



MAURO SALVADOR

## LUOGO, PROVA, ESPEDIENTE, PUNIZIONE

*Le molteplici facce del carcere nel videogame*



Il rapporto che intercorre fra il medium videoludico e il luogo carcere è molto stretto e profondo. Inoltre, considerare un'ambientazione come oggetto di analisi è una scelta più che condivisa nei *game studies* di stampo strettamente ludologico. Allo stesso tempo, però, le implicazioni narrative che un luogo come il carcere porta con sé non possono essere ignorate. Sarà opportuno dunque tenere conto di entrambi gli approcci, senza per forza dover tornare sulla diatriba ormai da tempo esaurita fra ludologia e narratologia<sup>1</sup>. Durante l'analisi, a proposito di narrazioni videoludiche, si terrà infatti conto, per esempio, della descrizione dell'eroe e del suo viaggio prodotta da Joseph Campbell a metà del secolo scorso. Sebbene l'antropologo statunitense si riferisse a prodotti letterari, affermava anche che, insita nella natura degli archetipi mitici, c'è la tendenza a migrare fra i media:

i simboli della mitologia non si fabbricano, non si possono inventare, o abolire per sempre: sono produzioni spontanee della psiche e ciascuno ne conserva intatto il potere germinativo<sup>2</sup>.

Non è strano dunque che nelle narrazioni videoludiche si ritrovino le stesse simbologie e passaggi chiave, ciò che Campbell definisce “monomito”, delle mitologie classiche. Inoltre, come sottolineato da Marie-Laure Ryan, molti *videogame* impiegano il modello archetipico di Campbell e Propp con qualche differenza:

the hero can lose and the adventure never ends. In most action games this archetype is further narrowed down to pattern that underlies all wars, sport competition, and religious myth, namely the fight between good (me) and evil (the other) for dominance of the world<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Negli ultimi anni i tentativi di riconciliare le due posizioni sono numerosi e vanno dalla decostruzione dei motivi del contrasto stesso (nel 2009 Grant Tavinor alla *The Philosophy of Computer Games Conference* di Oslo ha ipotizzato una nuova definizione di videogame, riducendo il dibattito ludologi/narratologi a una mancanza di precisione nelle reciproche definizioni di *game* e *narration*) fino a radicali cambi di posizione, come quello di Jesper Juul, che avvia un proficuo processo di riavvicinamento. Cfr. J. JUUL, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, Mass. 2005.

<sup>2</sup> J. CAMPBELL, *The Hero with a Thousand Faces*, Pantheon, New York 1949; tr. it. *L'eroe dai mille volti*, Guanda, Parma 2008, p. 12.

<sup>3</sup> M.-L. RYAN, “Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media”, in «Game Studies», 1, 1, luglio 2001, p. 10.

Ciò che emerge da questa riflessione è la necessità, all'interno di un medium visuale e interattivo, di identificare nuovi oggetti di analisi narratologica, come i mondi virtuali regolamentati. L'ambiente esplorabile diventa infatti componente fondamentale del *videogame*<sup>4</sup> e, sempre secondo Ryan, necessaria per permettere al giocatore di agire liberamente, impedendo alle strutture narrative di rallentarne troppo l'esperienza. Anche Julian Kücklich, alla ricerca di un raccordo fra teorie letterarie e *videogame*, sposta l'attenzione dalle sequenze temporali di eventi all'organizzazione spaziale del gioco che tenga conto innanzitutto delle possibilità esplorative concesse al giocatore<sup>5</sup>. È il luogo allora a diventare oggetto di analisi privilegiato e aperto: nel nostro caso, il luogo carcere.

In questa sede verranno presi in considerazione RPG<sup>6</sup>, online e non, *action games* e *shooter*<sup>7</sup>, tipologie di giochi in cui il carcere è apparso con maggior frequenza e dotati di almeno due qualità: la presenza di un avatar attraverso cui il giocatore si proietta nel mondo di gioco e la presenza di un ambiente virtuale elaborato e complesso, in cui il carcere può costituire uno dei luoghi o la totalità del mondo esplorabile.

All'interno di questi testi, le rappresentazioni della prigionia sono numerose e alquanto eterogenee. Il tema carcerario attraversa molti titoli, assumendo di volta in volta configurazioni e valori differenti. Questo lavoro prenderà le mosse da una semplice fenomenologia, che consideri il carcere sia come luogo del mondo virtuale esplorabile sia come luogo di sviluppo narrativo. Verranno poi evidenziate due strategie di design, una legata a esigenze di *gameplay* e una a necessità narrative, che dimostrano come nei giochi elettronici il carcere non sia solo un luogo dove ambientare l'azione ma anche e soprattutto qualcosa d'altro.

### Carceri videoludiche

Per prima cosa dunque è necessario sviluppare una breve ricognizione delle possibili rappresentazioni del carcere nelle tipologie di videogame scelte:

- la prima è quella che vede il carcere come ambientazione principale del gioco. In questa tipologia si possono distinguere due ulteriori casi: il primo tratta la fuga verso l'esterno, l'evasione, il secondo tratta invece la breccia in un carcere per recuperare qualcosa o qualcuno; nel primo caso dunque un luogo esplorabile da cui scappare, nel secondo un carcere equiparabile a un *dungeon* con caratteristiche peculiari. In entrambe le situazioni, la prigionia, oltre a fungere da contesto narrativo, rappresenta la totalità dello spazio esplorabile dal giocatore;

---

<sup>4</sup> M. NITSCHKE, *Video Game Spaces. Image Play and Structure in 3D Worlds*, MIT Press, Cambridge (MA) 2009 è il testo che meglio descrive l'importanza dello "spazio" videoludico nelle sue diverse configurazioni.

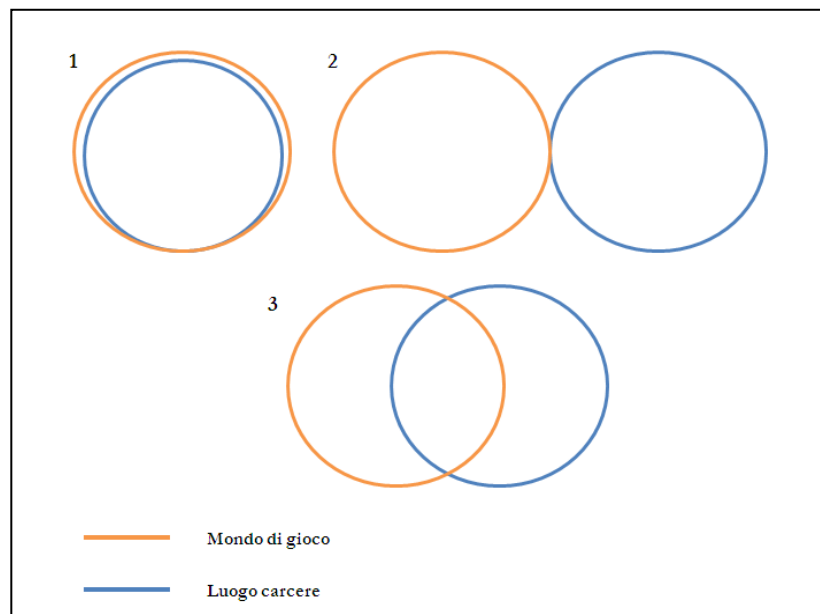
<sup>5</sup> J. KÜCKLICH, "Perspectives of Computer Game Philology", in «Game Studies», 3, 1, maggio 2003, p. 3. Kücklich fa riferimento a M. FULLER, H. JENKINS, "Nintendo and New World Travel Writing", in S. JONES (a cura di), *CyberSociety. Computer Mediated Communication and Community*, Sage, Thousand Oaks 1995, e M.-L. RYAN, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* Indiana University Press, Indianapolis 1991.

<sup>6</sup> *Role-Playing Game* (Gioco di ruolo): genere videoludico ispirato ai classici giochi di ruolo "carta e penna" come *Dungeons&Dragons*.

<sup>7</sup> Dunque sia *First Person Shooter* (FPS), genere basato su combattimenti armati visualizzati in prima persona, che *Third Person Shooter*, del tutto simile a un FPS a eccezione per il punto di vista, evidentemente in terza persona.

- la seconda configurazione si presenta come un espediente volto a sostituire il concetto di *game over*, permettendo al giocatore di ripartire da un luogo prefissato con una leggera penalità invece che dall'ultimo salvataggio e dando così una rinnovata continuità all'esperienza di gioco;
- la terza invece è la rappresentazione legata alle dinamiche narrative in cui l'istituto di detenzione rappresenta un luogo di passaggio obbligato della vicenda. La prigionia assume alternativamente una funzione introduttiva e una simile a quella di un rito di passaggio che permette all'eroe di mettersi alla prova prima dello scontro decisivo. Tutto ciò non è altro che la classica caduta propedeutica al trionfo, la prova che permette all'eroe di affrontare l'universo dell'avventura.

Il grafico sottostante mostra una possibile schematizzazione di questa distinzione: la figura 1 rappresenta la sovrapposizione totale di carcere e mondo di gioco; la figura 2 rappresenta la tangenza fra i due, con il carcere come espediente liminale che in un certo senso rimbalza il giocatore dentro l'esperienza ludica non permettendogli di “perdere” definitivamente la partita; la figura 3 rappresenta l'intersezione fra luogo di detenzione e ambientazione, in cui il carcere funge da singolo livello o capitolo della vicenda narrata.



A tutto ciò si aggiunge anche un'altra chiave di lettura. Le carceri videoludiche sono, a ben vedere, strettamente legate all'idea di morte, sia a livello narrativo che a livello di meccaniche. Per quei giochi ambientati nelle carceri e per quelli in cui l'avventura inizia in prigione, l'evasione è spesso e volentieri una vera e propria fuga dalla morte, un tentativo centrifugo di uscire dai due cerchi sovrapposti dello schema 1; altrove siamo di fronte a un effettivo surrogato della fine che permette di proseguire a giocare, una membrana elastica che “salva” il giocatore respingendolo all'interno del mondo virtuale; nella maggior parte dei giochi di ruolo, invece, il momento dell'incarcerazione dell'eroe è sovrapponibile a quello che

Campbell definisce fra le altre cose “smembramento”, “crocifissione” o “morte simbolica”, la momentanea caduta dell’eroe, passaggio fondamentale nella narrazione mitica.

Tuttavia, quando si parla di morte nel *videogame*, sono necessarie alcune precisazioni, se non altro perché il decesso va, in un modo o nell’altro, esorcizzato<sup>8</sup>. La morte definitiva infatti non è accettabile quando riguarda il protagonista/avatar, ma allo stesso modo va edulcorata per permettere al giocatore di tollerare la visione degli innumerevoli avversari eliminati. Tutto ciò si colloca all’interno del ragionamento sulla “coerenza” dei mondi finzionali costruiti dai *videogame*. Essi sono, come tutti i “mondi possibili”, incompleti dato che non sono descritti in ogni minimo dettaglio<sup>9</sup>. È il lettore infatti a immaginare i pezzi mancanti secondo la sua esperienza di mondi e testi simili. Jesper Juul spiega molto bene come la questione della morte nei videogame si inserisca in questo discorso:

In addition to incomplete worlds, some games, and many video games, present game worlds that are *incoherent worlds*, where the game contradicts itself or prevents the player from imagining a complete fictional world. Historically, the arcade game gave the player three lives before the game was over. [...] It is harder to understand why Mario has three lives. [...] the point here is that nothing in *Donkey Kong* suggests a world where people magically come back to life after dying<sup>10</sup>.

Ciò che permette al giocatore di credere a un mondo finzionale incoerente, allora, sono le regole. Se si smette di pensare a un personaggio con tre inspiegabili vite distinte e si comincia a pensare al giocatore che ha a disposizione tre tentativi per completare il gioco, le cose sembrano funzionare meglio. Questa idea risulterà fondamentale a proposito del carcere come surrogato della morte.

Fra espediente finzionale e prove di incoerenza dunque, l’idea di morte fa da filo conduttore alle strutture narrative e meccaniche dei videogame presi in considerazione. Vedremo allora nel dettaglio come affrontare questa questione nei tre differenti casi citati.

### **Fenomenologia del luogo prigioniero – fuga dalla morte**

Nel distinguere giochi in cui lo scopo è evadere dal carcere e giochi in cui lo scopo invece è penetrarvi, bisogna sottolineare come sfruttino costantemente le caratteristiche peculiari dell’ambientazione. Si pensi a *The Suffering*<sup>11</sup>, il cui protagonista è un detenuto di un carcere di massima sicurezza costruito su un’isola infestata da spiriti malvagi. In questo caso la fuga diventa il pretesto narrativo principale, ma non solo: i diversi avversari orrifici infatti sono ispirati alle morti violente sofferte dai detenuti dell’isola negli anni.

---

<sup>8</sup> Esistono casi interessanti come per esempio l’*app* per iPhone e iPad *One Single Life*, (A. O’Dempsey, 2011) in cui si deve saltare da un palazzo all’altro. Una volta caduti il gioco registra il punteggio raggiunto e finisce, senza la possibilità di riprovare, a meno di non scoprire un piccolo trucco o di cancellarlo e reinstallarlo sul dispositivo.

<sup>9</sup> Cfr. U. ECO, *I limiti dell’interpretazione*, Bompiani, Milano 1990, p. 204.

<sup>10</sup> J. JUUL, *Half-Real*, cit., pp. 122-130.

<sup>11</sup> Surreal Software, Midway Games, PC, Xbox, PS2, 2004.

L'evasione rappresentata in *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*<sup>12</sup> [Figura 1] si evolve in maniera più complessa. Il carcere di Butcher Bay è una struttura di massima sicurezza perfettamente funzionante e organizzata in livelli di detenzione che Riddick affronta man mano che il gioco prosegue. Questo tipo di struttura ben si adatta alla composizione in schemi di un *videogame* e Butcher Bay, nominato con enfasi anche nel titolo del gioco, è un'ambientazione curata e ben realizzata. Il carcere allora diventa, come nelle migliori esperienze cinematografiche, uno dei protagonisti dell'avventura.

Riprendendo la distinzione proposta, esistono anche casi in cui il carcere è un luogo da scassinare, un ambiente esplorabile costruito secondo le peculiari caratteristiche delle strutture di detenzione, con relativi sottolivelli e prove a tema da superare. Esempari sono i casi di *Batman: Arkham Asylum*<sup>13</sup>, in cui di nuovo l'ambientazione diventa protagonista assoluta del gioco, e del MMORPG<sup>14</sup> *World of Warcraft*<sup>15</sup>, che presenta almeno tre *instance*<sup>16</sup> all'interno di carceri.

Nel titolo dedicato al supereroe DC, il manicomio criminale di Arkham [Figura 2] deve essere esplorato in ogni angolo. L'ambientazione assume ben presto una veste mistica e angosciante, ben rappresentata dai mostruosi detenuti. Il giocatore nei panni del supereroe dovrà affrontare i diversi luoghi tipici di un manicomio criminale, dal reparto di terapia intensiva alle celle di massima sicurezza. Anche in questo caso le caratteristiche del carcere, caricate a dismisura e adattate alle preponderanti esigenze ludiche, costituiscono la spina dorsale del gioco e, di nuovo non a caso, *Arkham Asylum* è anche il titolo del videogame.

*World of Warcraft* richiede invece alcune considerazioni preliminari: il gigantesco mondo virtuale che sta alla base di un MMORPG impedisce di considerare una qualunque delle sue ambientazioni come la principale. A seconda della razza e delle scelte del giocatore, un luogo piuttosto che un altro possono diventare fondamentali nell'esperienza di gioco.

Allo stesso modo l'evoluzione narrativa dell'universo ludico fatica ad assumere un'importanza vitale per il giocatore, se non quando introduce nuovi luoghi o personaggi. La narrazione sovrastrutturale che forma l'ambientazione delineando alleanze e rivalità, qualità e difetti, luoghi sicuri e non sicuri, procede dunque in parallelo con le micronarrazioni che caratterizzano le esperienze di gioco personali e le *quest* che ogni giocatore decide di affrontare. Considerare allora le singole missioni come strutture indipendenti non è così azzardato e, nello specifico, tre sono le carceri principali che fanno da sfondo ad altrettante missioni ambientate al loro interno.

---

<sup>12</sup> Starbreeze Studios e Tigon Studios, Vivendi Games, PC, Xbox, 2004.

<sup>13</sup> Rocksteady Studios, Eidos Interactive, Warner Bros, Interactive Entertainment/DC Entertainment, Square Enix, PC, Xbox360, PS3, 2009.

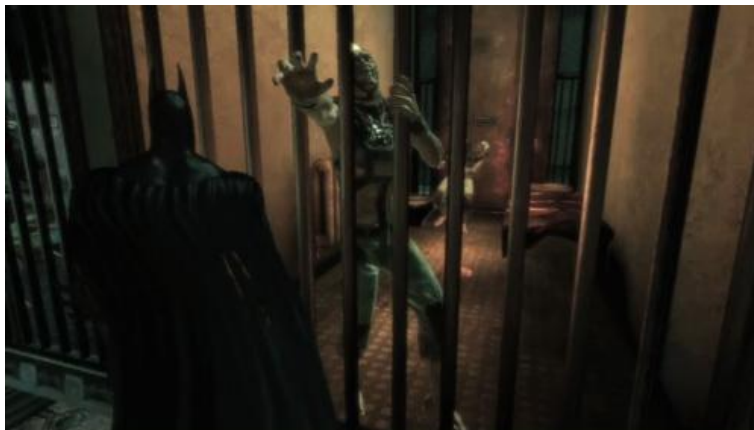
<sup>14</sup> *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*: sottogenere degli RPG in cui l'esperienza di gioco è completamente trasferita online e fruibile in compagnia di altri giocatori umani.

<sup>15</sup> Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment, PC, 2004.

<sup>16</sup> Missioni di gruppo da compiere in compagnia di altri giocatori. Il nome *instance* deriva dal fatto che ogni gruppo gioca in una versione dedicata dell'ambientazione, evitando così che le squadre che affrontano la missione contemporaneamente si incontrino.



**Figura 1.** *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*. Esterno di Butcher Bay.



**Figura 2.** *Batman: Arkham Asylum*. Batman di fronte a una cella.

La prima, *The Stockade*, è ambientata nell'omonima prigione che, dopo una rivolta, è caduta in mano ai detenuti. Il gruppo deve affrontarli e riportare l'ordine sconfiggendo i tre comandanti nelle tre aree del *dungeon*. *The Arcatraz* [Figura 3] è un'altra *instance* ambientata in un carcere, stavolta meno tradizionale. Arcatraz è infatti una prigione fluttuante e i giocatori devono contenere la fuga di massa dei suoi prigionieri liberati da elfi malvagi che hanno conquistato la struttura. La terza, *Violet Hold*, nella neutrale Dalaran, è una prigione da cui la razza draconide invade la città seminando il panico. Anche in questo caso i giocatori devono esplorare il carcere per riportare l'ordine. La particolarità di *WoW* e di tutti i MMORPG è che la micronarrazione che fa da sfondo alle singole *instance* è ciclica e non si conclude mai. I giocatori possono ripetere a piacimento la stessa *quest*, per cui le carceri descritte saranno sempre sotto il controllo nemico, se si esclude il brevissimo momento della vittoria.

Il tema carcerario e il luogo prigione dunque sono ricorrenti nell'immaginario videoludico. Il carcere è spesso il luogo in cui i personaggi sono chiamati a scontare condanne ingiuste e vessatorie, destinate tutte a concludersi con la morte. Anche nel caso in cui si debba penetrare dall'esterno, lo scopo è sempre quello di scongiurare letali catastrofi che minacciano l'ambiente o la società in cui sorge la prigione. Spesso e volentieri i detenuti diventano i perfetti avversari, tutti dall'aspetto simile, disumanizzati e totalmente privi di spessore narrativo.



Figura 3. *World of Warcraft*. L'esterno di Arcataz.

Dopo aver descritto il carcere videoludico come ambientazione, è opportuno dare uno sguardo agli altri possibili utilizzi, a cominciare da quello legato a esigenze di *gameplay*, in cui il carcere assume nei confronti della morte una funzione di vero e proprio surrogato.

### La prigione come espediente-surrogato della morte

Uno degli snodi teorici e pratici nello studio del medium videoludico, come già accennato precedentemente, è senza dubbio quello legato all'esorcizzazione della morte. Il nostro avatar infatti deve avere la possibilità di continuare la sua avventura anche dopo un proiettile in testa o una caduta nel vuoto. Gli strumenti che permettono operazioni di questo tipo si sono evoluti negli anni e spostano l'attenzione del giocatore dal contesto narrativo del mondo di gioco alle sue regole: per esempio le tre vite dei primi *videogame* o i lunghi caricamenti dopo ogni sconfitta negli RPG di ultima generazione. Spesso però tutto ciò viene abilmente mascherato con particolari espedienti narrativi. Un gioco come *Bioshock*<sup>17</sup> per esempio, che

<sup>17</sup> 2K Boston/2K Australia, 2K Games, Steam, PC, Xbox360, PS3, 2007/2008.

fa dell'intreccio il suo punto di forza, rigenera il personaggio sconfitto in speciali "Camere della vita", sorta di cabine clonanti utilizzabili grazie alle eccezionali abilità genetiche dell'eroe.

Un caso ancora più significativo è *Grand Theft Auto IV*<sup>18</sup>. Nell'ultimo capitolo della serie di Rockstar, il carcere assume una funzione ben precisa. Quando il protagonista Niko Belic viene arrestato, il gioco non si interrompe ma ricomincia dall'esterno della più vicina stazione di polizia [Figura 4] sei ore dopo l'arresto. Il gioco sottrarrà automaticamente al giocatore l'ammontare di una cauzione, variabile in base alla gravità dei reati commessi e lo costringerà a riprendere la missione dall'inizio, poca cosa in confronto all'attesa del caricamento di un vecchio salvataggio. Lo stesso avviene se Niko esaurisce la barra dell'energia: ripartirà semplicemente dal più vicino ospedale sei ore dopo pagando automaticamente il prezzo del ricovero.



Figura 4. *Grand Theft Auto IV*, la centrale di polizia di Howe Beach.

L'interno dei due istituti non viene mai visualizzato e il soggiorno in galera dunque è eliso senza troppe conseguenze finendo per sostituire il *game over* o, più precisamente, per velocizzare in modo sensibile i tempi di attesa del giocatore, libero di ricominciare la stessa missione o di dedicarsi ad altro. Il carcere, come l'ospedale, rimane un edificio sullo sfondo, presente alle spalle del personaggio, ma niente di più.

La prigione dunque può diventare anche un sostitutivo, un surrogato, della fine che rende l'eroe a tutti gli effetti immortale. Non siamo più di fronte a un'ambientazione ma a una regola mascherata da ellissi che permette al giocatore di accettare ancora più serenamente i mondi incoerenti descritti da Juul.

### **La prova prigioniero – farsi beffe della morte**

L'ultima lettura fra quelle proposte tratta la detenzione come vera e propria metafora della morte dell'eroe. In alcuni casi l'avventura prende le mosse da un carcere in cui il protagonista è detenuto. Questa condi-

<sup>18</sup> Rockstar North, Rockstar Games, PC, Xbox360, PS3, 2008.



zione permette all'avatar di essere poco caratterizzato, privo di legami e dunque profondamente personalizzabile. La prigionia assume la funzione di proto-rito di passaggio:

Nella prima fase (separazione) i protagonisti del rito vengono allontanati dalle attività quotidiane cui erano soliti dedicarsi durante la loro vita precedente [...]. La seconda fase (transizione) costituisce uno stadio intermedio, in cui gli iniziandi sono posti in una condizione di ambiguità, di liminarietà, in cui vari espedienti simbolici tendono a rappresentare l'abbandono del vecchio stato sociale e l'acquisizione di una nuova personalità. Infine, con la terza fase (reintegrazione) viene riconosciuta pubblicamente la nuova condizione acquisita durante il processo e la vita normale può riprendere il suo corso<sup>19</sup>.

Dopo la prigionia l'eroe è pronto a tuffarsi nell'avventura che lo attende. È l'ingresso nel "ventre della balena" o «il varco della soglia [che] è una sorta di autoannientamento»<sup>20</sup>. Ecco di nuovo la morte, simbolica in questo caso, necessaria alla trasformazione dell'individuo:

L'eroe, perciò, è colui o colei che ha saputo superare le proprie limitazioni personali e ambientali e raggiungere le forme universalmente valide. [...] come uomo moderno l'eroe è morto, ma come uomo eterno – perfetto, indeterminato, universale – è stato ricreato<sup>21</sup>.

È questo il caso per esempio di *The Elder Scroll III: Morrowind*<sup>22</sup> e di *The Elder Scroll IV: Oblivion*<sup>23</sup>, in cui il personaggio principale, privo di nome, nel primo caso viene liberato da una galera, nel secondo si ritrova imprigionato in una cella da cui deve fuggire attraverso un passaggio segreto [Figura 5]. In questa fase introduttiva, costruita a tutti gli effetti come un *tutorial*, il giocatore plasma il proprio avatar scegliendone man mano caratteristiche e abilità. La prigionia allora diventa anche il pretesto per avere a disposizione un personaggio completamente neutro, modificabile in ogni suo aspetto.

Un altro esempio di questo tipo è l'FPS *Apocalypse*<sup>24</sup>, il cui protagonista deve fuggire dal carcere chiamato "Isola del paradiso" per scampare a una condanna a morte. Sebbene l'evasione occupi solo il primo livello del gioco, per buona parte la vicenda si sviluppa come un'ininterrotta fuga del protagonista, in grado di trionfare grazie alle abilità acquisite all'inizio della sua avventura.

In *Splinter Cell Double Agent*<sup>25</sup> invece, l'ambientazione carceraria costituisce una buona parte del gioco. Dopo un prologo l'agente protagonista deve infiltrarsi in una cella terroristica e per farlo prende contatto con un detenuto fingendosi a sua volta un prigioniero. Le azioni dell'eroe all'interno del carcere

<sup>19</sup> U. FABIETTI, S. REMOTTI, *Dizionario di antropologia*, Zanichelli, Bologna 1997.

<sup>20</sup> J. CAMPBELL, *The Hero with a Thousand Faces*, cit., p. 87.

<sup>21</sup> *Ivi*, p. 24-25.

<sup>22</sup> Bethesda Softworks, Bethesda Softworks, PC, Xbox, 2002.

<sup>23</sup> Bethesda Softworks, Bethesda Softworks, PC, Xbox360, PS3, 2006/2007.

<sup>24</sup> Neversoft, Activision, PS, 1998/1999.

<sup>25</sup> Ubisoft Shanghai, Ubisoft Montreal, Ubisoft Ancey/Milano, Ubisoft, Gameloft, PC, Xbox, Xbox360, PS2, PS3, GC, Wii, 2006/2007.

saranno tutte volte a guadagnare la fiducia del suo obiettivo. La prigione qui continua a fungere da luogo privilegiato in cui creare i presupposti per proseguire nell'avventura.



**Figura 5.** *The Elder Scroll IV: Oblivion.* In fuga dalle segrete.

Emblematico il caso di *Demon's Souls*<sup>26</sup> in cui il proprio avatar viene sconfitto senza scampo dopo una breve introduzione e si ritrova imprigionato in un castello popolato da spiriti. Fuggire da questo luogo è un'operazione sorprendentemente complicata ma necessaria per abituare effettivamente il giocatore alle estreme difficoltà che incontrerà al di fuori del castello-prigione.

In *Fallout 3*<sup>27</sup> invece, il protagonista inizia la sua avventura rinchiuso in un rifugio antiatomico completamente isolato dal mondo esterno, devastato dalle esplosioni nucleari. Ben presto il giovane protagonista vorrà uscire e il rifugio diventerà la prigione da cui fuggire, il *tutorial* del gioco e l'occasione per definire i tratti caratteriali e le abilità del proprio avatar.

La prigione dunque è spesso utilizzata come luogo d'avvio della vicenda ma, altrettanto spesso, funge da momento di prova per l'eroe e di conseguenza per il giocatore, versione elaborata del rito di passaggio:

L'eroe abbandona il mondo normale per avventurarsi in un regno meraviglioso e soprannaturale; qui incontra forze favolose e riporta una decisiva vittoria; l'eroe fa ritorno dalla sua misteriosa avventura dotato del potere di diffondere la felicità fra gli uomini<sup>28</sup>.

Durante la fase di iniziazione, “la strada delle prove” descritta da Campbell c'è il momento dell'incontro con la Dea o con la “donna quale tentatrice” in cui l'eroe mette in discussione la sua forza:

<sup>26</sup> From Software, SCE, Atlus, Namco Bandai, PS3, 2009/2010.

<sup>27</sup> Bethesda Softworks, Bethesda Softworks, PC, Xbox360, PS3, 2008.

<sup>28</sup> J. CAMPBELL, *The Hero with a Thousand Faces*, cit., pp. 33-34.

È la crisi che si produce al nadir, allo zenith, o al limite estremo della terra, al centro del cosmo, nel tabernacolo del tempio, o nell'oscurità dei più remoti recessi del cuore<sup>29</sup>.

Semplificando Campbell, Christopher Vogler descrive nel suo *Il viaggio dell'eroe*<sup>30</sup> la prova centrale dell'avventura e individua un momento di cedimento, un rovescio di fortuna temporaneo, una sorta di espiazione che mette l'eroe di fronte alle sue più grandi paure cambiandolo profondamente.

Nel *videogame* in questo passaggio spesso si perdono tutte le abilità e gli oggetti e uno dei luoghi in cui questo parziale rovesciamento si può svolgere è il carcere. Superando tale prova l'avatar raggiungerà la sicurezza e la forza morale per affrontare la sfida finale e il giocatore affinerà le proprie capacità.

Si pensi a *Zelda Twilight Princess*<sup>31</sup>, in cui l'eroe Link si ritrova imprigionato in forma di lupo in una dimensione parallela. Dovrà fuggire imparando al contempo a utilizzare le abilità della sua forma animale. La prigione funge da palestra per l'eroe, pronto a sfruttare i suoi nuovi poteri per avanzare nell'avventura.

In *Half-Life 2*<sup>32</sup>, succede qualcosa di simile: nel penultimo capitolo del gioco il protagonista Gordon Freeman penetra in una prigione di massima sicurezza finendo per essere privato di tutto l'equipaggiamento. Il raggio di sicurezza che disintegra le sue armi finisce però per potenziare il fucile gravitazionale, lo strumento meno potente a sua disposizione, trasformandolo in un disintegratore. Il passaggio nel carcere allora priva l'eroe dei suoi oggetti ma gli dona qualcosa di più potente e in grado di farlo continuare.

A ridosso dello scontro finale di *Dragon Age: Origins*<sup>33</sup> invece, se il protagonista viene sconfitto in una precisa battaglia verrà imprigionato [Figura 6], potrà scegliere se provare a fuggire dalla sua cella travestendosi da guardia o se attendere l'aiuto dei suoi compagni. La prigione costringe in questo caso il giocatore a cambiare profondamente tattica di gioco, un cambio di registro non indifferente.

Molto significativo il *bug* presente nell'espansione del gioco, *Dragon Age: Origins – Awakening*<sup>34</sup>. Durante l'incarcerazione del giocatore, più lunga ed elaborata rispetto alla precedente, anche i compagni di viaggio sono privati dell'equipaggiamento ma, mentre i loro oggetti vengono recuperati man mano, quelli del protagonista sono contenuti in un baule posto all'uscita del *dungeon* e raggiungibile solo dopo aver sconfitto numerosi nemici. In alcune partite può capitare che il baule contenente gli oggetti del protagonista, i più potenti e difficili da ottenere, sia vuoto. A meno di non aver conservato un salvataggio molto precedente, il giocatore perderà tutto, dovendo realmente ricominciare da capo, o quasi. In questo caso la prova del carcere diventa ancora più dura e intransigente, anche se solo a causa di un errore del sistema.

<sup>29</sup> *Inv*, p. 101.

<sup>30</sup> C. VOGLER, *The Writer's Journey. Mythic Structure For Writers*, Michael Wiese Productions, Studio City 1998; tr. it. *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma 1992.

<sup>31</sup> Nintendo EAD, Nintendo, Wii, 2006/2009.

<sup>32</sup> Valve Corporation, Sierra Entertainment, Valve Corporation, PC, Xbox, Xbox360, PS3, 2004/2007.

<sup>33</sup> Bioware, EA, PC, Xbox360, PS3, 2009.

<sup>34</sup> Bioware Edmonton, EA, PC, Xbox360, PS3, 2010.



Figura 6. *Dragon Age: Origins*. Il protagonista denudato e incarcerato a Fort Drake.

### Altre carceri

Per concludere, un interessante esempio di applicazione del modello carcerario reale ai mondi virtuali: nello *shard* Dragonlance<sup>35</sup> del classico *Ultima Online*<sup>36</sup>. I personaggi che imbrogliano utilizzando macro vietate vengono fisicamente imprigionati dietro sbarre virtuali dagli amministratori del server per periodi variabili nei quali il giocatore condannato può solo passeggiare avanti e indietro nella cella. La funzione del carcere videoludico diventa allora l'esatta trasposizione della sua funzione reale.

A parte questo caso più unico che raro, si è visto come, a partire dalla fenomenologia del primo paragrafo, passando per gli utilizzi legati a esigenze di *gameplay* o narrative, il carcere abbia assunto un ruolo di fondamentale importanza nell'immaginario videoludico, e come sia in grado di svolgere molteplici funzioni, a livello spaziale, strutturale e narrativo. Particolarmente interessante è proprio il fatto che la prigione possa essere semplice ambientazione, il mondo ludico simulato in cui il gioco si svolge, comprensivo di tutte le peculiari caratteristiche e spunti narrativi che il luogo prigione possiede; strumento che mimetizza le regole del gioco nel tentativo di immergerle in un contesto narrativo più ampio e di rendere parzialmente coerente un mondo possibile per sua natura profondamente incoerente; espediente metaforico e narrativo in senso strettamente letterario, equiparando *videogame* e letteratura in modo stretto.

Il luogo carcere dunque è un buon esempio di come un'ambientazione assuma all'interno del *videogame* una molteplicità di funzioni, egualmente degne di attenzione, sempre vincolate a una natura intrinsecamente narrativa, ma altrettanto validamente legate alla commistione di tale natura con l'anima fatta di regole che caratterizza il gioco elettronico. La prigione infatti non è solo un luogo dove si svolge l'azione, è anche un espediente narrativo che si accompagna a regole incoerenti e al classico snodo archetipico della prova.

<sup>35</sup> Con *shard* si intende un mondo o un'area di un MMORPG. Dragonlance è un particolare *shard* di UO basato sui romanzi omonimi di Margaret Weis e Tracy Hickman e sulla relativa versione di *Dungeons & Dragons*.

<sup>36</sup> Origin Systems, EA, EA, PC, 1997.