

# L'OLTREPASSAMENTO DELLA SOGLIA IL VIAGGIO DELL'EROE E *ASSASSIN'S CREED: VALHALLA*

Marco Accordi Rickards  
Università degli Studi di Roma "Tor Vergata"  
Manuel Maximilian Riolo  
Sapienza Università di Roma

RIASSUNTO: Negli ultimi decenni la crescita del *medium* videoludico ha raggiunto dei picchi che non hanno eguali nella storia mediale. È lecito pensare che il videogioco sia, a tutti gli effetti, il luogo di approdo del nuovo modo di raccontare, di narrare e di vivere esperienze finzionali dell'era contemporanea. Lo scopo di questo intervento si lega al tentativo di offrire una delineazione delle caratteristiche del videogioco e delle motivazioni che lo rendono così appetibile per una tanto ampio numero di fruitori. Si analizzerà il videogioco collegandolo alle teorizzazioni sul *Monomito* di Joseph Campbell, cercando, cioè, di cogliere la declinazione virtuale di quell'abbandonare «il mondo normale per avventurarsi in un regno meraviglioso e soprannaturale» (CAMPBELL 2004, p. 28) che caratterizza il viaggio dell'eroe. Si tenterà, inoltre, di evidenziare l'analogia che può essere ritrovata tra l'eroe del viaggio e il videogiocatore stesso, osservando come anche quest'ultimo abbandoni in qualche modo il mondo ordinario per rispondere alla *chiamata del mondo magico*. Si indagheranno alcune caratteristiche del videogioco per offrire una disamina dell'esperienza videoludica e, specificatamente, si analizzerà *Assassin's Creed: Valhalla* (Ubisoft, 2020), titolo nel quale è possibile ritrovare ampi punti di incontro tra viaggio, eroismo, incarnazione divina e, non ultimo per importanza, accessi a realtà mitologiche e meravigliose slegate dall'esistenza ordinaria.

PAROLE CHIAVE: Videogiochi epici, il viaggio dell'eroe, monomito, esperienza del giocatore, mondi finzionali

*CROSSING THE THRESHOLD. THE HERO'S JOURNEY AND "ASSASSIN'S CREED: VALHALLA"*

ABSTRACT: In the last decades, the video ludic *medium* growth has been reaching peaks untouched by anything before in the media history. We can consider video games the new way, the way of the contemporaneity, to tell stories, to narrate, to live fictional experiences. This paper

aims to investigate the characteristics of video games and the reasons that make this *medium* so appetible for so many users. We will analyze the video games history, linking them to Joseph Campbell's theorizations on the monomith, trying to catch the virtual version of "a hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder" (CAMPBELL 2004, p. 28). Following up, we will try to underline the potential analogy between the hero of the journey and the gamer itself, since the latter too is, in some ways, leaving the common day world in order to answer to the call of a magical world. We will analyze some specific characteristics of video games in general and we will then focus on *Assassin's Creed: Valhalla* (Ubisoft, 2020). In fact, in this product it is possible to recognize many conjunction point between the journey, the heroism, the divine incarnation, and the openness to mythological worlds full of wonders.

KEY-WORDS: Epic Videogames, Hero's Journey, Monomyth, Player Experience, Fictional worlds

\*\*\*

## 1. INTRODUZIONE

Cercare di coniugare il variegato universo dei videogiochi attraverso un'analisi sul mito, sulla cultura e sulla narratologia, può richiedere l'ausilio di strumenti specifici che esolino dai tradizionali mezzi di indagine videoludica. A tal proposito può essere di particolare aiuto rifarsi alle teorie classiche di analisi narratologica e mitica e, nel caso specifico del contributo qui presente, propriamente al modello del *monomito* di Joseph Campbell.

Seguendo le indicazioni che ci vengono fornite da Campbell possiamo facilmente cogliere come il mito incarni uno dei fulcri della cultura umana e della genesi stessa di questa.

Throughout the inhabited world, in all times and under every circumstance, the myths of man have flourished; and they have been the living inspiration of whatever else may have appeared out of the activities of the human body and mind. [...] Religions, philosophies,

arts, the social forms of primitive and historic man, prime discoveries in science and technology, the very dreams that blister sleep, boil up from the basic, magic ring of myth.<sup>1</sup>

Il mito, nei termini di questa interpretazione, risulta così la fonte della cultura in quanto è luogo attraverso il quale si espleta la battaglia psicoanalitica tra forze psichiche, tra Io, Es, e Super-Io. Non è un caso, infatti, che Campbell nella sua indagine sulle origini del mito e sulla comparazione delle varie forme di mito giunga presto a offrire una correlazione tra le caratteristiche mitiche e quelle oniriche e subconscie. In questi termini la battaglia dell'eroe diviene la battaglia di ogni persona contro le forze sconosciute e innate che lo allontanano da una forma di vita più elevata, quasi illuminata. Così, ad esempio, l'*orco* (colui che incarna ciò che oggi potremmo chiamare *villain*), l'antagonista principale che si contrappone all'eroe e che mette in crisi il mondo conosciuto comportando la necessità d'intervento proprio del protagonista, viene fatto risalire fino alla figura paterna. Colui che in qualche modo sottrae la fonte vitale al neo-nato la quale è materializzata e incarnata dalla figura materna: «[...] the tragicomic triangle of the nursery – the son against the father for the love of the mother».<sup>2</sup>

Come già risulta chiaro, anche la madre avrà il suo ruolo centrale, esemplificato attraverso i suoi personaggi di *dea madre del mondo*, di consigliera, o di amante,<sup>3</sup> come il mito di Edipo e Giocasta ci riporta in maniera magistralmente nota:

[...] their whole defense from a universe of dangers is the mother, under whose protection the intra-uterine period is prolonged. Hence the dependent child and its mother constitute for months after the catastrophe of birth a dual unit, not only physically but also psychologically.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> CAMPBELL 2004: 3.

<sup>2</sup> Ivi: 5.

<sup>3</sup> Alcune critiche sono state mosse all'impostazione di Campbell in riferimento all'esaltazione maschile e alla possibile riduzione dei personaggi femminili a entità laterali e di contesto. Si vedano, ad esempio: TAYLOR 1989; JOBLING 2010. Per una contrapposizione a queste due tesi: KNOPF 2012 con la sua equiparazione tra complesso edipico e complesso di Elettra.

<sup>4</sup> CAMPBELL 2004: 6.

Risulta centrale nella disamina di Campbell lo stretto rapporto tra psiche e mito. Questi arriva infatti ad affermare che il «sogno è la versione individuale del mito», mentre il mito «è la versione collettiva del sogno».<sup>5</sup> In questi termini, quindi, entrambi sono simbolici in quanto frutto di una stessa dinamica psichica.

In questo luogo non si procederà ampiamente nell'indagine sugli aspetti prettamente psicoanalitici del mito, bensì, si cercherà di cogliere le dinamiche narratologiche del monomito e del viaggio dell'eroe campbelliano per evidenziare come il videogioco riesca, da un lato, a rientrare ampiamente in questo modello; dall'altro, a offrirsi come un nuovo modo di approcciarsi all'esperienza epico-mitica e sia capace di far trascendere i limiti della pura esperienza contemplativa permettendo un rapporto con l'oltrepassamento della soglia più intimo e, in qualche modo, più reale. Benché il modello monomitico campbelliano sia già stato ripreso in chiave videoludica da vari autori,<sup>6</sup> e sia stato anche proficuamente ripensato in chiave femminile,<sup>7</sup> può mostrarsi ancora oggi come un'interessante chiave di lettura per cercare di cogliere quel tentativo di *re-incidentamento* della contemporaneità. Un tentativo che passa attraverso un modello classico di narrazione ma che si offre come rinnovato grazie alle peculiarità proprie dello strumento videoludico (ad. es. l'interazione, l'immersione e la presenza).

## 2. IL MONOMITO E *ASSASSIN'S CREED: VALHALLA*<sup>8</sup>

Si è fatto accenno in apertura alla figura dell'*orco*, colui che – stando alla lettura più psicoanalitica di Campbell – è il depositario delle fattezze paterne. Questo personaggio, pur differenziandosi sotto alcuni aspetti, viene a trovarsi quasi del tutto immanca-

<sup>5</sup> Ivi: 18.

<sup>6</sup> Il rapporto tra monomito e videogioco viene indagato da vari autori, tra i quali ricordo: NITSCHKE 2009, BOSMAN 2019.

<sup>7</sup> Per un'ampia analisi sulla versione femminile del viaggio dell'eroe rimando a MURDOK 1990.

<sup>8</sup> *Assassin's Creed: Valhalla* (Ubisoft, 2020), videogioco di ruolo *action* ambientato nel IX sec. d.C. nell'Europa del nord.

bilmente all'interno della dinamica del monomito. Egli è caratterizzato dall'essere colui che, in una qualche forma, ha rifiutato l'indicazione della divinità (quale che essa sia) e ha più o meno volontariamente deciso di affermare un'illecita forma di egocentrismo. Come Campbell ci espone, ad esempio, è il mitico Minosse colui che dovrebbe essere inteso come responsabile per la calamità del Minotauro abbattutasi sulla sua gente. Il peso di questa maledizione grava solo in minima parte sulle spalle di Pasifae, moglie di Minosse e madre dell'essere mostruoso, la quale aveva concepito il figlio a seguito di un atto di zoofilia attraverso l'aiuto dell'ingegneria di Dedalo. La causa effettiva della presenza del mostruoso essere, si può arrivare a pensare, è legata principalmente al rifiuto di Minosse di sacrificare il toro bianco inviatogli dal dio Poseidone. Minosse, preso dalla bramosia e dalla volontà di mostrarsi come il migliore tra gli uomini aveva deciso, infatti, di non sacrificare il bellissimo toro bianco e di sostituirlo invece con un altro di sua proprietà. In tal modo avrebbe potuto tenere per sé quella creatura divina.

È attraverso queste azioni, ci dice Campbell, che l'unità sociale si è frazionata causando una rottura tra il singolo e la comunità. A seguito di un tale distaccamento basato sulla volontà di primeggiare del singolo, Minosse in questo caso ma lo stesso potrebbe valere per gran parte dei *villains*, si trasforma nell'incettatore di tutti i vantaggi della comunità, «He is the hoarder of the general benefit. He is the monster avid for the greedy rights of “my and mine”». <sup>9</sup> L'egocentrismo di colui che è ormai inteso a tutti gli effetti come il *tiranno* è ciò che causa la maledizione per lui e il suo mondo. Ed è a partire dalla presenza di questo personaggio e dallo stato in cui quel mondo versa che sorge la necessità e la chiamata per l'eroe «the carrier of the shining blade». <sup>10</sup> Eroe che rappresenta, nella sua più intima natura, principalmente la rinascita della vita che tenta di trionfare sulla stagnazione della morte. La personificazione di quella necessità di rinnovamento che permette a una società di rigenerarsi come sempre nuova; una nascente civiltà greca incarnata da Teseo che giunge per mettere in atto la mitica minotauromachia.

<sup>9</sup> CAMPBELL 2004: 14.

<sup>10</sup> *Ibidem*.

Uno degli aspetti che balza all'occhio nell'analisi del mito, e nel caso specifico nella delineazione del tiranno, sta nel fatto che – a seguito della già vista volontà di dominazione – il personaggio che poi arriverà a incarnare la minaccia per il mondo di riferimento avrà già attivato un processo di scissione dalla sua società. La frattura, basata sull'egocentrismo e la volontà di primeggiare, è causa di uno stato di caos nel quale gli uni arrivano a combattere contro gli altri cercando di sopraffarsi a vicenda. Questo, almeno fino a quando riesce ad emergere la figura tirannica in grado di soggiogare tutti gli altri attraverso la forza, la violenza e la paura.

[...] the individual cut himself as a unit off from the larger unit of the whole community: and so the One was broken into the many, and these then battled each other – each out for himself – and could be governed only by force.<sup>11</sup>

Un simile scenario si presenta anche all'interno dell'esperienza videoludica esaminata in questo saggio. Uno dei punti focali della narrazione di *Assassin's Creed: Valhalla*<sup>12</sup> è legato propriamente, infatti, alla battaglia fratricida e a un mondo calato nel caos. Questa opera videoludica, attingendo a piene mani dall'immaginario, dalla cultura e dalla religione norrena fa suo il racconto mitologico del *Ragnarök*, il crepuscolo degli Dei, nel quale – a seguito di una battaglia soprannaturale tra le divinità (Æsir e Vanir), i giganti (Múspellsmegir) e altre forze del caos – si distruggerà il mondo preparandolo per una nuova rinascita.

A precedere l'avvento del *Ragnarök* si trovano alcune profezie atte a mettere in guardia dall'evento cataclismico:

Ma a essi precederanno tre altri inverni in cui vi saranno per tutto il mondo grandi lotte: allora i fratelli si abatteranno l'un l'altro per avidità e nessuno risparmierà padri o figli nell'assassinio e nell'incesto. Così è detto nella *Völuspá* (N.d.A. la *profezia della veggente*):

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> Da ora: *AC:V*.

I fratelli combatteranno,  
vicendevoli uccisori,  
e figli di fratelli  
distruggeranno le stirpi;  
tempi duri fra gli uomini,  
fornicare immane.  
Età d'ascia, età di spada,  
s'infrangeranno gli scudi,  
età di venti, età di lupi,  
prima che crolli il mondo.<sup>13</sup>

Questo stesso *incipit* si presenta all'interno della narrazione di *AC:V* e viene proposto al protagonista Eivor<sup>14</sup> durante uno dei suoi viaggi extracorporei nel passato, più specificatamente mentre si trova nei panni del padre delle divinità norrene, Odino, all'interno del Valhalla, il palazzo degli Dei. Questo videogioco, inserendosi all'interno di un solco mitico ben definito (il mito norreno) propone una rivisitazione del viaggio eroico non tralasciando gli aspetti classici legati, come in questo esempio, al caos che richiede un intervento diretto dell'eroe e la presenza di un *villain/orco* sorto propriamente a seguito di quell'azione dell'individuo che taglia «himself as a unit off from the larger unit of the whole community».

Anche se potrebbe non necessariamente essere inteso come il vero ed effettivo *villain* della narrazione, molte delle caratteristiche presentateci da Campbell nel monomito in riferimento alla nemesi del protagonista si possono ritrovare nel fratello adottivo di Eivor, Sigurd Styrbjornsson. Questo personaggio si presta ottimamente a ricoprire il

<sup>13</sup> Nel testo in lingua originale è possibile trovare un ulteriore passaggio in conclusione che recita: «nessun uomo risparmierà l'altro» (trad. mia da GUNNEL - LASSEN 2013: 72). La citazione in italiano è presa da STURLUSON 2014 [Dolfini]: 74.

<sup>14</sup> Le interpretazioni più diffuse identificano il protagonista canonico di *AC:V* con la sua versione femminile. In questo luogo, per una maggiore chiarezza in riferimento all'analisi monomica e riguardo alle possibili correlazioni con la mitologia norrena, si è preferito esaminare la versione maschile del protagonista: <<https://assassinscreed.fandom.com/wiki>>.

ruolo dell'*orco* campbelliano poiché, pur presentandosi agli inizi della narrazione come il più fidato amico (e fratello adottivo) del protagonista, finisce per essere una delle fonti maggiori di contrasto con questo. Dopo aver convinto Eivor a viaggiare alla volta delle terre dell'attuale Regno Unito, Sigurd parte per una ricerca di se stesso che comporterà innumerevoli problemi per il suo clan e il protagonista. Non è un caso che, a seguito di determinate scelte effettuabili durante la fruizione di *AC:V*, sia possibile prendere il posto di Sigurd al comando del clan e del nuovo insediamento e, in particolar modo, diventare il nuovo compagno della moglie storica di Sigurd, Randvi.

Si ritrovano, a questo punto, da un lato i riferimenti alla battaglia fratricida evoca dalla *Völuspá*, non a caso usata come *fil rouge* per la narrazione; e, dall'altro lato, molte caratteristiche dell'*orco* monomito. Si combatte (più che altro figurativamente) contro Sigurd per raggiungere una crescita, per arrivare a un'affermazione di se stessi come entità indipendenti, emancipate e mature, emergendo, così, dall'ombra della figura del fratello, capoclan, padre-*orco*, maschio alfa. Si attua, verso la conclusione, anche quel processo ultimo di affermazione sulla nemesi che ricalca, in questo caso più alla larga, la soddisfazione del complesso edipico attraverso la conquista della moglie Randvi. Si può pensare che a ricalcare la figura della nemesi sia esattamente Sigurd piuttosto che i vari avversari contro i quali ci si scontra durante il procedere del gioco, proprio perché il rapporto con Sigurd si presenta in maniera più intima e personale. I vari nemici che vengono affrontati all'interno delle diverse regioni dell'antica Inghilterra sono raramente nemici propri di Eivor. Nella maggior parte dei casi si tratta di avversari che vengono contrastati soprattutto per guadagnare il favore di altre fazioni in modo tale da ricevere supporto politico e strategico per la crescita e la prosperità del piccolo insediamento norreno. Lo scontro, in questi casi, è più uno scontro ideologico e culturale, è in parte una scusa narrativa per dare spazio alle dinamiche di *gameplay*. Ma è possibile affermare che la vera crescita, la vera necessità di emancipazione e di introspezione dell'eroe, tanto centrale nell'analisi del monomito, si ritrovi maggiormente nell'incontro-scontro con il personaggio di Sigurd, piuttosto che con gli avversari, in effetti quasi del tutto interscambiabili fra loro.

### 3. LA STRUTTURA DEL MONOMITO; SEPARAZIONE

Possiamo allora già affermare, per quanto in maniera preliminare, che il videogioco riesca largamente a conservare la dinamica funzionale del modello monomito. La parabola convenzionale del viaggio dell'eroe è caratterizzata dall'essere una versione ingrandita del *rito di passaggio*, sul quale Campbell si sofferma più volte.<sup>15</sup> La dinamica, nella sua versione strutturale, può essere delineata attraverso le fasi di: separazione; iniziazione; ritorno.

A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man.<sup>16</sup>

Anche all'interno di *AC:V* si può osservare un andamento narrativo abbastanza simile. Non a caso le direttrici della trama di questa opera muovono a partire da un viaggio verso terre lontane e in parte sconosciute; l'abbandono del luogo di nascita e crescita (il mondo familiare e noto), per giungere in un luogo pieno di meraviglia, spazio di scoperta, esplorazione e, vista la natura in parte *fantasy* del prodotto, anche di aspetti soprannaturali. Una volta ottenuta la *decisiva vittoria*, Eivor torna al suo clan dotato di un potere impareggiabile e della capacità di far prosperare la sua gente. Inoltre, ed è rilevante per un prodotto legato a una idealizzazione della cultura norrena, il protagonista riesce anche a raggiungere una gloria non così distante da quella ottenuta da personaggi come il più o meno mitico re Ragnar Loðbrók e Beowulf (i quali, infatti, sono direttamente o indirettamente citati all'interno del videogioco).

<sup>15</sup> CAMPBELL 2004: 28.

<sup>16</sup> *Ibidem*.

Seguendo l'indicazione di Campbell rispetto alla struttura del monomito, possiamo affermare che gran parte degli stadi che questi evidenzia all'interno del viaggio dell'eroe si ritrovano, più o meno inalterati, anche nell'esperienza narrativa fornita da *AC:V*. Il primo passaggio fondamentale si riferisce allo stadio relativo alla *separazione*. L'eroe, infatti, viene invitato a prendere parte a un grande viaggio lontano dalle coste norvegesi alla volta della tumultuosa ma ricca (di risorse, possibilità e avventure) Inghilterra. Nel periodo rappresentato, a seguito delle estenuanti battaglie interne tra i clan e i regni norvegesi sale al potere il primo re unico di tutta la Norvegia, Harald Bellachioma (Harald I di Norvegia o Haraldr Hárfagri); andando con ciò a privare Sigurd Styrbjornsson del trono di Fornburg al quale era destinato. Vista l'impossibilità di ottenere la fama e il potere che gli erano destinati, Sigurd convince il fratello Eivor a cercare nuove ricchezze e gloria creando un regno lontano dal dominio di re Harald.

This first stage of the mythological journey – which we have designated the “call to adventure” – signifies that destiny has summoned the hero and transferred his spiritual center of gravity from within the pale of his society to a zone unknown. This fateful region of both treasure and danger may be variously represented: as a distant land, a forest, [...] but it is always a place of strangely fluid and polymorphous beings, unimaginable torments, superhuman deeds, and impossible delight.<sup>17</sup>

A seguito di questo *appello*, giunge presto quello che potrebbe essere definito il *rifiuto* dell'appello. Se infatti Eivor non si oppone quasi mai del tutto apertamente ai piani di Sigurd, più volte si dimostra indeciso ad abbandonare il clan che lo ha accolto da ragazzo. In questa fase è proprio Eivor, infatti, a tentare di fare da paciere tra Sigurd e suo padre Styrbjorn (il quale è d'accordo con la cessione di potere in favore di re Harald). Ad avere un ruolo centrale in questa fase e ad aiutare il protagonista a prepararsi al futuro, è l'incontro con le veggenti Svala e Valka, quest'ultima sarà colei che più volte durante la

<sup>17</sup> Ivi: 53.

lunghezza dell'esperienza di gioco si mostrerà come *l'aiuto soprannaturale* dell'eroe. Differentemente Svala,<sup>18</sup> a seguito dell'incontro iniziale, non si ripresenterà più.

For those who have not refused the call, the first encounter of the hero-journey is with a protective figure (often a little old crone or old man) who provides the adventurer with amulets against the dragon forces he is about to pass.<sup>19</sup>

E, a tutti gli effetti, la veggente ricalca pedissequamente le caratteristiche della figura protettiva, la buona vecchietta che indirizza l'eroe. Incontrate le veggenti e avute le visioni mistiche sul criptico futuro, sanguinoso e fratricida, Eivor infine parte all'avventura con Sigurd lasciandosi alle spalle il proprio territorio di origine, il mondo conosciuto.

A seguire, il *varco della soglia* si evidenzia abbastanza chiaramente attraverso il viaggio marittimo. Il *viaggio* non si riduce al movimento da un punto A ad un punto B, non si lega solo alla nostalgia nei confronti di una casa perduta, ma anche a un senso simbolico di desiderio, tensione verso la conoscenza. L'allontanamento è contestualmente concreto e idealistico; perdita e ricerca. In questi termini Eivor, così come il più esemplare degli eroi mitici, Odisseo, lascia il noto e familiare per addentrarsi in un nuovo mondo fatto di pericoli e meraviglie per emergere poi cambiato. Evoluto. Il mare, sia nell'epica classica sia nell'avventura videoludica di *AC:V*, funge così da luogo di passaggio; quello spazio attraverso il quale si abbandonano i lidi del noto per approdare nello sconosciuto<sup>20</sup> in un senso non esclusivamente materiale ma anche, e soprattutto, psicologico e simbolico.

If we translate the Homeric narrative into contemporary terms, the hero's entrance into the fantasy world of the sea voyage may be read psychologically as his contact with the

<sup>18</sup> All'interno dell'universo finzionale e narrativo di *AC:V* sono presenti delle reincarnazioni degli Dei norreni. Una di queste è Svala, reincarnazione di Freya. Altre sono il protagonista Eivor (Odino); Sigurd (Tyr), Basim Ibn Ishaq (Loki).

<sup>19</sup> CAMPBELL 2004: 63.

<sup>20</sup> «The adventure is always and everywhere a passage beyond the veil of the known into the unknown [...]». (ivi: 76).

unconscious potential of the self, a realm previously hidden or inaccessible, never easily entered, strange to and incommensurate with “reality”, that is, Ithaca, the everyday, the logically predictable and rationally explicable.<sup>21</sup>

Non è solo questo aspetto a offrire appigli per un’interpretazione simbolica e psicologica del racconto mitico. Seguendo le indicazioni di Campbell, in effetti, ogni momento del viaggio dell’eroe è una trasposizione, una rappresentazione, di un movimento diretto all’autocoscienza, alla scoperta di sé oltre che dell’Altro. In questi termini, è possibile vedere come anche lo stesso avvio all’avventura possa risultare pregno di significati reconditi. I primi accadimenti occorsi a Eivor, infatti, possono legarsi all’idea di un incontro con la propria natura più nascosta. Il lupo che lo attacca nelle fasi iniziali del prologo, i corvi<sup>22</sup> che lo salvano e le porte del Valhalla che non lo accolgono ancora, possono fungere da prodromi di quel viaggio introspettivo alla ricerca di sé. Quello che si trova è l’incontro/scontro con la *bestia*, con gli aspetti meno domati della propria psiche: il subconscio.

The disgusting and rejected frog or dragon of the fairy tale brings up the sun ball in its mouth; for the frog, the serpent, the rejected one, is the representative of that unconscious deep (“so deep that the bottom cannot be seen”) wherein are hoarded all of the rejected, unadmitted, unrecognized, unknown, or undeveloped factors, laws, and elements of existence.<sup>23</sup>

A seguire, si trova il passaggio del *ventre della balena*, quella fase della partenza legata all’ingresso in un mondo oscuro, misterioso e pericoloso. In questi termini si potrebbero leggere le stesse isole inglesi come scenario nel quale ha luogo il viaggio nell’oscurità; un

<sup>21</sup> SEGAL 1994: 14.

<sup>22</sup> Il lupo simboleggia Fenrir, colui che uccide Odino nel mito; mentre i corvi Huginn e Muninn. Fenrir potrebbe rappresentare la bestialità senza controllo a cui si contrappongono i corvi che incarnano, secondo la mitologia nordica, il *pensiero* e la *memoria*. Carnalità contrapposta a intelletto.

<sup>23</sup> CAMPBELL 2004: 48.

luogo sì pieno di possibilità e meraviglie, ma anche funestato da una lunga guerra e abitato da creature immonde.

L'ingresso nel ventre della balena, il superamento della soglia del tempio, l'ingresso in una terra in guerra, sono tutte simbolizzazioni della fine dell'eroe e passaggio necessario per una rinascita. «Allegorically, then, the passage into a temple and the hero dive through the jaws of the whale are identical adventures, both denoting, in picture language, the life-centering, life renewing act».<sup>24</sup>

#### 4. LA STRUTTURA DEL MONOMITO: INIZIAZIONE E RITORNO

Passando al secondo stadio del monomito, si trovano quei momenti legati alle prove che l'eroe deve superare per raggiungere la sua meta. Il primo passaggio di questa seconda fase è legato al *varco della prima soglia*, cioè l'effettivo ingresso nel mondo meraviglioso e terrificante. In questo luogo l'eroe incontra figure fluide, ambigue, non è del tutto certo dei ruoli che i suoi comprimari andranno a ricoprire e, grazie all'aiuto di strumenti, consigli e personaggi inizierà ad affrontare le sfide che via via gli verranno poste. Questa è la fase nella quale troviamo Eivor a prendere dimestichezza con la realtà delle isole britanniche; in questo frangente Sigurd, l'attuale capoclan, abbandona i suoi compiti inseguendo quella ricerca egoistica ed egocentrica alla quale si è fatto riferimento in apertura. Eivor sarà il capo *ad interim* del gruppo di coloni, affronterà le sfide strategiche e militari con l'aiuto di Randvi e cercherà indizi riguardanti il suo passato, quello di Sigurd, e dell'ordine politico che funge da fazione avversaria durante tutta la durata del videogioco.

Once having traversed the threshold, the hero moves in a dream landscape of curiously fluid, ambiguous forms, where he must survive a succession of trials [...]. The hero is covertly aided by the advice, amulets, and secret agents of the supernatural helper whom

<sup>24</sup> Ivi: 85.

he met before his entrance into this region. Or it may be that he here discovers for the first time that there is a benign power everywhere supporting him in his superhuman passage.<sup>25</sup>

È nel procedere attraverso le sfide e i compiti che il protagonista, e ben prima di lui il videogiatore, inizia a farsi un'idea delle sue capacità straordinarie e sovraumane. La capacità di Eivor di resistere a tutte le prove passa anche attraverso una presenza quasi onnipresente di Odino, il quale in molte fasi del gioco, soprattutto dopo aver ferito mortalmente gli avversari più importanti, appare consigliando Eivor. In tal senso, allora, questa presenza costante è da un lato benigna, in grado di fornire poteri straordinari e supporto in svariati frangenti; ma anche una presenza oscura, inquietante, contraria alle scelte fatte dal protagonista.

Le prove alle quali l'eroe è presto messo di fronte, sono non solo fisiche ma propriamente sfide *spirituali*, usando la terminologia di Campbell.<sup>26</sup> I labirinti che vengono affrontati, gli avversari che vengono battuti, i timori che vengono superati, sono forme simboliche da affrontare e catalizzare per raggiungere una più alta comprensione di se stessi.

[...] it happens that if anyone – in whatever society – undertakes for himself the perilous journey into the darkness by descending, either intentionally or unintentionally, into the crooked lanes of his own spiritual labyrinth, he soon finds himself in a landscape of symbolical figures (any one of which may swallow him) [...].<sup>27</sup>

Un aspetto fondamentale di questa discesa nelle tenebre, narrativa e simbolica, è la possibilità di ottenere alcune intuizioni utili per analizzare anche la contemporaneità sociale. Stando a Campbell, infatti, una delle funzioni principali del mito è da ritrovarsi propriamente nella possibilità di placare, delineare e quindi affrontare dei temi che, invariabilmente, interessano tutti gli esseri razionali. Quello che il mito riusciva a fare,

<sup>25</sup> Ivi: 89.

<sup>26</sup> Ivi: 94.

<sup>27</sup> Ivi: 92.

secondo l'autore, era offrire la possibilità di gestire i *pericoli psicologici*;<sup>28</sup> attraverso l'assistenza dei simboli, della religione, degli esercizi spirituali e dei racconti mitici. Il problema che Campbell riscontra nella prima metà del Novecento è la difficoltà di orientarsi all'interno di un'esperienza di vita che sembra aver perso questi punti cardinali. In quest'ordine di idee si spiega la funzione della psicoanalisi di esaminare il contenuto inconscio del sogno e si spiega, inoltre, la grande diffusione di nevrosi e difficoltà psicologiche.

Per quanto certamente la teorizzazione campbelliana risenta degli anni trascorsi e dei tanti sviluppi visti in campo psicologico, filosofico e sociale, in essa vengono toccati comunque dei punti che, tutt'oggi, restano di interesse non secondario per le nostre società avanzate. Le difficoltà a gestire le pulsioni e la psiche, le problematicità dell'integrazione sociale, non sono sparite negli ultimi decenni, anzi, sembrerebbero essere sorte tante altre forme di instabilità psichica ed emotiva. I videogiochi, in quest'ottica, possono allora offrirsi come uno spazio nel quale sia possibile tentare di riguadagnare una qualche forma di controllo sull'esperienza. Sono luoghi che si impara a conoscere, le cui caratteristiche divengono familiari attraverso l'uso; spazi in parte controllati nei quali esplorare aspetti che non necessariamente si controllano.<sup>29</sup>

Un ulteriore momento del secondo stadio si trova nell'*incontro con la Dea*. Questa figura rappresenta la bellezza, l'oasi di sicurezza attraverso la quale è possibile trovare un attimo di ristoro all'interno delle cicliche battaglie contro i mostri della landa tenebrosa. «She is the paragon of all paragons of beauty, the reply to all desire, the bliss-bestowing goal of every hero's earthly and unearthly quest. She is mother, sister, mistress, bride».<sup>30</sup> Una figura che non solo si offre come *madre buona* ma anche come possibile nemico, la *madre assente*; la casta e letale Diana carnefice dell'invadente Atteone. Una creatura che risponde in maniera positiva solo a quei comportamenti non prettamente istintivi e pulsionali (ad

<sup>28</sup> Ivi: 96.

<sup>29</sup> A tal proposito rimando a VELOTTI 2017.

<sup>30</sup> CAMPBELL 2004: 101.

esempio il desiderio animalesco di Atteone), ma raffinati (nel senso di ri-elaborati, controllati), simboli di *gentilezza d'animo*<sup>31</sup> e, conseguentemente, di un distacco dalla mera animalità.

Questa figura, all'interno dell'esperienza di *AC:V*, può essere fatta risalire principalmente a tre personaggi. Una figura propriamente positiva, Randvi; una figura capace di grande gentilezza ma anche di particolare austerità, Freya; una figura prettamente negativa (perlomeno dal punto di vista del protagonista), Angrboða. La prima, Randvi, ricalca pienamente la funzione della compagna femminile, colei che supporta la missione del protagonista. Senza l'aiuto indispensabile di questo personaggio non sarebbe possibile gestire le varie sfide e assicurare la prosperità del clan. Randvi, pur lontana dall'ideale della *damsel in distress*, funge da fulcro per le attenzioni romantiche di Eivor e diviene anche la fonte di un possibile scontro tra questi e Sigurd. Saranno le scelte fatte dal protagonista (le scelte, cioè, effettuate dal giocatore durante la fruizione) a decidere se la conquista di Randvi possa essere ottenuta con la benedizione di Sigurd o meno. In questo frangente, potrebbe cogliersi una eco di quella richiesta capacità di controllo e di gentilezza d'animo che caratterizza la *Dea* positiva. Se durante una specifica missione laterale il protagonista decidesse di fare delle *avances* alla moglie di Sigurd, mentre questa è ancora tale, il risultato avrebbe pesanti ripercussioni sulle dinamiche interne del clan.

Con Freya e Angrboða siamo dinnanzi a dei personaggi che non hanno rapporti diretti con il protagonista Eivor, bensì con il suo alter ego Odino all'interno delle fasi di gioco ambientate nelle terre leggendarie della mitologia nordica (Asgard, Valhalla, Jötunheimr). In questi frangenti, Odino cercherà di compiacere la compagna Freya scontrandosi spesso con la sua austerità ma trovando in essa sempre un appoggio e un supporto per affrontare le terribili sfide che il Ragnarök e gli avversari degli Dei gli pongono dinnanzi. D'altro canto, Angrboða vestirà i panni della strega, colei che ordisce trame per spodestare il re degli Dei e assicurare un futuro per sé e la propria progenie.

<sup>31</sup> Ivi: 108.

Un ulteriore passaggio di questo stadio si lega alla *riconciliazione con il padre*, cioè quel superamento delle difficoltà e delle paure iniziali. La capacità di riunire dentro di sé, in maniera virtuosa, i diversi aspetti psichici della personalità.

Atonement (at-one-ment) consists in no more than the abandonment of that self-generated double monster – the dragon thought to be God (superego) and the dragon thought to be Sin (repressed id). But this requires an abandonment of the attachment to ego itself; and that is what is difficult.<sup>32</sup>

Lo scontro con Sigurd, quindi, prende le forme di uno scontro con se stessi per contrastare lo spirito egoistico ed egocentrico. Nella conclusione di *AC:V*, tra le varie opzioni, Sigurd può abbandonare il suo clan o accettare la nuova dinamica di potere con Eivor al comando. In entrambi i casi l'*orco* si dissolve attraverso una visione di esso più matura, lasciando dietro di sé la figura di un più adulto, autosufficiente ed equilibrato protagonista.

A seguito della realizzazione della missione, nell'ultimo stadio del monomito, l'eroe è pronto a fare *ritorno* nella sua comunità come portatore di messi, elisir e premi. Ottenuta quella chiarezza che fin dal principio era lo scopo della partenza, il campione può decidere di tornare a ricongiungersi con il suo gruppo di appartenenza. La missione non viene compiuta necessariamente senza il pagamento di un prezzo; nel mito nordico, ad esempio, Odino paga la sua ricerca di conoscenza con un occhio; mentre Eivor, nel racconto videoludico, ottiene la conoscenza sulla sua origine a costo della sua fede nel culto norreno.

## 5. IL VIDEOGIOCO COME NUOVA ESPRESSIONE DEL MONOMITO

Uno degli aspetti principali che emerge dalla lettura del monomito campbelliano risiede nella funzione che il mito ha assunto per la cultura e le società umane. Il mito è stato

<sup>32</sup> Ivi: 120.

interpretato come sforzo, primitivo e maldestro, di spiegare il mondo della natura; come prodotto della fantasia poetica; come strumento educativo e pedagogico in grado di fornire degli insegnamenti allegorici; come archetipo delle aspirazioni psichiche umane. Per l'autore, la mitologia è in effetti tutto questo; la differenza sta nel punto di vista e nelle necessità dell'individuo e dell'epoca di riferimento.

Importante è l'individuazione della funzione che il videogioco ha all'interno degli strati culturali delle nostre società. Come si è visto, i videogiochi (ad es. *AC:V*), sono in grado di ricalcare in gran parte le dinamiche del monomito. Alla base dell'interesse per questa correlazione, si trova l'intuizione che il videogioco abbia, quindi, la capacità di offrirsi come nuovo punto d'accesso per il mondo del meraviglioso e del mito, consentendo, così, una forma di *re-incantamento*.<sup>33</sup>

L'idea da cui scaturisce questa proposta sorge a partire da ciò che può essere definito come *disincantamento* (*disenchantment*) delle culture moderne. Con lo svanire del *porous self*, cioè quella disposizione di apertura e vulnerabilità nei confronti di un mondo fatto di spiriti e poteri occulti in grado di inserirsi nel tessuto della vita reale, sostituito da un più moderno *buffered self*, cioè una disposizione delimitata e delimitante in grado di non permettere ampi spazi di passaggio fra il sé (imperniato, di fatto, sull'individualità) e l'Altro, si è ridotta la possibilità di una visione incantata del mondo.

A crucial condition for this [N.d.A. *l'umanesimo esclusivo*] was a new sense of the self and its place in the cosmos: not open and porous and vulnerable to a world of spirits and powers, but what I want to call "buffered".<sup>34</sup>

Questo mondo costituito da un sé poroso capace di subire forti influenze dall'esterno è andato via via scomparendo con l'avanzare della conoscenza scientifica, lo sviluppo delle scienze umane, e l'arrivo di quello che si potrebbe chiamare: *a paradigm shift*.<sup>35</sup> A permanere, dopo questo cambio di paradigma, è principalmente il *buffered self*, un sé

<sup>33</sup> KNOPF 2012.

<sup>34</sup> TAYLOR 2007: 27.

<sup>35</sup> KUHN 1969.

individualista e solitamente distaccato da ciò che si presenta al di fuori dei limiti corporei. «The buffered self is essentially the self which is aware of the possibility of disengagement. And disengagement is frequently carried out in relation to one's whole surroundings, natural and social». <sup>36</sup>

Fra le risposte a questo processo di allontanamento dal sé poroso è stato possibile notare un fiorire di pseudo-religioni fondate sul miglioramento di se stessi, la crescita, la meditazione; caratterizzate dalla mescolanza di fonti mitico-religiose più diverse. Una sorta di tentativo di re-incantare un nuovo mondo ben più refrattario a tali dinamiche di quello che lo ha preceduto. D'altro canto, è possibile notare come gran parte delle funzioni del racconto mitologico e del mito, siano in effetti ritrovabili nel racconto di fantasia; <sup>37</sup> il quale, in maniera abbastanza diffusa, ha ripreso largamente il modello monomitico esposto da Campbell. A questo punto, si può affermare che i tentativi di *re-enchantment* si ritrovino nei luoghi più diversi, essendo la perdita dell'incantamento tutt'oggi non completamente superata. L'incantamento e la meraviglia, gettati fuori dalla porta, sono in qualche modo rientrati dalla finestra.

Il titolo che si può definire come iniziatore e ispirazione del genere *fantasy*, ad esempio, *Il Signore degli Anelli*, appare chiaramente legato alle dinamiche monomitiche. Non a caso, quest'opera coglie a piene mani da tutto un insieme di culti, miti, racconti e religioni. In questo senso si può ipotizzare un movimento circolare che sorge nella creazione dei miti (nel caso specifico i culti nordeuropei), viene raccolto, sintetizzato e modificato attraverso il lavoro del *fantasy* e riproposto alla società. La stessa società che aveva precedentemente bandito, in qualche modo, il mito dalla vita culturale effettiva. Possiamo affermare che i nani creatori di Gleipnir della mitologia norrena, siano spariti dall'immaginario comune per poi tornare, tempo dopo, all'interno di esso sotto una nuova forma grazie al *fantasy* di J.R.R. Tolkien.

La centralità contemporanea del monomito si ritrova proprio nel fatto che le sue strutture, le sue dinamiche, non avendo più un luogo tradizionale di espressione e avendo

<sup>36</sup> TAYLOR 2007: 42.

<sup>37</sup> KNOPF 2012.

perso gran parte del loro spazio di diffusione a seguito della graduale diminuzione dell'*incantamento* culturale, siano venute a ricrearsi attraverso il racconto, la storia, il *medium* rappresentativo, il prodotto di intrattenimento. Il romanzo, il film, il serial, sono diventati i luoghi nei quali il viaggio dell'eroe continua a esprimersi e, si può ipotizzare, a perpetrare le sue funzioni *mistiche, cosmologiche, sociologiche e pedagogiche*.<sup>38</sup>

The sociological and pedagogical functions can be observed in the essentially symbolic nature of the hero's journey, which represents the universal journey of the human spirit. In the context of the monomyth's distinctly individual focus, such functions suggest a classification of the monomyth as a form of alternative spirituality, with works of fantastic fiction serving as a site for the spiritual transformation of the modern consumer.<sup>39</sup>

L'opera di fantasia può essere quindi intesa come quel luogo nel quale si rende possibile un processo di *re-enchantment* e che può fungere da fonte per dei processi di identificazione. È ipotizzabile che l'enorme successo e diffusione di prodotti rappresentazionali di fantasia sia propriamente legata a questa, potremmo definirla, *necessità monomitica*. A un bisogno di dinamiche mitiche ed eroiche.<sup>40</sup>

In uno scenario simile, anche il videogioco ricopre un ruolo sempre più centrale. Questo poiché le caratteristiche strutturali e funzionali del *medium* videoludico vanno a rendere ancora più profonde e complicate le dinamiche monomitiche. Il videogioco, funzionando attraverso una struttura *interattiva e immersiva*,<sup>41</sup> rende possibile un approccio diverso all'esperienza di fruizione e, conseguentemente, attiva processi più intimi di identificazione e trasporto. L'eroe videoludico è un personaggio che permette al fruitore di procedere nella narrazione in maniera piuttosto libera. Le scelte che

<sup>38</sup> Ivi: 14.

<sup>39</sup> *Ibidem*.

<sup>40</sup> Evidente è il successo globale di saghe come *Il Signore degli Anelli*; *Star Wars*; *The Avengers* (propriamente: *Fantasy*, *Sci-Fi*, eroi in chiave moderna).

<sup>41</sup> RIOLO 2020.

caratterizzano l'andamento della trama sono in gran parte lasciate all'utente; ed è questo colui che, partendo da un retroterra culturale proprio e attraverso l'instaurazione di un gioco del *make-believe*,<sup>42</sup> conduce l'esperienza di gioco in una o nell'altra direzione.

The player is not only the subject that is within the game; it is also the body-subject that makes the game come into being as an actual experience by interpreting the game system and the game situation. This process of interpretation is a dialogic instance between the game system and the player.<sup>43</sup>

Le caratteristiche peculiari del videogioco<sup>44</sup> fanno sì che parte delle dinamiche evidenziate nel processo monomítico si esprimano con ancora maggior vigore. La *chiamata* dell'eroe, la *separazione*, la *partenza*, sono tutti aspetti che interessano sia il protagonista interno al mondo di gioco, che il videogiocatore all'esterno di esso. L'eroe che «abbandona il mondo normale per avventurarsi in un regno meraviglioso e soprannaturale» non è esclusivamente il protagonista all'interno del mondo finzionale, ma è – sotto certi aspetti – anche lo stesso utente. In uno scenario come quello sottolineato in precedenza, nel quale si evidenzia la possibile ricerca da parte dei fruitori degli aspetti monomítici in prodotti non propriamente mitici, il videogiocatore in effetti abbandona il mondo reale, il mondo del conosciuto e del familiare, per imbarcarsi in un'avventura che lo porti al di là del mare (virtuale); approda in uno spazio magico e colmo di meraviglia che permette di essere presente in una realtà alternativa. In questo luogo, il giocatore farà esperienza (attraverso un *avatar*)<sup>45</sup> di situazioni differenti da quelle presenti nel suo mondo di

<sup>42</sup> WALTON 1990.

<sup>43</sup> SICART 2009.

<sup>44</sup> Per approfondimenti su questi aspetti rimando a ACCORDI RICKARDS 2018 e WOLF - PERRON 2014.

<sup>45</sup> L'esperienza del videogiocare solitamente passa attraverso uno o più *avatar*. È interessante notare brevemente che in *AC:V* la questione tende a complicarsi a causa di una grande sovrapposizione di *avatar*. In *AC:V* si può parlare di *avatar a matrioska*. Eivor pur essendo a tutti gli effetti il personaggio centrale della narrazione non è l'*avatar* con il quale si entra “direttamente” in contatto durante la fruizione, almeno narrativamente. Il primo “contenitore” del videogiocatore è infatti il personaggio di Layla Hassan. Questa è in grado di utilizzare determinati strumenti tecnologici per viaggiare nei ricordi di personaggi del passato. Il giocatore, quindi, andrà a impersonare prima di tutto Layla, poi, quando sarà questa a trasferirsi nel corpo di Eivor, lo

partenza; sarà messo di fronte a scelte morali, sfide, avversari, procedendo in un viaggio che – ricalcando il *rito di iniziazione* e il viaggio dell'eroe – gli permetterà di scoprire aspetti di se stesso e di sviluppare componenti della sua identità.

Attraverso l'esperienza videoludica, caratterizzata da un approccio più intimo e personale alla fruizione rispetto a quella possibile con i media tradizionali non interattivi,<sup>46</sup> si può fornire una catarsi per emozioni complesse. Un esempio circolato in Rete poco tempo fa, riporta il ringraziamento di un videogiocatore a una *software house* per aver pubblicato un videogioco che è stato, a suo dire, in grado di aiutarlo a superare un recente lutto.<sup>47</sup> Casi come questi sono abbastanza frequenti, soprattutto negli ultimi anni, grazie in particolar modo a un'evoluzione contenutistica e culturale del *medium* stesso.

Il videogioco potrebbe essere inteso, allora, come:

[...] an arena for embodied action facilitates practice and preparation for activities that can very well be enacted in 'real life', 'activities' referring here not to CRPG mechanics such as strategic combat, but rather to the abstract values of the monomythic narrative, such as the conquering of the self in service to society.<sup>48</sup>

Una specie di palestra per le emozioni in grado di fornire un'approssimazione a situazioni ed emozioni che potrebbero presentarsi nella vita "reale". In questo frangente sono state

stesso farà il videogiocatore. Ma l'effetto matrioska non finisce qua. Infatti, lo stesso Eivor (che è "animato" da Layla, che è "animata" dal videogiocatore) si cimenterà più volte in vari viaggi onirici finendo per "animare" Odino. Ci saranno quindi, in determinate fasi dell'esperienza di gioco, momenti in cui Odino è l'*avatar* di Eivor, Eivor è l'*avatar* di Layla, Layla è l'*avatar* del videogiocatore.

<sup>46</sup> «Book readers might imagine themselves within the space world described by a literary work, but that world does not recognize them. On the other hand, game environments afford extranoetic habitation by recognizing and reacting to the presence of the player. Books also do not provide readers with the possibility of actually (not imaginatively) acting within the worlds they describe», CALLEJA 2011: 29.

<sup>47</sup> Cfr. <<https://www.spaziogames.it/god-of-war-un-ragazzo-supera-un-lutto-grazie-al-gioco/>> (consultato in data 10/4/2021).

<sup>48</sup> KNOPF 2012: 95.

usate le virgolette per riferirsi al reale poiché l'invito di Knopf a etichettare le esperienze videoludiche come qualcosa di nettamente scisso dalla realtà non è condivisibile. Ciò che accade all'interno della fruizione di un prodotto videoludico, per quanto non *tangibile* nel senso più letterale del termine, rimane comunque qualcosa che è accaduto nella realtà. Una realtà, nel caso del prodotto videoludico, composta da una materialità differente (virtuale) ma pur sempre facente parte della realtà effettiva. Le emozioni, i pensieri, le reazioni, le responsabilità di ciò che viene fatto all'interno di uno spazio virtuale, per quanto rappresentazione di un universo finzionale, sono a tutti gli effetti parti dell'esperienza del videogiatore e della stessa realtà esterna.

Reality cannot be bracketed by closed or open circles, even if we could argue that such bracketing is logically possible. Reality does not contain play; like any other sociocultural construction, play is an intractable manifestation of reality. A consideration of games – whether from the perspective of the game as an object or as an activity, or the game's role in the wider community – is a consideration of reality.<sup>49</sup>

Le esperienze videoludiche sono pienamente delle esperienze reali. Ed è qui che si trova il maggior valore di queste produzioni e la correlazione principale con il monomito e il viaggio dell'eroe. Determinate esperienze videoludiche possono essere riportate nell'alveo delle *esperienze estetiche*,<sup>50</sup> uno spazio di indagine che si pone problematicamente al fruitore mettendo questo in condizione di ripensare personalmente i limiti dell'esperienza stessa in un processo che mai può dirsi esaurito.<sup>51</sup> Il videogiatore diviene l'eroe del viaggio monomitico poiché accede a una forma (probabilmente una delle poche rimaste) di avventura mitica. Un'esplorazione di sé attraverso il simbolo, l'allegoria e la metafora. Un viaggio che il videogiatore decide coscientemente di intraprendere per riavvicinarsi

<sup>49</sup> CALLEJA 2011: 48.

<sup>50</sup> «Una questione ulteriore riguarda il valore stesso dell'esperienza estetica, e se questa fosse un'esperienza che accade in un regime di simulazione, potremmo dire che l'esperienza estetica è solo un esercizio, una preparazione, una sorta di palestra in vista di esperienze reali? O non costituisce piuttosto un'esperienza reale di per sé, dotata di un proprio valore “non propedeutico”, ma attuale, effettivo?», VELOTTI 2012: 104.

<sup>51</sup> GARRONI 1992.

alla sfera mitica, incantata e meravigliosa dello spazio sconosciuto, dell'esplorazione, del confronto con se stessi e con l'avversario. In un mondo completamente mappato e ormai caratterizzato da un sempre più diffuso solipsismo, una delle poche forme di esplorazione rimaste è quella legata ai mondi di finzione. Ma, laddove gli universi finzionali tradizionali offrono una fruizione in gran parte monodirezionale e ricettiva, il videogioco si offre come spazio di effettiva azione, luogo di attuazione di potenzialità programmate. Un luogo nel quale sono richieste capacità manuali e psicologiche, nel quale il rischio del mero escapismo lascia spazio a una possibile esperienza formativa e di auto-coscienza.

BIBLIOGRAFIA

- ACCORDI RICKARDS 2018 = Marco Accordi Rickards, *Manuale di Critica Videoludica*, Milano, Unicopli, 2018.
- BOSMAN 2019 = Frank. G. Bosman, *Gaming and the Divine. A New Systematic Theology of Video Games*, New York, Routledge, 2019.
- CALLEJA 2011 = Gordon Calleja, *In-game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press, 2011.
- CAMEROTTO 2009 = Alberto Camerotto, *Fare gli eroi. Le storie, le imprese le virtù: composizione e racconto nell'epica greca arcaica*, Padova, Il Poligrafo, 2009.
- CAMPBELL 2004 = Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton, Princeton University Press, 2004.
- FLORIDI 2005 = Luciano Floridi, *The Philosophy of Presence: from Epistemic Failure to Successful Observation*, in «Presence, Teleoperators & Virtual Environments», XIV, 6 (Dicembre 2005), 656-667.
- GARRONI 1992 = Emilio Garroni, *Estetica. Uno sguardo-attraverso*, Milano, Garzanti, 1992.
- GUNNEL - LASSEN 2013 = Terry Gunnel - Annette Lassen, *The Nordic Apocalypse. Approaches to Völuspá and Nordic Days of Judgment*, Turnhout, Brepols, 2013.
- JOBLIN 2010 = J'Annine Joblin, *Fantastic Spiritualities: Monsters, Heroes and the Contemporary Religious Imagination*, New York, Continuum International Publishing Group, 2010.
- KNOPF 2012 = Ehsan Knopf, *The Rationalist's Spirituality: Campbell's Monomyth in Single-Player Role-Playing Videogames Skyrim & Mass Effect*, Thesis, Sydney, University of Sydney, 2012.
- KUHN 1969 = Thomas S. Kuhn, *La Struttura delle Rivoluzioni Scientifiche*, Torino, Einaudi, 1969.
- MURDOK 1990 = Maureen Murdok, *The Heroin's Journey*, Boston, Shambala Publications, 1990.

- NITSCHKE 2009 = Michael Nitsche, *Video Game Spaces Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge, The MIT Press, 2009.
- RIOLO 2020 = Manuel Maximilian Riolo, *L'esperienza del videogioco. Una ricognizione estetica tra arte, senso e cultura*, Roma, Eurilink University Press, 2020.
- SICART 2009 = Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Game*, Cambridge, MIT Press, 2009.
- SEGAL 1994 = Charles Segal, *Singers, Heroes, and Gods in the Odyssey*, Ithaca, Cornell University Press, 1994.
- STURLUSON 2014 [Dolfini] = Snorri Sturluson, *Edda*, a cura di Giorgio Dolfini, Milano, Adelphi, 2014.
- TAYLOR 1989 = Charles Taylor, *Sources of the Self: The Making of the Modern Identity*, Cambridge, Cambridge University Press, 1989.
- TAYLOR 2007= Charles Taylor, *A Secular Age*, Cambridge (MA), Harvard University Press, 2007.
- VELOTTI 2012 = Stefano Velotti, *La filosofia e le arti*, Roma - Bari, Laterza, 2012.
- VELOTTI 2017 = Stefano Velotti, *Dialettica del controllo*, Roma, Castelvecchi, 2017.
- WALTON 1990 = Kendall L. Walton, *Mimesis as Make-Believe*, Cambridge (MA), Harvard University Press, 1990.
- WOLF - PERRON 2014 = Mark J. P. Wolf - Bernard Perron, *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York, Routledge, 2014.