

Satira politica tramite videogioco. Considerazioni semiotiche sull'uso persuasivo di sistemi algoritmici¹

Gabriele Ferri

Oiligarchy (Molleindustria 2008) non è solo un gioco elettronico di simulazione e *management* economico ma è anche un artefatto che indirizza i propri giocatori verso determinate aspettative e pratiche di fruizione. Queste ultime non sono casuali né dedicate esclusivamente all'intrattenimento ma si inseriscono in un discorso politico – declinato attraverso pratiche videoludiche – di satira e critica nei confronti dell'industria petrolifera.

1. Videogiochi, politica e semiotica?

Da un lato, le specificità del discorso politico sono l'enfasi sul far-fare, il discutere e stabilire delle norme, il persuadere o dissuadere dal credere qualcosa, la messa in scena di differenze più o meno artificiali e la creazione di un senso d'appartenenza e coesione. Dall'altro i tratti distintivi dei sistemi elettronici interattivi sono l'essere governati da insiemi di regole algoritmiche (*software*) di complessità variabile (Cormen 2001) e la capacità di reagire autonomamente alle azioni dell'utente senza richiedere l'intervento di altri soggetti umani. A prima vista i due campi sembrano impermeabili l'uno all'altro: il primo dominato da un'organizzazione intersoggettiva tra soggetti singoli o multipli ma comunque *umani*; il secondo dominato da macchine, da *non-umani*, troppo automatico, informatizzato e forse addirittura troppo poco serio.

Si mostrerà, al contrario, come certi oggetti tecnologici, digitali, interattivi e ludici – videogiochi, in altre parole – possano entrare nel campo del discorso politico per produrre effetti di senso che non siano faceti. Si tratta, per ora, di un'interessante minoranza che sembra però destinata a moltiplicarsi. Per non perdere la sua presa sul reale, la semiotica deve già da ora misurarsi con questi videogiochi politici e cercare efficaci strumenti d'analisi. In queste pagine se ne proporranno alcuni basati su una dialettica tra procedure, algoritmi e habit, tendenze.

È possibile ritrovare sistemi computerizzati interattivi come attori non-umani in un'ampia gamma di pratiche: da transazioni commerciali automatiche (sportelli bancomat, biglietterie informatizzate) a attività di diagnostica e *troubleshooting* (sistemi esperti di *help-on-line*) a installazioni di video-arte interattiva (ad esempio il progetto Tangible Comics²), fino a pratiche ludiche in cui un soggetto compete contro simulacri di avversari messi in scena dall'insieme di macchina e algoritmo. Le molte declina-

¹ Comunicazione presentata al XXXVII congresso dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici, "Politica 2.0. Memoria, etica e nuove forme della comunicazione politica", Bologna, 23-25 ottobre 2009.

² (Samanci, Chen, Mazalek 2007).



zioni del discorso politico possono incrociarsi con i media digitali in diverse circostanze. Tra gli esempi possibili si può ricordare la pratica politica-informatica del *netstrike* (Jordan e Taylor 2004) come una ri-mediazione (Bolter 2000) della manifestazione popolare di piazza, oppure l'uso di tecnologie informatiche per la diffusione anonima di informazione alternativa e, infine, opere d'arte e *happening* online a tema politico (Flanagan 2007)³.

In aggiunta agli esempi abbozzati fino a questo punto, si possono infine rintracciare interazioni tra software informatico e discorso politico in alcuni tipi di videogiochi. Questa sovrapposizione tra pratica videoludica e elementi derivanti dalla sfera discorsiva politica può essere bilanciata in modi diversi. In alcuni casi può prevalere lo scopo pragmatico di intrattenimento – come accade, ad esempio, nei videogiochi di simulazione politica, economica e militare *Balance of Power* (Crawford 1985), *Crisis in the Kremlin* (Spectrum Holobyte 1991), *Commander in Chief* (Eversim 2008) o *Democracy* (Positech Games 2005). In altri casi, più problematici e interessanti, possono prevalere finalità di persuasione, critica o satira: il videogioco *Oiligarchy* (Molleindustria 2008), sovversione dei canoni dell'*advergaming* in chiave di satira politica, costituirà il caso di studio di questo paper.

1.1 Advergame e satirical game

Gli *advergame* (*advertising game*) sono, di norma, tentativi di trasporre dei messaggi persuasivi pubblicitari in forma di gioco. Il grado di complessità e raffinatezza del design è, per questo genere di prodotti, molto variabile. Numerosi *advergame* sono basati su semplici operazioni di inserimento di elementi figurativi provenienti dal brand dell'azienda da pubblicizzare in meccaniche di gioco famose – talvolta con risultati dubbi. Ad esempio, *Viva Cruiser* (Pfizer 2008) era un gioco pubblicitario prodotto dalla casa farmaceutica Pfizer per promuovere il suo farmaco Viagra: il protagonista dell'*advergame* doveva pilotare una motocicletta evitando degli ostacoli e cercando di raccogliere degli oggetti preziosi, tra cui alcune compresse del medicinale⁴. Tra gli esempi di *advergame* che, invece, fanno uso di scelte di design meno riduttive si può menzionare la serie di giochi *King Games* (Blitz Games 2006) per la catena di fast-food Burger King, inseriti in un efficace meccanismo di *bundling* e di serialità.

Meccanismi analoghi sono stati sfruttati per creare *advergame* politici. Ad esempio, in *Tax Invaders* (Republican National Committee 2004) è stato adottato lo schema classico di *Space Invaders* (Taito 1978), sostituendo gli alieni con dei fogli di carta rappresentanti le nuove tasse proposte da John Kerry nella campagna presidenziale americana del 2004 e la navicella spaziale protagonista con la testa di George W. Bush⁵. Operazioni di questo genere rimangono, nella gran parte dei casi, delle sostituzioni semplicistiche che non occupano posizioni centrali nelle campagne di comunicazione e auto-rappresentazione di un soggetto politico.

I *satirical game* (talvolta chiamati anche *newsgame*, ma questa terminologia è ancora fluida e in discussione) sono simili agli *advergame*, dai quali spesso mutuano il meccanismo di sostituzione di elementi figurativi da giochi famosi, ma invece che avere fini persuasivi tentano di ri-mediare le vignette satiriche pubblicate sui *tabloid* o gli *sketch* comici più basilari presenti in alcuni programmi televisivi. Si tratta quindi di sistemi dotati spesso di un grado di interattività molto limitato, di norma ridotto ad un'unica azione possibile da compiere per mettere in moto una scena precostituita. Come esempi della semplicità tipica di molti *satirical game* si possono ricordare *Bailout Bandit* (CZ Studios 2009), che mette in scena un grattacielo da cui i dirigenti di una grande *corporation* statunitense si lanciano con dei paracaduti dorati – metafora degli aiuti statali – e devono essere catturati prima che possano fuggire, oppure *Kung Fu Election Game* (Starvingeyes Advergaming 2008), in cui i candidati alle elezioni presidenziali americane del 2008 si sfidano in un torneo di arti marziali.

³ Si veda per esempio anche il *locative game* *You Are Not Here* (Duc et al. 2006-2009).

⁴ Per questo motivo, il videogioco *Viva Cruiser* è stato rimosso dal sito web della Pfizer dopo numerose proteste – tra cui un richiamo da parte della Food & Drugs Administration agency statunitense.

⁵ Bogost (2007 pp. 103-109), d'altro canto, nota come – al di là del production value molto basso – questo gioco metta in scena un'interessante costruzione metaforica.



1.2 “Molleindustria – Radical Games Against the Dictatorship of Entertainment”

Molleindustria è un collettivo, principalmente italiano, specializzato nella produzione di opere di critica e satira politica, sociale ed economica attraverso l'uso di forme videoludiche. Al contrario di numerosi altri prodotti simili, i giochi curati da Molleindustria coniugano un *game-design* non banale con temi e finalità pragmatiche pertinenti al discorso politico – commento, controinformazione, satira. Una delle cifre stilistiche che ricorrono nei giochi di simulazione sociopolitica sviluppati da Molleindustria è l'affidare all'utente il controllo del soggetto criticato. In particolare, *Oiligarchy* (Molleindustria 2008) è un commento politico in forma ludica sull'industria dell'estrazione petrolifera, una critica delle possibili conseguenze di alcune pratiche economiche. Distaccandosi dalle ipersemplicizzazioni di altri *advergame* e *satirical game*, giochi di questo tipo potrebbero rappresentare un passo avanti verso una maggiore maturità del medium videoludico.

2. Algoritmi, procedure, habit, tendenze

“[Humans] flow from street to street, at a particular speed and in a particular direction. Walk the block, wait for the signal, cross at the light. Over and over. So orderly. All day I can watch them and know with a great deal of certainty what they'll do at any given moment. But they're not orderly, are they? Up close. Any individual. Who knows what they're gonna do? Any one of them might dash across the street at the wrong time and get hit by a car. When you get up close, we never follow the rules. You give a computer a series of rules, and it will follow them till those rules are superseded by other rules. Or that computer simply wears down and quits. Computers are obedient to a fault. Do you know what's extremely rare in the world of computers? Finding one that will cross against the light.”
 (“Terminator: the Sarah Connor Chronicles”, Warner Bros Television, 2009, Season 2, Episode 1)
 Catherine Weaver (Shirley Manson) esemplifica alcune differenze tra algoritmo e habit.

Un algoritmo è un insieme ordinato di istruzioni fornite ad un soggetto qualunque che lo conducono nell'esecuzione di un compito preciso (Cormen 2001, Dennett 1995). L'esecutore può essere un soggetto umano che agisce meccanicamente senza mai deviare dalle indicazioni ricevute (Alan Turing, nei suoi primi esperimenti sulle macchine algoritmiche, utilizzava il termine “computer” in questa accezione) oppure un meccanismo non-umano opportunamente programmato. L'euristicità del concetto di algoritmo deriva dalla sua ampia implementabilità – da sistemi neurali a oggetti meccanici a sistemi elettronici. Ogni apparato informatico – personal computer, *consolle* videoludiche, telefoni cellulari, sportelli bancomat, biglietterie automatiche – opera eseguendo diversi strati di programmazioni algoritmiche. Si va da quelle di bassissimo livello implementate direttamente nell'hardware, crescendo via via di complessità logica verso i componenti fondamentali del sistema operativo, i sottosistemi che regolano gli scambi di input/output di dati fino alle interfacce grafiche e i software aggiuntivi che un utente, se lo desidera, può far eseguire al computer⁶. Ovviamente ciascun tipo di sistema informatico è differente – un telefono cellulare è tecnicamente diverso da uno sportello bancomat – ma esistono due punti comuni a tutti. I sistemi computerizzati operano in base a una certa quantità, di norma molto grande, di algoritmi strettamente imbricati tra loro a diversi livelli e, a differenza degli esseri viventi, non possono trasgredire un programma dato⁷.

Janet Murray (1997) individua cinque caratteristiche fondamentali dei media digitali: spazialità, partecipatività, enciclopedicità, caleidoscopicità e proceduralità. Di queste, le prime quattro esulano dallo scopo del presente contributo mentre la quinta, proceduralità, si riferisce alla capacità di un computer

⁶ Si tratta della cosiddetta *architettura di Von Neumann* – a questo proposito, per una sua rilettura in chiave di *procedural criticism*, si veda Bogost (2006).

⁷ Questo è vero finché si rimane al di sotto di un grado livello di *complessità* (Barabási 2002). Anche se diverse ricerche su reti complesse e dinamiche applicate all'informatica potrebbero smentire in futuro questa affermazione, in questa sede ci si limiterà a considerare sistemi e applicazione già ampiamente diffusi.



di eseguire molto velocemente una grande quantità di algoritmi, fornendo all'utente risposte non-banali quasi in tempo reale⁸. Da qui, la necessità per i designer di sistemi interattivi di progettare le reazioni che le procedure, gli algoritmi implementati nel sistema, metteranno in atto come reazione all'agire dell'utente. "Autorialità procedurale – scrive Murray (1997, pp. 152-153) – significa scrivere le regole grazie a cui i testi si atualizzano [e] le condizioni alle quali accadranno degli eventi in risposta alle azioni dei partecipanti."

Anche in ambito semiotico, sono già state avanzate delle riflessioni sul concetto di algoritmo. Nel Dizionario di Greimas e Courtés questo viene definito come "la prescrizione di un ordine determinato nell'esecuzione di un insieme di istruzioni esplicite in vista della soluzione di un problema dato" (Greimas, Courtés 1979, p. 5 trad. it.). Inoltre, si rimanda alla voce *automa*, un "soggetto operatore qualsiasi, o neutro, in possesso di un insieme di regole esplicite e di un ordine di applicazione cogente" (Greimas, Courtés 1979, p. 23 trad. it.), un attore dotato di programmazione algoritmica che, in determinate condizioni, va a ricoprire delle determinati ruoli attanziali. Un sistema informatico, videogiochi compresi, sarà quindi un assemblaggio, uno sciame complesso, di automi algoritmici che operano secondo una logica che Landowski (2005) definisce "della programmazione". Ciascun automa, ciascun componente del sistema informatico non può che ubbidire – a differenza dei soggetti umani⁹ – agli algoritmi imposti dall'autore procedurale. Ma l'esame delle regole algoritmiche, delle "procedure per il coinvolgimento dei partecipanti" – come scrive Murray (1997, p. 153), è solo uno dei due poli necessari per l'analisi di un gioco elettronico.

La semiotica pragmatista di C.S. Peirce introduce il concetto di habit come tendenza a interpretare – quindi inferire, agire, pianificare, persino percepire – in maniera simile in future simili circostanze (CP 1.148, 1.157, 6.612)¹⁰. La differenza fondamentale che salta all'occhio è che un algoritmo, quando è implementato in un software eseguito da un computer, è rigido e deterministico. Anche nell'eventualità che esistano degli elementi di casualità al suo interno ("estrai un numero *random* da uno a cento; se è minore di sessanta esegui A; altrimenti esegui B") un algoritmo è, per l'hardware elettronico che lo esegue, dell'ordine della costrizione¹¹. Viceversa un habit è una disposizione ad agire che si instaura per un soggetto¹² e che è in qualche modo permessa e sostenuta da altri oggetti in relazione col soggetto. Si tratta di una tendenza potenzialmente instabile, che si stabilisce, si rafforza, può essere modificata o persino cancellata in iterazioni successive. La dialettica tra le procedure implementate nel sistema informatico e gli habit esso permette, sostiene e modifica nel corso delle sessioni di gioco sarà la chiave di lettura per l'analisi di Oiligarchy.

3. Oiligarchy: analisi

Oiligarchy simula un'industria petrolifera, dando al giocatore l'incarico di gestire alcune variabili cruciali – principalmente quanti pozzi petroliferi costruire, dove piazzarli e quanto greggio estrarre in relazione alla quantità che il mercato ne richiede. Dal punto di vista di una analisi *ludologica*¹³ (Jarvinen 2007), si tratta di un gioco di allocazione e gestione di risorse finite, che richiede ai giocatori di ottimiz-

⁸ Per un tentativo preliminare di integrazione del concetto di proceduralità in ambito semiotico si veda Ferri (2009).

⁹ Non si può che rimandare alla citazione, riportata in apertura di questo paragrafo, dalla serie televisiva "Terminator: the Sarah Connor Chronicles". È tanto significativo quanto ironico come un paragone tra esseri umani, governati da tendenze flessibili, e sistemi informatici, costretti a ubbidire a una rigida programmazione algoritmica, venga pronunciato dal personaggio di Catherine Weaver – un *terminator*, una macchina pensante.

¹⁰ Per un'altra analisi più estesa di un gioco elettronico condotta impiegando il concetto peirceano di habit si veda anche Ferri e Fusaroli (2009).

¹¹ Per una visione più complessa su casualità e modelli algoritmici si veda Dennett (1995).

¹² In questa frase si sono impiegati, per comodità e chiarezza, i termini "soggetto" e "oggetto" nel senso puramente grammaticale del termine – senza necessariamente implicare che il soggetto sia un essere umano e che l'oggetto non lo sia: al contrario, la semiotica peirceana non fa differenze tra i due insiemi.

¹³ La ludologia (Aarseth 2001) è una disciplina di recente nascita che si dedica alla descrizione formalista dei meccanismi videoludici.



zare certe variabili in relazione agli eventi simulati. Tuttavia, un'indagine svolta con gli strumenti della ludologia – se da un lato permette di mettere a fuoco chiaramente le meccaniche di gioco (allocazione delle risorse, bilanciamento, esplorazione) e le condizioni di vittoria o sconfitta – non consente di spiegare la politicità delle pratiche ludiche sostenute da Oiligarchy. Per fare questo, è invece necessario impiegare alcuni strumenti semiotici (habit, algoritmi), ripercorrere prima una sessione di gioco ideale e proiettare alcune tendenze verso altre pratiche successive.

Ogni nuova partita si apre con una serie di istruzioni fornite al giocatore:

“World War II is over and the future looks bright for the West. Your new office is on the top floor of one of the biggest Oil companies in the World. Your task as a CEO is to turn that black sticky stuff into gold by any means necessary. If it's your first game please follow this quick tutorial.”

(Oiligarchy, tutorial, pag. 1)

Il giocatore, in un tutorial iniziale, è istruito a massimizzare “by any means necessary” i propri profitti. Si tratta di un habit, una predisposizione all'azione che può concepibilmente informare le prime sessioni di gioco. Tuttavia, la strategia vincente durante la primissima prima parte di una partita – costruire tanti pozzi petroliferi quanti sono necessari per soddisfare la domanda di combustibile – si rivela presto impossibile da sostenere sfruttando esclusivamente le località estrattive in Texas a cui il giocatore ha libero accesso fin dall'inizio.

“A healthy consumerist society will require more oil than is available in its national reserves. When you drill in foreign countries you will have to manage resistance that may arise from local communities and use political means to overcome ‘problematic’ scenarios like Alaska and Iraq.”

(Oiligarchy, tutorial, pag. 2)

Per accedere ai giacimenti di petrolio al di fuori del Texas, il giocatore deve allocare del denaro per mettere in atto politiche economiche aggressive – ad esempio fare pressioni sul governo degli Stati Uniti perché permetta lo sfruttamento dell'Alaska oppure finanziare il governo nigeriano al fine di reprimere violentemente la rivolta della popolazione Ogoni nel delta del Niger e rendere i pozzi petroliferi nuovamente disponibili. Anche questo insieme di possibili strategie è coerente con l'habit “profit by any means necessary” sostenuto nel tutorial iniziale.

“A wise man once said ‘Politics is the shadow cast on society by big business’. To become a real oiligarch you have to make friends in Washington. The ‘oiled’ representatives will help you by supporting laws that increase the economy's oil addiction or cut taxes on your activities. Gray representatives will be unpredictable and will tend to become green as the virus of environmentalism spreads around the World. Green representatives will actively obstruct your business by raising taxes or reducing oil addiction levels.”

(Oiligarchy, tutorial, pag. 3)

Le elezioni presidenziali americane si tengono ad intervalli regolari durante la partita. Il giocatore ha facoltà di assegnare dei finanziamenti ai due partiti in competizione, Democratici e Repubblicani, le cui chance di vittoria dipendono anche dalla quantità di denaro ricevuta. In funzione della quantità di fondi allocati, un numero variabile di membri del senato sarà favorevole o sfavorevole all'industria petrolifera. Una maggioranza simpatizzante per la lobby del petrolio causa, nel corso della partita, diversi vantaggi per il giocatore – sotto forma di sgravi fiscali e di leggi che aumentano la dipendenza delle società occidentali nei confronti dei combustibili fossili. Se il grado di influenza del giocatore sul senato supera una determinata soglia, allora anche il Presidente degli Stati Uniti di turno sarà sotto il controllo del giocatore. Questo consente al giocatore di decidere direttamente la politica estera americana, ad esempio dichiarando guerra all'Iraq e dando all'industria petrolifera la possibilità di costruire pozzi petroliferi vicini a Baghdad. L'habit “profit by any means necessary” risulta, fino a questo punto nella pratica di gioco, ancora il più adeguato da seguire.



“Now you know the basics and you should be able to run a booming business. At least, until the oil production will start to decline. At that point, things might get a little crazy...”

(Oiligarchy, tutorial, pag. 4)

Ma da un certo momento in poi, come prefigurato dall’ultima frase del tutorial, l’habit “profit by any means necessary”, la tendenza verso una politica economicamente aggressiva, cessa di essere vincente e diventa invece disastroso. Gli algoritmi che governano la simulazione implementata in Oiligarchy sono un’applicazione pratica della teoria del Picco di Hubbert, un modello matematico applicato alla geologia che ipotizza il calo di produttività dei pozzi petroliferi una volta che si è superato il loro momento di massima produttività (Hubbert 1956). La pratica ludica che genera i risultati migliori nella prima parte di una sessione di gioco, incrementare la produzione a poco a poco seguendo la crescita della domanda mondiale e fare un’ingente operazione di lobbying presso il governo degli Stati Uniti, diventa sempre più difficile da applicare una volta che si è raggiunto il Picco di Hubbert. Dopo quel momento, due parametri acquistano una rilevanza fondamentale per il gioco: da un lato la oil exhaustion, il grado in cui le riserve naturali sono state utilizzate; dall’altro la oil addiction, un indice che rappresenta quanto le società industrializzate sono dipendenti dai combustibili fossili. Una pratica di gioco ideale, impostata dagli habit sostenuti dal tutorial e dall’insieme valoriale del “profit as a supreme good”, tenderà a continuare a massimizzare l’estrazione di petrolio per soddisfare le società industrializzate nonostante la scarsità di risorse. Una prima concepibile reazione da parte del giocatore al rapido calo di produttività del suo complesso petrolifero potrebbe essere esasperare la tendenza all’aggressività e all’imperialismo economico: quindi disboscamento delle riserve naturali in Alaska, repressione armata in Venezuela e in Nigeria, guerra in Iraq e successiva presenza di mercenari a proteggere gli stabilimenti. Provare a continuare ad applicarla conduce la simulazione a scenari sempre peggiori. Infine, nell’ultima parte di una sessione di gioco, gli algoritmi della simulazione smettono di permettere anche questo tipo di strategie – portando a uno scenario conclusivo costituito dalla fine del mondo a causa una guerra nucleare mondiale.

3.1 Habit-change

La conclusione di una partita con un’apocalissi nucleare segna, da un lato, il termine di una singola sessione di gioco ma, in una prospettiva più vasta che consideri l’insieme di più partite, rappresenta un potenziale punto di svolta nella pratica ludica-politica e nel senso che ne scaturisce. È necessario sottolineare come la guerra atomica non sia un evento casuale, che potrebbe apparire in alcune partite e non in altre. Si tratta invece di una conclusione a cui giungono, presto o tardi, tutte le partite giocate mettendo in atto alla lettera gli habit, le disposizioni sostenute dal tutorial.

Per evitare questa conclusione, la strategia con cui affrontare la pratica ludica va rimodulata rispetto a quanto era stato prospettato in partenza. È necessario ridurre gradualmente la produzione petrolifera e arrestare le proprie interferenze nella politica. Questa pratica di gioco conduce, nel lungo periodo, a una situazione finale in cui l’avatar del giocatore – invece che causare una guerra atomica – può andare in pensione perché il petrolio ha cessato di essere una necessità, dato che la transizione verso un’economia verde è stata completata con successo.

Oiligarchy genera effetti di senso di ambiguità sostenendo, a prima vista, delle pratiche di gioco basate su un set di habit, di tendenze suggerite esplicitamente nel tutorial – mentre in realtà ne esistono altre che sono effettivamente più adeguate per condurre la simulazione a una conclusione che non sia catastrofica. È possibile concentrarsi sulle concepibili conseguenze di queste strategie di produzione di senso esaminando come le pratiche ludiche siano redirette da un set di aspettative ad un altro. I processi semiotici, secondo il modello peirceano, producono segni interpretanti e delle modifiche agli habit, modifiche delle tendenze all’azione di qualcuno o qualcosa. È possibile dare una spiegazione più soddisfacente di Oiligarchy leggendolo come un sistema progettato per promuovere la l’instaurazione di nuovi habit. Questi sistemi operano come premesse sulle quali nuovi potenziali habit vengono sviluppati: quando le pratiche messe in gioco a partire dalle indicazioni del tutorial portano a risultati pessimi, la loro redirezione può modificare alcuni habit.



Conclusioni

Il connubio di pratiche ludiche con elementi di programmazione algoritmica è ormai ampiamente diffuso sotto forma di giochi elettronici. Pur costituendo un'industria dalla diffusione e dal fatturato ragguardevoli, la maggioranza dei videogiochi attualmente prodotti non affronta ancora tematiche diverse dal puro intrattenimento. A lato di tutto ciò, esistono anche dei giochi progettati per finalità persuasive, alcuni dei quali si pongono all'interno del discorso della politica. In questo piccolo sottoinsieme di sistemi dal design ancora primitivo, i videogiochi curati da Molleindustria rappresentano una notevole eccezione.

Oiligarchy, una critica giocabile della politica economico-commerciale dell'industria petrolifera, è un sistema costituito da automi – attori software dotati di regole algoritmiche da seguire. Al giocatore è presentato un tutorial che suggerisce l'applicazione di politiche aggressive. Tuttavia, gli algoritmi sono calibrati in maniera tale per cui quel genere di strategia porti presto o tardi ad una guerra atomica e alla conseguente fine del gioco. Questa è la chiave di volta su cui si poggia il fare persuasivo e critico del gioco: la soluzione è rimodulare gli habit proposti in partenza, giocando per perdere, diminuendo gradualmente i guadagni e la dipendenza dal petrolio fino al raggiungimento del finale positivo del gioco.

pubblicato in rete il 29 marzo 2010



Bibliografia

- Aarseth, E., 2001, "Computer game studies, year one", in *Game Studies*, vol. 1, n. 1.
- Barabási, A.-L., 2002, *Linked*, Cambridge (MA), Perseus Publishing.
- Bogost, I., 2006, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Bogost, I., 2007, *Persuasive Games*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Bolter, J., Grusin, R., 2000, *Remediation*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Cormen, T., 2001, *Introduction to Algorithms*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Dennett, D., 1995, *Darwin's Dangerous Idea*, New York, Simon & Schuster.
- Fabbri, P., Marcarino, A., 1986, "Il discorso politico", in *Carte Semiotiche*, n. 1.
- Ferri, G., 2009, "Interpretive Cooperation and Procedurality", in *E/C*, n. 5.
- Ferri, G., Fusaroli, R., 2009, "Which narrations for persuasive technologies? Habits and procedures in Ayiti: The Cost of Life", in *Proceedings of the 2009 AAAI Spring Symposium on Intelligent Narrative Technologies*, Menlo Park (CA), AAAI Press.
- Flanagan, M., 2007, "Locating Play and Politics: Real World Games and Political Action", in *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*, Perth: DAC.
- Greimas, A.J., Courtés, J., 1979, *Sémiotique – Dictionnaire raisonné de la théorie du langage I*, Paris. Hachette; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Bruno Mondadori, 2007.
- Hubbert, M. K., 1956, "Nuclear energy and the fossil fuels", in *Drilling and Production Practices of the American Petroleum Institute*, pp. 7-25.
- Jarvinen, A., 2007, "Introducing applied ludology", in *Situated Play*, Tokyo, University of Tokyo Press.
- Jordan, T., Taylor, P., 2004, *Hactivism and Cyberwars*, New York, Routledge.
- Landowski, E., 2005, "Les interactions risquées", in *Nouveaux Actes Semiotiques*, nn. 104-105-106.
- Peirce, C.S., 1931-1958, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce (CP)*, Cambridge (MA), Belknap Press.
- Murray, J., 1997, *Hamlet on the Holodeck*, New York, Free Press.
- Samanci, Ö., Chen, Y., Mazalek, A., 2007, "Tangible comics: a performance space with full-body interaction", in *Proceedings of the international Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, New York, ACM.

Videogiochi

- Bailout Bandits* di CZ Studios, Apple, 2009.
- Balance of Power* di Chris Crawford, Mindscape, 1985.
- Commander in Chief* di Eversim, Interactive Gaming Software, 2008.
- Crisis in the Kremlin* di Spectrum Holobyte, 1991.
- Democracy* di Positech Games, Red Marble Games, 2005.
- King Games (serie)* di Blitz Games, Burger King, 2006.
- Kung Fu Election Game* di Starvingeyes Advergaming, Brandfirst Entertainment, 2008, http://www.atom.com/fun_games/kung_fu_election/, consultato il 9/1/10.
- Oiligarchy* di Paolo Pedercini, Molleindustria, 2008, <http://www.molleindustria.org/en/oiligarchy/>, consultato il 9/1/10.
- Space Invaders* di Taito, 1978.
- Tax Invaders* di Republican National Committee, RNC/gop.com, 2004.
- Viva Cruiser* di Pfizer, 2008.
- You Are Not Here* di Duc, T., London, K., Phiffer, D., Schneider, A., Tao, R., Zer-Aviv, M., 2006-2009, <http://www.youarenotthere.org/>, consultato il 9/1/10.

Audiovisivi

- Terminator: The Sarah Connor Chronicles (serie TV)* di Warner Bros Television, C2 Pictures, 2008-2009.