

[Dark Souls e la cultura del contesto](#)

Se avete giocato almeno una volta a **Dark Souls**, fiore all'occhiello della nipponica **From Software**, sarete sicuramente scesi a patti (come del resto accade con le **Fazioni** all'interno del gioco) con la sua controversa e dibattuta "non narrazione" o **lore** (della quale trovate una disamina [in questo corposo speciale](#)) che di fatto costituisce una grossa fetta di quella fortuna che lo ha reso capostipite di un vero e proprio sottogenere di giochi di ruolo, quello dei **soulslike**.

Oltre che a reinterpretare la difficoltà dei tempi passati con un gameplay tanto punitivo quanto gratificante, **Dark Souls** fa della libera interpretazione il più grande punto di forza, perché è proprio attraverso le speculazioni che la community arricchisce l'esperienza di gioco, donandogli una linfa vitale che si rinnova a ogni discussione.

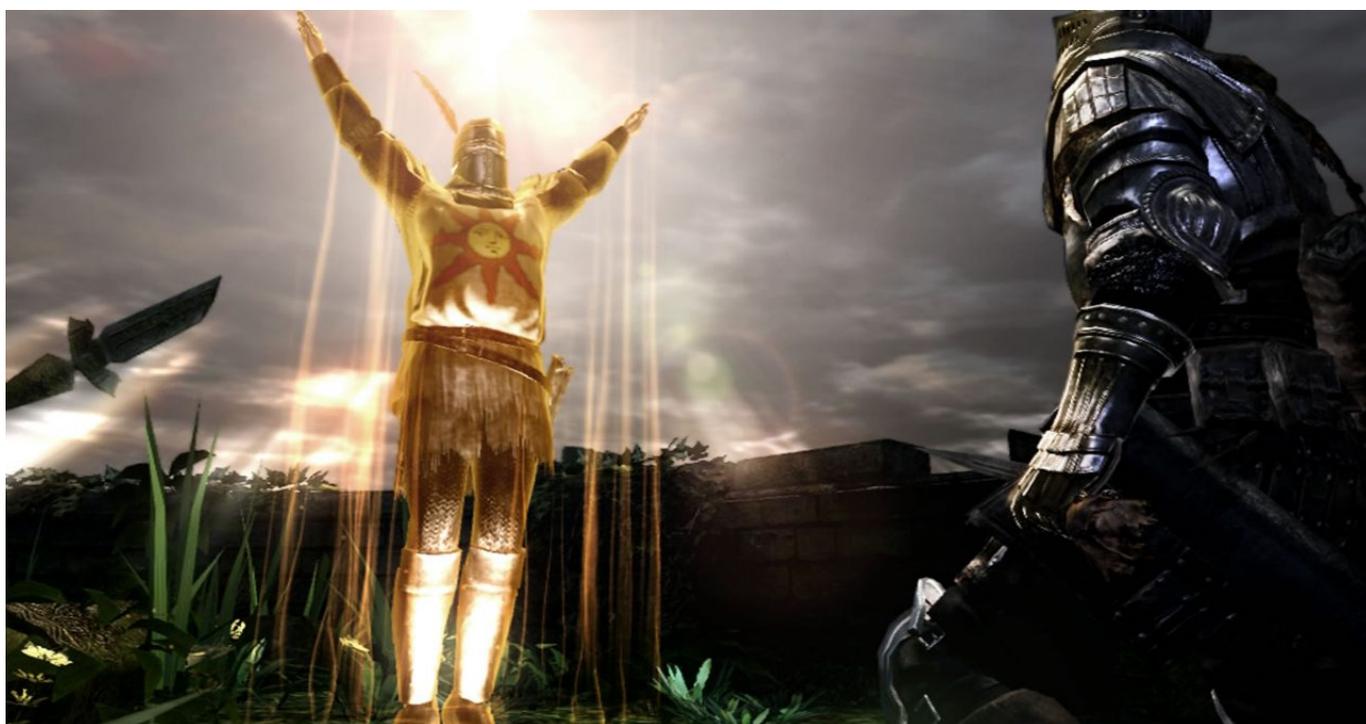
È però il gioco stesso a richiedere **cooperazione** da parte del suo interlocutore (inteso come "giocatore") e su questa impernia il suo significato più profondo. Tutto ciò, in maniera consapevole o meno, può essere relazionato alla cultura d'origine dell'opera ed è quello su cui ci concentreremo qui di seguito.



Analizzandone il linguaggio, possiamo considerare quella nipponica come una **High Context Culture** (HCC), ovvero quel tipo di cultura basata più sul senso complessivo di una frase che sul significato della singola parola che la compone. Nella lingua giapponese non esiste differenziazione tra maschile e femminile, singolare e plurale; inoltre, i verbi sono coniugati in maniera uguale per tutte le persone ed esistono soltanto due tempi verbali: il **"passato"** e il **"non passato"**, il quale racchiude in sé presente e futuro. Tutto ciò evidenzia come il sistema linguistico valorizzi il contesto come chiave di lettura per la comprensione. Tornando a **Dark Souls**, riuscite a immaginare quanto la lingua di partenza possa creare un allontanamento dalla nostra attuale capacità di interpretazione? Se avete provato un forte senso di alienazione giocando, sì; e se ne siete stati affascinati al punto da

sentire il bisogno fisiologico di approfondire, be', gioite, siete i giocatori perfetti per *Dark Souls*. L'appartenenza a una HCC coinvolge in maniera incisiva, oltre che la lingua, anche la sfera personale, influenzando le tradizioni, il linguaggio non verbale e la stessa percezione del tempo. Generalmente, infatti, gli occidentali tendono a vedere il tempo proiettato verso il futuro, in maniera lineare, mentre nella cultura orientale la **ciclicità** sta alla base di tutto. Chiusa una stagione se ne aprirà una nuova, come in cerchio, esattamente come avviene per le varie ere che compongono la (apparentemente) distorta linea temporale dei vari *Souls*.

Tornando al linguaggio in relazione alla HCC, i gesti rappresentano, nel gioco di **Miyazaki**, l'unico strumento di comunicazione tra i giocatori, che interfacciandosi sono riusciti in senso lato a coniare parole nuove e locuzioni, riutilizzate usualmente all'interno della community («**Loda il Sole**» vi dice qualcosa?); inoltre, si è venuta a creare una forma autentica di **galateo** (inchinarsi dinnanzi a un nuovo giocatore, soprattutto se ostile, rappresenta sempre il primo passo per ottenere un "leale scambio di opinioni"). Tutto ciò rispecchia in pieno l'idea di tradizione di origine, pur rappresentando di fatto un'innovazione all'interno del mondo del gaming.



Ma Dark Souls è unico nel suo genere?

Solo in parte, perché sono tantissimi i giochi che richiedono una cooperazione simile da parte dell'interlocutore-giocatore. Basti pensare ai giochi del **Team Ico**, come *The Last Guardian* e *Shadow Of The Colossus* (tornato da poco sugli scaffali in veste rimodernata) o più semplicemente all'idraulico più famoso di tutti i tempi: **Super Mario**.

Quindi tutti i giochi provenienti da una HCC necessitano di interpretazione?

Come in ogni opera (dal cinema alla musica), pensare al contesto sociopolitico e culturale di partenza aiuta a comprendere più a fondo i significati più o meno espliciti, ma la risposta, anche in questo caso, è un parzialissimo "**no**". Le eccezioni sono tante in numero proporzionale a quanti sono i giochi appartenenti alla regola. La saga di *Resident Evil*, ad esempio, meriterebbe un'analisi approfondita, ma in linea di massima riesce bene nell'intento di raccontarsi, probabilmente perché nel tempo ha subito una più profonda influenza da parte del mondo occidentale.



Viviamo in un melting pot di culture, e in questa sede è impossibile non citare giochi non narrati e ad alto contesto di provenienza europea, come lo struggente quanto nostrano [*Last Day of June*](#), sviluppato da **Ovosonico**; *Inside* dei danesi **Playdead** (dei quali si potrebbe citare anche *Limbo*); infine anche *Little Nightmares* degli svedesi **Tarsier Studios**, come gli stessi *Souls* distribuiti da **Bandai Namco**.

Va da sé che questa è solo la punta dell'iceberg: a ragion veduta si potrebbero analizzare miriadi di realtà differenti, soprattutto in un momento così florido per il mercato degli indie game, che spesso fanno del linguaggio visivo una forma d'arte. Puntualizzato che questo articolo voleva soltanto fornire degli spunti di riflessione, rimaniamo al vostro fianco in attesa dell'uscita di *Dark Souls Remastered*, il 25 maggio su PC, Playstation 4, Xbox One e Switch.

Gaetano Cappello

Carmen Santaniello