

G|A|M|E – n. 2/2013

Index

vol. 1, 2013 – Journal: *TECHNOLOGY EVOLUTION AND PERSPECTIVE INNOVATION*

- Editorial Board – Technology evolution and perspective innovation. 3D and spatial depth today and yesterday
- D. Pietschmann, B. Liebold, G. Valtin & P. Ohler – Taking space literally: reconceptualizing the effects of stereoscopic representation on user experience
- A. Petrovits, A. Canossa – From M.C. Escher to Mass Effect: impossible spaces and hyper-real worlds in video games. How can hyper-real worlds be designed and interpreted in a 2D, 2.5D and 3D virtual environment and how will this implementation affect the stereoscopic 3D video games of the future?
- A. Laroche – A new angle on parallel languages: the contribution of visual arts to a vocabulary of graphical projection in video games
- A. Işığan – The production of subject and space in video games

Other papers from the Journal

Bad object 2.0: Games and gamers

Play the game in the opening scene A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros., Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World

Narrative time in video games and films: from loop to travel in time

'Tell no one': Cinema auditorium as game-space - Audience participation, performance and play

[Read other Journal papers \(n.4/2015\)](#)

Other papers from the Critical Notes

L. Argenton, S. Tiberti, Psicologia del videogioco.

- A. Işığan – The production of subject and space in video games
- D. Arsenault & P.-M. Côté – Reverse-engineering graphical innovation: an introduction to graphical regimes
- Z. Street – Polygons and practice in Skies of Arcadia
- Documents
 - D. Arsenault, P.-M. Côté, A. Larochelle & S. Lebel – Graphical technologies, innovation and aesthetics in the video game industry: a case study of the shift from 2D to 3D graphics in the 1990s
 - E. Menduni & A. Catolfi – Digital aesthetic forms between cinema and TV. The need for new research directions

vol. 2, 2013 – Critical Notes

- Books
 - M. Salvador – P. Ortoleva. Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI° secolo?
 - F. Giordano – Neoludica: (libro) arte e (libro) gioco
 - V. Paggiarin – T. Mott (a cura di), A. Dresseno (ed. it.), 1001 videogiochi da non perdere
 - M. Salvador – D. Compagno. Dezmound. Una lettura di Assassin's Creed 2
 - F. Giordano – Come diventare una Rockstar. Gli Houser e l'evoluzione del franchise Grand Theft Auto
 - V. Agnoletto – T. Bissell. Voglia di vincere
 - A. Tribelli – D. Felini (a cura di), Video game education. Studi e percorsi di formazione

Other papers from the Critical Notes

L. Argenton, S. Tiberti, Psicologia del videogioco. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento

Jenna Ng (ed.), Understanding Machinima. Essays on Filmmaking in Virtual Worlds

Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic

[Read other Critical Notes \(n.4/2015\)](#)

- V. Paggiarin – T. Mott (a cura di), A. Dresseno (ed. it.), 1001 videogiochi da non perdere
- M. Salvador – D. Compagno. Dezmond. Una lettura di Assassin's Creed 2
- F. Giordano – Come diventare una Rockstar. Gli Houser e l'evoluzione del franchise Grand Theft Auto
- V. Agnoletto – T. Bissell. Voglia di vincere
- A. Tribelli – D. Felini (a cura di), Video game education. Studi e percorsi di formazione
- Games
 - E. Gandolfi – The two dimensions as a metaphor of control in gaming landscapes
 - G. Ferri – Tra advergame e mappe online: contaminazioni tra Street View e discorso pubblicitario
 - L. Papale – Sognando Shadow Moses. Grafica, gameplay e reiterazione come strumenti narrativi metareferenziali
- Miscellanea
 - J. E. Ruggill & K. S. McAllister – Union yes? Computer game design, management, and labor relations
 - F. Fasce – Global Game Jam 2013: report
 - M. Teti – Ralph Spaccatutto, ovvero il videogioco come “repertorio culturale” del cinema



Category > [2/2013 Books](#), [2/2013 Critical Notes](#)

Cerca

Come diventare una Rockstar. Gli Houser e l'evoluzione del franchise Grand Theft Auto.

Federico Giordano





Wanted. La storia criminale di Grand Theft Auto, Multiplayer, 2012, il libro scritto da David Kushner, giornalista e docente universitario già autore del precedente, molto apprezzato, *Master of Doom* ¹, è un testo importante per gli studi sui videogiochi, nonostante non si presenti in apparenza – a partire dal titolo evocativo – come testo accademico. Del precedente libro Kushner riprende metodo e struttura. Il lavoro di indagine origina da una meticolosa e lunga raccolta di interviste a dipendenti Rockstar e personaggi che abbiano avuto rapporti con gli stessi e ne siano stati segnati in maniera decisiva. Lo stile è il medesimo, una narrazione “romanzesca”, basata però su dati acquisiti attraverso la consultazione di fonti primarie (orali e scritte, quali documenti, saggi, studi scientifici). Il tentativo di Kushner è di costruire una narrazione per “personaggi” che intervengono, rivelando qualcosa della loro personalità, attraverso le loro stesse frasi o le ricostruzioni contestuali, più che attraverso giudizi o analisi dell’autore. In questo senso è grande l’abilità del saggista americano di farci percepire quanto leggiamo come fosse una “storia” che procede verso un finale consequenziale, anche attraverso effetti di *suspence*. Tale strategia viene perseguita attraverso lo stratagemma della sospensione delle vicende biografiche dei singoli personaggi. Esse non vengono narrate dall’inizio alla fine con vocazione sintetica, chiarendone immediatamente evoluzioni, coerenze o eventuali incongruenze, ma per brevi tratti che vengono interrotti in momenti di alta tensione narrativa e ripresi in capitoli successivi, ottenendo così un effetto sorpresa per ogni singola scelta che essi compiano. Una sorta di “Ringkomposition” piuttosto anomala

sorpresa per ogni singola scelta che essi compiano. Una sorta di “Ringkomposition” piuttosto anomala per un testo storico/giornalistico. Da un punto di vista dell’evoluzione temporale, invece, si seguono le vicende dell’azienda in maniera abbastanza lineare.

Il libro, dunque, si struttura per “blocchi” tematici piuttosto netti ed evidenti che possono essere riassunti in storia delle premesse che conducono alla nascita di Rockstar, descrizione della poetica dei fratelli Houser, illustrazione dell’organizzazione aziendale della stessa, descrizione della suddivisione del lavoro e dell’organizzazione dei momenti di “tempo libero” da parte della società, lotta per l’affermazione di una lobby dei videogiochi influente nella politica americana, controversie sui contenuti violenti e sessuali dei giochi, descrizione della procedura di realizzazione dei giochi appartenenti al franchise *Grand Theft Auto*.

Da un punto di vista dell’indagine dei protagonisti della storia ve ne sono alcuni che sono narrati esclusivamente per il ruolo che hanno all’interno dell’industria dei videogiochi, e per le azioni che intraprendono in essa, ma ve ne sono altri che vengono esplorati anche nei tratti psicologici, costruendone veri e propri ritratti a tutto tondo. Si potrebbe dire che sono i “protagonisti” del libro, dei veri e propri personaggi sfaccettati come in un romanzo. Quali sono questi personaggi e quali queste vicende rilevanti? Si tratta dell’evoluzione delle traversie personali dei fratelli Houser, e di Sam in particolare, dalle prime esperienze in ambiti medialti in Scozia fino alla costruzione della “macchina” Rockstar a New York; delle vicende dell’antagonista riconosciuto Jack Thompson, avvocato conservatore, dispregiatore dei prodotti violenti nel mondo dei videogiochi, pluripromotore di cause e campagne stampa contro le aziende del settore – un vero e proprio “nemico” da abbattere come in un videogame –; di quanto succede ai collaboratori più prossimi ai due fratelli Houser (da Dave Jones di DMA Design, fino

stampa contro le aziende del settore – un vero e proprio “nemico” da abbattere come in un videogame –; di quanto succede ai collaboratori più prossimi ai due fratelli Houser (da Dave Jones di DMA Design, fino al marxista-stakanovista Will Rompf in Rockstar), che vengono seguiti, in tutte le evoluzioni psicologiche, ma solo nei momenti in cui entrano in contatto con gli Houser per poi essere elusivi sulla successiva esperienza lavorativa e personale.

Anche se il giudizio di Kushner è trattenuto dall'essere esplicito, traspare dall'organizzazione dei contenuti. Rockstar e Sam Houser si dimostrano essere soggetti fortemente ambivalenti. Da un lato emerge il grande desiderio di costruire un'impresa innovativa, che porti contenuti mai affrontati nel mondo dei videogiochi e si strutturi come “diversa” anche nella sua organizzazione, dall'altro emerge il rovescio della medaglia di questa impostazione. Sul primo versante le linee di tendenza più forti sono quattro. La prima è quella della lotta per la garanzia dell'artisticità del videogioco e del suo essere un prodotto anche per adulti e non solo per adolescenti (al contrario di quanto inteso spesso da politici e stampa generalista a caccia di scandali), con la conseguenziale difesa del diritto alla libertà di espressione anche per contenuti controversi – come al cinema o in un romanzo. La seconda è la volontà di realizzare un mondo simulato pienamente realistico e maturo, lontano dalla predilizione per elfi e folletti tipica dell'industria videoludica, risultato che si otterrà pienamente solo con *GTA IV* grazie alla potenza raggiunta dall'hardware e al motore Euphoria, realizzato da due studenti di zoologia dell'Università di Oxford e basato su studi di IA e biomeccanica. Non è irrilevante che tale effetto di “mondo vivente” si realizzi con una rappresentazione della città di New York, nei confronti della quale Sam Houser, fin dalle sue esperienze adolescenziali dimostra un'affezione assoluta. A questo sentimento è legata la terza variabile, ossia il desiderio di costituire la società Rockstar come uno “stile”, tipicamente newyorchese, e la conseguenziale adozione dello stesso. Il nome stesso, la realizzazione di gadget e magliette per fidelizzare i dipendenti, la realizzazione di un logo con il contributo di un artista “urbano” di fama, i

fidelizzare i dipendenti, la realizzazione di un logo con il contributo di un artista “urbano” di fama, i numerosi party con spogliarelliste, macchine, grandi alberghi e gare per trangugiare cheese balls: tutto viene compiuto nel tentativo di liberare videogiochi e videogiocatori dalla patina geeky o di emarginazione solitaria che luogo comune vuole abbiano, attraverso la proposta di uno stile di “tendenza” newyorkese del quale Rockstar è principale incarnazione. In ultimo il vero versante in cui Rockstar è stata rivoluzionaria è la promozione dei propri prodotti, con tecniche di *guerrilla marketing*, marketing personalizzato, sfruttamento di scandali creati ad hoc a proprio vantaggio e molte altre tecniche pubblicitarie alternative.

L'altro lato della medaglia è costituito da un incrocio di caratteri personali e aziendali. Anzitutto è il temperamento malmostoso e collerico di Sam Houser ad emergere, in preda a mille idiosincrasie. Si fa notare la sua persino irragionevole, talvolta, voglia di non trovar il compromesso. Si rivela inoltre la spietatezza dei due fratelli nei confronti dei collaboratori che si stiano allontanando dal loro modo di vedere la gestione societaria. Questo tratto si riconnette a quella che socio-politicamente è l'acquisizione più rilevante del libro: la rappresentazione più diretta e brutale del capitalismo *sub specie new economy*. In questo senso i giudizi di Kushner sono impliciti, ma chiari, pur nella evidente simpatia per il proprio oggetto di studio. La maggior parte, se non tutti i collaboratori più stretti di Rockstar, nel corso del tempo, lasciano i due fratelli e si gettano in iniziative alternative, spesso lamentando il clima settario e la fedeltà sollecitata con l'impressione fittizia di coolness dell'azienda e con gadget da pochi euro, a fronte di discutibili condizioni lavorative. I dipendenti, inoltre, spesso denunciano palesi favoritismi interni entro Rockstar e orari di lavoro massacranti, che arrivano alle sedici ore al giorno. I lavoratori di Rockstar San Diego addirittura promuovono una causa contro la casa-madre e arrivano ad un accordo extra-giudiziale. Inoltre Rockstar, in questo ed altri casi, soprattutto quello dello scandalo *Hot Coffee*, ovvero il contenuto

Diego addirittura promuovono una causa contro la casa-madre e arrivano ad un accordo extra-giudiziale. Inoltre Rockstar, in questo ed altri casi, soprattutto quello dello scandalo *Hot Coffee*, ovvero il contenuto sessuale rimosso e recuperato per mezzo di tecniche *hacking* da *San Andreas*, si è dimostrata poco incline a sostenere pubblicamente le proprie ragioni, causando nocimento all'intero settore videoludico. Talvolta si è anche rivelata, al di là delle dichiarazioni di circostanza, ostile alla comunità dei giocatori/modders.

Il testo è un buon punto di partenza per futuri studi sulle singole società videoludiche. La messe di dati raccolti, qui usati con lo scopo di proporre un'indagine conoscitiva immediata, hanno anche un'evidente portato storico: sarebbe utile che il videogioco, finora oggetto di studi maggiormente frequentato da mediologi che da storici e filologi, possa diventare oggetto di serie ricerche d'archivio che ne indaghino anche i modi di produzione, come capita, in altro campo d'indagine, per le case cinematografiche. Quanto colpisce, inoltre, è l'abilità di Kushner di mescolare le fonti dirette e la narrazione delle vicende interne all'azienda con la ricostruzione storico-sociale del contesto e la conseguente illustrazione dello "spirito del tempo". Sono, ad esempio, delucidate con chiarezza le ipocrisie del sistema politico americano (in particolare sui temi sesso e violenza), e la totale incapacità di leggere un mezzo che viene "infantilizzato"³ per meri ritorni personali dei politici promotori di leggi censoree. Al quadro positivo va aggiunta la felicità di scrittura dello stile romanzesco-giornalistico dell'autore, che accompagna una lettura distesa, scadendo di rado nella banalità o eccessiva volgarizzazione.

-Tutte le immagini appartengono ai rispettivi proprietari e sono usate ai soli fini accademici. -

1. (2004), New York: Random House ▲

particolare sui temi sesso e violenza), e la totale incapacità di leggere un mezzo che viene “infantilizzato”³ per meri ritorni personali dei politici promotori di leggi censoree. Al quadro positivo va aggiunta la felicità di scrittura dello stile romanzesco-giornalistico dell'autore, che accompagna una lettura distesa, scadendo di rado nella banalità o eccessiva volgarizzazione.

-Tutte le immagini appartengono ai rispettivi proprietari e sono usate ai soli fini accademici. -

1. (2004), New York: Random House ▲
2. Curiosamente New York verrà riprodotta, nella sua fotografia più realistica mai realizzata in un medium, grazie all'apporto di un gruppo di scozzesi con scarsa dimestichezza della città – i programmatori della sezione di Edimburgo dell'azienda, Rockstar North – sguinzagliati a recuperare istantanee della metropoli con registratori video e audio che poi rielaboreranno per realizzare il gioco. ▲
3. Si veda in proposito l'intervista allo stesso Kushner di Alessandra Contin reperibile all'indirizzo:
<http://www.lastampa.it/2012/05/08/blogs/videogiochi/wanted-la-storia-criminale-di-grand-theft-hpGuluV31sC6AUfdhmCBLJ/pagina.html> ▲



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Ricerca per: 2/2013 Books, 2/2013 Critical Notes | Ricerca per: Federico Giordano