



Antro-zoomorfismo videoludico e rappresentazioni comunitarie

di Francesco Toniolo

ABSTRACT: L'articolo propone un'analisi dedicata ai videogiochi in cui degli animali antropomorfizzati (o degli esseri umani zoomorfizzati) sono impiegati come personaggi per costruire contesti narrativi incentrati su piccole società e micro-comunità. Lo scopo del presente lavoro è quello di osservare le peculiarità nell'uso dell'antro-zoomorfismo in contesti simili, dalle implicazioni in termini di identificazione al potenziale messaggio politico di tali prodotti. Il saggio – dopo un'introduzione sull'utilizzo degli animali nei videogiochi e un paragrafo di metodologia sulla scelta dei casi – si concentra su alcuni casi studio rappresentativi di categorie più ampie, distinguendo in particolare tra una prospettiva politico/bellica e una legata alle micro-comunità, le quali in modi differenti si legano a certe rappresentazioni del territorio.

ABSTRACT: The present paper proposes an analysis on video games in which anthropomorphized animals (or zoomorphed humans) are used to build narrative contexts focused on small societies and micro-communities. The aim of this paper is to observe the peculiarities in the use of anthro-zoomorphism in similar contexts, from the implications in terms of identification to the potential political message of similar products. The essay, after an introduction on the use of animals in video games and a



paragraph of methodology on the choice of cases, focuses on some case studies representative of broader categories, in particular distinguishing between the political/warlike perspective and the micro-community perspective, which are linked in different ways to representations of the territory.

PAROLE CHIAVE: animali; videogiochi; antropomorfismo; micro comunità; famiglia; zoomorfismo

KEY WORDS: animals; video games; anthropomorphism; micro community; family; anthropomorphism; zoomorphism

LE COMUNITÀ VIDEOLUDICHE DEGLI ANIMALI ANTROPOMORFI

La presenza di animali antropomorfi nei videogiochi è piuttosto estesa e differenziata. Talvolta essi sono i protagonisti (come il popolare Sonic the Hedgehog), talvolta le mascotte dell'eroe o eroina di turno, oppure gli abitanti di una qualche comunità, o – ancora – gruppi di avversari da sconfiggere. Tale ricorrenza non costituisce però un particolare elemento di sorpresa. È da ben prima dei videogiochi che i prodotti d'animazione fanno ricorso ad animali antropomorfi, anche per presentare tematiche sociali e culturali (Wells) e, più in generale, l'impiego di animali più o meno antropomorfizzati per riflettere sull'identità umana ha una lunga e articolata tradizione (Baker). Similmente, i libri illustrati per bambini "sono ricchi di messaggi educativi espliciti, che spesso vengono trasmessi, oggi come cent'anni fa, da 'animali saggi' [che] suggeriscono ciò che è giusto o meglio fare nella vita" (Blezza Picherle 311). La diffusione di gruppi e comunità di *furries* (Gerbasì *et al.*) negli ultimi anni ha ulteriormente rafforzato e diffuso le presenze degli animali antropomorfi, attraverso produzioni *fanmade* di vario genere, fra cui diversi videogiochi, come si avrà modo di osservare più sotto.

All'interno di questo contesto generale, in cui i videogiochi mutuano molto dalla lunga e variegata tradizione antecedente, che va dalle favole ai cartoni animati (mutandone talvolta anche lo stile raffigurativo: Suvilay 146-147), si possono tuttavia identificare alcune specificità. Il presente articolo, a tal proposito, intende approcciarsi al tema rapportandolo con la componente spaziale e comunitaria. L'interesse, in tal senso, è focalizzato sulle comunità di animali antropomorfi che presentano una qualche dimensione angusta, limitata, localistica. In questo articolo verrà utilizzato il termine comunità e non società, pur nella consapevolezza che certe rigide distinzioni formulate in passato (Tönnies) faticino a rappresentare nel suo insieme la contemporaneità (Rossi e Boccacini); tuttavia, considerando come questi videogiochi pongano in essere una sequela di necessarie semplificazioni rispetto alla complessità del reale, è possibile optare per una scansione più netta, all'interno della quale



propendere verso un genere di appartenenza basato sulla coesione fra soggetti (anche nei casi in cui quest'ultima venisse poi tradita, essa si mantiene comunque come principio fondativo).

Si noti, peraltro, come queste comunità videoludiche di animali antropomorfi siano miste e variegata, il che va anche ad allontanarle da quelle che sono le effettive comunità animali, definibili come gruppi coesi di individui di una stessa specie che comunicano fra loro (Bonner 72; Cloudsley-Thompson 234), per presentarsi invece in ottica simbolica, come corrispettivi delle comunità umane. Questo accresciuto ricorso al simbolo, soprattutto in relazione con la componente spaziale, potrebbe essere almeno in parte un lascito delle origini dei videogiochi, poiché le originarie limitazioni tecniche rendevano necessario un ricorso massivo a elementi che richiassero simbolicamente a un oggetto, più che rappresentarlo effettivamente. I videogiochi delle origini "utilizzano questa ideografia dell'incompletezza, la simbologia del mito, e anche la logica della leggenda popolare" (Lamoureux 113). Così come "dal lavoro quotidiano nei campi, al gabinetto del chirurgo, l'animale è sempre stato destinato a *sostituire l'uomo*" (Porcarelli 227), anche dal punto di vista simbolico questa sostituzione è avvenuta in vario modo. E se il ricorso agli animali in ottica simbolica per presentare i comportamenti umani ha una tradizione lunghissima e variegata, il raggruppamento videoludico che verrà presentato di seguito ha questa ulteriore caratteristica alle sue spalle, come possibile e ulteriore influenza. Come aggiunta, i personaggi antropomorfi si prestano piuttosto bene per determinate abilità e poteri su cui basare il *gameplay* e un *level design* che possa sfruttarle per l'esplorazione e la differenziazione, come avveniva già in videogiochi come *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* (a tal proposito si veda Bauer).

Una precisazione: la maggior parte dei videogiochi di cui si parlerà nel presente articolo presentano dei protagonisti che sono animali antropomorfizzati, sebbene ci siano anche alcuni casi, come *Night in the Woods*, in cui i protagonisti sono esseri umani zoomorfizzati, in quanto effettive persone che hanno però l'aspetto di animali all'interno della rappresentazione videoludica. Per comodità ci si riferirà sempre al primo caso, quando si parla del campione nel suo insieme, ma si tenga conto del fatto che al suo interno esistono anche casi come quello appena citato.

METODOLOGIA

Considerando il tema trattato, la selezione del campione presenta necessariamente un certo grado di arbitrarietà, derivante da alcuni fattori che non possono essere determinati con oggettività o chiarezza. Uno di questi è il grado di antropomorfismo, che in alcuni casi non è definibile con assoluta precisione e si presta a varie tassonomie. Un altro elemento problematico riguarda le dimensioni delle comunità in cui si collocano i protagonisti. Già risulta difficoltoso trovare un accordo definitorio negli studi sociologici sul tema, considerando le variazioni linguistiche e geografiche nella definizione di cosa caratterizzi una grande o piccola città (sul tema si veda almeno Bell e Jayne). In questi videogiochi spesso non sono nemmeno disponibili quegli elementi che consentirebbero una qualche forma di classificazione, per cui ci si



riferirà alle varie segmentazioni territoriali con i termini impiegati nei singoli videogiochi, ove presenti, o nel modo con cui li si definirebbe nel parlato.

Sono stati comunque definiti alcuni criteri, prima di iniziare la ricerca e la selezione dei videogiochi. In primo luogo sono state considerate tutte le differenti creature antropomorfe, non solo i *furries* propriamente detti, ma anche *avians*, *scabies*, ecc. Si è deciso di includere anche gli insetti, sebbene possano apparire come un qualcosa di differente, considerando per esempio la loro scarsa rappresentatività nella comunità *furry* (Plante *et al.* 51), rispetto agli altri raggruppamenti. La differente visione, all'interno di comunità e gruppi online, degli insetti antropomorfi rispetto ad altre tipologie ibride potrebbe del resto essere una riproposizione, in questo contesto finzionale, di quello che è probabilmente il più radicato "specismo di secondo grado" (Pocar 91), che pone una distinzione fra differenti specie animali e che è in vario modo dibattuto (Gunderman e White). Sono stati invece esclusi i personaggi antropomorfi che non hanno un evidente legame con degli animali, come robot e intelligenze artificiali (per esempio Cortana della serie *Halo*) o alieni (per esempio le Asari della serie *Mass Effect*). Allo stesso modo non sono stati considerati i videogiochi in cui si assume il controllo di animali, come *Tokyo Jungle* o *Deadly Creatures*, e quelli in cui bisogna accudire, fotografare o cacciare (su quest'ultimo gruppo si veda peraltro Molloy 140-144) degli animali reali.

Inoltre, nei videogiochi considerati gli animali antropomorfi devono avere un ruolo narrativamente rilevante: protagonista, antagonista primario, ecc. Questo per evitare di includere un vastissimo e poco pertinente gruppo di videogiochi – soprattutto GDR e *adventure* ambientati in mondi fantasy – dove fra i numerosi avversari che bisogna affrontare ci sono anche esseri antropomorfi (lupi mannari, per esempio). Anche casi del genere, comunque, sono stati valutati volta per volta, perché in alcuni contesti – come determinati videogiochi strategici – una massa di creature antropomorfe può essere un attante collettivo narrativamente rilevante, di cui dunque tener conto. Questa definizione dei ruoli implica, inoltre, che i videogiochi selezionati abbiano una seppur minima componente narrativa esplicita. Si è deciso inoltre di tenere in considerazione anche il territorio, e in particolare i legami che i personaggi sviluppano con determinati spazi in cui sono collocati.

In termini di generi videoludici non è stata effettuata una selezione a priori, perché le modalità con cui vengono definiti sono mutevoli e arbitrarie, etichette di comodo tendenzialmente legate all'uso (la questione è ampia: Arsenault). Gli altri criteri sopra indicati, tuttavia, hanno comunque determinato una predominanza quasi assoluta di alcuni generi (strategici da un lato, *action/adventure* e GDR dall'altro).

Per la ricerca dei videogiochi si è fatto principalmente ricorso a tre pagine web (Curatore di Steam; Tv Tropes; Wiki Fur) che, pur con criteri fra loro discordanti, avevano raccolto un ampio numero di prodotti in cui appaiono animali antropomorfi. Oltre a ciò sono state fatte delle ulteriori ricerche tramite *keywords* su Itch.io, Steam e GOG, essendo l'ambiente PC particolarmente ricco di prodotti indipendenti. Per le console del passato, oltre alle pagine sopra citate (che, a parte quella specifica di Steam, contengono riferimenti a titoli usciti su qualsiasi piattaforma), sono stati anche consultati alcuni testi che presentano al loro interno elenchi di videogiochi (Grussu; Taborelli): sebbene queste ultime ricerche non abbiano prodotto aggiunte



significative sono state ugualmente un utile elemento di controllo. Per ragioni di praticità, invece, è stato escluso il mercato dei videogiochi *mobile*, troppo ampio e mutevole per poter essere incluso nel presente lavoro.

Si segnala che la maggior parte dei videogiochi considerati per questo studio sono prodotti classificabili come indie. Viene qui mantenuta volutamente una certa ambiguità definitoria, per il fatto che la categoria indie è continuamente rinegoziata e rinegoziabile (Ruffino), senza confini netti, spesso identificata da una sorta di aprioristico e innato "spirito indie" (Diver 19) che caratterizzerebbe questi videogiochi. Senza voler, in questa sede, tentare di risolvere l'annoso problema definitorio legato a questa categoria, si può definire in linea di massima tali produzioni come realizzate da piccoli team, privi di accesso a budget milionari e spesso, di conseguenza, lontani dalle logiche delle cosiddette produzioni tripla A. In queste ultime gli animali antropomorfi risultano più che numerosi e noti (si pensi anche solo al già citato Sonic, o a Crash Bandicoot), ma rimangono in molti casi al di fuori delle logiche comunitarie, che invece vengono sviluppate molto più nelle produzioni indipendenti.

DAL REGNO AL VILLAGGIO: CONFLITTUALITÀ INTESTINE E SPETTRI DEL PASSATO

Osservando i videogiochi selezionati, emerge una generale tendenza, secondo la quale le comunità non sembrano più in grado di contenere la singolarità dell'individuo, che si sente in vario modo ingabbiato al suo interno, o perché coinvolto in sfiancanti conflittualità, o perché il suo impulso all'autorealizzazione non trova conferma e sostegno. Tutto ciò soprattutto quando si parla di micro-comunità. In un solo apparente paradosso, è più facile individuare perlomeno delle tracce della "questione dell'essere-in-comune come affetto, o forse la questione dell'affetto come 'luogo' dell'in-comune" (Nancy 11) in videogiochi ove i vari personaggi antropomorfi sono collocati in comunità decisamente più estese, nelle quali ci si aspetterebbe una diluizione del singolo e un conseguente rigetto in misura molto più radicata. Osservando le rappresentazioni delle grandi metropoli videoludiche – almeno quelle popolate da umani – effettivamente la direzione sembrerebbe essere questa: fantasie di potere calate in città che risultano essere equiparabili a prigioni o campi di battaglia (Bailes), totalitarismi distopici che mettono in mostra la "corruttibilità dei sistemi perfetti" (Brocchieri 18), forzature nel proporre modelli di città esclusivamente basati sulla logica urbana statunitense che "indirizza i giocatori verso lo sviluppo di un particolare *ethos* della vita urbana che finisce a sua volta per ridurre le possibilità di un'alternativa" (Collins 225) e diverse altre convergenze fra timori reali e finzionali legati alla sorveglianza e al controllo (Vanolo).

Il quadro complessivo, in presenza di animali antropomorfi, tende a essere piuttosto differente. La metropoli novecentesca compare poco (fra i pochi esempi ci sono *Detective Gallo* e *The Flower Collectors*) e, quando lo fa, riguarda casi piuttosto particolari, come *Blacksad: Under the Skin* (un'operazione crossmediale legata all'omonimo fumetto *noir*) o *Amnesia: A Machine for Pigs* (in cui le creature antropomorfe ricoprono solo il ruolo di nemici, non sono gli effettivi abitanti della



città). Prevalgono, piuttosto scenari fantasy in cui, nei grandi regni o nelle grandi coalizioni, ciascun individuo sembra trovare una propria collocazione in una prospettiva comunitaria. Uno dei casi più esemplari è *Ni No Kuni II: Il destino di un regno*: un gran numero di individui (in larga parte animali antropomorfi) entra progressivamente a far parte del sempre più fiorente regno di re Evan, nel quale può realizzare le proprie aspirazioni e, al contempo, contribuire a uno scopo condiviso, in una visione che ha volutamente accolto. In molti altri casi la questione viene più che altro ignorata, mentre ci si sofferma su più generiche necessità di coesione interna e patti fra comunità contro un nemico comune, secondo uno schema ricorrente in numerosi videogiochi fantasy, basati su una forte contrapposizione liminale fra la logica della città e la logica della *wilderness*, fra l'alleanza di coloro che sono chiamati a riunirsi mettendo da parte le proprie differenze e le orde avversarie (Toniolo). Ecco allora la proposta di collaborazione fra le differenti tribù antropomorfe in *Inherit the Earth: Quest for the Orb*, le varie alleanze fra gruppi di insetti in *Bug Fables: The Everlasting Sapling*, la presenza di un eroe al servizio di tutta la popolazione come in *Cat Quest* e molti altri casi ancora, come *Owlboy* e *Hollow Knight*. Anche quando il contesto non è strettamente fantasy può ripresentarsi la medesima prospettiva ottica oppositiva fra una comunità e un suo esterno, come quando la variegata popolazione di *Beyond Good & Evil* organizza una resistenza contro gli intrighi degli alieni invasori, in un contesto fantascientifico che però racchiude tutti quei "punti fermi del fantasy" elencati da Dal Lago (33-38). Oppure, il finale 'harem' di *Space Paws* è il corrispettivo dello stesso concetto, declinato nel filone dei videogiochi erotici e pornografici.

Già in questo scenario di politiche territoriali fantasy, tuttavia, più la spazialità si fa angusta e più la conflittualità aumenta, col senso stesso della comunità di appartenenza che va a sfaldarsi. Si possono citare diversi esempi, tutti accomunati da una conflittualità che nasce per una competizione legata all'accaparramento di una risorsa limitata: i clan di *Armello* che aspirano a prendere il posto dell'attuale sovrano, corrotto da una forza oscura; le fazioni che in *Root* si affrontano per il controllo del grande bosco; la guerra civile di *Tooth and Tail* legata alla scarsità di cibo e al cannibalismo. Non si tratta semplicemente di riproposizioni dell'agone politico contemporaneo attraverso il ricorso agli animali (per quanto siano presenti anche casi di questo genere, come *Political Animals*, *Democratic Socialism Simulator* e *Orwell's Animal Farm*): il duplice fattore di distanziamento – il contesto fantasy e gli animali antropomorfi – vanno piuttosto a porre il focus sulla spazialità e la finitezza.

La comunità si sfalda nel momento in cui viene meno una minaccia esterna che possa più o meno forzatamente unificarla, insomma, e riemergono nuove problematiche, localistiche, che erano rimaste sopite. Superati regicidi, guerre e cannibalismo, ciò che rimane nelle micro-comunità pacificate – avvicinando quindi lo sguardo su realtà molto più ristrette: non più il piccolo regno, ma il piccolo paese, il villaggio – è la solitudine individuale, l'estraneità nel proprio vicinato e persino nel proprio nucleo familiare. Quel che emerge è allora il prototipo di un individuo che appare "libero da interferenze ma anche da aiuti esterni, e dunque privato del capitale sociale indispensabile per operare efficacemente e per esercitare in modo realmente coerente quel diritto all'autoaffermazione per il quale tanto duramente aveva combattuto" (Bauman 46).



Il caso di *Night in the Woods* è uno dei più significativi. La protagonista, Mae Borowski, torna nel paesello natio di Possum Springs dopo aver abbandonato il college e si trova immersa in una piccola comunità di provincia di cui non fa più parte, in cui fatica anche a rientrare in contatto coi suoi amici di un tempo, i quali a differenza sua non hanno potuto lasciare Possum Springs e sono già immersi nel mondo del lavoro e nelle responsabilità. Il videogioco affronta un'ampia casistica di tematiche "such as mental illness, child abuse, and death, as well as sociopolitical issues surrounding the economic downfall of small American towns like Possum Springs, and the cultural stereotypes that different characters are confronted with in this setting" (Trattner 131-132) e spinge il videogiocatore a confrontarsi su una serie di interrogativi etici, riguardanti personaggi che non sono presentati né come buoni né come cattivi (Caravella). Sono insomma presenti diversi punti di svolta nella trama di *Night in the Woods*, che in parte lo avvicinano ad altri gruppi di videogiochi che si occupano di psicosi post-traumatica (Genovesi), riflessioni sulla fede e molto altro. In questa sede ciò che però interessa è la prima parte del gioco, costellata per lungo tempo di eventi in apparenza insignificanti, attraverso i quali ci si sofferma quasi interamente sul rapporto fra Mae e gli abitanti di Possum Springs.

Ciò che emerge è un contesto solo superficialmente ospitale, dove anche la solidarietà assume i tratti dell'obbligo, come quando Beatrice "Bea" Santello – l'amica di un tempo della protagonista – riaccompagna Mae a casa, dopo che quest'ultima si è ubriacata, dicendole però al contempo quanto la detesti. Anche la costruzione spaziale di Possum Springs segue questo schema: il videogioco offre la promessa di uno spazio liberamente esplorabile, 'accogliente' in tal senso, ma l'esplorazione si rivela presto ininfluenza, così come le meccaniche da *platform game* (come il salto sui tralicci) vengono effettivamente utilizzate solo in poche occasioni. Le passeggiate di Mae, salti compresi, si svolgono sempre sotto l'occhio vigile e giudicante degli abitanti della cittadina, per i quali la ragazza appare perlomeno come una perdigiorno. In tal senso la limitazione nell'*agency* in ottica esplorativa, con potenzialità teoricamente aperte ma in sostanza inutili, è una scelta sensata per incrementare la sensazione opprimente delle prime ore di gioco trascorse a Possum Springs, che si legano a una più generale *agency* ridotta, con l'impossibilità da parte di Mae di porre in atto diversi cambiamenti (anche a causa, come si scopre proseguendo nel gioco, del precario stato di salute mentale della ragazza).

Il legame fra determinati eventi passati e la comunità è un tema ricorrente, che va di volta in volta a declinarsi con alcune specificità all'interno di questi videogiochi. Possono essere misteri e problemi irrisolti legati a un passato scolastico (come in *匿名信: 失心者 / Stayer*) oppure il ritorno nella cittadina di persone che l'avevano abbandonata da tempo, magari in seguito a un tragico evento (come in *Beyond the Harbor*). A proposito di quest'ultimo, bisogna peraltro sottolineare come occorrerebbe un approfondimento specifico e ulteriore sul vasto mondo delle *visual novels* e dei *dating sims* omoerotici ed eterosessuali a tema *furry*, trattandosi di un segmento videoludico rilevante ma non immediatamente inquadrabile. Esso infatti si sviluppa per larga parte al di fuori dei canali distributivi ufficiali e presenta al suo interno anche diversi prodotti incompiuti o afflitti da numerosi bug, per cui risulta difficoltosa una mappatura completa delle tematiche legate a questi prodotti. Ci sono infatti diversi



altri videogiochi di questo genere che presentano tanto il tema delle microcomunità quanto quello del peso di un passato che riemerge, come *Minotaur Hotel*, *Killigan's Treasure*, *Extracurricular Activities* o *Dinosaur Shakespeare: To Date or Not To Date?*.

Nemmeno il gioioso *Animal Crossing: New Horizons*, in più occasioni lodato per aver saputo costituire un luogo di incontro digitale durante il 2020 ed essere in generale un terreno di socializzazione (Zhu, Coyle), è esente dalla presenza di un'ombra sulla sua comunità idilliaca, determinata questa volta dalle possibili azioni del giocatore stesso. Come ha spiegato Dia Lacina, questo videogioco pone involontariamente un fardello sulle spalle del giocatore, derivante dalla possibilità di plasmare tutto ciò che lo circonda, terreno compreso, come più gli aggrada. Il gioco, attraverso questi inserimenti, potrebbe portare a un approccio colonialistico simile a quello che alcuni identificano nei videogiochi *sandbox*, nei quali il mondo di gioco non sembra avere una storia e un passato, prima dell'arrivo del protagonista, proprio come l'isola su cui naufraga Robinson Crusoe è uno spazio di pura possibilità (Dooghan). L'impatto di tale libertà di azione ricade sui vari animali antropomorfi che costituiscono la popolazione locale e i concittadini del protagonista: sono reperibili online numerose discussioni e contenuti memetici di vario genere riguardanti gli atti di bullismo subiti dagli abitanti più brutti o meno apprezzati. L'originario *Animal Crossing* del 2001 aveva un approccio differente, perché al suo interno il giocatore si inseriva, col suo avatar, in una comunità già strutturata e nella quale la sua *agency* era decisamente meno estesa. Era un videogioco molto più incentrato sulle relazioni con la microcomunità locale (composta da una dozzina circa di animali antropomorfi) che su controllo e obiettivi espliciti (Lacina). Il rapporto col territorio si spezza per i poteri sovranaturali forniti da una agentività estremamente potente, da *god game*, e di conseguenza si apre la facile tentazione di guastare anche i rapporti con la comunità. Ciò non significa che sia l'esito obbligatorio di una partita, tutt'altro (resta in larga parte un videogioco basato su gentilezza, buon vicinato e doni: Isbister 113-116), ma tale possibilità è aperta e percorribile.

RIFONDARE IL SENSO DI COMUNITÀ: PARENTESI ESPERIENZIALI E RITORNO ALLA FAMIGLIA

Pur nella diffusione di un senso di sconforto nei confronti delle microcomunità di appartenenza, gli animali antropomorfi protagonisti di questi videogiochi finiscono quasi sempre per porre poi in atto anche una *pars construens*, un tentativo di superare un passato che pur si mantiene angoscioso e pervicacemente destinato ad aleggiare sul tempo presente. Questo tentativo di rifondazione del senso comunitario avviene peraltro in ottica laica, sebbene non manchino talvolta degli interrogativi riguardanti la sfera del divino e del sacro, come in *Night in the Woods*. Non si tratta, insomma, di stabilire un ritorno al passato, nel quale superare effettivamente quella ferita remota che va a emergere in diverse storie di questo genere, così come non si tratta di ripristinare una *communitas* cristianamente intesa. Quel che i personaggi possono di volta in volta fare, semmai, è ristabilire un nuovo equilibrio comunitario all'interno di nuovi parametri, in cui il passato non potrà essere sovrascritto o cancellato, ma non



sarà più nemmeno l'intrinseco peccato originario che corrode ogni rapporto all'interno della comunità.

Il citato *Night in the Woods* già mette in campo un simile cambiamento, almeno nella cerchia degli amici di Mae. Nell'ostilità locale, la ragazza ha se non altro modo di rifondare un rapporto con una più ristretta e specifica comunità, quella dei suoi amici di un tempo. Similmente, seppur in un contesto non proprio sovrapponibile, le varie *visual novels* citate finiscono per porre in atto una rinegoziazione della comunità (scolastica, sportiva, cittadina...) in base agli interessi amorosi che si dipanano e che non sempre consentono un finale "harem" che accontenti tutti quanti onnicomprensivamente; anche in situazioni del genere, però, viene lasciato alle spalle il passato e si mira verso la ricerca di nuovi equilibri.

Queste situazioni possono essere – anzi, spesso lo sono – temporanee, frutto di ristrutturazioni momentanee di una comunità che finisce per esistere solo in un determinato cronotopo. Il caso di *A Short Hike* è forse fra i più evidenti. Claire, la protagonista, si trova a trascorrere un certo periodo di tempo in un parco naturale su un'isola, dove sua zia lavora come ranger. Claire è in attesa di una telefonata importante, ma non c'è campo in tutta l'isola, a eccezione della vetta, che diviene l'obiettivo della protagonista. Il rimando al mondo esterno – la telefonata – è posto all'inizio dell'avventura, ma fino alla fine esso rimane nell'ombra, come semplice espediente per spingere Claire a esplorare l'isola; solo nel finale si ritornerà sul tema, scoprendo che la telefonata giunge da sua madre, la quale ha superato un difficile intervento chirurgico. L'esperienza sull'isola conduce Claire, a quanto sembra trasparire dal finale, a poter tornare poi dalla sua famiglia con una prospettiva differente, illuminata e arricchita dagli eventi che hanno caratterizzato la sua 'breve escursione'. Durante questo periodo, Claire è entrata a far parte di una comunità fluida, temporanea, costituita dalle altre persone presenti sull'isola, per la maggior parte villeggianti e turisti. Una comunità che esiste per un breve periodo di tempo, in uno spazio ristretto (e isolato, essendo circondato dal mare e senza campo) ma che si fa almeno temporaneamente luogo abitabile, molto più delle tante cittadine e paesi che si offrono con le loro dimore. Ciò che *A Short Hike* suggerisce nel finale è che questa esperienza possa lasciare qualcosa in Claire, nel momento in cui lei tornerà a un'altra comunità, più stabile e abitudinaria, legata alla quotidianità e non alle parentesi vacanziera, che è quella della sua famiglia.

Emerge – qui e negli altri casi presi in considerazione – un tentativo di risposta all'isolamento individualistico, sebbene non ci sia interesse in un recupero aprioristico di forme familiari e comunitarie 'tradizionali'. Esse vengono prima vagliate, sperimentate, magari in un'ottica oppositiva, nelle quali sono contrapposte ad altre esperienze che si è avuto modo di vivere, dal punto di vista dei legami. Il nucleo familiare, insomma, non scompare, anche se in molti casi si ripropone in forme inedite e inaspettate. È la microcomunità che più di tutte racchiude i fardelli del passato, accresciuti da silenzi e incomunicabilità più o meno drammatiche, ma è anche il punto dal quale molte persone decidono di ripartire. Possono essere in parte corrispettivi videoludici delle saghe familiari (Baldini) o del *family novel* (Canzaniello), ma con legami decisamente più flebili e frammentari con specifici contesti realistici, che vengono alla luce solo in alcuni casi.



Ci sono diversi altri casi citabili. Talvolta si ha un riavvicinamento alla propria famiglia, come in *Giraffe and Annika*, in cui la giovane protagonista e altri personaggi appaiono trasfigurati in degli animali antropomorfi. Oppure si genera invece una comunità temporanea, fondata su altri legami, come quella che viene a formarsi sulla barca di *Spiritfarer*. Sono identificabili anche alcuni videogiochi su licenza inseribili in quest'ottica, come *Hamtaro: Cuore Batticuore*.

Ulteriori percorsi sono decisamente meno canonici, come la storia del polpo antropomorfo protagonista dell'embrionale *Octodad* e del successivo e più articolato *Octodad: Dadliest Catch*. Anche in questi casi, alle prese con un polpo che deve farsi passare per un essere umano – e, precisamente, per uno stereotipico padre di famiglia medioborghese – il giocatore si trova comunque in presenza di una storia basata sui legami familiari, da preservare, più che da ricostruire. Non è certo questo il fulcro dell'esperienza videoludica, incentrata qui sulla fisicità del personaggio, che con le sue movenze innaturali rischia di fare danni a ogni suo movimento, eppure il tema è comunque presente, con la sua famiglia che lo accetta anche in seguito alla scoperta della sua vera identità. Le avventure di *Octodad* sono un caso marginale, ci si allontana dal centro del campione, così come si collocano in questa posizione liminale altri videogiochi, fra cui *The Asylum (Psychiatric Clinic for Abused Cuddly Toys)* – nel quale bisogna aiutare dei giocattoli antropomorfi, ospitati in una clinica, a superare i traumi del loro passato – e diverse avventure erotiche. Non è comunque superfluo il fatto che, anche in simili esempi, siano rintracciabili, seppur blandamente, i temi sopra indicati.

La riflessione finale, allora, a fronte dell'insieme che è emerso dai vari tasselli, riguarda la finalità dell'antropomorfismo di questi animali. Gli spunti e i bisogni dietro a determinati personaggi sono ovviamente molteplici. Il porcospino Sonic (peraltro escluso dalla casistica qui trattata) venne creato da SEGA per essere *cool* e veloce, in contrasto col più lento e panciuto idraulico Mario di Nintendo. Dietro ai personaggi delle varie *visual novels* con *furry* o *monster girls* c'è il desiderio di seguire storie sentimentali e avventure erotiche legate agli interessi di determinati fandom. In altri casi, tuttavia, sembra delinearci almeno in filigrana una questione di dicibilità. Il fatto cioè che certe tematiche possano apparire difficilmente inseribili, se non nemmeno dicibili, nominabili, all'interno dei videogiochi, ove essi vadano a soffermarsi su personaggi umani, con i loro drammi assolutamente umani, come quelli derivanti dai rapporti familiari e comunitari che devono essere rinegoziati e riformulati. L'animale antropomorfo risulterebbe allora, ancora una volta, un sostituto dell'umano, come nei casi citati all'inizio del presente articolo. Un sostituto che consente di allontanare un poco lo sguardo dalla storia rappresentata, spostarne il punto di vista quel tanto che basta per dargli una maggior percezione di accettabilità, grazie all'impressione che si stia seguendo una storia simbolica, che *parla di* individui e comunità senza *essere* davvero il vissuto di quella comunità. Si tratta ovviamente di una semplificazione, il medium videoludico è ormai talmente vasto e internamente differenziato da contenere al suo interno un ampio numero di videogiochi che contrastano con tale visione e che hanno introdotto un gran numero di tematiche che sarebbero apparse poco appropriate per un videogioco (come il cancro e la morte di un bambino per malattia in *That Dragon, Cancer*), nella sua originaria visione di puro svago ed escapismo. Nonostante ciò, rimangono tuttavia diversi elementi fanciullesco-



adolescenziali nel medium, declinabili sia in termini positivi (la meraviglia del bambino) sia negativi (l'infantilismo). E così come ai bambini vengono proposti animali saggi che esprimano la morale degli adulti, forse anche il videogioco sta giovando dei suoi animali, forse non sempre così saggi ma decisamente vicini al sentire umano.

BIBLIOGRAFIA

- Animal Crossing*. GameCube, Nintendo, 2001.
Animal Crossing: New Horizons. Nintendo Switch, Nintendo, 2020.
Amnesia: A Machine for Pigs. Steam, Frictional Games, 2013.
Armello. Steam, League of Geeks, 2015.
Arsenault, Dominic. "Video Game Genre, Evolution and Innovation." *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 3, no. 2, 2009, pp. 149-176.
A Short Hike. Steam, adamgryu, 2019.
Bailes, Jon. *Ideology and the Virtual City. Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism*. Zero Books, 2019.
Baldini, Alessio. "Finzioni che legano: la saga familiare come genere interartistico e intermediale." *"Non poteva staccarsene senza lacerarsi". Per una genealogia del romanzo familiare italiano*, a cura di Filippo Gobbo, et al., Pisa University Press, 2020, pp. 265-292.
Baker, Steve. *Picturing the Beast: Animals, Identity, and Representation*. University of Illinois Press, 2001.
Bauer, Adrian. "Pacing." *A Profound Waste of Time*, vol. 1, 2018, pp. 22-29.
Bauman, Zygmunt. *Retrotopia*, trad. it. M. Cupellaro. Laterza, 2017.
Bell, David, e Mark Jayne. "Conceptualizing small cities." *Small cities. Urban experience beyond the metropolis*, a cura di David Bell e Mark Jayne, Routledge, 2006, pp. 1-18.
Beyond Good & Evil. GameCube, Ubisoft, 2003.
Beyond the Harbor. Itch.io, Harmonious, 2020.
Blacksad: Under the Skin. Steam, Microids, 2019.
Blezza Picherle, Silvia. "Tra rimpianti, perplessità e speranze." *Raccontare ancora. La scrittura e l'editoria per ragazzi*, a cura di Silvia Blezza Picherle, Vita&Pensiero, 2007, pp. 295-315.
Bonner, John Tyler. *The Evolution of Culture in Animals*. Princeton University Press, 1980.
Brocchieri, Stefano. "Half-Life 2. La corrottevolezza dei sistemi perfetti." *Virtual geographic. Viaggi nei mondi dei videogiochi*, a cura di Ivan Fulco, Costa&Nolan, 2006, pp. 18-25.
Bug Fables: The Everlasting Sapling, Steam, DANGEN Entertainment, 2019.
Canzaniello, Emanuele. "Il romanzo familiare. Tassonomia e new realism." *Enthymema*, vol. 20, 2017, pp. 88-111.
Caravella, Elizabeth. "Procedural Ethics and a *Night in the Woods*." *The Ethics of Playing, Researching, and Teaching Games in the Writing Classroom*, a cura di Richard Colby, Matthew S.S. Johnson e Rebekah Shultz Colby, Springer, 2021, pp. 97-113.



- Cat Quest*, Steam, PQube Limited, 2017.
- Cloudsley-Thompson, John L. *La zanna e l'artiglio. Strategie difensive nel mondo animale*, trad. it. M.T. Pilla. Bollati Boringhieri, 2017.
- Collins, Samuel Gerald. "Su e giù per le città invisibili. *SimCity* e la co-produzione della distopia urbana." *SimCity. Mappando le città virtuali*, a cura di Matteo Bittanti, Unicopli, 2004, pp. 211-228.
- Coyle, Natalie. *The Psychology of Animal Crossing*, <http://platinumparagon.info/psychology-of-animal-crossing/>. Consultato il 03 feb. 2021.
- Curatore di Steam. *Anthro / Furry Tag*, <https://store.steampowered.com/curator/24223269-Anthro-Furry-Tag/>. Consultato il 03 feb. 2021.
- Dal Lago, Alessandro. *Eroi e mostri. Il fantasy come macchina mitologica*. Il Mulino, 2017.
- Deadly Creatures*. Nintendo Wii, THQ, 2009.
- Democratic Socialism Simulator*. Browser, La Molleindustria, 2020.
- Detective Gallo*. Steam, Adventure Productions, 2018.
- Dinosaur Shakespeare: To Date or Not To Date?*. Steam, Stegalosaurus Game Development, 2020.
- Diver, Mike. *Indie Games. The Complete Introduction to Indie Gaming*. LOM Art, 2016.
- Doohan, Daniel. "Digital Conquerors: *Minecraft* and the Apologetics of Neoliberalism." *Games and Culture*, vol. 14, no. 1, 2019, pp. 67-86.
- Extracurricular Activities*, Itch.io, DyneWulf, 2017.
- Genovesi, Matteo. "Traumi videoludici: la ricerca della stabilità emotiva in 'Hellblade: Senua's Sacrifice' e 'The Town of Light'." *H-ermes. Journal of communication*, vol. 17, 2020, pp. 295-310.
- Gerbasi, Kathleen, et al. "Furries from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism)." *Society and Animals*, vol. 16, no. 3, 2008, pp. 197-222.
- Giraffe and Annika*, Nintendo Switch, NIS America, 2020
- Grussu, Alessandro. *Spectrumpedia*. UniversItalia, 2012.
- Gunderman, Hannah, e Richard White. "Critical posthumanism for all: a call to reject insect speciesism." *International Journal of Sociology and Social Policy*, vol. 41, no. 3/4, 2020, pp. 1-17.
- Hamtaro: Cuore Batticuore*. Game Boy Advance, Nintendo, 2002.
- Hollow Knight*. Steam, Team Cherry, 2017.
- Inherit the Earth: Quest for the Orb*. DOS, New World Computing, 1994.
- Isbister, Katherine. *How Games Move Us. Emotion by Design*. MIT Press, 2017.
- Killigan's Treasure*, Itch.io, Eddio, 2018.
- Lacina, Dia, *New Horizons Looks Pretty, But I Just Want My Old Animal Crossing Back*, <https://www.pastemagazine.com/games/animal-crossing-new-horizons-/animal-crossing-original-was-better/>. Consultato il 03 feb. 2021.
- Lamoureux, Mark. "8-bit primitive: omaggio all'Atari 2006." *Gamers. Storie di passione per i videogiochi*, a cura di Shanna Compton, Mondadori, 2006, pp. 111-129.
- Minotaur Hotel*, Itch.io, Minoh Workshop, 2019.
- Molloy, Claire. *Popular Media and Animals*. Palgrave MacMillan, 2011.



- Nancy, Jean-Luc. *La comunità inoperosa*, traduzione italiana di Antonella Moscati. Cronopio, 1995.
- Night in the Woods*. Steam, Finji, 2017.
- Ni No Kuni II: Il destino di un regno*. PlayStation 4, Bandai Namco, 2018.
- Octodad*. PC, John Murphy, 2011.
- Octodad: Dadliest Catch*. Steam, Young Horses, 2014.
- Orwell's Animal Farm*, Steam, The Dairymen, 2020.
- Owlboy*, Steam, D-Pad Studio, 2016.
- Pocar, Valerio. "Specismi tra morale e politica." *Emotività Animali: Ricerche e discipline a confronto*, a cura di Matteo Andreozzi et al., LED Edizioni, 2014, pp. 89-93.
- Political Animals*, Steam, Positech Games, 2016.
- Plante, Courtney N., et al. *Fur Science! A Summary of Five Years of Research from the International Anthropomorphic Research Project*. FurScience, 2016.
- Porcarelli, Franco. *Fantaenciclopedia. Il fantastico in letteratura. Volume primo A-L*. manifestolibri, 2018.
- Rossi, Giovanna, e Lucia Boccacin. "Generare comunità nella società postmoderna: il ruolo della mediazione." *Rigenerare i legami: la mediazione nelle relazioni familiari e comunitarie*, a cura di Eugenia Scabini e Giovanna Rossi, Vita&Pensiero, 2003, pp. 57-70.
- Root*, Steam, Dire Wolf, 2020.
- Ruffino, Paolo, a cura di. *Independent Videogames. Cultures, Networks, Techniques and Politics*. Routledge, 2021.
- Space Paws*, Itch.io, Taifun Riders, 2020.
- Spiritfarer*, Steam, Thunder Lotus Games, 2020.
- Suvilay, Bounthavy. *Indie Games. Histoire, artwork, sound design des jeux video indépendants*. Bragelonne, 2018.
- Taborelli, Luca. *Videogiochi giapponesi, esoterici & indie: Gekigemu Hon volume 2*. Independently published, 2020.
- That Dragon, Cancer*, Steam, Numinous Game, 2016.
- The Asylum (Psychiatric Clinic for Abused Cuddly Toys)*, Flash, Martin Kittsteiner, 2004.
- The Flower Collectors*, Steam, Mi'pu'mi Games GmbH, 2020.
- Tokyo Jungle*, PlayStation 3, Sony Computer Entertainment, 2012.
- Tooth and Tail*, Steam, Pocketwatch Games, 2017.
- Toniolo, Francesco. "Muoversi tra città e wilderness. Il confine nei videogiochi di ruolo fantasy." *Confini/Borders*, a cura di Ornella Castiglione, Aracne, 2020, pp. 265-282.
- Tönnies, Ferdinand. *Gemeinschaft und Gesellschaft*. Verlag di Fues, 1887.
- Trattner, Kathrin. "Night in the Woods. A Review." *Gamevironments*, vol. 6, 2017, pp. 130-137.
- Tv Tropes. *Furry Confusion / Video Games*, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/FurryConfusion/VideoGames>. Consultato il 03 feb. 2021.
- Vanolo, Alberto. "Città e tecnologia fra *Watch_Dogs* e smart city: una possibile convergenza tra studi urbani e culture videoludiche." *Oltre il gioco. Critica della ludicizzazione urbana*, a cura di Matteo Bittanti ed Emanuela Zilio, Unicopli, 2016, pp. 51-63.



Wells, Paul. *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture*. Rutgers University Press, 2009.

Wiki Fur. *Category: Video games*, https://en.wikifur.com/wiki/Category:Video_games. Consultato il 03 feb. 2021.

Wonder Boy III: The Dragon's Trap, Master System, SEGA, 1989.

Zhu, Lin. "The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons." *Human Behavior and Emerging Technologies*, <https://doi.org/10.1002/hbe2.221>.

匿名信 : 失心者 / *Stayer*, Steam, 元气工作室, 2020.

Francesco Toniolo è docente a contratto di "Forme e generi del cinema e dell'audiovisivo" presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, dove ha conseguito il dottorato, e di "Game Culture" presso la Nuova Accademia di Belle Arti (NABA) di Milano. Si interessa di videogiochi e game studies, comunità online, YouTube e intersezioni tra differenti forme di narrazione nei media.

<https://orcid.org/0000-0001-9763-965X>

Francesco.Toniolo@unicatt.it