

ROBERTO MICHELETTI

# **Estetica del videogioco**

Manuale di critica videoludica

prefazione di Damaso Scibetta

**SAGGI**

tab edizioni

© 2025 Gruppo editoriale Tab s.r.l.  
viale Manzoni 24/c  
00185 Roma  
[www.tabedizioni.it](http://www.tabedizioni.it)

Prima edizione febbraio 2025  
ISBN versione cartacea 979-12-5669-058-9  
ISBN versione digitale 979-12-5669-059-6

È vietata la riproduzione, anche parziale,  
con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la  
fotocopia, senza l'autorizzazione dell'editore.  
Tutti i diritti sono riservati.

# Indice

- p. 7 Prefazione di Damaso Scibetta  
11 Introduzione
- 15 Capitolo 1  
*Arte e verità*  
1.1. Cos'è arte, 16  
1.2. Oggettività e soggettività, 28  
1.3. Il problema della conoscenza, 35  
1.4. Il problema della certezza, 39  
1.5. Emozioni e intelletto, 41  
1.6. Il gusto, 52  
1.7. Il valore, 57
- 59 Capitolo 2  
*Concetti di critica videoludica*  
2.1. Differenza tra giocattolo e videogioco, 59  
2.2. L'originalità, 61  
2.3. L'atmosfera, 63  
2.4. La difficoltà, 65  
2.5. Il divertimento, 67  
2.6. Arte dal punto di vista qualitativo e categoriale, 70  
2.7. Intrattenimento o serietà, 71  
2.8. Come trattare remake e remastered, 75

- 2.9. Come trattare i reboot e il multiverso, 80
- 2.10. Come trattare la crossmedialità, 84
- 2.11. Come trattare l'autore e l'autorialità, 85
- 2.12. Come trattare l'opera in quanto prodotto e il suo costo, 88
- 2.13. Come trattare l'interpretazione, 90
- 2.14. Come trattare l'immedesimazione, 93
- 2.15. Come trattare la durata, 95
- 2.16. Quale significato ha il tempo speso su un gioco, 95
- 2.17. Come trattare le mod, 97
- 2.18. Come trattare l'ideologia, 98
- 2.19. Il problema delle recensioni: differenza tra critica e analisi, 100
- 2.20. Il metodo o sistema critico è fondamentale?, 103
- 2.21. Come gestire opinioni diverse?, 105
- 2.22. Come trattare il punto di vista storico e l'impatto sul pubblico, 108
- 2.23. È possibile valutare tutto sulla stessa scala?, 112
- 2.24. Generi solo a posteriori, 114
- 2.25. Come trattare il conflitto di interessi, 115
- 2.26. Come considerare i titoli indie o a basso budget, 119

p. 125 Capitolo 3

*Il sistema*

- 3.1. Il voto numerico, 126
- 3.2. Sistema di valutazione, 137
- 3.3. Le componenti del sistema, 148

185 Epilogo

189 Bibliografia

195 Ringraziamenti

## Introduzione

Questo libro è frutto di un'indagine filosofica durata dieci anni, unita alle conoscenze acquisite durante il percorso di studi che mi hanno portato a prendere la laurea triennale in filosofia e quella magistrale in scienze filosofiche.

Per tutto questo tempo, insieme alle certezze ontologiche e gnoseologiche derivate dalla comprensione della filosofia antica (Parmenide, Eraclito e Aristotele), si è unita la volontà imperativa di raggiungere una stabilità anche in campo estetico e artistico.

La società odierna e in essa la comunicazione, si muovono velocissime attraverso i social e l'opinione pubblica è influenzata da più parti, da qualsiasi fonte, valida o meno. In questo regime frenetico è difficile orientarsi e ancor di più è difficile non risolvere qualunque questione in un fatto soggettivo o relativo, finendo per chiudere qualsiasi possibilità di dialogo profondo e fecondo.

La paura del litigio, degli insulti e della “guerra” comunicativa, allontana il pubblico da approfondire le proprie passioni e il discorso stesso riguardo l'arte.

Questo si avverte in modo specifico nel campo dei videogiochi, che non vengono ancora percepiti, in tutti gli am-

bienti, come una vera e propria forma d'arte, ma vengono relegati a semplice espediente di divertimento, facendo valere la componente di "gioco", sopra tutte le altre. In realtà, la deriva mediocre e relativista dell'arte la troviamo in tutti i campi, anche quello cinematografico, che pure ha avuto e ha una storia di critica importante alle spalle e nel suo presente, critica che, per quanto riguarda il videogioco, non ha avuto un'evoluzione in campo accademico, rimanendo legata ai contesti giornalistici nei quali si è prodotta e ha avuto il suo – parziale – successo.

Senza entrare nel merito delle competenze specifiche dei singoli redattori e critici del settore, nessuno di loro si è formato specificatamente nel proprio campo perché un indirizzo di studi dedicato, nel senso di una critica del videogioco, non è mai esistito. È quindi essenziale affermare lo status di arte anche per il videogioco che d'ora in poi chiamerò "opera videoludica" o "videogioco" attribuendo, a entrambe le forme, lo stesso significato di valore artistico.

Determinare il videogioco come forma d'arte permette di aprire il campo a possibili sbocchi didattici che riguardino non solo, come già avviene, la creazione effettiva dell'opera, ma anche il suo discorso critico.

Scopo finale di questo saggio è quello di costituire una fonte primaria di comprensione della struttura artistica del videogioco e di fornire gli strumenti per la sua valutazione in senso critico. Ottemperare a questo obiettivo permette anche di aver chiari quali criteri l'opera debba soddisfare nella sua creazione. In questo modo, il testo che seguirà, sarà utile anche per chi si cimenta nello sviluppo reale del prodotto.

Perché un'estetica del videogioco?

L'estetica (teoria delle arti liberali, gnoseologia inferiore, arte del pensare in modo bello, arte dell'analogo della ragione) è scienza della conoscenza sensibile.<sup>1</sup>

Così si è espresso nel 1750 il fondatore della moderna teoria dell'estetica, Alexander Gottlieb Baumgarten nel suo, purtroppo incompleto, *Aesthetica*. Ciò che è fondamentale evidenziare, partendo dalla sua definizione, è che nonostante si sia ripreso il termine greco *aisthesis*, "sensazione", egli si è discostato da una visione soggettivistica, che vede nelle emozioni e nelle sensazioni qualcosa di esclusivamente autoriferito e perciò relativo solo al soggetto pensante, ma ha allargato il concetto fino ad approdare a una vera e propria scienza, una *gnoseologia* (scienza della conoscenza) che, proprio come fa la *ragione* con la *realtà* sia in grado di *conoscere* il suo oggetto, cioè l'*arte*. Allo stesso modo, come verrà articolato all'interno del saggio, l'opera d'arte è atta a essere conosciuta in quanto possiede una sua verità conoscibile, esprimibile attraverso il *logos* e, in ultima istanza, valutabile.

Per quanto detto, il saggio si articolerà in tre capitoli. Il primo, propriamente estetico, ha il compito di focalizzare il discorso sull'opera videoludica, sostenendo le basi concettuali che la identificano come arte e il modo con cui approcciarsi dal punto di vista intellettuale ed emotivo. Proprio riguardo a quest'ultimo punto, sarà fondamentale la trattazione sulle emozioni, che si prefigura lo scopo di ricomprendere la nostra struttura emotiva non più separata dall'intelletto ma a esso vincolata in modo inscindibile.

1. A.G. Baumgarten, *Estetica, Aesthetica* Edizioni, Milano 2020, p. 26.

Il secondo capitolo, invece, raccoglierà dei concetti importanti che permeano tutti i discorsi intorno al videogioco e che è comune ritrovare tanto nei dibattiti social che in quelli più saggistici.

Infine, il terzo capitolo sarà più propriamente manualistico e mostrerà il sistema di valutazione che ho elaborato nel corso degli anni e che permette la comprensione precisa di tutte le componenti essenziali del videogioco. Esso sarà articolato nelle quattro categorie di storia, direzione artistica, gameplay e regia, ognuna delle quali prevede sottocategorie che saranno adeguatamente spiegate. Insieme forniranno la struttura complessiva del videogioco. A corredo di queste, ci sarà una parte introduttiva sulla media ponderata che viene utilizzata in fase di valutazione e sul valore essenziale del voto numerico. Fondamentale per una puntuale comprensione di questo terzo capitolo è poi una sezione dedicata all'elenco di una soddisfacente casistica di questioni frequenti nella costruzione ludo-narrative delle opere che, pur non essendo completa, ritengo sia sufficientemente approfondita da far comprendere idealmente la maggior parte degli errori possibili in cui si può incappare.