

## La fabbrica come figura delle distopie videoludiche

Francesco Toniolo

Pubblicato: 24 gennaio 2021

### Abstract

This paper explores the representations of factories in video games, in relation to dystopian fictional worlds. The representation of the factory, its role in video game storytelling, its connection with game design elements, are connected to the ways in which this building is a concrete embodiment of a dystopic system of power. The research is introduced by a brief survey of factories in video games. Then, this paper presents three progressive models, linked to three concrete examples: *Beyond Good & Evil* (Ubisoft, 2003), *Amnesia: A Machine For Pigs* (The Chinese Room, 2013) and *NieR: Automata* (Platinum Games, 2017). Finally, the contribution ends with a fourth category, linked to explicitly political video games.

Il saggio analizza le modalità rappresentative delle fabbriche nei videogiochi in rapporto ai mondi finzionali distopici. La rappresentazione della fabbrica, il ruolo che ricopre all'interno di una narrazione, il suo legame con elementi di game design, costituiscono alcuni snodi intorno a cui questi edifici si sono costituiti come concrete incarnazioni di ideali o sistemi di potere distopici. La ricerca è introdotta da una breve ricognizione sulle fabbriche nei videogiochi. Vengono poi presentati tre modelli progressivi, legati a tre esempi concreti: *Beyond Good & Evil* (Ubisoft, 2003), *Amnesia: A Machine For Pigs* (The Chinese Room, 2013) e *NieR: Automata* (Platinum Games, 2017). Il contributo si chiude con una quarta categoria legata ai videogiochi più esplicitamente politici.

**Parole chiave:** industria; videogioco; *gameplay*; *level design*; dittatura.

**Francesco Toniolo:** Università Cattolica del Sacro Cuore  
✉ [francesco.toniolo@unicatt.it](mailto:francesco.toniolo@unicatt.it)

È docente a contratto di Game Culture alla Naba di Milano e di Linguaggi e semiotica dei prodotti mediali e Forme e generi del cinema e dell'audiovisivo all'Università Cattolica. Si occupa di videogiochi, YouTube e comunità on-line. Intorno a questi temi ha pubblicato articoli su riviste scientifiche, contributi a volumi miscellanei e saggi. Fra le sue ultime pubblicazioni, ha curato la miscellanea *Cristalli di sogni e realtà: la cultura di Final Fantasy* (Unicopli 2020).

Copyright © 2021 Francesco Toniolo  
The text in this work is licensed under Creative Commons BY-SA License.  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

La fabbrica appare con una certa costanza nei videogiochi già dagli anni Ottanta, perché si presta facilmente a essere un'ambientazione appropriata per l'inserimento di determinate sfide e puzzle, basati su sistemi di leve, manipolazione di ingranaggi, spostamento di casse e attività similari; tutte azioni che, in termini ludici, possono anche essere svolte in un antico tempio o in una base spaziale, ma che acquisiscono maggior coerenza in un luogo come la fabbrica.<sup>1</sup> Oltre a questa embrionale tipologia di fabbrica come ambiente idoneo per enigmi ambientali, sfruttata in diversi *platform*<sup>2</sup> e avventure, si trovano numerose fabbriche anche nei videogiochi strategici e gestionali, in cui si è chiamati a progettare e governare un agglomerato urbano o un complesso territoriale più esteso. In questo secondo caso emerge già un discorso potenzialmente utopico, legato però a un livello piuttosto basilare e ben esplicitato dai videogiochi stessi: la possibilità di creare la propria città ideale<sup>3</sup> o di guidare una nazione fino alla conquista dello spazio<sup>4</sup> e altre varianti sul tema. Una serie di *ou-topie* ludiche, una collezione di non-luoghi possibilmente felici (ma non necessariamente, il giocatore potrebbe anche scegliere diversamente), che rimangono però sostanzialmente ancorati all'immaginazione di uno stato ideale,<sup>5</sup> dove tale ideale è determinato dai parametri del videogioco di turno.

Vi è però un ulteriore gruppo di videogiochi, non ritagliabile a priori attraverso un genere – come nei due casi precedenti – ma costruibile partendo dal loro legame interno fra la fabbrica e la distopia,<sup>6</sup> in cui la prima costituisce un richiamo tangibile della seconda. Partendo da questo concetto, è poi possibile individuare all'interno del perimetro tracciato tre modelli differenti, in progressione, in cui quello più strutturato incorpora i precedenti, basati sulle differenti rappresentazioni e funzioni delle fabbriche all'interno di questi videogiochi. A questi tre modelli progressivi, ciascuno esemplificato da uno specifico videogioco, è infine possibile accostarne un quarto, molto più strettamente legato al contesto contemporaneo.

<sup>1</sup> S. Rogers, *Hell, Hyboria, and Disneyland: The Origins and Inspirations of Themed Video Game Level Design*, in C.W. Totten (ed.), *Level Design. Processes and Experiences*, Boca Raton, Crc, 2016, p. 109. Rogers cita *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) come apripista di questo filone, sebbene l'ambientazione di questo videogioco non sia propriamente una fabbrica, ma un cantiere. Per la genesi del videogioco, compresa la sua ambientazione, si vedano W. Audureau, *La storia di Mario. 1981-1991: la nascita di un'icona, tra mito e realtà*, trad. it. di V. Busarello, Terni, Multiplayer, 2012, pp. 44-83 e A. Babich, *I mondi di Super Mario. Azioni. Interazioni. Esplorazioni*, Milano, Unicopli, 2004, pp. 22-37.

<sup>2</sup> S. Barbieri, *Glossario dei videogiochi. La lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*, Milano, Unicopli, 2019, p. 154: «Genere videoludico i cui rappresentanti sono solitamente suddivisi in aree, livelli, stage (anche bonus o con presenza di un boss) o simili, in cui l'obiettivo principale è solitamente superare tali zone saltando sulle omonime piattaforme, evitando fossati, pericoli, nemici».

<sup>3</sup> J. Hamming, *La "nuova città" come "nuovo mondo". SymCity 2000 e l'ecologia del Tardo Capitalismo*, in M. Bittanti (a cura di), *SimCity. Mappando le città virtuali*, Milano, Unicopli, 2004, pp. 139-155.

<sup>4</sup> T. Henthorne, *Cyberutopie. La politica e l'ideologia dei computer game*, in M. Bittanti (a cura di), *Civilization. Storie virtuali, fantasie reali*, Milano, Costa & Nolan, 2005, pp. 184-195.

<sup>5</sup> Che sarebbe, peraltro, un equivoco sull'idea di utopia, perché implicherebbe la sua impossibilità realizzativa: C. Quarta, *Homo utopicus. La dimensione storico-antropologica dell'utopia*, Bari, Dedalo, 2015, pp. 29-31.

<sup>6</sup> Un legame che del resto non è nuovo se si considera una nascita della distopia «dal terrore suscitato dalle possibilità del macchinismo, delle scienze e delle tecniche; dall'estensione di un materialismo senz'anima che mette in questione il significato di una civiltà edificata a spese dell'umano, e che ottiene la "felicità" con l'incoscienza e la meccanizzazione dei comportamenti» (R. Trousson, *La distopia e la sua storia*, in A. Colombo (a cura di), *Utopia e distopia*, nuova ed., Bari, Dedalo, 1993, p. 27).

«*Beyond Good & Evil*», il 'dungeon' e il labirinto

*Beyond Good & Evil* (Ubisoft, 2003) è elencato da Gerald Farca fra gli esempi di videogiochi basati sulla lotta contro un totalitarismo distopico.<sup>7</sup> Più precisamente, questo videogioco può essere considerato una *critical dystopia*, cioè un mondo distopico – percepito come peggiore rispetto a quello reale – in cui è però presente almeno la speranza di un sovvertimento dell'ordine costituito.<sup>8</sup> L'avventura si svolge sul pianeta Hillys, che da diverso tempo subisce gli attacchi dei DomZ, misteriosi alieni che rapiscono le persone per risucchiarne la forza vitale. Il pianeta è governato da un regime fortemente militarizzato che schiera le sue forze speciali, le Squadre Alpha, contro i DomZ, ma questi soldati sembrano intervenire sempre in ritardo. Jade, la protagonista del gioco, si unisce a un gruppo segreto di oppositori e, in seguito ad alcune indagini, scopre che in realtà le Squadre Alpha sono in combutta con gli alieni invasori. Prescindendo da questo complotto nascosto, la distopia di *Beyond Good & Evil* è caratterizzata da estese pratiche di sorveglianza per il controllo della popolazione,<sup>9</sup> dai media dominati dal regime e dalla militarizzazione diffusa. Jade ribalta progressivamente questi tre fattori (soprattutto i primi due), andando a osservare senza esser vista le attività illecite delle Squadre Alpha, diffondendole poi tramite canali clandestini di comunicazione.<sup>10</sup>

Nel percorso di disvelamento e ribellione contro il sistema, una tappa importante è costituita dall'infiltrazione nella Fabbrica di Nutripillole. Qui emerge la dimensione della fabbrica come luogo emblematico della distopia, un primo e basilare elemento comune fra le diverse rappresentazioni visitabili di questi ambienti all'interno dai videogiochi.

L'esterno della fabbrica si conforma con la natura della distopia in atto. In un caso come *Beyond Good & Evil*, in cui il potere occulta la sua vera natura, l'aspetto esteriore della struttura è un camuffamento: un normale edificio che sorge appena fuori dalla città. È un esempio di occultamento esposto, si potrebbe dire ricorrendo a un accostamento ossimorico, in cui una delle attività segrete delle Squadre Alpha – il traffico di esseri umani – si svolge in pieno giorno a due passi dal centro abitato.

L'interno, invece, ha un aspetto molto differente rispetto all'immaginario abituale delle fabbriche, e questo elemento non è determinato soltanto dalla reale funzione della struttura. Vi è, da un lato, la questione dell'elemento futuristico e alieno, ma anche una questione di *level design* e giocabilità. Nella sua funzione ludica (estranea alla diegesi),<sup>11</sup> legata alle regole del

<sup>7</sup> G. Farca, *Playing Dystopia. Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*, Bielefeld, Transcript, 2018, p. 133.

<sup>8</sup> L.T. Sargent, *What is a Utopia*, «Morus: Utopia e Rinascimento», II, 2005 p. 155; R. Baccolini, T. Moylan, *Introduction. Dystopia and Histories*, in R. Baccolini, T. Moylan (eds.), *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, New York-London, Routledge, 2003, pp. 1-12.

<sup>9</sup> Pratiche che condivide con una lunga tradizione letteraria e cinematografica di distopie della sorveglianza: D. Kammerer, *Surveillance in literature, film and television*, in K. Ball, K.D. Haggerty, D. Lyon (eds.), *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, New York-London, Routledge, 2012, pp. 99-106.

<sup>10</sup> Emergono qui peraltro le potenzialità ma anche i rischi della rivoluzione, che può essere alimentata da un desiderio indirizzato all'utopia ma può anche degenerare in una seconda distopia per il risentimento e il desiderio di vendetta. Su questo punto si rimanda a C. Quarta, *Homo utopicus*, cit., pp. 173-200.

<sup>11</sup> Con questa estraneità si intende sottolineare che i livelli tematici dei videogiochi possono essere strutturati, nel loro insieme di meccaniche più o meno legate a un certo tema, a prescindere dalla componente strettamente diegetica che può

gioco, la Fabbrica di Nutripillole è un livello tematico con la struttura di un *dungeon*. Il primo aspetto, definibile come un «video game level themed to a particular subject matter or physical location»,<sup>12</sup> indica che quell'insieme di corridoi, sale e strutture architettoniche è percepito dal giocatore in termini unitari grazie alla presenza di un tema comune, che in questo caso è un ibrido fabbrica/base segreta. Un *dungeon*, invece, può essere definito come un ambiente chiuso, separato sia dall'*hub* cittadino (in cui si parla, si accettano missioni e si acquistano oggetti) sia dall'*open world* (in cui si esplora), che rappresenta una sfida spesso ardua e necessaria per il procedere dell'avventura, che nasconde al suo interno enigmi o trappole e che si conclude con la battaglia contro un nemico particolarmente forte (un boss).<sup>13</sup> Queste caratteristiche rendono necessaria la strutturazione di uno spazio labirintico, che deve poi essere tematizzato nel modo più coerente possibile con il tema del livello: in questo caso inserendo casse di Nutripillole, nastri trasportatori, bracci meccanici ed elementi simili. Rimane comunque un parziale scollamento – una reale fabbrica, ma anche una effettiva base segreta, difficilmente verrebbe progettata con una disposizione interna così contorta – che tuttavia va a rafforzare, casualmente, il legame di simili strutture con una certa rappresentazione letteraria della fabbrica, percepita come luogo infero, tetro e labirintico.<sup>14</sup>

Tutto ciò, per tornare al punto precedente, costituisce un'efficace rappresentazione concreta della società distopica che viene descritta in videogiochi come questo. La fabbrica, con la sua produzione, è l'emblema del business, che Silvano Petrosino contrappone all'economia (intesa non in senso strettamente monetario, ma come giusta misura dei rapporti, fra i due poli della totale chiusura e totale apertura, nella dimensione della «casa»)<sup>15</sup>. Se il business «rompe il legame essenziale tra il “coltivare” ed il “custodire” che anima la cura dell'abitare, convoglia l'intera attività del soggetto solo sul “coltivare” (il guadagno) e rende il soggetto stesso sordo ed indifferente ad ogni Altro e a tutti gli altri»,<sup>16</sup> questa rottura trova la sua radicale concretizzazione in una distopia e – come luogo tangibile – in un ambiente che sia al tempo stesso produttivo e inabitabile: una fabbrica-labirinto. La ribellione di Jade al regime diviene allora anche una sfida al labirinto, sia in termini spaziali e di meccaniche di gioco (il superamento

esser eventualmente correlata ad essi. Un certo livello di gioco – per maggior chiarezza – è inserito nella componente diegetica, ma le meccaniche che lo innervano possono svilupparsi a monte rispetto ad essa. Più in generale si veda A.R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis-London, University of Minnesota Press, pp. 6-8.

<sup>12</sup> S. Rogers, *Hell, Hyboria, and Disneyland*, cit., p. 103.

<sup>13</sup> Per un approfondimento si rimanda a testi come C.W. Totten, *An Architectural Approach to Level Design*, Boca Raton, Crc, 2014 e R. Kremers, *Level Design. Concept, Theory, & Practice*, Boca Raton, Crc, 2009. Il concetto videoludico di *dungeon* deriva dalla struttura di numerosi giochi di ruolo cartacei come *Dungeons & Dragons*; sull'evoluzione del genere dai manuali ai videogiochi si vedano R. Lucas, *L'histoire du RPG. Passés, présents et futurs*, Toulouse, Pix'n Love, 2014 e M. Barton, *Dungeons and Desktops. The History of Computer Role-Playing Games*, Natick, Peters, 2008.

<sup>14</sup> Si veda il sunto presentato da G. Lupo, *Orfeo tra le macchine*, in G. Bigatti, G. Lupo (a cura di), *Fabbrica di carta. I libri che raccontano l'Italia industriale*, Roma-Bari, Laterza, 2013, pp. 3-20.

<sup>15</sup> S. Petrosino, *Capovolgimenti. La casa non è una tana, l'economia non è il business*, Milano, Jaca Book, 2008.

<sup>16</sup> Ivi, p. 70. Si veda anche S. Natoli, *Homo oeconomicus*, in M. Marassi (a cura di), *Progetto uomo. L'interpretazione dell'essere umano nella storia del pensiero*, Milano, Meltemi, 2018, pp. 149-168.

del *dungeon*) sia come lotta finalizzata ad andare oltre l'imperscrutabile disordine del mondo per costruirne una quadratura.<sup>17</sup>

Il caso di *Beyond Good & Evil* trova diversi corrispettivi analoghi in altri videogiochi.<sup>18</sup> In *DmC Devil May Cry* (Ninja Theory, 2013), per esempio, la società è controllata da una potente multinazionale che – in realtà – è guidata da un demone; anche in questo caso, dunque, un regime nascosto e legato esteriormente al business e al controllo dei media.<sup>19</sup> La prima effettiva azione del protagonista Dante contro Mundus, il demone, è proprio un attacco alla fabbrica di Virility, una bibita energetica commercializzata da quest'ultimo. Il processo di disvelamento, in questo caso, passa attraverso la scoperta dell'ingrediente segreto della bevanda – i liquidi corporei di una succube – e l'interruzione dell'attività produttiva segna l'inizio della ribellione. L'idea dell'ingrediente segreto, oltre a essere un ricorrente *topos* fantascientifico,<sup>20</sup> costituisce anche un ponte con il secondo modello rappresentativo della fabbrica,<sup>21</sup> introdotto attraverso il caso di *Amnesia: A Machine for Pigs* (The Chinese Room, 2013).

#### «Amnesia: A Machine for Pigs», l'inferno e la cattedrale

La storia di *Amnesia: A Machine for Pigs* prende avvio quando Oswald Mandus, proprietario di una fabbrica di insaccati, si risveglia con una forte amnesia nella notte di capodanno del 1899. Seguendo le voci dei suoi figli, Mandus esplora prima la sua villa e poi i vasti sotterranei al di sotto di essa, in cui si trova un'immensa fabbrica guidata da una macchina senziente in cui il protagonista – come egli scopre riacquistando poco a poco la memoria – ha infuso una parte della sua anima.

<sup>17</sup> Sostanzialmente quel che succede, a vari livelli, in qualsiasi videogioco in cui è presente una qualche forma di esplorazione. Il personaggio (e, con lui, il videogiocatore) inizia sempre con un ridotto e sparso bagaglio di conoscenze sul mondo che lo circonda, ma progressivamente le sue azioni vanno a tracciare un ordine logico, che finisce per comprendere la totalità che ha davanti. Il fatto che questi mondi esplorabili siano finiti, con un'esperienza progettata a monte, rende tale operazione certamente molto più semplice rispetto a un'indagine sul reale, ma tornano comunque alla mente le parole di Italo Calvino sulla sfida al labirinto, collegate peraltro alla distopia da Daniele Fioretti: *Utopia and Dystopia in Postwar Italian Literature*. Pasolini, Calvino, Sanguineti, Volponi, London, Palgrave Macmillan, 2017, pp. 104-106.

<sup>18</sup> Fra cui un peculiare caso di disvelamento utopico in *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), in cui l'infiltrazione (facoltativa) della protagonista nei centri di produzione dei robot contribuisce a farle scoprire la verità su un progetto di rinascita del mondo e della società dopo una distruzione avvenuta in passato. È un piano che rientra nell'utopia sia perché riguarda un luogo che – al tempo della sua formulazione – ancora non esisteva, sia perché nel progetto originario si sarebbe dovuta ricostruire una società perfetta, libera dagli errori del passato.

<sup>19</sup> In una delle prime scene del gioco il protagonista viene ripreso dai telegiornali mentre combatte contro i demoni, ma quel che mostrano i giornalisti è l'opera di un pericoloso terrorista che sta distruggendo un luna park. In seguito uno dei boss da sconfiggere è proprio il demone-giornalista, in una battaglia che avviene all'interno delle news.

<sup>20</sup> Si pensi, banalmente, a un film come *Soylent Green* (Fleischer, 1973), ma anche alla parodia della *Fabbrica di cioccolato* presente nella serie animata *Futurama*, nella tredicesima puntata della prima stagione, in cui – con una rivelazione molto simile a quella di *DmC Devil May Cry* – si scopre che l'ingrediente segreto della bevanda è costituito dalle secrezioni di un essere mostruoso.

<sup>21</sup> Un differente esempio è invece *Project Eden* (Core Design, 2001), ambientato in una futuristica città estremamente popolata e con un fortissimo sviluppo verticale, in parte avvicinabile ad *Abissi d'acciaio* di Isaac Asimov, in cui i protagonisti devono discendere ai livelli inferiori per investigare sui problemi che coinvolgono una fabbrica, rivelando gli aspetti più drammatici su cui si regge la loro struttura sociale.

*Amnesia: A Machine for Pigs* e il suo predecessore *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) rientrano in quel filone di videogiochi horror indipendenti, caratterizzati da una forte attenzione per la componente narrativa e per una interattività ridotta, che si sono affermati nell'ultimo decennio.<sup>22</sup>

A differenza degli altri videogiochi citati in precedenza, qui il protagonista è disarmato e può difendersi dai nemici soltanto nascondendosi nell'ombra. Si noti peraltro che nella prima parte del gioco, quella ambientata nella villa, i nemici non sono nemmeno presenti e il fulcro dell'azione ruota intorno alla scoperta di una serie di passaggi segreti, seguendo una lunga tradizione di vecchie case infestate dei videogiochi horror e, prima ancora, della letteratura gotica.<sup>23</sup> La profonda amnesia del protagonista rende diegeticamente sensata la progressiva (ri)scoperta dell'enorme fabbrica sotterranea che si estende al di sotto della villa, pattugliata da suini antropomorfi detti *Manpigs*. Questi ibridi – a loro volta legati alla tradizione gotica e *weird*<sup>24</sup> – sono i mostruosi operai della fabbrica-labirinto sotterranea. I *Manpigs* sono una figura polisemica che introduce la componente distopica del videogioco su più livelli, attraverso l'immagine dell'animale al macello. Identificano in primo luogo gli operai – è quel che sono, esplicitamente, nel videogioco – come bestie da condurre al mattatoio, ma al tempo stesso sono un simbolo di una società industriale e capitalistica che sempre più trasforma tutti gli individui, indistintamente, in animali da macello. Oswald Mandus – è questa la rivelazione interna al videogioco – ha visto il futuro, con le guerre mondiali e l'uso della bomba atomica; per evitare allora la venuta di questo mondo, che gli appare come la peggiore delle distopie, ha creato la macchina nascosta nel cuore della fabbrica sotterranea e ha iniziato a offrirle sacrifici di sangue, fra cui i suoi stessi figli. Per scongiurare un retrodatato terrore per la guerra e per

<sup>22</sup> B. Suvilay, *Indie Games. Histoire, artwork, sound design des jeux vidéo indépendants*, Paris, Bragelonne, 2018, pp. 86-88. Si veda anche M. Diver, *Indie Games. The Complete Introduction to Indie Gaming*, London, Lom Art, 2016, p. 57, il quale sottolinea come sia proprio una caratteristica dei videogiochi indipendenti – declinata qui nella sua variante horror – quella di produrre effetti profondi di senso, lavorando su idee e storytelling, avendo a disposizione budget limitati.

<sup>23</sup> Sull'evoluzione del genere horror nei videogiochi si vedano B. Perron, *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*, London, Bloomsbury, 2018 e C. Therrien, *Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games*, in B. Perron (ed.), *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, 2009, pp. 26-45. Considerazioni sugli spazi dei videogiochi horror, anche in riferimento alla tradizione letteraria e cinematografica, sono presenti in F. Alinovi, *Resident Evil. Sopravvivere all'orrore*, Milano, Unicopli, 2003; B. Perron, *Silent Hill. Il motore del terrore*, Milano, Costa & Nolan, 2006; M. Hoedt, *Narrative Design and Authorship in Bloodborne. An Analysis of the Horror Videogame*, Jefferson, McFarland, 2019; E. Kirkland, *Gothic and Survival Horror Videogames*, in G. Byron, D. Townshend (eds.), *The Gothic World*, London-New York, Routledge, 2013, pp. 454-464. Come sottolineano in vario modo, passaggi segreti ed enigmi sono collegati al disvelamento di un passato oscuro e temibile, scoperto magari attraverso diari e lettere, secondo procedimenti caratteristici della letteratura gotica in molte delle sue differenti declinazioni: D. Punter, *Storia della letteratura del terrore. Il «gotico» dal Settecento ad oggi*, trad. it. di O. Fatica, G. Granato, Roma, Editori Riuniti, 2006.

<sup>24</sup> Un breve inventario sul tema si trova nel capitolo *L'orrore rosa. Fortuna del maiale nel gotico* in F. Lastrucci, V. Barone Lumaga, *Com'era weird la mia valle. Sei percorsi tra orrore, paura e perturbante*, Caserta, Milena, 2018, pp. 123-134. La frequenza con cui i maiali sono accostati (e ibridati) con gli esseri umani potrebbe essere uno degli esiti di una più lunga tradizione, in cui questo animale era considerato il più simile all'uomo: M. Pastoureau, *Medioevo simbolico*, trad. it. di R. Riccardi, Roma-Bari, Laterza, 2007, pp. 34-36. Si ricorda peraltro che anche in *Beyond Good & Evil* è presente un maiale antropomorfo, non come avversario ma come alleato della protagonista.

l'atomica,<sup>25</sup> Mandus avvia una differente distopia, fondata su una tecno-teocrazia in cui persone innocenti vengono sacrificate alla macchina divina o utilizzate come materia prima della fabbrica, che diviene al tempo stesso un luogo infernale e una cattedrale per il distorto culto del protagonista. Il luogo in cui si svolge il videogioco diviene, insomma, una figura di sintesi fra due modelli rappresentativi riscontrabili nella letteratura di fabbrica. Il primo, quello dell'ambiente infero, viene fatto risalire da Giuseppe Lupo direttamente a Dante, «il primo degli autori in lingua italiana ad avventurarsi dentro l'inferno di un'officina, il nuovo Orfeo disceso dalla limpidezza dei cieli poetici nell'aria pulviscolare che avvolge le macchine».<sup>26</sup> Il legame con Dante è qui rafforzato dal fatto che – pur indirettamente e attraverso una serie di passaggi intermedi – il suo *Inferno* avrebbe contribuito a definire le caratteristiche fondanti del *dungeon* videoludico, fra cui la progressione (molto spesso in discesa) lungo differenti livelli e il concetto di boss finale.<sup>27</sup>

Anche sul versante della cattedrale gli esempi letterari non mancano, con «l'icona della fabbrica-chiesa [che] richiama anche le cadenze di una celebrazione liturgica, accoglie un rito che sacralizza il lavoro e fonda un patto di alleanza tra i codici della religione e le tavole della legge, a garanzia di una civiltà nascente».<sup>28</sup> Ma in buona parte dei possibili esempi letterari questo è un *aut aut* rappresentativo: o la fabbrica-inferno o la fabbrica-chiesa, magari legata a una qualche forma di utopia architettonica.<sup>29</sup> La combinazione dei due elementi trasforma invece la componente sacrale – continuamente ribadita nei discorsi fra Mandus e la macchina – nel sacrificio rituale a un Moloch, in un progetto utopico capovolto in distopia. Al posto della divinità, la fabbrica-cattedrale possiede una macchina da idolatrare e quest'ultima, in quanto idolo, «nel caricaturare Dio corrompe anche l'uomo, nell'istituire una falsa immagine di Dio falsifica l'uomo stesso nel suo essere l'unica creatura creata ad “immagine e somiglianza” di Dio».<sup>30</sup> La macchina divina si prepara a fondare la sua società, basata su un paradossale annientamento degli esseri umani finalizzato a salvarli dall'orrore delle guerre e dell'atomica. Questo

<sup>25</sup> Si vedano i capitoli dedicati al terrore dei civili per il conflitto mondiale e per la bomba atomica in J. Bourke, *Paura. Una storia culturale*, trad. it. di B. Bagliano, Roma-Bari, Laterza, 2015, pp. 223-289.

<sup>26</sup> G. Lupo, *Orfeo tra le macchine*, cit., p. 4. Ma si possono trovare facilmente anche esempi estranei al contesto italiano: si veda per esempio l'eco dantesca nei paesaggi industrializzati di Dickens presentata in G. Latissier, «Our Mutual City»: *The Posterity of the Dickensian Urbanscape*, in E. Murail, S. Thornton (eds.), *Dickens and the Virtual City. Urban Perception and the Production of Social Space*, London, Palgrave Macmillan, 2017, pp. 175-194, in cui l'autore rappresenta quella che Mumford aveva definito come l'utopia di *Coketown*, in cui la fabbrica domina e plasma il paesaggio urbano: T. Mumford, *Storia dell'utopia*, trad. it. di R. D'Agostino, Milano, Feltrinelli, 2017, pp. 150-157. Non vanno dimenticati inoltre i riferimenti più prossimi, come tutta la produzione che discende dalla macchina-Moloch che si trova nelle fondamenta della città in *Metropolis* (1927). Sulla distopia in *Metropolis* si veda F. Ciraci, *Metropolis, apparato del Novecento. La distopia come oggettivazione delle paure urbane*, «Hermes. Journal of communication», XII, 2018, pp. 35-62; DOI 10.1285/i22840753n12p35.

<sup>27</sup> S. Rogers, *Hell, Hyboria, and Disneyland*, cit., pp. 101-120.

<sup>28</sup> G. Lupo, *Orfeo tra le macchine*, cit., p. 17.

<sup>29</sup> Come nella produzione di Sinisgalli: G. Lupo, *Sinisgalli e la cultura utopica degli anni Trenta*, Milano, Vita e Pensiero, 1996, pp. 181-212.

<sup>30</sup> S. Petrosino, *L'idolo. Teoria di una tentazione. Dalla Bibbia a Lacan*, Milano-Udine, Mimesis, 2015, p. 43. Sulle macchine venerate come divinità in alcuni videogiochi, soprattutto postapocalittici, si veda L. de Wildt et al., «Things Greater than Thou»: *Post-Apocalyptic Religion in Games*, «Religions», IX, 2018, 6, pp. 1-20; doi 10.3390/rel9060169. Si segnala anche, a margine, il ribaltamento presente in *Primordia* (Wormwood Studios, 2012), in cui sono i robot ad aver sviluppato un culto per gli esseri umani, estinti da tempo.

discorso è tematizzato più di una volta, nel corso del videogioco, soprattutto in riferimento ai due figli del protagonista, sacrificati alla macchina proprio per salvarli dalla loro futura morte nel conflitto mondiale. Il progetto distopico messo in atto dalla macchina divina viene tuttavia fermato da Mandus stesso, il quale riesce infine a vincere la tentazione idolatrica della macchina che lui stesso ha creato, proprio mentre il mondo entra nel 1900.<sup>31</sup>

Al pari della fabbrica di *Beyond Good & Evil*, anche questo secondo modello rappresentativo trova corrispondenza in altri videogiochi. Uno di questi è certamente *BioShock* (Irrational Games, 2007), con la sua città subacquea di Rapture, costruita come luogo per la realizzazione utopica di un progetto di libertà, in cui le menti creative non sono ostacolate dalla religione e dalla politica. Una Rapture che è, nel suo insieme, una gigantesca fabbrica e una gigantesca cattedrale,<sup>32</sup> consacrata all'idolo dell'iniziativa individuale, in cui questo ideale si perverte in un abbruttimento morale e fisico, che genera una distopica società di mutanti corrotti e sbandati.<sup>33</sup> Oppure si pensi, per fare un altro esempio, a *Bendy and the Ink Machine* (TheMeatly Games, 2017), con la sua fabbrica infestata dall'inchiostro prodotto dalla Macchina del titolo, gli esseri umani corrotti e il culto rivolto a Ink Bendy.<sup>34</sup>

#### «NieR: Automata», le rovine e il nichilismo

Il caso di *NieR: Automata* (Platinum Games, 2017), qui presentato come esempio di un terzo modello rappresentativo, costituisce un caso alquanto peculiare. Il videogioco segue, in quest'ordine, le vicende degli androidi 2B, 9S e A2, impegnati in un lunghissimo conflitto. In un remoto futuro, l'umanità ha perso il controllo della Terra, ora dominata dalle biomacchine create da una razza di alieni invasori, e sopravvive in una base lunare, da cui invia androidi da combattimento sul pianeta, nel tentativo di riconquistarlo. Nel corso dell'avventura, tuttavia,

<sup>31</sup> Si potrebbe dire che questo fallimento sia insito nel fatto stesso di essere un idolo: «proprio l'idolo, che pretende di stare fermo e soprattutto di far stare fermo il soggetto, l'idolo che viene fabbricato proprio per potersi rassicurare e stare fermi, questo idolo è assolutamente instabile e precario: l'idolo prima o poi crolla e si sgretola» (S. Petrosino, *L'idolo*, cit., p. 83).

<sup>32</sup> Una fabbrica per le sue catene produttive e il suo essere una sorta di cantiere potenzialmente sempre espandibile, attraverso i suoi moduli da posizionare sui fondali oceanici; una cattedrale per tutto il bagaglio sacrale che si trascina nei suoi discorsi e nelle sue logiche, e a livello prettamente architettonico per le sue ampie vetrate, che non si affacciano però sul cielo ma sull'oscuro fondale oceanico. Questo retroterra discorsivo sacrale si esprime nella volontà del creatore di Rapture di superare religioni e ideologie politiche, andando però di fatto a fondare un nuovo culto basato sull'intraprendenza e l'individualità degli esseri umani. Tutto ciò si riflette anche nell'organizzazione stessa di alcuni spazi di Rapture, come la sua stazione di benvenuto o il suo museo celebrativo, che raccontano le gesta di questa nuova fede come affreschi nelle chiese, affiancandone i concreti altari, i distributori di plasmidi che son divenuti l'ostia, il pane quotidiano, di questo culto.

<sup>33</sup> F. Zanoli, *BioShock. In nome del padre*, Milano, Unicopli, 2011, pp. 74-78; E. Nyman, R.L. Teten, *Lost and Found and Lost Again: Island Utopias and Dystopias in the BioShock Series*, «Games and Culture», XIII, 2018, 4, pp. 370-384; DOI 10.1177/1555412015616510.

<sup>34</sup> L'elenco potrebbe continuare con diversi altri casi, in cui però la fabbrica assume un ruolo meno centrale o costante. Un esempio è la Komkolzgrad di *Syberia – L'avventura di Kate Walker* (Microïds, 2002), città industriale caratterizzata dai sotterranei inferi della sua miniera e al tempo stesso 'cattedrale' del comunismo, emblematicamente incarnato nella colossale statua-idolo di un operaio con falce e martello. Può rientrare nella categoria, ma non ha lo stesso peso all'interno della storia di altre fabbriche qui citate, tanto più perché nello stesso videogioco è bilanciata da un differente modello di fabbrica, presente nel paesello alpino di Valadilène.



si scopre che sia gli alieni invasori sia gli esseri umani sono in realtà morti da lungo tempo, pertanto la lotta fra androidi e biomacchine è priva di senso e di scopo. Non solo questo conflitto è inutile, ma anche tutte le iniziative messe in campo dai vari personaggi incontrati risultano svuotate di senso:<sup>35</sup> i personaggi di *NieR: Automata* sono tutti mossi da un desiderio di qualcosa, ma quando tale desiderio concreto è stato realizzato, tutto ciò che scoprono è un abisso di vacuità e di nulla, che li conduce spesso alla scelta dell'autodistruzione.<sup>36</sup> Se si considera l'utopia come un inscindibile bisogno di progresso, caratteristico della specie umana, che ha a che fare con una concreta progettualità futura,<sup>37</sup> allora il mondo di *NieR: Automata* potrebbe essere la distopia perfetta, in quanto privo di qualsiasi reale progettualità, appena si scava sotto la superficie di gesti e azioni. I progetti distopici leggibili in *Beyond Good & Evil* e in *Amnesia: A Machine for Pigs* sono distopie sociali di controllo sul futuro, finalizzate a un assoggettamento, ma fornite di un senso. L'esito ultimo di *NieR: Automata*, invece, è l'annientamento totale, che finisce per operare persino sullo stesso sistema di gioco. Il cosiddetto *true ending* dell'avventura comporta infatti la cancellazione definitiva di tutti i dati di salvataggio del giocatore, che a quel punto potrà solo ricominciare da zero; o qualcun altro inizierà al posto suo. È un rifiuto della storia,<sup>38</sup> un eterno ritorno preconizzato da quella che è la prima frase pronunciata da 2B, all'inizio del gioco,<sup>39</sup> che costituisce un chiaro riferimento a Nietzsche.<sup>40</sup> Meccaniche di gioco e diegesi vanno a sovrapporsi: viene realizzata una sorta di unione di coscienze da inviare nello spazio, così che possa avvenire una rinascita da qualche altra parte, e al tempo stesso le memorie dei dati di salvataggio cancellati vengono idealmente trasferite a un differente videogiocatore.

Nel progressivo disvelamento di questo disegno, la fabbrica ricopre un ruolo di rilievo in alcuni passaggi fondamentali della trama. La Fabbrica Abbandonata è, per cominciare, il primo luogo visitato da 2B al suo arrivo sul pianeta. È un enorme complesso in rovina, che alterna piloni e ciminiere che svettano nel cielo a vasti e cupi sotterranei. Sono rovine 'infestate' dal senso, perché anche nella totale assenza degli esseri umani i luoghi continuano a essere

<sup>35</sup> N. Turcev, *The Strange Works of Taro Yoko. From Drakengard to NieR: Automata*, Toulouse, Third, 2018.

<sup>36</sup> Questo avviene non solo per i protagonisti, ma anche per i personaggi minori, che caricano di aspettative e desideri una singola attività (come la biomacchina velocista con la corsa e Padre Servo con la lotta), investendola di senso, e quando essa ha termine si autodistruggono, non avendo altro scopo. Del resto tutte le loro scelte sono palliativi, falsi appigli, rispetto alla radice del desiderio, che non può esaurirsi nel possesso e nella finitezza: S. Petrosino, *Il desiderio. Non siamo figli delle stelle*, Milano, Vita e Pensiero, 2019. In un mondo che appare svuotato di senso come è quello di *NieR: Automata*, però, quando si va oltre a quello che è il godimento concreto di qualcosa di desiderato, subentra il nichilismo. Nietzsche diceva – e, come si vedrà a breve, *NieR: Automata* contiene diversi rimandi al suo pensiero – che «vi sono nel mondo più idoli che realtà» (F. Nietzsche, *Il crepuscolo degli idoli*, trad. it. di F. Masini, in *Opere*, vol. IV, t. III, Milano, Adelphi, 1986, p. 53), ma forse nel mondo di *NieR: Automata* sono rimasti solamente gli idoli, capaci esclusivamente di offrire un parziale anticipo di godimento.

<sup>37</sup> C. Quarta, *Homo utopicus*, cit., pp. 35–63.

<sup>38</sup> M. Eliade, *Il mito dell'eterno ritorno*, trad. di it. G. Cantoni, Torino, Lindau, 2018.

<sup>39</sup> «Everything that lives is designed to end. We are perpetually trapped in a never-ending spiral of life and death. Is this a curse? Or some kind of punishment? I often think about the god who blessed us with this cryptic puzzle... and wonder if we'll ever get the chance to kill him».

<sup>40</sup> M. Jačević, *"This. Cannot. Continue." – Ludoethical Tension in «NieR: Automata»*, 11<sup>th</sup> International Conference on the Philosophy of Computer Games, Krakow, Poland, pp. 1–15.

parlanti.<sup>41</sup> Tutti i luoghi del videogioco sono ‘infestati’ dal significato che gli esseri umani vi attribuivano, e le biomacchine colgono tutto ciò e modulano i propri comportamenti in base all’ambiente.<sup>42</sup> La Fabbrica Abbandonata risulta però significativa, in tal senso, perché – a un certo punto della storia – le biomacchine la rendono un luogo di culto. Il senso che ‘infesta’ questo luogo risulta dunque traslato: dalla fabbrica rappresentata come una cattedrale alla fabbrica come effettivo luogo di culto. Considerando il tema di *NieR: Automata*, il culto praticato da queste biomacchine non può che essere finalizzato all’autoannientamento: un grande suicidio collettivo che, per paradosso, si svolge proprio in un luogo che è stato il ‘tempio’ del progetto capitalistico, che generava quei prodotti investiti di desideri.<sup>43</sup>

Nella Fabbrica Abbandonata, infine, ha termine quello che nella prima parte del videogioco sembra essere il progetto utopico dominante,<sup>44</sup> espresso dalla biomacchina Pascal, che ha messo in piedi una comunità pacifica e non violenta di biomacchine come lui, desiderose di porre fine al conflitto con gli androidi. I protagonisti e Pascal collaborano diverse volte e sembra che il suo progetto di società sia l’unico concretamente proiettato sul futuro, per uscire sia dall’*impasse* dell’eterno conflitto sia dalle altre forme sociali con cui si sono organizzate altre biomacchine, appiattite sul presente e sulla reiterazione infinita di gesti (come l’eterna festa delle biomacchine al Luna Park). Pascal, insomma, è l’unico a proporre un modello di società futura, ancora non realizzata, che superi la dimensione presente e porti a un’esistenza migliore per tutti. La sua progettualità, il suo protendersi verso il futuro, sono definiti anche dall’importanza che assume per lui l’educazione, visto che fa da maestro alle biomacchine più giovani. A un certo punto, però, la sua comunità viene distrutta e Pascal riesce a condurre in salvo solo i ‘bambini’, rifugiandosi con loro nella Fabbrica Abbandonata. La struttura viene però assediata da un esercito di biomacchine e Pascal, per proteggere i ‘bambini’, prende il controllo di un gigantesco robot e stermina gli aggressori, abbandonando il suo pacifismo. Anche questa sua rinuncia all’ideale non è però sufficiente, perché nel frattempo tutte le giovani biomacchine si suicidano, terrorizzate, proprio a causa dei suoi insegnamenti sulle emozioni umane, che hanno fatto comprendere loro il concetto di paura. È sempre nella fabbrica, insomma, che il progetto utopico di Pascal viene demolito: sul piano fisico, progettuale e ideologico.

<sup>41</sup> J. Derrida, *La scrittura e la differenza*, trad. it. di G. Pozzi, Torino, Einaudi, 1990, p. 6: «Un po’ come l’architettura di una città disabitata o estinta, ridotta al suo scheletro da qualche catastrofe naturale o artificiale. Città che non è più abitata né semplicemente abbandonata, ma piuttosto invasa dal senso e dalla cultura».

<sup>42</sup> Nelle rovine di un complesso residenziale ricostruiscono qualcosa di simile a dei nuclei familiari, in un vecchio parco giochi fondano tutte le loro attività sul divertimento e lo svago (riconvertendo semoventi corazzati in carri da parata e sparando coriandoli al posto dei proiettili), nelle rovine di un castello organizzano una società militarizzata al servizio del Re della Foresta.

<sup>43</sup> S. Petrosino, *Il desiderio*, cit., pp. 67–68: «Certo, l’uomo consuma oggetti, ma per farlo continuare a consumare, soprattutto per farlo consumare in eccesso (si tratta, per l’appunto, del passaggio dal consumo al consumismo), è necessario che attorno a questi oggetti si coagulino dei fantasmi. L’oggetto deve essere pertanto “vestito”, sottoposto a una *investitura*, deve essere presentato in modo tale da renderlo luccicante e dunque desiderabile».

<sup>44</sup> Nel richiamare l’espressione della progettualità utopica, si veda F. Jameson, *Il desiderio chiamato Utopia*, trad. it. di G. Carlotti, Milano, Feltrinelli, 2007.

### *La distopia del presente*

Con *NieR: Automata* si chiude la progressione sulle fabbriche legate alle rappresentazioni distopiche dei videogiochi. La Fabbrica Abbandonata di questo gioco racchiude infatti gli elementi dei due modelli precedenti, aggiungendone di nuovi. È un labirinto sotterraneo e, in termini ludici, un *dungeon*, essendo una sezione dislocata della mappa in cui bisogna affrontare più di un boss, è una fabbrica-cattedrale, ed è uno dei luoghi in cui maggiormente emerge l'annullamento dei progetti utopici e la reclusione in un *loop* privo di prospettive sul divenire.

Lo spettro delle possibilità rappresentative legate a immaginare distopici non si ferma però qui, ma comprende almeno un'altra, significativa, categoria, che si potrebbe definire come la distopia del presente. Si potrebbe dire – con una leggera forzatura della definizione – che per i creatori di questi videogiochi la *critical dystopia* sia già la società presente, almeno a livello lavorativo, ed è su di essa che bisogna intervenire, utilizzando il videogioco come uno strumento capace di generare *awareness* sul tema, facendo concretamente sperimentare ai giocatori una certa realtà produttiva.<sup>45</sup>

Un esempio di particolare rilievo è costituito da alcuni videogiochi di Molleindustria, dell'italiano Paolo Pedercini, come *Tamatipico* (Molleindustria, 2003) e *To Build a Better Mousetrap* (Molleindustria, 2014). Il primo è una sorta di *Tamagotchi* in cui bisogna prendersi cura di un operaio, controllando i suoi parametri di salute e felicità; il ritmo di produttività imposto, tuttavia, rende impossibile mantenere a lungo l'equilibrio fra i parametri. Il secondo, invece, porta il giocatore a gestire una catena produttiva che dopo poco si rivela essere la trappola del titolo, in cui i topi operai sono prigionieri di un sistema che finisce per autodistruggersi. Oppure, considerando l'industria a un livello più ampio della singola fabbrica, Molleindustria ha realizzato videogiochi come *Oligarchy* (Molleindustria, 2008), *Phone Story* (Molleindustria, 2011) e *McDonald's Video Game* (Molleindustria, 2006), rispettivamente dedicati alle compagnie petrolifere, alla produzione degli smartphone e a McDonald. Pur con alcune varianti, tutti e tre mettono il giocatore alla guida di un sistema che, per reggersi, deve distruggere l'ambiente e calpestare i diritti dei lavoratori, e anche in questo modo il gioco si conclude spesso con un prematuro game over. In tutti questi casi la fabbrica e l'industria sono sistemi autofagocitanti e impossibili da governare per il videogiocatore, il quale viene volutamente privato di quelle scelte che potrebbe ritenere eticamente più ragionevoli. È l'esatto ribaltamento dei videogiochi gestionali citati in precedenza, basati invece sulla costruzione di un sistema perfettamente funzionale attraverso le proprie scelte. Come ha sottolineato Ian Bogost, le tematiche messe in campo da questi videogiochi non sono certo una novità, ma risulta differente la forma argomentativa, basata qui su una retorica procedurale in cui i processi e le azioni del videogiocatore assumono una valenza critica e retorica.<sup>46</sup> L'utilizzo del gioco come forma di attivismo e denuncia costituisce, infine, un elemento di contrasto con le pratiche di

<sup>45</sup> G.E. Franchi, *Tutti i videogiochi sono seri: breve manuale di ludicizzazione dei messaggi*, in M. Bittanti, E. Zilio (a cura di), *Oltre il gioco. Critica della ludicizzazione urbana*, Milano, Unicopli, 2016, pp. 83-96.

<sup>46</sup> I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge (Mass.), Mit, 2007, pp. 28-32. Sulle strategie retoriche dei videogiochi Molleindustria si veda anche G. Ferri, *Rhetorics, Simulations and Games: The Ludic and Satirical Discourse of Molleindustria*, «International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations», v, 2013, 1, pp. 32-49; DOI 10.4018/jgcms.2013010103, e K. Rogers, M. Weber, *Shock Tactics: Perceived Controversy in Molleindustria*

ludicizzazione del lavoro<sup>47</sup> e di *gamification*, definibile come utilizzo di elementi ludici in contesti non ludici.<sup>48</sup> Simili pratiche, di per sé neutre, possono diventare un negativo e ulteriore strumento di controllo,<sup>49</sup> soprattutto quando si presenta in forme un po' più complesse rispetto al basilare approccio motivazionale 'alla Mary Poppins'.<sup>50</sup> Venuti meno i luoghi immaginari e le riscritture temporali, ciò che resta qui è l'idea di una ripartenza, basata sul guardare il proprio mondo con occhi differenti,<sup>51</sup> attraverso la mediazione ludica, per vedere oltre certe logiche cui, secondo gli autori di questi videogiochi, si è assuefatti.

*Persuasive Games*, in J. Ham et al. (eds.), *Persuasive Technology. persuasive 2018. Lecture Notes in Computer Science*, Berlin ecc., Springer, 2018, pp. 193-199.

<sup>47</sup> Sulle differenti ibridazioni fra gioco e lavoro si veda M. Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Milano-Udine, Mimesis, 2015.

<sup>48</sup> Per una più ampia panoramica sulle definizioni del termine si veda A. Maestri, P. Polsinelli, J. Sassoon, *Giochi da prendere sul serio. Gamification, storytelling e game design per progetti innovativi*, Milano, FrancoAngeli, 2015, pp. 18-19. Si veda inoltre F. Viola, V. Idone Cassone, *L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo*, Milano, Hoepli, 2017.

<sup>49</sup> A.C.Y. Hung, *A Critique and Defense of Gamification*, «Journal of Interactive Online Learning», xv, 2017, 1, pp. 57-72 riassume alcune di queste critiche. Per un approccio storiografico alla questione si veda invece M.J. Nelson, *Lavorare è giocare. Breve storia di un'idea in bilico tra capitalismo e comunismo*, in M. Bittanti, E. Zilio (a cura di), *Oltre il gioco*, cit., pp. 35-48.

<sup>50</sup> M. Stoyanova, *Gaming Systems: Creative Critiques of the Ludic Real*, «Aprja», iv, 2015, 1, pp. 55-64.

<sup>51</sup> J. Bailes, *Ideology and the Virtual City. Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism*, Winchester, Zero, 2019, pp. 1-2.