

## **L'architettura nei videogames è solo nei codici?**

Ambra Benvenuto

Università degli Studi di Napoli "Federico II"

[ambrabenvenuto@gmail.com](mailto:ambrabenvenuto@gmail.com)

### **Abstract**

Digital games are changing: from videogames produced with an exact architecture to products where the gaming environment is all to be designed by the player. Which is the importance of architecture in videogames? Which is the weight of the possibility to design a gaming space in videogame addiction?

The purpose of this paper is to clarify these questions, starting with the analysis of the architecture of classic games such as Pac Man (1980), Super Mario (1981) and Arkanoid 1986 and considering video games that let the player interact with the structure of the space, leading who plays to greater mental involvement (as in Farmville, 2009, and Minecraft, 2011).

In addition, it is analyzed the intersubjectivity of acts as building a game space or playing online videogames.

This contribution provides an analysis of how challenging ourselves as architects of a game space shared with the huge world of the online gamers brings to something that often looks like addiction.

**Keywords:** arte, architetture accessibili, inclusione, linguaggio, realtà virtuale.

### **Introduzione**

La risposta alla domanda che fa da titolo al mio contributo è nata dall'osservazione della dipendenza cui sono invischiati molti giocatori del nuovo millennio. Nell'ultimo ventennio, infatti, sembra che più ci sia possibilità di interagire con lo spazio di gioco e più aumenti la voglia di giocare a un determinato videogame.

Per la ricerca qui presentata non si è adottato esclusivamente un sistema scientifico, giovando solo dell'ausilio di frammenti di ricerche altrui abbinati a proprio gusto per comunicare un messaggio. L'interesse verso il tema dell'architettura nei videogiochi è nato dall'osservazione della dipendenza praticata da ragazzi di età compresa dai 12 ai 20 anni. Non volendomi limitare a consultare articoli specifici sul tema, ho intervistato i diretti interessati, i gamer, cercando di stimolare la narrazione di cosa si nasconde dietro giornate passate giocando e aspettando di poter giocare di nuovo.

In seguito a ricerche del genere ho avuto conferma che la possibilità di creare, seppur illusoriamente, il proprio spazio di gioco, ha un peso significativo.

### **1. 2D, 3D e mappatura dello spazio di gioco**

Facciamo un passo indietro e pensiamo ai giochi bidimensionali, quelli in cui lo spazio è delineato in maniera precisa sin dal primo istante. In videogiochi come Pac-Man, classe 1980, lo schema labirintico dei livelli da superare è immediatamente visibile nella sua interezza. Al giocatore non spetta altro che mangiare tutto il mangiabile scansando colorati avversari. In questo contesto, il giocatore gode di totale controllo visivo sullo spazio, c'è uno scopo preciso (mangiare tutto prima che i mostri mangino te) e il brivido di poter interagire con la costruzione del gioco è ancora impensabile.

Nella serie di Super Mario prodotti da Nintendo sin dall'85, si alternano giochi in cui poter vedere dall'alto la mappa dei vari livelli da dover affrontare ad altri in cui lo spazio inizia a configurarsi

come qualcosa da scoprire, a partire da passaggi segreti utili a battere con meno fatica gli avversari a interi livelli scovabili solo da giocatori più attenti e assidui.

Successivamente, la possibilità di programmare uno spazio di gioco tridimensionale ha implicato la possibilità di accrescere il coinvolgimento psicologico da parte del giocatore e di dare concretezza all'espressione "realtà aumentata".

Se ad accrescere il coinvolgimento dei giocatori può avere un ruolo notevole la parte grafica, altro fattore da considerare è il grado di controllo che viene concesso.

La ricerca qui proposta è iniziata pensando agli adepti di Minecraft, un videogioco pubblicato nel 2009 che continua ad avere grande popolarità, avallata da youtuber che girano video in cui si mostra come giocare. Ironicamente, viene mostrata la maniera di giocare a qualcosa che in partenza non ha regole precise (del tipo: per uccidere i mostri che incontri sulla tua via devi saltarci sopra) ma offre un ricchissimo ventaglio di possibilità e di crescita. Minecraft si rivela essere un punto di partenza adeguato a chiarire la questione che pongo poiché attira proprio per la possibilità di poter creare un mondo, partendo dalle fondamenta, ammassando blocchi su blocchi al fine di costruire qualcosa. Nonostante la povertà grafica, sono le operazioni proposte dal gioco che hanno decretato tale successo, con tanto di libri, film e merchandising dedicati.

Videogiochi come Minecraft appartengono alla macro-categoria dei giochi gestionali: si tratta di giochi in cui l'utente ha un certo grado di controllo. Volendo pensare a una scala basata sul grado di controllo concesso, il livello superiore ai gestionali è quello dei "God game", noti anche come "videogiochi di divinità". Nei God-game il giocatore può arrivare addirittura a scatenare calamità naturali; nel videogioco gestionale, l'utente ha la possibilità di avere controllo completo su una determinata attività e già solo questo basta per dare la sensazione di avere molto potere tra le mani. Nel caso di Minecraft si parte da un livello in cui tutto è rudimentale, facendo esplorare, seppure in maniera molto vaga, tecniche costruttive alquanto primitive per costruire il proprio ambiente. Dopo, verrà l'interazione con l'altro.

La costruzione è fulcro centrale anche di Megapolis, disponibile sui dispositivi Android, in cui è possibile interfacciarsi con materiali relativamente nuovi come il calcestruzzo e vari tipi di metalli. Inoltre, in Megapolis si ha a che fare quasi con dati da masterplan, dando ancora più l'impressione di un vero e proprio intervento urbanistico.

Tornando ad un gioco pubblicato nel 2006, Tribal Wars propone un approccio mirato alla gestione di alcuni villaggi e poi alla creazione di eserciti per saccheggiare o conquistare quelli di altri giocatori. Come in Minecraft, anche in questo caso è importante essere connessi a una rete per scoprire il resto del mondo. Le risorse accrescono in base alla quantità di materiali fondamentali per l'epoca in cui è ambientato - argilla e ferro - e il numero di abitanti è un altro dato importante affinché ci si possa equipaggiare di un buon esercito. Il gioco si riferisce ad un lasso di tempo limitato, rimanendo in un range di primo Medioevo, senza possibilità di evoluzione temporale.

Con Sin City, il videogioco ispirato alla celebre storia a fumetti, ci si addentra in questioni inerenti alla gestione di una città.

Durante l'ultima edizione del Comicon, la convention accogliente tanto per appassionati di fumetti quanto per gamer desiderosi di incontrarsi e confrontarsi tra loro, ho avuto la possibilità di intervistare un giocatore consapevole delle dinamiche di prodotti del genere, Flavio Gaetani. Dalla chiacchierata ho potuto avere la conferma del fatto che giochi gestionali di questo tipo scatenano una certa dipendenza perché chi ci gioca prova il brivido di avere totale controllo su qualcosa di proprio, anche se quel grandissimo ventaglio di possibilità è stato pensato, progettato e codificato da qualcun altro. Che si tratti di avere 13 o 20 anni, esiste un luogo in cui si può gestire tutto, contrariamente alla vita reale. Se prima i videogames erano improntati alla distruzione o al salvataggio del migliore amico o della propria amata, adesso le cose sono cambiate: i muri da costruire risultano avere più appeal di quelli da abbattere di Arkanoid; le principesse da salvare

sono sostituite da un drago che una volta sconfitto non fa che rimandarti nuovamente alla città che si stava costruendo. La vera sfida è costruire il proprio mondo con questa sorta di lego 2.0, cubetto dopo cubetto, e mantenerne il controllo. Essendo questo il fulcro di tutta la faccenda, la grafica può essere un simbolo, a discapito di visori 3D e della perfezione che la realtà aumentata è in grado di proporre oggi. «Non è tra i caratteri fondamentali», mi racconta Flavio. Aggiunge un dettaglio importante: la costruzione incallita dura per circa 6 mesi. Infatti, nonostante giochi del genere possano proseguire infinitamente, dopo 5-6 mesi di gioco intensivo gli utenti tendono ad andare in cerca di mondi pensati da qualcun altro, giungendo allo step successivo dell'esplorazione di questi video-universi.

È quando il fattore esplorativo non può essere garantito che la grafica inizia ad avere un ruolo importante. Agli albori del nuovo millennio, giochi come The Sims (EA Games, ideato da Will Wright) ispiravano gli utenti ad arredare le proprie case virtuali, a vestire i propri alter ego con vestiti più o meno lussuosi, a formare e distruggere famiglie. Similmente, il celeberrimo FarmVille, classe 2009, sdoganato prima su piattaforme di messaggistica istantanea e poi sui social, si fonda sul curare il proprio orticello chiedendo di tanto in tanto aiuto agli altri, come dimostrano le notifiche di invito che tutti prima o poi riceviamo sui social. Sia in The Sims che in FarmVille il controllo del proprio appezzamento di terra è tanto semplice quanto gratificante nella realtà poiché si tratta di giochi progettati per stimolare una routine di rinforzo positivo in cui più si gioca e più si migliora pur non andando da nessuna parte.

Nel caso dei The Sims si può scegliere di comandare un personaggio mantenendo sempre una visuale da "terza persona". Ciò non intacca minimamente il grado di coinvolgimento che rimane notevole. A darmi un feedback significativo a riguardo è stata Giulia Annese, una studentessa di architettura: «A me piaceva soprattutto progettare la casa dei sogni, creare le persone, ci passavo giornate intere». Motivi della "dipendenza"? «Non so, forse il fatto che sia fatto così bene... Più migliora la grafica, più sembra una droga». In questo caso, la grafica è riuscita a compensare la mancanza del fattore esplorativo.

## **2. Intersoggettività: elemento basilare o valore aggiunto?**

Un altro elemento da considerare è che nella creazione dello spazio di gioco 2.0 c'è la possibilità di includere un'altra analogia con il mondo, probabilmente la più importante: l'interazione con l'altro. Nonostante i videogiochi citati siano conducibili anche in solitudine, per molti il vero divertimento sta nell'interconnessione, nel partecipare alle community e alla possibilità di capire l'oggetto di numerosissimi video su YouTube mediante il quale diversi utenti hanno raggiunto la celebrità. Ma qual è lo scopo dello youtuber che si registra mentre gioca? Come scrive uno dei più celebri, Favij, la volontà, all'inizio, è quella di far divertire. I videogiocatori che si prestano a questa operazione appartengono a una vera e propria categoria denominata "Let's Player". Insomma, il gamer che oggi continua ad essere confinato nella sua cameretta per la maggior parte del tempo in realtà fa parte di una community e può godere di più contatti con gli altri, facendo sì che lo spazio di gioco sia sempre più simile allo spazio reale. Certo, da un lato c'è da chiedersi se il videogioco possa finalmente liberarsi dall'accusa di portare all'isolamento fin quando l'interazione resta nella maggior parte dei casi puramente virtuale; dall'altro, è giusto considerare che il ruolo del digitale ha messo in discussione i rapporti interpersonali di tutti e non solo dei gamer:

«Siamo sospesi tra la polverizzazione del rapporto sociale e l'estasi dell'illusione mediologica. Le nuove configurazioni corporee non appartengono più al campo fisico, ma cavalcano l'onda elettronica modulare di pura trasmissione di dati» (SGROI, 2005, p. 49).

C'è da dire che nel momento in cui ci interfacciamo con un gioco, seppure "video", partecipiamo già ad un'azione che è intersoggettiva. I codici sono scritti da persone attivamente partecipanti alla progettazione dello spazio di gioco. Proprio come l'architetto progetta uno spazio tenendo bene a mente chi lo vivrà, così chi progetta un videogioco ragiona dialogando con un potenziale committente, cercando di compiacere bisogni che, a differenza del progetto architettonico, non sono esplicitamente espressi.

Il rapporto tra chi costruisce un gioco e chi lo gioca successivamente è chiarito in modo esemplare da George Perec all'inizio del libro "La vita istruzioni per l'uso". Scrive Perec:

«L'arte del puzzle inizia con i puzzle di legno tagliati a mano quando colui che li fabbrica comincia a porsi tutti i problemi che il giocatore dovrà risolvere; quando, invece di lasciare che il caso imbrogli le piste, vuole sostituirgli l'astuzia la trappola, l'illusione» (PEREC, 1978, p. 3).

Analogamente, Massimo Sgroi scrive:

«Il videogame, seppur per la sua natura già vicino all'idea ipertestuale, somiglia, comunque, ad un binario di un treno; ti porta sì da un luogo all'altro ma sempre e comunque su di una strada prestabilita» (SGROI, 2005, p. 24).

Da qui, si intende che la costruzione dell'architettura di un gioco nasce da un processo creativo non dissimile da quello della progettazione di uno spazio che nella vita reale può servire in misura maggiore allo spazio virtuale della realtà aumentata.

## **Conclusione**

La creazione di uno spazio di gioco come atto intersoggettivo si traduce in scelte progettuali che portano a cambiamenti nel modo di agire di chi giocherà e "abiterà" quel progetto. Nell'ultima quindicina d'anni, il giocatore ha avuto gradualmente la possibilità di scegliere se giocare in prima persona (come nel caso dei First-Person Shooter) o se guardare tutto dall'alto; se scegliere i vecchi cari giochi "bidimensionali" o se esplorare l'allargamento di prospettiva proposto dai videogiochi in cui la configurazione degli spazi e scelte grafiche strettamente legate agli stessi possono fornire indizi per arrivare ad un buon livello. Un buon esempio del genere è Dark Souls, classe 2011, in cui oltre a poter consultare una mappa dei territori che si esploreranno, è la luce a dare tanti indizi per sconfiggere il nemico. La proiezione dell'ombra del nemico fa intendere a chi gioca cosa si trova dietro l'angolo anche se ufficialmente è fuori dalla propria visuale, rispettando a pieno titolo una celebre citazione di Le Corbusier che ricorda quanto l'architettura sia gioco sapiente e rigoroso dei volumi sotto la luce<sup>1</sup>.

Nonostante l'importanza dell'architettura una volta tradotta in costruzioni pratiche, si tratta di una disciplina in cui ogni progetto può essere visto come un rompicapo da portare a termine. Nei videogames, l'importanza dello spazio di gioco è connaturata alla loro ideazione. Questo dato emerge sempre di più con l'avanzamento delle tecnologie, che guarda caso vanno proprio in direzione dell'esplorazione e della costruzione di spazi e architetture, seppur virtuali.

È doveroso considerare che non è solo l'architettura ad avere una grossa influenza nel mondo dei gamer. Anche i videogames sono tenuti in alta considerazione da architetti che si sono ispirati ai mattoncini più famosi del mondo. È il caso delle Tetris House, progettate da Studio MK27 (Marcio Kogan + Carolina Castroviejo), un progetto di abitazione componibile liberamente ispirata dal celebre videogame del 1984. È possibile avere a che fare con uno spazio di gioco nel mondo reale anche senza Pokemon Go.

### **Bibliografia**

SGROI Massimo, 2005, *Il videogame trascendente*, Napoli, Guida.

PEREC George, 1984, *La vita istruzioni per l'uso*, Milano, BUR.

LE CORBUSIER, [a cura di P. Cerri, P. Nicolin], 2003, *Verso una architettura*, Milano, Longanesi&C.

### **Bibliografia online**

RICCA Jacopo, 2014, «Favij, la star torinese di Yourube da 130 milioni di clic: Io, diviso tra i videogiochi e la maturità» in *La Repubblica* del 14/06/2014.

<sup>1</sup>«L'architettura è il gioco sapiente, corretto e magnifico dei volumi raggruppati sotto la luce. I nostri occhi sono fatti per vedere le forme nella luce: l'ombra e la luce rivelano queste forme; i cubi, i con, le sfere, i cilindri e le piramidi sono le grandi forme primarie... La loro immagine ci appare netta... E senza ambiguità». LE CORBUSIER, 1992.