



# Eteronomia e autonomia simbolica nei mondi videoludici: Baldur's Gate

Luigi Somma

lsomma@unisa.it

Dipartimento di Scienze Politiche e della comunicazione | Università degli Studi di Salerno



## Abstract

*Symbolic Heteronomy and Autonomy in Videogame Worlds: Baldur's Gate.*

The essay analyzes *Baldur's Gate III* (Larian Studios, 2023) as a ludic and mythopoietic space where social imaginaries, dynamics of re-tribalization (McLuhan 1964; 2015; Maffesoli 1988), and forms of individual and collective agency (Nguyen 2023) intertwine. Through a dialogue with Castoriadis (1975; 2022), Caillois (1958; 2000), Huizinga (1938; 2002), Morin (1993; 2008), and Berger Luckmann (1966; 2024), the study investigates how video games can be configured as socio-imaginal devices, capable of activating symbolic participation and fostering processes of identity construction, while reactivating rituality, mythologies, and community structures within a media context that promotes their rediscovery and reinterpretation. *Baldur's Gate III* is explored as a narrative and performative device that enables symbolic participation and identity building, encouraging the rediscovery of rituals, mythologies, and communities. The tension between heteronomy (rules and structures that ensure coherence and limits) and autonomy (the player's freedom of choice and action) is not a resolvable opposition but rather a dynamic process. Within this shifting equilibrium, video games become sites of symbolic and social production, where myths are generated, rules are tested, and norms are negotiated.

## Keywords

Social Imaginary | Videogame studies | Identity | Agency | Complexity



**B**aldur's Gate è una serie di videogiochi di ruolo (sviluppata originariamente nel 1998 da Bioware) che si articola a partire dall'universo narrativo immaginario di *Dungeon & Dragons* - ambientato nei *Forgotten Realms*. In un universo abitato da eroi, creature mitiche, divinità e forze magiche, il gioco offre ai videogiocatori la possibilità di immergersi in narrazioni complesse, intessute di bivi morali, alleanze strategiche e conflitti epici. *Forgotten Realms* è un mondo immaginario, di cui *Faerûn* costituisce uno dei continenti più importanti, in cui coesistono coacervi di culture, popoli e forze soprannaturali. La città, da cui il titolo del gioco, è fulcro geopolitico e narrativo di Baldur's Gate, poiché al suo interno si incontrano fazioni in lotta per il controllo politico, potenti maghi e organizzazioni segrete. L'universo narrativo si caratterizza fortemente per la sua ricchezza mitopoietica, laddove divinità, demoni, draghi e altre creature mitico-magiche ne popolano il mondo, influenzando direttamente gli eventi e le vite dei personaggi coinvolti; la configurazione degli ambienti narrativi è in grado di generare una suggestiva commistione, immersa in un'atmosfera *dark fantasy*, tra la dimensione soprannaturale e la realtà sociale del contesto urbano.

È fondamentale sottolineare come il soprannaturale, all'interno di tale universo narrativo videoludico, non eserciti soltanto una funzione estetica, bensì si costituisca come elemento strutturale in grado di permeare la realtà, generando peculiari tensioni che coinvolgono la sfera decisionale dei personaggi e dei suoi videogiocatori: sempre sospesi tra destino e libero arbitrio, ragione e fede, casualità e libertà scelta.

L'universo di Baldur's Gate ha, anzitutto, tra i suoi elementi distintivi, oltre che profondità narrativa, coerenza interna del mondo di gioco e, infine, marcata interattività, che permette ai videogiocatori di plasmare il corso degli eventi, e persino le proprie identità, attraverso la creazione di personaggi intesi come *Self-avatar*, seguendo un grado e un principio di identificazione specifico e complesso.

Tale dimensione immersiva, ma anche interattiva, tramuta il gioco in un dispositivo simbolico capace di attivare una copiosa varietà di immaginari sociali, ben oltre la sua caratterizzazione ludica. L'immaginario riveste una cruciale funzione nel processo di costruzione sociale della realtà (Berger Luckmann 1966; 2024), giacché gli immaginari sociali, intesi come insieme composito di simboli, miti e rappresentazioni conferiscono senso alla vita collettiva in qualità di strutture condivise che ne orientano il comportamento, le istituzioni e le aspettative; in tal senso, Edgar Morin, ne *Le idee, habitat, vita, organizzazione, usi e costumi* (1986; 2008) individua e determina, attraverso il suo schema ad anello tripartito, le inter-retro-relazioni che uniscono individuo (psicosfera), cultura (noosfera) e società (socosfera).

Egli, in tal modo, chiarisce come la cultura noosferica, e quindi l'agglomerato complesso di miti, rappresentazioni e valori (immaginario) agisca e influenzi e, sia agita e influenzata, da ogni altro elemento dell'anello. In definitiva, scopo di questo saggio è analizzare il videogioco *Baldur's Gate III* (prodotto dalla software house belga Larian Studios nel 2023) come spazio ludico e mitopoietico in cui si intrecciano immaginari sociali, dinamiche di ri-tribalizzazione, forme di agency individuale e collettiva; mettendo in luce in particolar modo come tali immaginari, insieme alle spinte verso una ri-magazzinazione dell'esperienza, possano attivare processi di ristrutturazione della realtà sociale e di ridefinizione dei suoi codici mitico-normativo-



valoriali. Attraverso un dialogo critico tra autori quali Cornelius Castoriadis (1975; 2022), Roger Caillois (1958; 2000), Johan Huizinga (1938; 2002), Edgar Morin (1993; 2008) e Berger e Luckmann (1966; 2024), il saggio intende indagare come il videogioco possa configurarsi quale dispositivo socio-immaginale atto a comprendere le trasformazioni socioculturali, nonché l'inter-retro-relazione che configura il rapporto tra gli immaginari e la realtà sociale. In particolare, Baldur's Gate III sarà esplorato come dispositivo narrativo e performativo capace di innescare forme di partecipazione simbolica e di favorire processi di costruzione identitaria, riattivando retroattivamente nella realtà sociale ritualità, mitologie e strutture comunitarie in un contesto mediale che ne promuove la riscoperta e la reinterpretazione.

## 1. Il videogioco come dispositivo simbolico e spazio di istituzione dell'immaginario sociale

La società è la somma dinamica di concetti, immagini, narrazioni, che risiedono nella mente delle persone, e sono quindi invisibili (Secondulfo, 2019). L'immaginario sociale presenta un profondo radicamento nell'invisibile, in altre parole nelle radici e le strutture di senso profonde di cui è imbevuto:

pensiamo all'immaginario come alla parte invisibile del visibile, che lo sostiene e gli dà senso radicandolo e nutrendolo, attraverso vari livelli di significazione via via più profondi (Secondulfo, 2019: 8).

Pertanto, esso riveste una cruciale funzione nel processo di costruzione sociale della realtà, laddove invisibile e visibile non intrattengono semplicemente un rapporto dialettico, bensì, nei termini posti da Morin, di inter-retro-relazione.

Le profonde scaturigini di senso sedimentate nella dimensione archetipica dell'inconscio collettivo continuamente retroagiscono sui processi di ricostruzione della realtà sociale, sedimentandosi ricorsivamente nella realtà della vita quotidiana assumendo nuove forme di manifestazione. Nell'inter(retro)scambio tra realtà e immaginario (Morin, 2017), possiamo osservare come le rappresentazioni archetipiche degli immaginari sociali dispieghino un potente effetto di retroazione sui processi di costruzione e ricostruzione delle sfere della realtà quotidiana e dei suoi oggetti reali (valori, idee e miti).

La società è un'"impresa di costruzione del mondo", ciò equivale a dire che essa ricopre innanzitutto una funzione di attribuzione di ordine e di significato (Pecchinenda, 1999: 103). Tale funzione è stata storicamente assolta dai miti.

Possiamo far riferimento al modello della macchina mitologica per definire "la forma di un congegno che produce epifanie di miti e che nel suo interno potrebbe contenere i miti stessi - il mito -, ma potrebbe anche essere vuoto" (Jesi, 2023: 119).

Nell'epoca della comunicazione digitale e della mediatizzazione crescente, il videogioco si configura come un dispositivo simbolico complesso, capace di generare



immaginari sociali innovativi e di modificare i modi in cui la realtà sociale viene percepita, rappresentata e costruita. Non si tratta più di una semplice forma ludica di intrattenimento, ma di un ambiente semiotico in cui soggetti, narrazioni, regole e immagini convergono nella produzione di senso e nella costruzione di mondi.

L'immaginario di una società, secondo Domenico Secondulfo, sorge e si riproduce nel suo doppio radicamento dialettico tra visibile e invisibile:

L'uomo vive in un suo grande sogno che costruisce quotidianamente attraverso i significati che proietta e che riconosce in tutto ciò che lo circonda, in tutto ciò che fa: l'immaginario sociale con le sue radici nel profondo garantisce proprio questo (Secondulfo, 2019: 7).

È necessario, pertanto, pensare all'immaginario come alla parte visibile dell'invisibile, "che lo sostiene e gli dà senso radicandolo e nutrendolo, attraverso vari livelli di significazione più profondi" (Ivi: 8).

Applicando questa prospettiva al videogioco, è possibile intendere *Baldur's Gate* come un "mondo istituito", dotato di coerenza interna, ruoli, norme e sistemi simbolici, in cui la realtà del gioco — pur non materiale — genera effetti concreti sulla percezione, sull'identità e sulle pratiche sociali dei giocatori.

Questa dimensione simbolica e performativa si traduce in un potere di trasformazione reale: gli immaginari sociali che si attivano nel videogioco, attraverso narrazioni e pratiche condivise, possono influenzare profondamente la società esterna, contribuendo a modificare norme, valori e persino leggi.

Il contributo di Edgar Morin, in particolare ne *Lo spirito del tempo* (1962; 2017) e ne *Le idee: habitat, vita, organizzazione, usi e costumi* (1991; 2008), è cruciale per cogliere la dinamica di co-produzione e interscambio tra realtà e immaginario. Morin descrive tale relazione come un circuito di retroazione continua: la realtà sociale produce e alimenta immaginari che a loro volta influenzano e trasformano la realtà stessa.

L'immaginario non è mera fantasia, ma "matrice di senso" che permette alla società di creare miti e narrazioni condivise, essenziali per la coesione e l'orientamento collettivo. Il videogioco emerge così come un laboratorio mitopoietico contemporaneo, in cui *Baldur's Gate* rielabora archetipi classici (eroe, destino, conflitto morale) offrendo al giocatore molteplici mondi possibili. Questi mondi sono spazi in cui si costruisce continuamente un immaginario sociale fluido e plurale, capace di riflettere e rigenerare la realtà culturale e simbolica di oggi.

Alla base dell'organizzazione di una società, ma anche delle sue credenze e dei suoi miti, v'è infatti per Morin un'unità primordiale, mediante la quale esse si costituiscono quali forze sociali di coesione/collegamento. Tuttavia, pur disponendo di una memoria ereditaria e di innati principi organizzatori di conoscenza, ciascun individuo sociale è sempre in grado di acquisire una sua memoria personale e di integrare in sé i principi socioculturali di organizzazione della conoscenza di una data comunità: "I software culturali che co-generano le conoscenze dell'intelletto/cervello sono stati anch'essi storicamente co-generati da interazioni tra intelletti/cervelli" (Morin, 2008: 14). Le istanze produttrici della conoscenza noosferica (miti, idee,



norme e valori) sono iscritte nella cultura, ma vivono anche nei “singoli intelletti” e nelle loro interazioni, co-generando nuove conoscenze – dunque nuova cultura.

Per cui, “anche quando è comandato e controllato dai vari software di cui abbiamo parlato, l’individuo dispone sempre del suo computer personale” (lvi: 15). Le menti individuali possono autonomizzarsi rispetto alle proprie determinazioni biologiche e le proprie determinazioni culturali:

La mente individuale dispone in maggior misura di possibilità di gioco, come di autonomia, proprio quando nella cultura stessa vi è gioco dialettico di pluralismi, moltiplicarsi di crepe e di rotture in seno alle determinazioni culturali, possibilità di amalgamare la riflessione con il confronto, possibilità di esprimere un’idea deviante (lvi: 14)

Gli individui non sono affatto, nell’ottica moriniana, macchine banali che obbediscono all’ordine sociale e alle ingiunzioni culturali; giacché, “sempre ovunque la conoscenza transita attraverso le menti individuali, le quali dispongono di un’autonomia potenziale” (lvi: 19), che in determinate condizioni può retroagire sulla società generando nuovi e inediti immaginari sociali. È nel punto di rottura dei determinismi culturali, ovvero nell’incontro dialogico (complementare/antagonistico) di norme, valori, idee e miti che una società può aprire il varco per nuove fonti di conoscenza sociali. La complessità sociale di una comunità può (auto)prodursi mediante processi di scismogenesi/morfogenesi, in cui l’aprirsi di una breccia nei determinismi socioculturali può creare le condizioni per il riprodursi di nuove ibridazioni – come risultato della rottura e del superamento dei paradigmi socioculturali antecedenti. In tal senso, una società, pur ancorandosi a una dimensione mitico-valoriale invariante, costituita dal capitale collettivo di conoscenze ereditate, può, in seno alla comunità e alle interazioni tra gli individui/intelletti calcolatori, generare condizioni culturali differenti, da cui diviene possibile attingere alla fonte sorgiva di immaginari sociali viepiù ri-attualizzati.

Nell’anello ricorsivo tripartito, teorizzato da Morin, individuo, società e cultura costituiscono tre elementi affatto distinti, di cui è possibile afferrare il carattere inter-retro-relazionale, e, special maniera, il rapporto tra società e cultura (dimensione noosferica) e cultura e società.

Ne *Lo spirito del tempo* (2017), Morin riconosce nella cultura di massa “il flusso impetuoso e torrentizio delle attualità” (Morin, 2017: 232), nell’alimentare un presente sempre nuovo.

Sotto la definizione di “Cultura dell’oggi eterno e mutante”, egli stabilisce un inedito punto di convergenza spazio-temporale tra un “qui-altrove” e un “altrove-qui”, tra realtà e immaginario; la relazione tra quest’ultimi è infatti segnata da reciproca contaminazione, data la potenzialità non soltanto degli immaginari di produrre realtà, ma altresì della realtà di forgiare miti e immaginari. Come scrive Morin, “i nuovi miti sono magnetizzati sia sull’immaginario che sul reale” (2017: 151), ma ancor di più a partire da profondi “neocarcaismi”: “le grandi mitologie contengono diversamente miscelate, le varie potenze e i diversi livelli dell’immaginario. Ma ogni cultura orienta a suo modo i rapporti tra gli uomini e l’immaginario” (lvi: 121).



Ogni comunità è in grado, rimetendosi con il substrato profondo di fondi residuali mitici, di produrre nuove mitologie, idee e valori, configurando la sua peculiare “noosfera”.

Adottando la prospettiva fenomenologica, sviluppata da Berger e Luckmann, è possibile ottenere un quadro interpretativo fondamentale per comprendere il ruolo del videogioco nella costruzione della realtà sociale. Ne *La realtà come costruzione sociale* (1966; 2024), gli autori descrivono la realtà come un prodotto storico-sociale che si costruisce attraverso processi di istituzionalizzazione, interiorizzazione e oggettivazione di significati condivisi. I mondi sociali si strutturano come realtà oggettive per i loro membri, e al contempo come prodotti della loro attività simbolica e comunicativa.

Essi sottolineano come l’oggettività del mondo istituzionale sia “un’oggettività umanamente prodotta e costruita” (Berger Luckmann, 2024: 84). Con ciò essi alludono al fatto che questa stessa oggettività non abbia alcuno statuto ontologico indipendente dall’attività umana che l’ha prodotta. L’uomo e il suo mondo sociale entrano in un rapporto contrassegnato da interazioni reciproche, dal momento che “la esteriorizzazione e l’oggettivazione sono momenti di un continuo processo dialettico” (Ivi: 85). L’ultimo momento di tale processo, come stabilito da entrambi i precursori della fenomenologia sociale, è quello dell’interiorizzazione, grazie al quale il mondo sociale è reintrodotta nella coscienza nel corso della socializzazione.

Purtuttavia, il processo dialettico qui inteso viene a realizzarsi in termini biunivoci, nel senso in cui la realtà sociale, pur essendo prodotta e poi legittimata e istituzionalizzata dall’attività umana, può esercitare su quest’ultima effetti retroattivi, plasmandone le identità sociali e le sue rappresentazioni simboliche.

La conoscenza della società è, in tal senso, “una realizzazione nel doppio senso della parola, nel senso della percezione della realtà sociale oggettivata, e nel senso dell’ininterrotta produzione di questa realtà” (Ivi: 91). L’istituzionalizzazione della conoscenza coinvolge la socializzazione non soltanto primaria, ma anche secondaria; nelle varie fasi di socializzazione, i contenuti interiorizzati devono infatti affrontare continue minacce, poiché anche quando la realtà è accettata e data per scontata *in actu*, è minacciata “dalle situazioni marginali dell’esperienza umana che non possono essere messe tra parentesi nella realtà di tutti i giorni” (Ivi: 186).

A tal riguardo, si può sostenere che il videogioco sia diventato nell’era attuale un’agenzia privilegiata di socializzazione secondaria, inserendosi a pieno titolo nel solco di quella operazione di sostituzione che vede sempre più i media farsi carico della socializzazione degli individui, talvolta affiancandosi o sostituendo le agenzie tradizionalmente deputate a tale compito (famiglia, scuola e università). In particolar modo, il medium videoludico non si realizza soltanto nella sua funzione ludica di intrattenimento, bensì è sempre più dispositivo mitopoietico, la cui funzione rappresentativo-simbolica è deputata a creare universi ed ecosistemi narrativi, ma ancor di più immaginari sociali e universi simbolico-valoriali.

Nei termini di Berger e Luckmann, sarebbe proprio il carattere artificiale della seconda socializzazione a renderlo maggiormente vulnerabile alle interiorizzazioni date per scontate, minacciando le routine quotidiane oggetto di tipizzazioni. Se si



considera come la socializzazione stessa implichi in sé il rischio che la realtà soggettiva possa diventare suscettibile di trasformazioni, allora “esistere nel videogioco” vuol dire per il giocatore esporsi indefinitamente e continuamente al rischio del crollo della (propria) realtà “costruita”; sarebbe, altresì, contraddistinta dall’avvio di procedure volte alla sua ridefinizione o dall’integrazione complessa delle nuove acquisizioni nella realtà già definita.

Il videogioco viene ad acquisire un suo statuto peculiare, in quanto luogo privilegiato per l’attivarsi di processi e procedure di ridefinizione della realtà precedentemente oggettivata e “data per scontata”, ossia per la riproduzione di nuovi immaginari simbolico-valoriali, sui quali è possibile erigere “strutture di plausibilità” della realtà sociale. Alla luce di tale sfondo teorico, è essenziale evidenziare ancora una volta come il dispositivo videoludico incarni una capacità generativa di miti e immaginari culturali, intrecciando in sé narrazioni, estetiche e pratiche sociali. Essi costituiscono universi narrativi che assumono la funzione di miti contemporanei, contenenti archetipi, eroi e divinità. Titoli come *Baldur’s Gate III* e *The Legend of Zelda* non si limitano a raccontare storie, ma modellano visioni del mondo, riproducendo su piccola scala la realtà sociale da cui provengono e che contemporaneamente contribuiscono a plasmare.



## **2. Agency, autonomia e complessità simbolica nel gameplay di Baldur’s Gate: il videogioco come spazio di auto-costruzione identitaria**

Il gameplay di *Baldur’s Gate III* si distingue per la sua struttura complessa e profondamente interattiva, che offre ai giocatori un grado elevato di *agency* — ovvero la capacità di agire e decidere in modo autonomo e significativo all’interno di un mondo narrativo dinamico.

Attraverso un sistema di scelte morali, dialoghi ramificati, gestione delle alleanze e tattiche di combattimento, il giocatore assume un ruolo di co-autore della narrazione. Le decisioni prese non solo influenzano la trama, ma modificano la realtà del gioco, l’equilibrio delle forze e le relazioni tra i personaggi, creando una rete complessa di effetti a breve e lungo termine.

Questa modalità interattiva rende *Baldur’s Gate* uno spazio simbolico in cui il soggetto non è passivo, ma partecipa attivamente alla costruzione del mondo e di sé stesso, incarnando in modo performativo molteplici identità e ruoli. Il giocatore costruisce e negozia la propria identità attraverso l’interpretazione del personaggio (il cosiddetto *role-playing*), che è modulabile grazie alla vasta gamma di scelte di allineamento morale, abilità, equipaggiamento e relazioni sociali.

Questa dimensione simbolica e performativa si traduce in un potere di trasformazione reale: gli immaginari sociali che si attivano nel videogioco, attraverso narrazioni e pratiche condivise, possono influenzare profondamente la società esterna, contribuendo a modificare norme, valori e persino leggi.

In tal modo, il gioco non è un mero rifugio dalla realtà, ma un terreno di sperimentazione e rinegoziazione di ciò che è socialmente e culturalmente possibile, alimentando processi di cambiamento sociale e culturale.

Johan Huizinga e Roger Caillois ampliano questa riflessione sottolineando la natura autonoma e rituale del gioco.

Se caratteristica peculiare del gioco, secondo Caillois (1939; 2000), è da ricercarsi nel suo carattere di separatezza dal reale, oggi osserviamo il gioco occupare “dimensioni extraludiche” e penetrare nel mondo della vita quotidiana – fuoriuscendo dal così definito “cerchio magico” (Huizinga, 1939; 2021).

Il gioco, secondo Huizinga, infatti, precede l'atto fondativo della cultura e di ogni forma di convivenza umana: “gli animali giocano proprio come gli uomini; tutte le caratteristiche fondamentali del gioco sono realizzate in quello degli animali” (Huizinga, 2021: 3). Il gioco trae le proprie ragioni d'esistenza nel suo oltrepassamento dei limiti di qualsivoglia attività biologica, in quanto esso si configura come portatore di un senso specifico, autonomo e irriducibile: “al gioco partecipa qualcosa che oltrepassa l'immediato istinto a mantenere la vita, e che mette un senso nell'azione del giocare” (ibid.). Ma qual è il senso del gioco? O come scriverebbe lo stesso Huizinga, dov'è il gusto del gioco?

In tale prospettiva, Caillois identifica quale prerogativa del gioco il fatto di essere un'attività libera e volontaria – chi si dedicherebbe mai all'attività del gioco se vi fosse costretto? In sostanza, pur entrando il gioco in rapporto con le leggi/regole della vita ordinaria, queste “vengono sostituite, all'interno di uno spazio circoscritto e per il tempo prestabilito, da regole precise, arbitrarie, irrevocabili, che bisogna accettare come tali e che presiedono al corretto svolgimento della partita” (Caillois, 2000: 23).

Il gioco, in tal senso, può determinare un margine di libertà ai giocatori nei limiti delle regole del gioco. Esiste dunque un piano di mediazione con la vita ordinaria? Laddove, come afferma Caillois, v'è una capacità intrinseca al gioco di sospendere le leggi ordinarie e di instaurare momentaneamente una nuova legislazione?

Ai giochi appartengono i due termini chiave di “stabilità” e “universalità”, poiché “gli imperi e le istituzioni passano, i giochi restano, con le stesse regole, perfino con gli stessi accessori” (Ivi: 122). Pur essendo essi largamente dipendenti dalle culture in cui sono praticati, Caillois vi identifica quattro categorie permanenti che definiscono in diversa misura le modalità delle attività di gioco: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

La prima indica la modalità della competizione, la seconda il ruolo della sorte, la terza allude ai processi mimetico-interpretativi e, in ultimo, la quarta alla vertigine e alla perdita di controllo.

Le regole sono elementi imprescindibili del gioco, “esse entrano a far parte della sua natura e lo trasformano in un strumento di cultura fecondo e decisivo” (Ivi: 46).

Inoltre, quella che Caillois definisce come *paidia*, ossia la libertà originaria e fantastica del gioco, incontra *ludus*, allorché si propone di assolvere a una funzione civilizzatrice extraludica. Ne troviamo risposte anche nella determinazione sociale del gioco, in cui la stessa accezione di *mimicry*, la capacità di *taking role*, diviene fattore di socializzazione.



In *Baldur's Gate*, queste modalità si compenetrano: l'*agon* si esprime nel combattimento tattico, l'*alea* nelle scelte morali imprevedibili, la *mimicry* nell'interpretazione del personaggio, l'*ilinx* nell'immersione sensoriale. Tale intreccio va oltre il mero divertimento: esso produce nuovi significati e alimenta l'immaginario condiviso.

Che genere di relazione viene a stabilirsi tra le regole proprie del gioco e quelle della vita organizzata di una società? Che riflessi ha tale discorso sulla capacità "agentiva" dei giocatori di compiere scelte?

In *Baldur's Gate*, nel processo di creazione del personaggio, il giocatore ha l'opportunità di scegliere una serie di caratteristiche fondamentali, quali razza e sotto-razza, classe e sottoclasse, *background* (es. criminale, nobile, soldato, etc...), allineamento morale implicito, aspetto fisico, voce e origine (personaggio personalizzato o "*Origin Character*").

Queste scelte non sono solo estetiche o meccaniche, bensì modellano l'identità narrativa e morale del personaggio. In termini castoriadiani, potremmo dire che il giocatore partecipa a un atto di *poiesis* dell'immaginario individuale, creando un essere che esiste tra il simbolico e il ludico.

George Herbert Mead (1936; 2020) assegna una cruciale funzione al gioco nelle sue diverse fasi di sviluppo, che dalla fase *play* conducono a quella *game*, al cosiddetto "gioco organizzato", che è possibile riconoscere non soltanto dalla capacità di assumere il ruolo dell'altro ("giocare al poliziotto"), ma nella totale conoscenza dell'intera serie delle regole del gioco; in altri termini dell'"Altro generalizzato", dell'insieme organizzato delle regole, delle norme e dei valori di una comunità o gruppo umano: "l'individuo non solo adatta se stesso all'atteggiamento degli altri, ma a sua volta, muta gli atteggiamenti degli altri" (Mead, 1936; 2020: 242).

E ancora Mead scrive: "l'importanza di questo trasferimento nell'ambito della condotta dell'individuo, della conversazione di gesti, risiede nel coordinamento più alto ottenuto dalla società nel suo complesso e nell'aumentata efficienza dell'individuo come membro di un gruppo" (ibid.).

Nondimeno, nel videogioco, il giocatore non interpreta un'identità data, ma crea soggettività attraverso l'interazione con un mondo immaginario. Invece di pensare al giocatore come un attore che interpreta un ruolo, possiamo vederlo come un flusso di intenzioni, azioni e scelte che attraversa il gioco; laddove, le scelte non definiscono un'identità, ma tracciano traiettorie. L'identità emerge a posteriori, come effetto del gioco.

È possibile viepiù osservare, negli ecosistemi videoludici, la costruzione di modelli identitari non più performativi (Goffman 1959; 2018; Turner 1993), poiché il Sé ludico non è un'identità da performare, ma una serie di possibilità che coesistono e si trasformano. In tale prospettiva, il videogioco appare più assimilabile a un ecosistema identitario che a un palcoscenico rappresentativo. Di qui, le potenzialità del videogioco di rendere visibile la contingenza dell'identità (Remotti 2001), permettendo al soggetto di "giocare liberamente" la propria identità senza conseguenze permanenti.



In *Baldur's Gate III*, il parassita *illithid* è una metafora perfetta: l'identità è infettata, ibridata, alterata; il personaggio può diventare altro da sé, senza che questo implichi una performance coerente.

Cornelius Castoriadis, ne *L'Istituzione immaginaria della società* (1975; 2022), affronta, senza mezzi termini, la questione centrale del rapporto tra l'immaginario e il simbolico, definendolo in relazione all'istituzione della società. Anzitutto, egli chiarisce che "l'immaginario di cui parlo non è immagine di. È creazione incessante ed essenzialmente indeterminata di figure/forme/immagini" (Castoriadis, 2022: 34).

La realtà, secondo Castoriadis, si costituisce come esito dell'opera dell'immaginario, il quale non può essere ridotto a mero riflesso speculare della realtà medesima.

Tutto ciò che si presenta nel mondo storico-sociale è, infatti, inesorabilmente radicato a una dimensione simbolica, sebbene non si esaurisca in essa; cosicché, "gli atti reali, individuali o collettivi, gli innumerevoli prodotti materiali, senza i quali nessuna società saprebbe sopravvivere un solo istante, non sono dei simboli" (Ivi: 198), ciononostante non potrebbero darsi, se sottratti alla rete simbolica che li sostiene. Tali affermazioni assegnano assoluta centralità alla questione del simbolico, ossia al modo di essere al quale si dà l'istituzione. Perché la società sceglierebbe un sistema di simboli dato piuttosto che un altro? La scelta di un simbolo non è mai un'operazione puramente causale; tuttavia, "nulla permette di determinare le frontiere del simbolico" (Ivi, p. 201), dacché pur fissandosi nella materia di un oggetto, il simbolo conserva sempre uno spazio residuale che ne caratterizza un'indeterminatezza ontologica:

nulla permette di determinare a priori il luogo in cui passerà la frontiera del simbolico, il punto a partire dal quale il simbolico sconfinerà nel funzionale. Non si possono fissare né il grado generale di simbolizzazione, variabile a seconda delle culture, né i fattori che permettono che la simbolizzazione si orienti con un'intensità particolare su un certo aspetto della società preso in esame (Castoriadis, 2022: 209)

Ma tali caratteristiche del simbolismo non sembrano ancora sufficienti a chiarire come le istituzioni simboliche possano autonomizzarsi in relazione alla società. V'è, infatti, "un uso immediato del simbolismo, il cui soggetto può lasciarsi dominare da esso, ma ce n'è anche uno lucido e riflessivo" (Ivi: 212). Giacché, come evidenziato da Castoriadis, non v'è nulla che abbia a che fare con il simbolico che escluda un suo lucido utilizzo da parte della società, o dei suoi individui (giocatori).

Egli, a tal proposito, definisce quale "immaginario radicale" la capacità effettiva di evocare un'immagine. L'istituzione autonomizzata del simbolico rispetto alla società si riconosce nel suo immaginario radicale, ossia in quel processo creativo capace di porre in discussione le istituzioni esistenti e di produrre nuovi immaginari: "infatti la creazione [...] presuppone la capacità di darsi di ciò che non è (ciò che non è dato nella percezione o ciò che non si dà nelle concatenazioni simboliche del pensiero razionale già costituito)" (Ivi: 223). In termini sociali, l'insorgenza di nuove istituzioni simboliche non è una scoperta, ma è una costituzione attiva. Le istituzioni sono creazioni che conferiscono senso e forma alla realtà sociale, ma nel medesimo



tempo, si costituiscono quali forme storicamente contingenti, non potendo porre a proprio fondamento nessuna necessità naturale o razionalità assoluta.

In maniera analoga, i mondi videoludici sono, per così dire, istituzioni simboliche temporanee, ove regole e ruoli (e identità) valgono solo entro le regole e lo spazio del gioco; il giocatore, entro tali ambienti ludici, partecipa a un processo di auto-creazione, pur interagendo parzialmente con gli schemi predeterminati dal gioco, producendo immaginari posti al di là delle strutture date. Così, ad esempio, in *Baldur's Gate III*, le fazioni dei *Tiefling*, dei Druidi o ancora dei Cultisti di *Shar* rappresentano strutture simboliche, ognuna delle quali in possesso di un proprio statuto mitico-valoriale e un proprio linguaggio; in esse, il giocatore può decidere di aderire, ignorare o persino sovvertire tali istituzioni, partecipando a un processo creativo-distruttivo: le scelte non sono binarie, ma abilitano spazi di immaginazione radicale, ove ogni singolo giocare può dar luogo a peculiari processi di significazione simbolica.

In definitiva, il gioco, negli ecosistemi narrativi di *Baldur's Gate*, può diventare spazio di decostruzione e ri-costruzione delle identità, o sarebbe meglio dire di un'auto-costituzione creativa della soggettività. Nel presente videogioco, il giocatore può sfidare le istituzioni del mondo di gioco (religioni, caste, ordini magici), reinventare il proprio ruolo, e persino trasformare il mondo attraverso le proprie scelte. Questo è un esempio di auto-istituzione in senso castoriadiano. Il videogioco, e in particolare *Baldur's Gate III*, si configura come uno spazio dove questi concetti si attivano: il giocatore può auto-istituirsi, sospendere l'identità e esercitare autonomia; in altri termini, esso può definirsi come uno spazio simbolico dove si istituiscono mondi alternativi, regole, ruoli, etiche, nonché si può sospendere l'ordine costituito (relativo al mondo reale) e sperimentare nuove forme di soggettività, potere, relazione.



### **3. Neo-tribalismo e comunità multiplayer: la costruzione condivisa degli immaginari sociali**

La dimensione multiplayer di *Baldur's Gate* costituisce un elemento cruciale per comprendere il ruolo del videogioco come spazio di socialità e produzione simbolica. A differenza della modalità single player, in cui il giocatore interagisce principalmente con l'ambiente narrativo e i personaggi controllati dal sistema, la modalità multiplayer consente a più giocatori di partecipare simultaneamente allo stesso universo di gioco, interagendo in modo diretto, strategico e creativo tra loro. Questa modalità favorisce la formazione di tribù digitali, gruppi coesi di giocatori che condividono obiettivi, stili di gioco, pratiche comunicative e narrazioni collettive.

L'esperienza si arricchisce di una complessità sociale che supera il semplice scambio ludico. I giocatori si organizzano in party, distribuiscono ruoli specifici, negoziano strategie e prendono decisioni condivise che influenzano il corso della

partita. La collaborazione e il conflitto, tipici della dinamica sociale umana, si riflettono nelle interazioni di gioco, creando un microcosmo sociale vivo e dinamico.

Il videogioco Baldur's Gate costituisce un'originale rimediazione del celebre gioco da tavolo Dungeons & Dragons e ha il merito di aver introdotto le regole del tradizionale gioco di ruolo nelle meccaniche complesse del videogame. Ed è proprio una delle essenziali caratteristiche del gioco di ruolo, ossia la possibilità di compiere le proprie azioni di gioco a turno, a definire la forte componente strategica di Baldur's Gate.

Dal gioco di ruolo, è possibile ricondurre la possibilità di costruire l'intero mondo narrativo mediante una serie definita di scelte compiute dal proprio personaggio; purtuttavia, se in D&D, il giocatore umano, nelle vesti di Dungeon Master, è libero creatore del mondo, delle regole e della storia del gioco; in Baldur's Gate, il (video)giocatore si trova, a ogni modo, a essere vincolato a scelte pre-programmate dagli stessi sviluppatori.

Bisogna, più in generale, considerare, come sostiene Gianfranco Pecchinenda (2010), che coloro che partecipano ai role playing games interagiscono all'interno di un mondo "re-incantato", laddove anche la distinzione tra offline e online è cruciale al fine di determinare il grado di coinvolgimento e partecipazione, creando delle vere e proprie comunità virtuali.

Tali videogiochi, infatti, consentono di entrare in "spazi virtuali in cui è possibile navigare, conversare, elaborare pensieri, concetti, nuovi spazi virtuali e nuove identità" (Pecchinenda, 2010: 106). Un elemento caratteristico di tale tipologia di videogiochi è "quella secondo cui l'universo del videogioco debba essere considerato come una riproposizione ludo-tecnologica dell'universo magico-religioso che la modernità e il processo di secolarizzazione avevano spinto ai margini della nostra concezione della realtà" (Ivi: 114). Allo stesso modo, la comunità di giocatori ricerca un potenziale collegamento con un ordine simbolico-rappresentativo altro che la ponga in collegamento con una forma di trascendenza, capace di fornire senso e significato alla propria realtà mediante un'"azione sacralizzata simulata".

Gli universi videoludici, attraverso forme ritualizzate di partecipazione collettiva, consegnano la comunità di giocatori a un immaginario che "è l'aldilà multiforme e pluridimensionale della nostra vita, in cui questa è immersa completamente" (Morin 2017: 120). Giacché essa "dà corpo non soltanto ai nostri desideri, aspirazioni e bisogni [...] libera non soltanto i nostri sogni di felicità e successo, ma anche i nostri mostri interiori, che violano leggi e tabù" (Ivi: 121).

L'attingimento a tali immaginari è, in una certa misura, "un embrione di religione della salvezza terrena" (Ivi: 220), essendo i videogiochi, nelle medesime modalità con cui Morin descrive la cultura di massa, capaci di attivare processi religiosi in ciò che di più profano esiste, o anche "processi mitologici in quanto di più empirico possa esserci" (ibidem).

I videogiochi, come Baldur's Gate, si basano su forme magico-ritualizzate di partecipazione, in altre parole manifestazioni neoarcaiche collettive dotate di una propria ritualità; esse non rappresentano soltanto un ritorno al gioco infantile, ma altresì si rivolgono "all'anthropos comune, al fondo mentale universale costituito in



parte dall'uomo arcaico che ognuno di noi porta con sé" (ivi, p. 104). In tal senso, appare inevitabile la presa in esame del fenomeno, così descritto da Marshall McLuhan ne *Gli strumenti del comunicare* (1964; 2015), di "neotribalizzazione", funzionale all'analisi del proficuo interscambio tra "gli universi mitologici e simbolici delle culture premoderne e i dispositivi e gli universi mediali" (Rabbito, in Morin, 2017: 325). Poiché "il carattere istantaneo del movimento elettrico non allarga la famiglia umana ma la coinvolge nella vita coesiva del villaggio" (McLuhan, 2015: 114), offrendo una visione espansa dell'esperienza e restituendo la sinestesia e le implicazioni tra tutti i sensi.

Il videogioco, ancor più di qualsiasi altro medium, si costituisce come un'estensione dei nostri sensi, producendo inedite forme di ri-tribalizzazione legate alle esperienze amplificate che tale medium è esso stesso in grado di generare.

L'era elettrica, teorizzata da McLuhan, viene a implodere nell'era digitale videoludica massimizzando i suoi effetti e introducendoci in una nuova era in cui l'eliminazione dei fattori di tempo e di spazio creano "una partecipazione in profondità" (Ivi: 31). D'altronde, secondo McLuhan, "i giochi sono manifestazioni di reazioni sociali, collettive, all'azione o all'impulso principale di una cultura" (Ivi: 216).

In quanto estensioni di una società, i giochi sono modelli fedeli di una cultura. Inoltre, in essi "è possibile trovare una specie di modello dell'universo, alla cui mortale gavotte possono partecipare attraverso il rituale dei giochi bellici" (Ivi: 217).

Questi, pur essendo "una specie di paradiso artificiale come Disneyland [...] mediante la quale completiamo il significato delle nostre vite quotidiane" (Ivi: 218), sono altresì modalità di messa in discussione e in dubbio delle routine della vita quotidiana.

Ciò consente di interrogarci qualora le norme sociali mutino improvvisamente, "usanze e rituali possono assumere bruscamente i nudi contorni e gli schemi arbitrari del gioco" (Ivi: 219). In tale prospettiva, "qualunque gioco [...] è un'estensione dell'individuo e del gruppo", poiché i suoi effetti sul gruppo "consistono nel dare una nuova configurazione a quella parte del gruppo o dell'individuo che non sono state estese" (Ivi: 222). I (video)giochi sono, in ultima istanza, dispositivi, adottando uno sguardo mcLuhaniano, per trasporre esperienze. In altre parole, essi sono in grado di trasporre in forme nuove esperienze consuete di "ciò che abbiamo visto, udito o vissuto", "conferendo un'inattesa luminosità all'aspetto più tetro e squallido delle cose" (ibid.).

Il multiplayer online in *Baldur's Gate III* consente forme di partecipazione collettive al gioco mediante la presentazione dei cosiddetti party, o parties. Ciascun party può essere composto al massimo da quattro giocatori; non disponendo di un sistema vocale integrato altamente evoluto, esso consente forme di comunicazione tra i giocatori attraverso una chat di tipo testuale – bisogna, tuttavia, precisare come alcuni giocatori ricorrano comunque a supporti di comunicazione esterni, come Discord (un'app vocale esterna).

La partita si configura, in tal modo, come un'autentica esperienza collettiva, nella quale ogni singola scelta compiuta da un giocatore può influenzare le strategie dell'intero gruppo, incentivando atteggiamenti cooperativi; soprattutto, considerando



la natura a turni del gioco, Baldur's Gate spinge a un coinvolgimento tattico che induce i giocatori a coordinare le proprie azioni.

Il party diventa una piccola comunità temporanea, in cui ai giocatori è richiesta una interazione non esclusivamente di natura ludica, ma volta a rafforzare un sentimento di appartenenza collettivo e una costruzione condivisa di senso.

Ogni singolo punto di svolta della narrazione si accompagna alla costruzione di legami umani e sociali, che comprende la gestione di conflitti e la negoziazione di strategie.

Nell'economia del videogioco, un party è un gruppo di personaggi che il giocatore riunisce per affrontare avventure, combattere nemici e progredire nella storia, laddove ciascuno di essi è definito da un background narrativo, da ruoli funzionali (role-playing) e da relazioni dinamiche. È possibile concepire i parties alla stregua di "micro-tribù", la cui costituzione avviene "a partire dal sentimento di appartenenza, in funzione di un'etica specifica e nel quadro di un reticolo di comunicazione" (Maffesoli, 1988: 192). Tale sentimento di appartenenza tribale può ancor di più essere rafforzato dallo sviluppo tecnologico, grazie all'interattività che questo consente. Tali tribù claniche inaugurano forme di socialità che si consumano nell'atto presente dell'istituzione del legame; esse privilegiano un meccanismo di appartenenza, la cui "integrazione o rigetto dipendono dal grado di feeling avvertito sia dal lato dei membri del gruppo, sia da quello del beneficiario" (Ivi: 194).

Giacché, "il progetto, il futuro, l'ideale non costituiscono più una funzione di cemento per la società, il rituale, rafforzando il sentimento di appartenenza, può ricoprire questo ruolo, permettendo ai gruppi di esistere" (Ivi: 195).

Se per Michel Maffesoli, il rituale è ciò che consente la riproduzione di forme di coesione sociale, che si manifestano mediante gesti, simboli e pratiche condivise, nel medesimo tempo, in Baldur's Gate III, ciò si riflette nella stessa esperienza ludica, ossia nei riti magici e nelle cerimonie religiose che scandiscono la vita del mondo del gioco, come le invocazioni alle divinità del Faerûn o i rituali necromantici; nondimeno, tale dimensione rituale si riflette nella stessa struttura del party, il quale si configura come una micro comunità dotata di codici, ruoli e dinamiche ritualizzate, attraverso cui ciascun giocatore prende parte alla narrazione collettiva. Maffesoli pone in evidenza come a fondamento della costituzione di micro-tribù effimere, ciononostante legate da un poderoso sentimento di appartenenza, vi siano "vibrazioni religiose, in termini più accademici, questo si chiama sintonia" (Maffesoli, 2021: 70). Essere in sintonia, per Maffesoli, vuol dire condividere emozioni e passioni,

tutte cose isteriche, in quanto sollecitano meno il cervello che il ventre" (ibidem); in tal senso, sono precisamente tali vibrazioni collettive a reimmettere la sfera del magico nei mondi abitati dai videogiocatori, ponendoli in uno stato di intima connessione gli uni con gli altri: in cui, la socialità si esprime "come concretizzazione del sociale (Ivi: 73).

In conclusione, i videogiochi arricchiscono la nostra agency, offrendoci l'accesso ad una pluralità di mondi ed esperienze. Nel gioco, assumiamo forme di agency "temporanee" che sono modellate dagli altri giocatori e trasmesse tramite il gioco



medesimo: “i giochi possono immagazzinare, offrire accesso e offrire esperienze immersive di diversi agency” (Nguyen, 2023: 128).

## Conclusioni

La tensione tra eteronomia e autonomia nel videogioco, così come emerge dall'analisi di *Baldur's Gate III*, non si configura come una contrapposizione risolvibile in modo definitivo, bensì come un processo dialettico e dinamico. Le regole e le strutture imposte dal gioco — che rappresentano l'eteronomia — garantiscono coerenza, senso e limiti entro cui si svolge l'esperienza ludica, mentre la libertà di scelta e azione attribuita al giocatore — l'autonomia — apre spazi di creatività, sperimentazione e trasformazione.

È proprio in questo equilibrio mobile che il videogioco diventa un luogo di produzione simbolica e sociale, in cui si generano nuovi miti, si sperimentano regole e si negoziano norme. Attraverso la mediazione del gioco, l'immaginario sociale si intreccia con le pratiche normative reali, in un dialogo continuo che alimenta la rigenerazione culturale e identitaria. I mondi ludici, come quello di *Baldur's Gate*, agiscono come laboratori mitopoietici contemporanei, dove i giocatori — singolarmente e collettivamente — danno forma a narrazioni e significati capaci di influenzare anche la realtà sociale.

Il videogioco diventa così uno spazio critico di sperimentazione simbolica, dove le tensioni tra eteronomia e autonomia non si risolvono in facili dicotomie, ma contaminandosi generano nuovi miti che sfidano e ridefiniscono norme sociali consolidate. In questa continua rinegoziazione, il gioco non si limita a riflettere la realtà: la plasma, intervenendo attivamente nel tessuto culturale e normativo della società digitale.



## Bibliography

Berger P. L., Berger B. (1977), *Sociologia. La dimensione sociale della vita quotidiana*, Bologna, Il Mulino.

Berger, P.L., Luckmann, T. (1966), *The Social Construction of Reality*; trad.it. *La costruzione sociale della realtà*, Roma-Bari, Laterza 2024.

Caillois R. (1958), *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige*; trad. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 2000.

Castoriadis C., (1975), *L'institution imaginaire de la société*; trad. it. *L'istituzione immaginaria della società*, Milano, Mimesis, 2022.

Frezza G., (1995), *La macchina del mito. Tra film e fumetti*, Venezia, La Nuova Italia.

Goffman E. (1956), *The Presentation of Self in Everyday life*; trad. it. *La vita quotidiana come volontà e rappresentazione*, Bologna, Il Mulino, 1997.

Huizinga J. (2002), *Homo ludens*, Torino, Einaudi.

McLuhan M. (1964), *Understanding media*, trad. it. *Strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 2015

McLuhan M. (1989), *The Global Village: Transformations in Word Life and Media in the 21st Century*; trad. it. *Il villaggio globale. XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media*, Milano, SugarCo, 1996.

Nguyen Thi C. (2023), *Giocare è un'arte. Il gioco come tecnologia trasformativa*, Milano, add editore.

Pecchinenda G. (1999), *Dell'identità. Analisi sociologiche*, Napoli, Ipermedium.

Pecchinenda G. (2010), *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' "homo game"*, Roma-Bari, Laterza

Remotti F. (2001), *Contro l'identità*, Roma-Bari, Laterza



Secondulfo D. (2019), *Per una sociologia dell'immaginario e del profondo*, in Marzo P. L., Mori L. (a cura di) *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Milano, Mimesis.

Somma L. (2025), *Identità e corpo sociale negli spazi digitalizzati: il Metaverso ha ucciso la realtà?* In Di Majo L., Frezza G. (a cura di) *Il Metaverso. Profili strutturali, sociologici, economici e giuridici*, Milano, Mimesis.

Somma L. (2025), *Le vite multiple di The Sims. La costruzione della realtà sociale quotidiana*, in Fattori A., Somma L., Pellegrini V. (a cura di), *Il pianeta dell'Homo Ludens. Videogioco, cinema, società*, Napoli, IIF Press.

Maffesoli M. (1988), *Il tempo delle tribù. Il declino dell'individualismo nelle società di massa*, Roma, Armando Editore.

Maffesoli M. (2021), *Essere Postmoderno*, Roma, Armando Editore.

Mead G. H. (2011), *La socialità del Sé*, Roma, Armando Editore

Mead G. H. (1934), *Mind, Self and Society*; trad. it. *Mente, Sè e Società*, Milano, Giunti, 2020

Morin E. (1962), *L'Esprit du temps. Essai sur la culture de masse*; trad. it., *Lo spirito del tempo*, Milano, Meltemi 2017.

Morin E. (1993), *Les Idées. Leur habitat, leur vie, leurs moeurs, leur organisation*; trad. it. *Le idee: habitat, vita, organizzazione, usi e costumi*, Milano, Raffaello Cortina, 2008.

Morin E. (2001), *L'Humanité de l'humanité. L'identité humaine*; trad. it. *L'identità umana*, Milano, Raffaello Cortina, 2002.

Turner V., (1993) *L'antropologia della performance*, Bologna, Il Mulino.



