *survival game*, dove è possibile che il nostro avatar muoia non per colpa di un nemico, bensì di fame o di freddo. Il gioco presenta anche una forte narrazione che segue le vite di diversi sopravvissuti nel corso di un anno. I giocatori possono scegliere di seguire uno dei personaggi o passare da uno all'altro in qualsiasi momento. *This War of Mine* è un esempio riuscito di gioco "conscious" perché utilizza con successo il gameplay per trasmettere un messaggio. Attraverso il gameplay, mostra ai giocatori com'è la vita in una zona di guerra. Inoltre, offre ai giocatori una scelta chiara: possono combattere o nascondersi nelle loro case. In questo modo si crea un senso di autonomia che i giocatori possono percepire.

Altro esempio brillante e forse ancor più “insidioso” per la morale dicotomica che spesso anima il dibattito videoludico è *Papers Please*: a uno sguardo superficiale è un gioco quasi noioso, un simulatore di compilazione di documenti per immigrazione/emigrazione in *pixel art*, quindi una grafica ridotta all’osso con musiche ai limiti del ridondante, anche se alquanto ansiogene. Il contesto, però, dà al gioco una marcia in più: ci troviamo infatti nello stato autocratico di Arstotzka e in particolare al checkpoint di Grestin, che naturalmente non esistono ma proprio per questo hanno il compito di esemplificare tutte le realtà di questo tipo. Il macabro motto “Gloria ad Arstotzka” ci guida in giornate tutte uguali a sé stesse dove, con una burocraticità che non dovrebbe aver nulla a che fare con il videogioco come medium (cfr. Andrews et al. 2020), controlliamo scrupolosamente date di nascita, genere, rispondenza della fototessera con gli archivi e via via condizioni sempre più complicate e specifiche (motivo della visita, appartenenza al partito, numero di figli) ad aspiranti migranti. Fin qui potrebbe sembrare un gioco dalla risoluzione solo all’apparenza dicotomica: far passare chi ha diritto e fermare le persone sospette, secondo una propria idea di legittimità, ma in realtà come sostiene Miguel Sicart in *How to play video games* (2019) il gioco “non quantifica le azioni del giocatore sulla base di valori predeterminati, ma lascia che sia lui stesso ad assegnarne uno ad ogni scelta esplorabile” (2019). E infatti è qui le cose si complicano: iniziamo col dire che più errori commette il nostro personaggio e meno i suoi superiori lo pagheranno, anzi arriveranno anche a redarguirlo e minacciarlo, ma quel che è più importante è che nonostante il gioco sia in prima persona tutti i livelli terminano con un bilancio della giornata. A questo punto scopriamo che il nostro personaggio ha famiglia, che è il solo portatore di reddito in questo stato di matrice post-sovietica ancora immerso in una guerra con l’altrettanto immaginaria Kolechia e che pertanto non può far altro che far bene il proprio lavoro, per alienante e/o mostruoso che sia. Avvisi come “tuo figlio si è ammalato” oppure “non hai soldi per tenere acceso il riscaldamento” scandiranno ogni bilancio post-lavorativo e l’unico modo per saldare tutto, a meno di essere estremamente bravi con le pratiche via via più complesse e maniacali diventa quello di esporsi alla corruzione. Non troppa, però, perché si potrebbe finire col diventare ricchi ed

*Hideo Kojima: lo stealth game nel videogioco per trascendere la guerra*

essere così denunciati da “compagni/vicini” con l’accusa di alto tradimento. Tra i venti finali possibili, previsti dal gioco, solo una manciata sono “positivi” e quasi mai per tutti: non tutta la famiglia del protagonista potrebbe salvarsi e anche se lo facesse, i passaporti con cui riuscirebbero tutti ad espatriare da Arstotzka sarebbero stati comunque confiscati illegalmente ad altri personaggi non giocanti, che dovranno invece rimanere ad Arstotzka al posto nostro.

*Conclusioni*

Sia guardando a *Metal Gear* ma soprattutto a *Death Stranding*, certamente l'opera più matura di Kojima, ci si potrebbe fare l'idea che vengano messi in scena degli eroi. Eppure, nulla di Snake e soprattutto di Sam porta i connotati dell'uomo del destino: l'interprete per il "motion-capturing" del corriere, l'attore Norman Reedus, non è il classico belloccio, il suo personaggio quasi non parla e all'inizio è terrorizzato dalla sola idea del contatto. Sam non crede neppure alla retorica del confine, del territorio, e non vuole ricostruire gli Stati Uniti perché animato da una spinta patriottica o da una visione politica, ma anzi critica l'idea di una connessione che sia soltanto una riunione matematizzata, legata al trasferimento di dati e alle merci che è in grado di fornire. Tutto ciò che il corriere desidera è riabbracciare sua sorella. E ci riesce: nel gesto più esemplare di solidarietà possibile per un essere umano, l'abbraccio con Amelie impedisce l'estinzione e conferisce materialità agli abitanti dei bunker sotterranei, che si presentano di persona per ringraziarlo anziché nascondersi dietro i propri ologrammi. In media, *Death Stranding* richiede un minimo di quaranta ore di gioco per essere terminato. Sono tante, quasi due giorni ininterrotti di gioco, e solo per concludere la trama principale. Non si fa accenno qui a tutto il cosiddetto "late-game", vale a dire il momento in cui il giocatore ha ormai tutti gli strumenti a disposizione e può esplorare le mappe di gioco come preferisce, in questo caso connettendo ancora di più le città-bunker e quindi aiutando (online) i giocatori alle prime armi a trovare strutture e ponti già completati dove muoversi nei primi, incerti passi di gioco, sempre nel solco anti-individualista. Sono tanti i videogiochi con una durata in ore simile. Durante queste ore, in tanti videogiochi, è possibile ignorare una gran parte degli stimoli narrativi proposti, saltando tutte le *cutscene*, ad esempio, oppure velocizzando i dialoghi per arrivare più velocemente alle sezioni dove si combatte. In *Death Stranding*, tuttavia, e pochissimi altri titoli, un comportamento del genere finirebbe per generare lo stesso straniamento di guardare un film mandato avanti veloce, oppure di attraversare una pinacoteca di corsa, cercando di arrivare più rapidamente possibile all'uscita. La narrazione è centrale, nell'opera, e cerca di connettere il giocatore al suo personaggio, e il suo personaggio a centinaia di migliaia di altri giocatori connessi in tutto il mondo. Dopo che l'ha fatto, cerca di far riflettere

ciascuno di questi giocatori sul senso delle connessioni che stanno sviluppando, di far provare loro l'empatia necessaria per decidere arbitrariamente di sacrificare delle risorse che non sono sempre immateriali come le merci fornite da Sam. Basti pensare al tempo speso davanti alla console, se si vuole rimanere nell'ambito videoludico, ma con il contesto pandemico in mente potranno di certo emergere esempi ben più calzanti. Kojima lo chiama "Strand System" un immaginario dell'empatia che si materializza nei corpi e si innerva nel medium videoludico grazie alle sue stesse specificità.

Palmer Luckey, fondatore della nota casa di visori per Virtual Reality (VR) Oculus, ha creato un "prototipo" che grazie a delle microcariche esplosive è in grado di uccidere il suo indossatore nella realtà, se questi dovesse perdere. In questo modo, sostiene Luckey: "alzi immediatamente la posta in gioco al massimo livello e costringi le persone a ripensare radicalmente il modo in cui interagiscono con il mondo virtuale e gli utenti al suo interno". La dissonanza che dovrebbero provocare dichiarazioni come queste, ancorché provocatorie, sono la cifra del lavoro di Hideo Kojima sull'empatia: quando sarà terminato, si può immaginare, non ci sarà bisogno della minaccia di morte, provocatoria o meno che sia, per far interrogare le persone sull'immaginario che vivono e abitualmente frequentano nell'ormai immenso organismo videoludico.

### **Riferimenti Bibliografici**

- Anderson, C., 2006, *The long tail. Why the Future of Business Is Selling Less of More; La coda lunga. Da un mercato di massa a una massa di mercati*, 2006, tr. it. di S. Bourlot, codice.
- Anderson, C.; Wolff, M., 2010, "The Web is Dead. Long Live the Internet", in «Wired», [www.wired.com/magazine/2010/8/ff\\_webrip/all/](http://www.wired.com/magazine/2010/8/ff_webrip/all/) del 17 agosto 2010, consultato il 14 giugno 2013.
- Eliade M. (1975) 2006, *Storia delle credenze e delle idee religiose*, RCS Libri, Milano.
- Esiodo, ed. 1979, *Opere e I giorni*, Rizzoli, Milano.
- Luciano di Samosata, ed. 2010, *Dialoghi degli dei*, Mondadori, Milano.
- Kahn-Lyotard L. (1981) 1989, *Ermes*, in Bonnefoy Y., *Dizionario delle mitologie e delle religioni*, Bompiani, Milano.

- Alkaisy, C. (2011), The history and meaning behind the ‘Stealth genre’, URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-history-and-meaning-behind-the-stealth-genre->
- Andrews, S., Bradbury, R. E., & Crawford, C. M. (2020). Fiero and flow in online competitive gaming: The gaming engagement framework. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 12(1), 28-42.
- Bittanti, M. (Ed.). (2008). *Schermi interattivi: il cinema nei videogiochi (Vol. 73)*. Meltemi Editore srl., Roma
- Brown, S. (2009), *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*, Penguin Group, London
- Caillois, R., Dossena, G., & Guarino, L. (1981). *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani.
- Csikszentmihalyi, M. (2013), *Flow: the Psychology of Happiness*, Random House, London
- Ecenbarger, C. (2016). "In war, not everyone's a soldier." *A Review of This War of Mine*. *Press Start*, 3(2), 70-73.
- Ferguson, C., (2007), The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games, *Psychiatric Quarterly*, vol. 78, no. 4, pp. 309-316
- Gieseae, J. (2015). It's time to embrace memetic warfare. in *Defence Strategic Communications*, 1(1), 67-75.
- Owen, D. (2017), *Player and Avatar: The Affective Potential of Videogames*, McFarland & Company, Jefferson, NC
- McGonigal, J. (2011), *Reality Is Broken Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin Press, New York
- Mulargia, S. (2016), *Videogiochi. Effetti (sociali) speciali*, Guerini Scientifica, Milano
- Parkin S. (2022) ‘I want to keep being the first’: Hideo Kojima on seven years as an independent game developer, URL: <https://www.theguardian.com/games/2022/oct/26/i-want-to-keep-being-the-first-hideo-kojima-on-seven-years-as-an-independent-game-developer>
- Patalita, J. (2018). Auteur theory in video games: recognizing Hideo Kojima and thatgamecompany as auteurs in the video game medium.
- Payne, M., Huntermann, N., (2019). *How to play video games*, New York University Press, New York
- Stamenković, D., Jačević, M., & Wildfeuer, J. (2017). The persuasive aims of Metal Gear: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games. *Discourse, Context & Media*, 15, 11-23.
- Sawyer, B., Rejeski D. (2002), *Serious games: Improving public policy through game based learning and simulation*, Woodrow Wilson International Center for Scholars, Washington DC

- Virilio, P., (1984), *Negative Horizon: An Essay in Dromoscopy*, Continuum International Publishing Group, Londra
- Yee, N. (2006). *The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage*. In: Schroeder, R., Axelsson, AS. (eds) *Avatars at Work and Play. Computer Supported Cooperative Work*, vol 34. Springer, Dordrecht
- Hunter, J. (2022). *Death Stranding Creator Hideo Kojima Misidentified As Shinzo Abe's Assassin*, URL: <https://www.ginx.tv/en/video-games/hideo-kojima-mistakened-as-shinzo-abe-assassin>
- Tufecki, Z. (2019), *The Real Reason Fans Hate the Last Season of Game of Thrones*, URL: <https://blogs.scientificamerican.com/observations/the-real-reason-fans-hate-the-last-season-of-game-of-thrones/>

