Narrazione letteraria e finzione videoludica: *From Software* e il valore archeologico-documentale della narrazione per frammenti

di Giulia Pellegrino

Abstract

The paper aims at highlighting the relationship between literary narration and videogame fiction by identifying a common matrix in the instance of escapism. The 'ludic' nature of literary fiction legitimises the momentary form of transgression of the norms of logic and society that characterises narrative practices. Ludic practices enhance their instruments of representation and subversion of the canons of reality through the manipulation of language, a privileged tool of fictional creative manifestation.

The polymorphous, multisensory structure of the videogame incorporates characteristics of the media forms that preceded it by merging them with its own. The new narrative possibilities related to the videogame experience are connected to the ways of using and displaying content, which in the videogames developed by the Japanese software house *From Software* give rise to peculiar forms of communication and sharing of plot fragments, possibilities of narrative developments and technical skills.

Keywords: Comparative Literature, Fiction, Videogame, Media studies, Intermediality.

Il contributo mira a evidenziare il legame che intercorre tra narrazione letteraria e finzione videoludica individuandone una matrice comune nell'istanza di evasione. La natura "ludica" della finzione letteraria legittima la momentanea forma di trasgressione dalle norme della logica e della società, che contraddistingue le pratiche narrative. Assecondando la propria «natura sovversiva e conservatrice» (Orlando, 1971 in Brugnolo, 2024) la letteratura rende accettabile ciò che il mondo reprime, proprio perché "solo un gioco" funge da deterrente ad azioni realmente sovversive evadendo per un tempo circoscritto ed entro un confine delimitato.

Le pratiche ludiche potenziano i propri strumenti di rappresentazione e sovvertimento dei canoni della realtà attraverso la manipolazione del linguaggio, mezzo privilegiato di manifestazione creativa finzionale. Tale aspetto fondativo della ludicità ricorre nei giochi dei

bambini e, come sottolinea Catherine Garvey, richiede uno "sforzo immaginativo" volto a soddisfare un'innata istanza di controllo dell'ambiente circostante, delle reazioni e dei comportamenti dell'altro (cfr. Garvey in Bruner Jolly Sylva, 1995). Ciò dimostra come l'attitudine al controllo, tramite la strutturazione di un sistema fondativo di regole plasmato tramite l'utilizzo del linguaggio, sia innata nell'uomo fin dall'infanzia.

Il rapporto tra dinamica a turni e cicli tipica dei giochi dei bambini, ricorre nei livelli che scandiscono gli schemi strutturali dei videogiochi; la dinamica "a turni" rivela un sistema di attesa, studio e manipolazione dell'ambiente circostante e una capacità di controllo efficiente dei comportamenti dell'altro.

Una finzione ben strutturata predispone una situazione che Edgar Morin definisce "dualistica", in cui lo spettatore nella fruizione dell'opera di finzione è consapevole della propria condizione di osservatore psichicamente attivo e fisicamente passivo. Nel *Cinema o l'uomo immaginario* (2016), Morin evidenzia come i meccanismi universali e multiformi di proiezione e identificazione concorrano in una dimensione allucinatoria a uno sdoppiamento, in cui il soggetto proietta il suo essere individuale all'esterno e successivamente lo integra affettivamente. A tal proposito è possibile riconoscere nel *medium* videoludico nuove potenzialità narrative ed esperienziali, in grado di tradurre attraverso procedimenti di «rimediazione» (Bolter-Grusin, 2020) i contenuti di forme tradizionali di «rappresentazione», quali la letteratura e il cinema, in una forma «simulativa» (Pecchinenda, 2010), la cui fruizione avviene coinvolgendo la sfera percettiva e comportamentale, che attraverso lo sviluppo delle più avanzate tecnologie infrange progressivamente la linea di demarcazione che separa il reale da ciò che è simulacro confluendo in un'esperienza ipermediale ad alto impatto di immersività. Come evidenzia Gianfranco Pecchinenda:

> La *cultura della simulazione* è riferita […] a quella cultura in cui l'azione sociale e le interazioni sono – sia dal punto di vista percettivo che sensoriale- rivolte, mediante protesi, verso una *realtà simulata*, verso una "realtà" che, almeno in linea di principio, non ha necessariamente corrispondenze con la *realtà di primo livello,* ovvero con quell'universo che ha come referenti materiali le coordinate spazio-temporali tradizionali. (Pecchinenda, 2009)

Le nuove possibilità narrative insite nell'esperienza videoludica sono connesse alle modalità di fruizione ed esposizione dei contenuti,

che nei videogiochi sviluppati dalla software house giapponese *From Software* danno luogo a forme peculiari di comunicazione e di condivisione di frammenti di trama, possibilità di sviluppi narrativi e strategie di sopravvivenza. Tali aspetti nelle dinamiche online consentono la creazione di un patrimonio di conoscenze condivise che genera forme di cooperazione tramite l'utilizzo di forme ibride di comunicazione che coinvolgono la componente gestuale, indizi scritti (che possono celare anche intenti ingannevoli) e chat vocali. Videogiochi quali *Elden Ring*, *Dark Souls*, *Bloodborne* e *Demon souls* sono accomunati da interazioni che possono essere di natura cooperativa o competitiva e da un apparato simbolico-gestuale che ricorre in un raffinato sistema di citazione.

Finzione letteraria ed esperienza videoludica. Ludicità e altre forme di controllo

La comparazione tra studi letterari e studi mediologici nella dimensione della letteratura comparata consente di espandere gli orizzonti relativamente alle pratiche narrative e alle modalità di fruizione del prodotto culturale, indagando la dimensione della trasmissione del sapere, «il ridisegnarsi dei rapporti e una conseguente rilettura del mondo» (Frasca, 2023). Quella che Gabriele Frasca definisce "arte del discorso", concetto che soggiace alla nozione stessa di letteratura, attraversa il tempo «stratificandosi a ogni nuova incarnazione mediale», organizzando ad arte le parole «per decantarvi una qualsiasi porzione di mondo» (Frasca, 2023).

Il tramonto delle macronarrazioni conduce a quella che Jean-François Lyotard definisce «condizione postmoderna», in cui le nostre percezioni, filtrate e modellate da una pluralità di linguaggi e di rappresentazioni, frammentano l'esperienza e le costruzioni identitarie consacrando l'indagine artistica a strumento consapevole dell'inattingibilità del reale. In età postmoderna, la parola scritta trasfigurata in nuove vesti, si modifica, ibridandosi in nuove forme di racconto fruite attraverso le più avanzate tecnologie.

> Dal momento che non è data innovazione nella storia dei media che non agisca sul supporto, alleggerendone il materiale e incrementandone la capacità di propagazione, ogni nuovo incrocio mediale fra un contenitore più maneggevole e un trasmettitore più agile dell'informazione non genetica tende, nella sua ineluttabile e rapida diffusione, ad assorbire

> completamente (fino allo *stupor*) il sensorio umano, ingenerando quella sensazione di rapimento sonnambulico che Marshall McLuhan descriveva con la figura (dell'alienazione) di "Narciso come narcosi". (Frasca, 2023)

Nell'esperienza videoludica, come evidenzia Simone Mulargia in termini di analisi e rilettura della contemporaneità attraverso i videogiochi di ruolo online (*MMORPG: Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), «l'esperienza dell'attraversamento di mondi virtuali nel contesto dei videogiochi sembra porsi come luogo privilegiato per osservare la messa in atto di narrazioni, rappresentazioni di conoscenze e azioni comunicative fortemente innovative» (Mulargia in Marinelli Paltrinieri Pecchinenda Tota, 2007).

La struttura polimorfa e multisensoriale del videogioco incorpora mutandole caratteristiche proprie alle forme mediali che lo precedono fondendole alle proprie. Nel videogioco non mancano componenti linguistico-letterarie, calate nella casistica più comune in enigmi da risolvere, in forme più o meno elaborate, o sperimentazioni più recenti, come accade nel videogioco della software house *Sucker Punch Production, Ghost of Tsushima* (2020), in cui il giocatore in momenti contemplativi della partita è coinvolto nella composizione di *haiku*. Infatti, nel momento in cui il protagonista medita, l'interfaccia consente di selezionare delle "opzioni di composizione", che permettono al giocatore di partecipare attivamente al procedimento di scrittura dell'*haiku.* L'utente è ispirato dall'esperienza emotivo-sensoriale vissuta durante la sequenza caratterizzata da inquadrature che focalizzano visivamente particolari del paesaggio naturale giapponese e da un comparto sonoro che assicura la fruizione immersiva della scena.

Comprendere la cornice storico-sociale di un prodotto culturale, della sua fruizione e ricezione è fondamentale in quanto «il testo artistico va recepito sullo sfondo e in lotta con tutto l'insieme di tutti i modelli del mondo attivi per l'autore e il lettore» (Lotman in Brugnolo, 2024).

In tal senso le pratiche artistiche, dalle arti performative alla letteratura (come del resto è evidenziato dallo studio classico sul gioco di Johan Huizinga, *Homo ludens)* fino alle più recenti manifestazioni mediali (dagli audiovisivi al digitale), si configurano come laboratorio in cui «vengono messi in mostra (presentati, resi visibili) paradossi e problemi legati all'intreccio tra controllo e non controllo […], a un'interazione dinamica e cumulativa tra i due poli» (Velotti, 2024). Tali pratiche traducono e intrecciano in una trama complessa l'esperienza

quotidiana e il tessuto normativo di una società in una forma narrativa, tramandando e sedimentando forme di vita pubblica e privata, memoria collettiva e patrimonio culturale, dal momento che «esercitare un controllo significa stabilire la conformità di certi fenomeni, comportamenti, pratiche e azioni a parametri o regole stabilite, in maniera implicita o esplicita, interiorizzate o depositate formalmente in codici o altri documenti» (Velotti, 2024).

Francesco Orlando, parlando di "represso" (e non rimosso), accosta la letteratura al "motto di spirito" freudiano, definendola come fenomeno eminentemente "conscio" e in quanto tale sociale. Ne *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio* (1905), Freud definisce il "motto" forma linguistica dell'inconscio, la cui efficacia (nella sua forma breve e icastica) è commisurata alla sua capacità di essere «tendenzioso»: peculiarità che tramite manipolazione e accostamento di parole e concetti, «trova il suo diletto nel fascino inerente a ciò che la ragione proibisce» (Freud, 2021), somministra una verità "deviante" rispetto a quella socialmente accettata sotto forma di "gioco" o scherzo.

> L'uomo vive ordinariamente sotto il segno della contradizione, ma è ben difficile, forse impossibile che gli riesca mai davvero di guardare anche una sola condizione fissamente. La grande letteratura, come il modesto motto di spirito, gli fa vincere in modo momentaneo questa impossibilità grazie a una mediazione, tragica o comica, di piacere: parente in ciò della psicoanalisi, scienza che all'uomo dovrebbe insegnare come vincerla in modo perpetuo, senza nessun aiuto migliore che l'amore stesso di guardare fissamente in faccia ad ogni aspetto della realtà. (Orlando, 2021)

Orlando, soffermandosi sul contenuto semiologico dello scritto freudiano, definendo la grande letteratura «due volte tendenziosa» (Orlando, 1985), assimila il testo letterario al "motto di spirito", che similmente stabilisce nessi tra ordini di pensiero e realtà, sfidando «le nostre comuni convinzioni e convenzioni» (Brugnolo, 2024). Ciò evidenzia come il linguaggio "ambivalente" del testo letterario, il suo legame con l'inconscio e con la componente onirica, accrescano la nostra comprensione del mondo e della natura polisemica delle manifestazioni estetiche. Similmente, Morin individua nella letteratura, in particolare nel romanzo (definendolo di natura "transdisciplinare" a dispetto della parcellizzazione in compartimenti disciplinari operata dalle scienze umane), uno strumento ermeneutico privilegiato per la comprensione della "complessità" del mondo umano «nella sua natu-

ra specifica in cui la realtà è intessuta di immaginario e l'immaginario intessuto di realtà» (Morin, 2019), che intrattiene un rapporto dialettico in cui «l'arte e l'estetica alimentano l'immaginario con il reale e alimentano il reale con l'immaginario» (Morin, 2019).

Il bambino nella sua «costruzione di un mondo sacro e privato» (Auden in Bruner Jolly Sylva, 1995) si pone automaticamente dei limiti, mutuando nel suo universo immaginativo il sistema di leggi che disciplina il proprio «Mondo primario». Seppur immaginario, il suo mondo secondario risponderà ai contenuti e alle leggi che regolano la realtà, laddove ogni gioco, per essere identificato come tale, deve mantenere una salda presa sul reale, o ciò che è identificato come tale. A tal proposito, l'utilizzo di espressioni quali «veramente» o «per finta» nel lessico ludico dei bambini costituisce un'evidenza della consapevolezza tra la realtà e lo stato o condizione di "gioco" (cfr. Garvey in Bruner Jolly Sylva, 1995), tradendo la «consapevolezza dell'inferiorità del gioco rispetto alla serietà» (Huizinga, 2002).

In tal senso l'attività ludica si configura come un sistema di specializzazione nella trasmissione di informazioni, di schemi comportamentali e modelli di interazione attraverso l'utilizzo di meccanismi imitativi. Il gioco sociale, in qualunque sua declinazione, richiede una condizione di reciprocità basata su scambi di tipo competitivo, imitativo o cooperativo, che incentivano l'evoluzione del sistema di comunicazione dei soggetti coinvolti. Tali informazioni e modalità agenziali possono essere trasferiti in contesti esterni alla situazione ludica e adattati ai codici socioculturali in cui l'individuo è calato, ciò rende le informazioni acquisite durante i giochi un bagaglio esperienziale da utilizzare in altri contesti.

Un sistema di gioco fissa gli obiettivi e le abilità utili a perseguirlo progettando un sistema con ostacoli e difficoltà volte al superamento di sfide articolate in turni e cicli, che tradizionalmente nel videogioco assumono la terminologia di livelli; la divisione in "livelli o stanze" o "mondi di gioco" determina, come evidenziato da Lev Manovich (cfr. Mulargia in Marinelli Paltrinieri Pecchinenda Tota, 2007), la scansione cronologica della narrazione di gioco; in altri termini, l'attraversamento da parte dell'*avatar* del giocatore degli "spazi di gioco" corrisponde a una progressione nella dimensione cronologica della trama, ne consegue che la narrazione sarà scandita dalla progressione dei livelli superati. Il "tempo" costituisce la valuta fondamentale per l'acquisizione di tutti i beni virtuali, siano essi particolari abilità da acquisire, oggetti rari o oro virtuale, necessitano di ore di lavoro virtuale. Il *game designer* plasmerà il mondo di gioco e le sue avversità in modo tale da

rendere la sfida di accumulazione di beni o abilità più appetibile.

In tal senso, il videogioco nel perseguimento di scopi temporanei si mostra come «tecnologia sociale unica, un metodo per inscrivere forme di agency in contenitori artefatti, per registrarle, conservarle e farle circolare» (Thi Nguyen, 2020) assorbendo in modo fluido nuove abilità, schemi comportamentali e nuove pratiche di sopravvivenza. Similmente alla pittura o alla musica, il gioco rientra tra le pratiche umane utili a sviluppare la memoria. La narrativa consente di esperire di storie e avvenimenti non realmente vissuti dal soggetto, la musica imprime una traccia dell'ineffabilità della materia sonora, così come la pittura e la fotografia con l'immagine lasciano traccia mnemonica su un supporto.

> Il linguaggio […] in quanto forma innovativa di memoria simbolica non occorre tanto a comunicare, quanto piuttosto a consentire una trasmissione del sapere atta da un lato a svincolare totalmente gli attori dell'informazione dalla tirannia del presente, e dall'altro a modificare più o meno permanentemente i loro stessi corpi. I media, tutti i media, a partire dal linguaggio, sono protesi, e le protesi per funzionare devono tornare (per quanto estroflesse ed evanescenti siano) a incunearsi, magari con l'ausilio stesso del "dolore", cioè del "più potente coadiuvante della mnemotecnica", nella carne. (Frasca 2023, p.32)

Ricostruzione della trama come operazione archeologica

Pecchinenda in *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell"homo game'* definisce il videogioco «la forma più evoluta e penetrante di narrazione collettiva della contemporaneità». Tali storie calate in «mondi autoreferenziali» e autoregolati, privi di corrispondenza con il reale, «rappresentazione di una rappresentazione» ((Pecchinenda, 2009; 2010) consentono al giocatore di esperire della finzione videoludica impersonando un sé virtuale, un *avatar,* un'identità che indipendente dal proprio corpo, si rivela riflesso di desideri e istanze culturali del giocatore, nonché proiezione di «aspetti del sé inavvertiti o comunque nuovi, talvolta assolutamente inattesi» (ivi) uscendo da quello che Thi Nguyen definisce "io duraturo" per vivere il mondo da una prospettiva "agenziale diversa". In tal senso, il videogioco si pone come «*medium* che è al tempo stesso intrattenimento, forma estetica, oggetto di dipendenza psichica e ridefinitore di identità» (Ceccherelli, 2007).

Ciò che contraddistingue lo sviluppo delle trame dei videogiochi della *From software*, dai titoli *dark fantasy Demon Souls* (2009), *Dark Souls* (2011-2017) ed *Elden Ring* (2022) al gotico *Bloodborne* (2015), è la forma peculiare di narrazione, basata su un'operazione che acquisisce frammenti di trama mediante un procedimento maieutico, in cui il rinvenimento di oggetti dotati di un elemento testuale (una didascalia) descrive l'oggetto aggiungendo un indizio, un tassello, al mosaico complesso delle storie dei "mondi di gioco".

L'oggetto rinvenuto assume valore documentale e diviene esso stesso *medium*, in quanto portatore di un messaggio. Ciò richiede una riflessione «sul ruolo e sul senso degli oggetti, quelli in particolare che dei messaggi sono portatori […], ma anche quelli che dei messaggi stessi costituiscono la materia e spesso la finalità» (Ortoleva, 2008). L'operazione di acquisizione di elementi di trama, frammentata e fruita in modalità asincrona, diviene un'operazione "archeologica", cosicché gli elementi testuali, ricollegati a posteriori e ricondotti ad unità narrative assumono la fisionomia di una "ricostruzione storica".

Secondo Hayden White la narrazione costituisce un "metacodice", «un universale umano attraverso cui si possono trasmettere messaggi transculturali sulla natura di una realtà condivisa» (White, 2020). Narrativizzare risponde all'esigenza di tradurre l'esperienza in strutture di significato che consentano costruzioni di ordine logico. Ciò avviene selezionando gli eventi che costituiscono la sequenza narrativa secondo criteri di rilevanza per il gruppo sociale a cui l'opera è rivolta. Per White «la realtà conoscibile è una rappresentazione testuale, effetto delle relazioni segniche attraverso le quali il soggetto nomina il mondo. E il discorso storico altro non sarebbe che una delle possibili forme di scrittura attraverso le quali l'umanità calibra la propria relazione con il passato» (Milazzo in White, 2019).

La sintesi semiotica prodotta dalla natura intermediale e dalla vocazione performativa dell'esperienza videoludica (connessa alla dialettica tra componenti diegetiche ed extradiegetiche) producono contenuti che mutano evolvendo e riplasmandosi continuamente.

L'utente, esplorando la variegata geografia di gioco che caratterizza l'universo simbolico e immaginativo di *From Software,* si imbatte non solo in oggetti, ma anche in personaggi, *NPCs* (*non-playable characters*), depositari di micronarrazioni, la cui fruizione avviene interagendo e avviando missioni secondarie (*quest*) che compongono la fitta trama di cui è composto il tessuto diegetico.

Le sconfinate mappe di gioco, spazi «eterotopici […] in quanto esperienze alternative del reale e delle sue regole» (Pellegrini, 2021), sono modellate allo scopo di «far abitare universi completi», ecosistemi dotati di

un proprio apparato culturale, di simboli depositari di valori etici e "saperi tecnici".

Nel videogioco i "saperi tecnici" confluiscono in guide *online* o in *walkthrough*, video esemplificativi registrati e caricati *in streaming* da giocatori esperti (che condividono le proprie scoperte, strategie o stile di combattimento); tali saperi spaziano tra strategie di scontro, luoghi di collocazione di oggetti rari o *Easter Eggs* (contenuti nascosti o messaggi segreti inseriti dagli sviluppatori come omaggi, scherzi o citazioni).

Il sistema di citazione consente di mantenere un filo conduttore che lega fra loro titoli pubblicati a distanza di molti anni anche utilizzando elementi più o meno secondari; difatti, la citazione non sarà palese, ma il più delle volte costituita da minuzie, particolari, personaggi liminari che il giocatore assiduo si divertirà a cogliere e ricollegare alla fonte d'origine. Un esempio ricorrente è l'*NPC* di Patches, un lestofante che seguirà il giocatore di titoli della *From Software* dal lontano *Demon Souls* (2009) al più recente *Elden Ring* (2022), tentando di raggirarlo tendendogli trappole di ogni sorta.

La maggior parte dei titoli *From Software* offre la possibilità di giocare *online*, consentendo interazioni di tipo competitivo o cooperativo (supportate dalla possibilità di usufruire di chat vocali per una comunicazione sincronica), per quasi tutto il *gameplay.* Ulteriore marchio di fabbrica è la presenza costante di un elemento testuale: i messaggi degli utenti. Tale espediente offre la possibilità di comporre delle unità di testo che a discrezione del giocatore possono costituire indizi per i giocatori futuri che calcheranno lo stesso percorso o inganni che condurranno fuori strada. Il carattere discrezionale di queste azioni (potenziati dall'inserimento di un "gesto" esemplificativo) pone in evidenza quanto l'aspetto comportamentale influisca sull'andamento del gioco, sull'interazione con gli altri utenti e sullo sviluppo narrativo.

La dinamica non lineare e lo sviluppo personalizzato della trama comportano che un singolo videogioco sia dotato di molteplici sviluppi narrativi, influenzati dalle scelte che il giocatore intraprende nel corso del gioco; dunque, non si parlerà di trama, ma di narrazioni multiple in un grande mondo di gioco.

Conclusioni. Nuove forme del racconto

La narrazione costituisce la maniera in cui l'uomo organizza l'esperienza in unità di senso rappresentando «il tessuto di cui è costituita la tela del cosiddetto *immaginario collettivo*» (Pecchinenda, 2009); dalle

scene di vita quotidiana a meccanismi relazionali connessi all'esigenza di condividere e comunicare, fino ai processi psichici che organizzano le nostre conoscenze in sequenze narrative non necessariamente testuali (come invece avviene per la comunicazione letteraria), ma avvalendosi di altre forme di comunicazione, di nuovi linguaggi espressivi che in una «relazione di interdipendenza e di complementarità fra i diversi mezzi utilizzati per lo scambio di messaggi» (Ortoleva, 2002) permangono in una condizione di costante mutamento ed evoluzione.

Il contributo ha analizzato, fornendo alcune linee interpretative del fenomeno videoludico, il modo in cui il videogioco costituisca uno "strumento del comunicare" in grado di raccontare ordinando in nessi di senso la sfaccettata congerie di stimoli che anima l'esperienza; una forma mediale fluida e multiforme in grado di espandere la facoltà antropologica del narrare.

Bibliografia

Bruner J.S., Jolly A., Sylva K. (a cura di), *Il gioco (vol. 4), Il gioco in un mondo di simboli*, Armando, Roma, 2000.
Brugnolo S., Colussi D., Zatti S., Zinato E., *La scrittura e il mondo*, *Teorie letterarie del Novecento,* Carocci, Roma., 2016.
Marinelli A., Paltrinieri R., Pecchinenda G., Tota A (a cura di), *Tecnologie e culture dell'identità*, Franco Angeli, Milano, 2007.
Bolter J.D., Grusin R., *Remediation, Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano, 2020.
Ceccherelli A., *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco,* Liguori, Napoli, 2007.
Frasca G., *La letteratura nel reticolo mediale. La lettera che muore*, Luca Sossella, Roma, 2023.
Freud S., *Il motto di spirito*, Bollati Boringhieri, Torino, 2021.
Huizinga J., *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 2002.
Morin E., *Il cinema o l'uomo immaginario*, Raffaele Cortina, Milano, 2016.
Morin E., *Sull'estetica,* Raffaele Cortina, Milano, 2019.
Orlando F., *Per una teoria freudiana della letteratura*, Einaudi, Torino, 1992.
Orlando F., Saggio introduttivo in Freud S., *Il motto di spirito*, Bollati Boringhieri, Torino, 2021.
Ortoleva P., *Mediastoria, Mezzi di comunicazione e cambiamento sociale nel mondo contemporaneo*, il Saggiatore, Milano 2002.
Ortoleva P., *Il secolo dei media, Riti, abitudini, mitologie,* il Saggiatore, Milano, 2008.
Pecchinenda G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell"homo game'*, Laterza, Bari-Roma, 2010.
Pecchinenda G. *La narrazione della società, Appunti introduttivi alla sociologia dei processi culturali e comunicativi,* Ipermedium, Napoli, 2009.
Pellegrini V., *Eterotopie videoludiche* in Fattori A. (a cura di), *Traiettorie dell'immaginario, Percorsi della sociologia della narrazione e dell'immagine,* Krillbooks, Lecce 2021.
Thi Nguyen C., *Giocare è un'arte. Il gioco come tecnologia trasformativa,* ADD, Torino, 2023.
Velotti S., *Sotto la soglia del controllo. Pratiche artistiche e forme di vita,* Laterza, Bari-Roma, 2024.
White H., *Metahistory: Retorica e storia*, Meltemi, Milano, 2019.
White H., *Forme di storia, Dalla realtà alla narrazione*, Carocci, Roma 2020.