

Contro la Cultura del Voto

I voti nelle recensioni. A lungo si è discusso su quanto facessero del bene o del male alla community videoludica, probabilmente una delle più tossiche in questo Universo. Mentre **GameCompass** sta attraversando una nuova fase di transizione che - si spera - porterà ingenti e benevolenti novità entro pochi mesi, inutile dire come uno dei tasselli della fase di brainstorming sia stato dedicato alle recensioni, croce e delizia di ogni sito di videogaming. La verità è che la questione voto riguarda un po' la vita di tutti i giorni; siamo circondati da valutazioni di ogni genere che sì, quantificano subito la qualità (forse) ma che dire delle esperienze e le emozioni provate dal recensore? Hanno importanza se in fin dei conti, conta solo un maledetto numero?

Tutto tutto, niente niente



Come detto, siamo tutti abituati alle valutazioni e benché molte risultano utili, come quelle fra i banchi di scuola, altre possono creare alcuni problemi. Certo, anche la questione istruzione andrebbe rinnovata un po' da questo punto di vista, ma non è questa la sede adatta per discuterne. Ogni cosa, ma proprio tutto, può essere quantificato da un numero, una lettera, una stella, melanzane (è vero, cercate sull'internet) con il solo scopo di dare quella chiosa finale al testo, un modo per l'utente di interfacciarsi immediatamente con le valutazioni finali del critico. Questo è quello che ci siamo raccontati per anni e che ci raccontiamo ancora oggi, e andava tutto bene sino a quando chiunque si è trovato tra le mani il potere di esprimere qualunque suo pensiero al mondo. Internet ha reso il mondo più piccolo, ma anche immensamente stupido. Per carità: siamo ben consci del fatto che si può essere o non essere d'accordo con una valutazione

finale, ma non è questo il punto. Il punto, è il trasformarsi di una cortesia fatta all'utenza come dogma, un sacro comandamento da accettare senza se e senza ma; il voto è legge, poco importa del suo perché.

Ma andiamo a ritroso: che cos'è una **recensione**? Non stiamo qui a ripetere una definizione ma cerchiamo di capire cosa rappresenta, non solo per chi la scrive ma anche chi la legge. Una recensione è un'"**esperienza critica**", un racconto che l'autore vuole tramandare affinché in qualche modo tutti possano empatizzare e comprendere cosa quella opera suscita o no, indipendentemente dal tempo dedicatoci. Ogni parola è una traslitterazione del pensiero e delle emozioni di chi scrive ed è dal testo che si evince se qualcosa è valido o meno. Provate a pensare a recensioni senza il classico voto finale: dopo un leggero e comprensibile smarrimento finale, comincereste a vedere quel testo con occhi diversi e non una semplice cornice intorno a quello che è ritenuto più importante. Inoltre, una recensione può anche avere valore educativo, serve a trasmettere qualcosa ma soprattutto di **far scaturire un senso critico all'utenza**.

Quante discussioni per un mezzo punto in più o in meno? Quante sentenze ha prodotto un otto e mezzo a un titolo, cassato perché non rappresenta un capolavoro? Perché poche cose influiscono sul mercato come il voto.

O zero o mito



Sta per uscire **Death Stranding**. Dio ce ne scampi se il nuovo lavoro di **Hideo Kojima** prendesse una valutazione di otto e mezzo nella maggior parte delle testate internazionali.

Quello che i voti hanno creato negli ultimi anni è anche una **netta spaccatura tra ciò che è buono e ciò che non lo è**, come se tutto ciò che esistesse nel mezzo sia insignificante. E vai di capolavoro o di materia fecale solo dando uno sguardo al quel numerino, senza capire realmente di cosa si stia parlando. E sappiamo che alcuni di voi lo stanno pensando: «il voto è solo uno strumento; di per sé

non è ne buono e ne malvagio». Giusto, ma nel mondo reale, è qualcosa che probabilmente ha intossicato il pubblico come poche altre cose, e qui cari amici, ci siamo dentro tutti. Sì, perché molto spesso, il voto può essere sfruttato in modo subdolo, presagendo cosa quel numerino possa scatenare all'interno della community. Inutile che ci giriamo intorno, ma è anche così che una testata vive e, senza utenza, ingressi, discussioni e anche una buona dose di sana polemica, il rischio è quello di finire sul necrologio di Internet. il voto non è solo uno strumento dunque, ma soprattutto **un'arma**, capace di influenzare in maniera diretta il pubblico: può far decidere se acquistare o no qualcosa, se dedicare del tempo fino a voler far parte di un gruppo di amici o meno (chiedetelo a chi gioca *PES* o *FIFA*), senza capire realmente il perché. È chiaro che ogni voto debba essere la prosecuzione di quanto riferito dal testo ma alle volte qualcosa non quadra, e questo qualcosa, molto spesso, ha le sembianze di un dieci. Non siamo qui a sindacare se sia giusto o meno darlo o se rappresenti vera critica, ma quanta influenza ha quel voto, nonostante nella recensione vengano riportati difetti su cui molti non sorvolerebbero?

Anche la **contestualizzazione** gioca un ruolo chiave. Molto spesso capita che l'utenza confronti titoli completamente diversi ma con lo stesso voto, azzardando paragoni fantasiosi. Il contesto deriva appunto dal testo: piattaforma, anno di pubblicazione, genere ed elementi di spicco, spariscono alla visione del voto, magari accompagnato da qualche riga del commento finale.

È per questo che è importante il testo, la critica, la recensione. È sempre stato detto che conta più il viaggio che la meta e questo è uno di quei casi in cui effettivamente ha senso applicare questa massima.

GameCompass sta cambiando e vuol cambiare coraggiosamente, andando contro una moda, il mercato, le esigenze o qualunque cosa sia, ed escludere il voto dalle recensioni. Protagonista deve tornare il rapporto tra la critica e il pubblico, informare e trasformare almeno chi ci segue a essere più razionale, formarsi un'opinione e discutere su alcune dinamiche di gameplay e non su un gioco che ha avuto 7.8 invece che di 7.5. Ma è anche vero che il mondo è cambiato e quasi nessuno dedica il proprio tempo alla lettura di un testo approfondito, anche se quel testo critica un titolo molto atteso. Testi più contratti ma ugualmente validi dal punto di vista dell'approfondimento, più contenuti video e audio e molto altro è quello che stiamo preparando, cercando di venire ancor più incontro alle vostre esigenze. Molto passa da voi: sappiamo benissimo che questa scelta, ben che vada, sia controproducente ma in qualche modo può essere un'opportunità per tutti noi, di crescere e di migliorare assieme, condividendo nella maniera più serena possibile la nostra amata passione.

È un discorso molto romantico e idealista? Ovviamente, ma siamo dei sognatori.