

POLITICHE DEL GUSTO

mondi comuni, fra sensibilità estetiche e tendenze alimentari

XLVI congresso dell'Associazione italiana di studi semiotici
 Palermo, Museo internazionale delle marionette
 30 novembre – 2 dicembre 2018

Ti mangio la regina! La predazione come meccanica di gioco, dalla Dama a Pac Man

Mattia Thibault

Università di Torino

mattia.thibault@gmail.com

Tra le molteplici pratiche antropiche che si rifanno a metafore e terminologie legate all'alimentazione, il gioco mette in scena una voracità antagonistica dai caratteri spesso aggressivi o iperbolici. Molti giochi tradizionali prevedono atti pseudo-cannibalistici, in cui le due fazioni procedono a divorarsi vicendevolmente pezzi antropomorfi come regine e cavalieri. Anche le "catture" di giochi meno attorializzati finiscono per includere riferimenti antropofagi, è il caso dell'adji-boto, un mancala del Suriname nel quale il giocatore di turno tradizionalmente provoca il proprio avversario con la frase "mangio i tuoi bambini!". Allo stesso modo i giochi digitali offrono una vasta carrellata di atti predatori cristallizzati in meccaniche di gioco, da Pac Man che insegue e divora i fantasmi dopo avere ingurgitato una "power pill", a Snake il bulimico serpente dei telefonini Nokia destinato ad abbuffarsi di creaturine e crescere fino a morire. Più recentemente, giochi sofisticati come *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* (Activision), impongono ai giocatori che impersonano vampiri una ricerca costante di sangue umano per sopravvivere, mentre i numerosi giochi legati alla moda delle cosiddette apocalissi Zombie mettono i giocatori nella condizione di prede potenziali. Questa presentazione propone una breve panoramica e tipologia di questa particolare forma di congiunzione nella quale il soggetto ingloba e dissolve un oggetto attorializzato, risultando immancabilmente in un'alterazione degli equilibri delle forze in gioco. Questa viene considerata come una specifica meccanica di gioco, che da un lato regola la performance competitiva tra i giocatori (o tra un giocatore e la macchina) e dall'altro si fa modello di una forma di competizione ancestrale.

Bibliografia

- DONG-EUN, L. (2010) "A Study on Cannibalism in Digital Game". *Journal of Digital Contents Society* 11(1): pp.65-71
- ENSSLIN, A. (2011). "Do avatars dream of electric steak? Video games and the gendered semiotics of food". *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 3(1), 37-50
- FABBRI, P. (2013) "Yes, we (Zombies) can: attualità mordace del Non Morto". *Aut aut* 359: 163-176. GREIMAS, A. J. (1970) *Du sens: Essais semiotiques*. Paris: Seuil
- (1980) "A propos du jeu", in *Actés Semiothiques, Documents*, 13, Paris, EHESS and CNRS.
- LÉVI-STRAUSS, C. (2008). *Il crudo e il cotto*. Il saggiatore.
- THIBAUT, M. (2016) "Lotman and play: For a theory of playfulness based on semiotics of culture" *Sign Systems Studies* 44(3): 295-325.