

Una dinamica degli sguardi dall'immaginario creepypasta all'horror videoludico

Federica Cavaletti e Francesco Toniolo¹

A dynamics of gazes from the creepypasta imaginary to horror videogames. Over the last decades, immersivity has gained increasing importance in the audiovisual imaginary. In this paper, we propose to take a different route and to explore to what extent the dynamics of gazes – and particularly the direct address – can promote “emersive” strategies that challenge the dominant imaginary, with specific reference to creepypastas and horror video games. First, we trace back the origins of the emersive route to Bertolt Brecht, showing that his theory can be adapted to videogames. Second, we provide a survey of some of the types of gaze that actively involve the player in horror videogames. Then, we focus on creepypastas to demonstrate that the gaze is key to their aim of circumventing the players’ character, in order to get in touch with the players themselves. Finally, we analyze a specific creepypasta-based game: Doki Doki Literature Club!. Based on this analysis, we draw the main lines of what, in our view, represents a key modification of contemporary horror imaginary.

Keywords: creepypasta, horror, Doki Doki Literature Club!, fourth wall, gaze, direct address.

Essenziale nella comunicazione e nelle relazioni intersoggettive proprie della vita reale (Hessels 2020, Conty et al. 2016), lo sguardo è anche al centro di precise strategie comunicative ed espressive dei media (audio)visivi. Le dinamiche degli sguardi possono assorbire il fruitore all'interno del mondo diegetico; oppure, al contrario, possono consentire ai personaggi di spingersi al di fuori di quest'ultimo, pretendendosi verso il mondo del fruitore. In questo articolo, seguendo questa seconda linea “emersiva”, ci proponiamo di evidenziare come lo sguardo diretto che un personaggio diegetico lancia al giocatore sia particolarmente funzionale agli scopi dei prodotti videoludici ispirati alle cosiddette ‘creepypasta’: storie anonime in circolo su piattaforme web, volte a spaventare il fruitore raggiungendolo nel suo mondo reale. Sulla scorta dell'argomentazione proposta, illustreremo come la contaminazione - mediata in modo cruciale dallo sguardo diretto - tra creepypasta e videogames di genere horror sia in grado di suggerire originali rimodulazioni dell'immaginario horror contemporaneo.

¹ Federica Cavaletti ha scritto i paragrafi 1 e 4, mentre Francesco Toniolo i paragrafi 2 e 3.

Per una svolta “emersiva”: sguardi diretti e “de-diegettizzazione”

La possibilità di sentirsi catturati da un’immagine fino al punto di perdersi in essa ha costituito una tentazione e al contempo una preoccupazione millenaria. Emblematico in questo senso è il mito di Narciso, vittima di un’attrazione fatale per l’immagine di sé stesso; ma anche – spostandosi a Oriente – lo sviluppo di leggende antiche di pittori cinesi che finirono risucchiati all’interno dei propri dipinti (Pinotti 2013).

Con l’avvento del cinema, l’immersività dell’immagine ha cominciato a essere percepita come un attributo di segno positivo. Ne è spia l’interesse per la figura dell’inquadratura soggettiva (Branigan 1984, Dagrada 1998, Chateau 2011)² e dei suoi derivati, come il *first-person shot* (Eugeni 2013). Nell’ambito successivo del videogioco, questa tendenza è stata confermata dal moltiplicarsi di studi volti a cogliere i meccanismi dell’*incorporazione* del giocatore all’interno del mondo rappresentato (Calleja 2011). Da ultimo, la diffusione della realtà virtuale – un medium che si presta con grande naturalezza ad applicazioni videoludiche – sembra avere sancito non soltanto la positività ma inoltre la necessità dell’inclusione del fruitore all’interno del mondo in immagine.³ Nasce così, e guadagna progressivamente forza, un immaginario entro il quale “esperienza audiovisiva” diviene sinonimo di “esperienza immersiva”, anche e soprattutto nell’ambito videoludico.

Un tale orientamento è pienamente comprensibile alla luce delle inedite possibilità offerte dalle tecnologie più recenti. Tuttavia, esso presenta il rischio di omologare le soluzioni espressive privilegiate nello sviluppo dei prodotti audiovisivi, e di conseguenza di ridurre la varietà delle corrispondenti esperienze fruibili. Per questo motivo, in questo articolo intendiamo percorrere un sentiero alternativo, recuperando e rivalorizzando la prospettiva di una fruizione “emersiva” (Kubiński 2014).

A questo proposito, un contributo precoce ma tuttora autorevole è quello formulato in ambito teatrale da Bertolt Brecht. Il modello brechtiano può fornire

² Al di là dei contributi teorici sul tema, si pensi agli esperimenti, assai noti, di soggettiva prolungata o addirittura *totale*: da *Lady in the lake* (Robert Montgomery, 1947) a *Dark passage* (Delmer Daves, 1947), fino a *Hardcore!* (Ilya Naishuller, 2015), girato interamente in *first-person shot*.

³ Ne sono prova lo sviluppo e la popolarità di questionari atti a misurare, quali indiscussi *desiderata*, l’immersività degli ambienti virtuali e il suo correlativo soggettivo, il senso di presenza degli utenti (Schubert, Friedmann & Regenbrecht 2001; Usoh et al. 2000; Witmer & Singer 1998).

indicazioni utili alla messa a punto di strategie emersive anche in ambiti mediali diversi da quello teatrale. In particolare, esso a nostro avviso può diventare fruttuoso nell'ambito di riferimento di questo articolo: il videogioco.

A partire dagli anni Trenta del Novecento, Brecht costruisce una teoria volta a scardinare l'eccesso di rapimento degli spettatori nei confronti degli eventi sul palco. Il suo obiettivo è quello di promuovere al contrario un effetto di straniamento, dunque di distanza critica, rispetto alla materia rappresentata (Brecht 1931).

Il rapimento degli spettatori poggia su quella che usualmente viene definita "illusione scenica": l'illusione, cioè, di stare assistendo a eventi che hanno luogo realmente, ma in un mondo autonomo rispetto a quello della sala. L'illusione scenica poggia sulla separazione tra palco e platea, in quanto è tale separazione a salvaguardare l'autonomia del primo. Proprio per questo motivo già Denis Diderot (1785) aveva suggerito di ergere una "quarta parete" tra i due spazi in questione: una parete immaginaria che ricordasse agli attori di agire come se non avessero di fronte un pubblico. Di conseguenza, un metodo efficace per spezzare l'illusione scenica, negare l'autonomia del palco e dunque ottenere un effetto di straniamento, è secondo Brecht abbattere proprio questa "quarta parete".

Brecht fa riferimento a diversi espedienti atti a questo scopo: l'introduzione di didascalie e commenti esplicativi, che gli attori possono eventualmente leggere ad alta voce (Brecht 1940b); la collocazione delle sorgenti luminose in modo che siano visibili (Brecht 1940c); e in generale – come punto cardine – qualunque manovra che abbia l'effetto di sottolineare il fatto che è presente un pubblico che costituisce la destinazione della rappresentazione.

Nel contesto di questo articolo, un espediente di particolare interesse è quello dello sguardo diretto di uno degli attori al pubblico. Di questo sguardo, Brecht tratta nel dettaglio in un saggio dedicato all'arte scenica cinese. "L'attore cinese" spiega Brecht "non recita come se esistesse una quarta parete, oltre alle tre che lo circondano. Egli anzi sottolinea la consapevolezza di essere visto", riconoscendo lo sguardo delle persone in platea e restituendolo in modo diretto (Brecht 1937, p. 103).

Come può il modello brechtiano giovare a un discorso sulle pratiche emersive nel videogioco?

In generale, la trasposizione del modello brechtiano a media diversi dal teatro può risultare problematica e portare a semplificazioni e fraintendimenti, nonché a veri e propri ribaltamenti. Questo accade quando la terminologia brechtiana viene adottata in assenza di una necessaria risemantizzazione transmediale (Wollen 1972)⁴; oppure quando si impiega come perno il concetto di illusione, dimenticando che essa si costruisce e lavora in modo molto diverso nel teatro e in altri media. In questi modi, come argomentato altrove, ci si trova ad ammettere non soltanto che le proposte brechtiane non avrebbero lo stesso effetto nel teatro e in altri media, ma che esse giungerebbero ad avere un effetto opposto (Cavaletti 2018).

Per compiere una trasposizione accurata, è necessario appoggiarsi a un costrutto che manifesti un funzionamento comparabile nel medium di partenza (il teatro) e in quello di arrivo (in questo caso il videogioco). Il costrutto che proponiamo di utilizzare qui è quello di “spazio diegetico”.

La nozione di diegesi per come usualmente impiegata nell’ambito dei *media studies*⁵ è stato originariamente introdotto dall’estetologo francese Étienne Souriau (1951) ed è stato poi ripreso tra altri, con la massima chiarezza, da Edward Branigan (1986, 1992), che ne fornisce una definizione lineare e al contempo elastica. Secondo l’autore, per diegesi va inteso “the implied spatial, temporal, and causal system of a character – a collection of sense data which is represented as being at least potentially accessible to a character” (Branigan 1992, p. 36). Dunque, secondo la lettura che suggeriamo in questo articolo, per spazio diegetico andrà inteso l’ambiente proprio dei personaggi di una storia, dove essi esistono, agiscono e interagiscono con altri personaggi interni allo stesso ambiente.

⁴ Quanto questa necessità sia lontana da un autore come Wollen è reso chiaro da questa sua osservazione, riferita ad alcuni degli effetti di straniamento discussi dal drammaturgo tedesco: «It is hardly necessary, after the work of Brecht, to comment on the purpose of estrangement-effects of this kind» (Wollen 1972, 82).

⁵ E radicalmente distinta, dunque, dalla nozione di diegesi di derivazione platonica e poi aristotelica. Si veda a questo proposito Castelvechi (2020).

Sulla base di queste caratteristiche, lo spazio diegetico è di norma autonomo, dunque distinto, dallo spazio della fruizione. Esiste, in termini diderotiani e poi brechtiani, una quarta parete a separare i due spazi.

Questo, in linea di massima, vale tanto per la situazione teatrale quanto per quella videoludica. È vero però che nella seconda i giocatori sono in qualche modo sbilanciati verso lo spazio diegetico, poiché esercitano una *agency* che dispiega i suoi effetti in esso; nel caso possiedano un avatar, i giocatori inoltre lo abitano in modo vicario (Calleja 2011).

Enfatizzando questi aspetti della fruizione videoludica, è abbastanza semplice promuovere quella che possiamo definire una *diegetizzazione* dei giocatori: sottolineando il loro ruolo all'interno dello spazio diegetico, il videogioco può spingere i giocatori a mettere tra parentesi la propria appartenenza allo spazio della fruizione, a dismettere i propri panni reali e ad assumere temporaneamente dei panni diegetici, assimilandosi così ai personaggi del mondo videoludico. Questa tendenza è appunto quella tendenza immersiva di cui si è discusso in apertura di questo paragrafo.

Che cosa succede però qualora siano messi in campo espedienti di rottura della quarta parete?

La risposta emerge nel modo più chiaro prendendo a esempio lo sguardo diretto di attori o personaggi videoludici. In questo caso, non sono gli spettatori o i giocatori a protendersi verso lo spazio diegetico, ma è qualcuno che appartiene a quest'ultimo a protendersi verso lo spazio della fruizione. Di conseguenza, restringendo il discorso all'ambito videoludico, non sono più i giocatori a diegetizzarsi per entrare nello spazio dei personaggi; sono invece i personaggi che lanciano uno sguardo diretto a *de-diegetizzarsi*, a entrare temporaneamente nello spazio della fruizione. Così facendo, essi rimarcano con forza l'esistenza e la realtà di quest'ultimo, così come quella dei giocatori. Questa opzione può dunque a buon diritto essere chiamata emersiva: lungi dall'assorbire i giocatori all'interno dell'immagine, lo sguardo diretto sottolinea la loro collocazione all'interno di uno spazio reale.

Così come accadeva nel modello brechtiano, una funzione analoga a quella dello sguardo diretto può essere svolta da espedienti di natura varia: il

loro comune denominatore sarà quello di prevenire l'assorbimento dei giocatori all'interno dell'immagine e invece di rinforzare la consapevolezza del loro spazio e della loro identità reali.

Sguardi videoludici dentro e fuori dallo schermo

Prima di giungere all'immaginario delle creepypasta e al suo impatto sull'horror videoludico, è utile ricordare che sono molteplici e variegata le modalità con cui, in questo medium, è possibile assistere alla rottura della quarta parete. Alcuni dei molti esempi possibili seguono un'impostazione piuttosto tradizionale e non necessariamente legata a particolari caratteristiche scopiche. In un caso come il videogioco *Deadpool* (High Moon Studios, 2013) si ha una semplice trasposizione della stessa comicità che caratterizza il personaggio protagonista anche in altri media. Ci sono videogiochi metanarrativi in cui la rottura della quarta parete è una costante, come *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) e altri in cui si tratta di piccoli inserti marginali: in *Quest for Glory II: Trial by Fire* (Sierra, 1990), per esempio, se si colpisce una donna trasformata in albero lo schermo si rompe e appare un messaggio in cui si invita il giocatore a comprarne un altro, aggiungendo che i veri eroi non si comportano in questo modo. Anche la voce assume talvolta un ruolo fondamentale in questa rottura, come nei videogiochi - per esempio *Welcome to the Game* (Reflect Studios, 2016) - in cui si viene individuati dai nemici se il giocatore sta parlando nel microfono.

Vi sono infine situazioni peculiari e atipiche, come *Paper Mario: Il Portale Millenario* (Intelligent Systems, 2004), in cui i personaggi combattono sul palco di un teatro, davanti a un duplice pubblico (gli spettatori in sala e il giocatore oltre lo schermo). Mario e i suoi amici rompono una quarta parete, interagendo in vario modo col pubblico in sala, ma non si rivolgono al giocatore.

Nei videogiochi più o meno legati all'immaginario delle creepypasta è lo sguardo, in particolare, ad avere una valenza di rilievo. In questi prodotti è possibile infatti rintracciare un rafforzamento combinato di alcune tipologie scopiche atipiche, già esistenti nel panorama videoludico preesistente, ma irrobustite qui dalle caratteristiche ricorrenti delle creepypasta: il ricorso a materiali reali (o presentati come tali), il fallimento della visione tecnologicamente mediata, l'entità che si ritrae allo sguardo del giocatore e – al

contrario – l'entità che guarda quest'ultimo. Prima di passare a queste nuove tipologie di videogiochi horror vengono pertanto brevemente ripercorsi, tramite alcuni esempi, i punti focali di queste tipologie appena accennate.

Un primo avvicinamento alla questione può essere posto con gli *sguardi su testualità e oggetti esterni*. Si tratta di una condizione liminale, non pienamente inseribile nel cuore della casistica di interesse, ma che offre un'esemplificazione sul richiamo dei videogiochi agli oggetti fisici. È un caso molto diffuso ma, nella gran parte dei casi, decisamente moderato nella rottura della quarta parete e che non va a coinvolgere lo sguardo. È più un tremolio, un momento di incertezza, e non va necessariamente a sfiorare la dimensione dello sguardo. Si verifica in tutti quei casi in cui – per esempio – un NPC dice al vostro personaggio “Premi il pulsante X per sparare”. Nel mondo diegetico quel personaggio non sta dicendo così, è una traslazione del messaggio (che sarà “premi il grilletto per sparare”, o qualcosa del genere) nel corrispettivo input che viene richiesto al giocatore, interpellato solo indirettamente⁶.

Non sono mancate, tuttavia, applicazioni più creative di simili richieste di istruzioni. In particolare si ricordano alcuni esempi di sistemi anti-pirateria che si basavano su interazioni peculiari con oggetti fisici. Un caso emblematico è quello di *StarTropics* (Nintendo IRD, 1990), venduto insieme a una lettera cartacea, scritta da un personaggio del gioco. Per proseguire nell'avventura era necessario bagnare con dell'acqua la lettera, rivelando così il messaggio nascosto con il codice richiesto. Anche questa lettera, comunque, si rivolge al giocatore tramite la mediazione del protagonista, perché il suo mittente (il dottor Steve Jones) l'ha indirizzata a lui (il nipote Mike). Un altro celebre esempio, forse il più noto, è la battaglia contro Psycho Mantis in *Metal Gear Solid* (Konami, 1998). Questo nemico dotato di poteri psicocinetici è in grado di far muovere il controller utilizzato dal giocatore e di scandagliare nei dati della sua memory card. E lo fa mentre guarda in direzione dello schermo. La persona che gioca, osservata, si

⁶ Questa alternanza e sovrapposizione di testo diegetico e testo extradiegetico è peraltro un elemento che i videogiochi condividono con altre forme ludico-narrative, come i librigame, a proposito dei quali c'è una casistica piuttosto ampia di ibridazioni, all'interno di un paragrafo come del libro in generale, fra queste due componenti (Longo e Spina 2019, pp. 284-296).

trova ad alternare il suo sguardo fra Psycho Mantis e la periferica fisica che utilizza.

Un secondo fenomeno, in cui lo sguardo comincia invece ad assumere un ruolo di primo piano, può essere definito *traslazione adattiva*. In *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009) c'è un momento in cui il protagonista si trova sotto l'effetto del gas allucinogeno di Scarecrow, uno dei suoi avversari. Inizialmente il giocatore non è consapevole del fatto che le tossine stiano agendo su Batman, ma se ne rende conto dopo un momento particolare: il videogioco si blocca, sullo schermo compaiono i tipici glitch visivi che indicano un errore e poi diventa tutto nero.

Videogiocatori e personaggi condividono in vario modo input e percezioni. Quando, in *Metroid Prime* (Retro Studios, 2002), la protagonista Samus Aran esce dall'acqua e le goccioline colano sul visore della sua tuta, il giocatore vede lo stesso effetto sullo schermo. In un caso come *Batman: Arkham Asylum* si parte da questo principio di fondo, legandolo però a una modificazione traslativa che produca, nel giocatore, non un effetto mimetico su quel che sta vivendo il personaggio (come le goccioline sullo schermo) ma un corrispettivo del suo improvviso senso di disagio e spaesamento. Batman sperimenta, all'improvviso, delle potenti allucinazioni e, altrettanto improvvisamente, il giocatore si trova in presenza di un finto *crash* del gioco. La persona che gioca non condivide le allucinazioni di Batman, non sa precisamente cosa egli stia vedendo in quel momento, ma sperimenta un corrispettivo altrettanto illusorio e spaventoso, nella prospettiva di chi sta videogiocando: l'idea che il videogioco sia 'rotto' e che si siano persi i propri progressi.

Uno dei casi più emblematici, sia per la varietà delle soluzioni adottate sia per essere stato un precursore per molti, è *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002). I protagonisti di questo gioco impazziscono progressivamente, in presenza delle mostruosità indicibili che devono fronteggiare, e tale pazzia si traduce in un'ampia serie di soluzioni visive. Alcune di esse sono condivise da personaggio e giocatore, mentre altre sono una traslazione tecnologica dell'angoscia vissuta dal primo: il volume del televisore che si abbassa da solo, finti *crash*, messaggi di errore sull'impossibilità di

recuperare i dati dei salvataggi, ecc. Personaggi e giocatori non intrecciano particolari relazioni oculari, ma condividono una medesima esperienza visiva declinata in due forme differenti. Come nel caso di Batman, questi sono degli interventi extradiegetici, di cui i personaggi non sono consapevoli, ma che vanno a replicare al di fuori del gioco il disagio allucinatorio che stanno sperimentando, portandolo sul piano della tecnologia difettosa.

Un terzo fenomeno è quello del *soggetto pudico*. Sebbene si tenda a non farci caso, in *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) non si assume solo il controllo del celebre Super Mario, ma anche di Lakitu, un esserino che volazza libero sulla sua nuvoletta. All'inizio del gioco, Lakitu spiega a Mario che lo seguirà per tutto il tempo, riprendendolo con una videocamera; per cui, quando il giocatore muove lo stick del controller per aggiustare la visuale, sta in realtà controllando il movimento di Lakitu. Questo esempio un po' atipico porta a riflettere su una caratteristica più ampia dei personaggi videoludici: sono soggetti modesti, per loro essere guardati o meno risulta indifferente (Calabrese 1985).

Un modo per rompere la quarta parete può essere allora l'inserimento di un soggetto pudico, che esprime e afferma la propria volontà di non voler essere guardato. In *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) è possibile mettere a disagio Sam Porter Bridges, il protagonista, puntando la telecamera sul suo pube; se si insiste nell'osservarlo, egli reagisce con rabbia, prima sollevando il dito medio e poi colpendo lo schermo con un pugno. In *NieR: Automata* (Platinum Games, 2017) la protagonista 2B si ritrae se si tenta di sbirciare sotto la sua gonna con un *contre-plongée*; similmente fa la protagonista di *Lollipop Chainsaw* (Grasshopper Manufacture, 2012). In *Tomb Raider II* (Core Design, 1997) Lara Croft si appresta a farsi una doccia, ma prima di togliere l'accappatoio spara allo schermo, dicendo al giocatore che ha già visto abbastanza.⁷

Per il quarto e ultimo fenomeno si può parlare di certe *ambiguità scopiche*. Ci sono momenti in cui i personaggi non si guardano fra di loro, ma osservano la telecamera, senza però appellarsi direttamente al videogiocatore, o adottando dei

⁷ Risulta interessante che, nei casi citati, i personaggi reagiscano alle intrusioni scopiche dei giocatori con uno sguardo diretto che rompe la quarta parete. Infatti, una delle conseguenze più criticate della chiusura del mondo diegetico - quantomeno in ambito cinematografico - è stato precisamente il suo dare adito ad atteggiamenti di natura voyeuristica, che riposano sulla percezione dello spettatore di poter guardare senza essere visto (Mulvey 2013).

filtri peculiari, che non sono quelli dell'avatar in prima persona. In *Baten Kaitos: Le Ali Eterne e l'Oceano Perduto* (Tri-Crescendo, 2003) il protagonista Kalas guarda ogni tanto verso il cielo (in direzione dello schermo), quando deve parlare con lo 'spirito guida' che lo accompagna, ovvero il giocatore. Nella serie *Skylanders* molti personaggi si rivolgono direttamente al "Padrone dei Portali" in un altro mondo, mentre guardano verso lo schermo. Sono due esempi del secondo genere, in cui è comunque presente un labile filtro diegetico, di un personaggio esterno al protagonista dell'avventura, una presenza incorporea o extradimensionale che viene però comunque investita di determinati attributi in più, rispetto al "giocatore". In altre situazioni l'ambiguità si mantiene solo sul livello scopico. In *Dead Space 2* (Visceral Games, 2011) c'è un personaggio folle, che dice di essere osservato da qualcuno. I suoi dialoghi sono in linea con il mondo diegetico, in cui sono all'opera forze cosmiche che provocano anche deliri allucinatori, ma quando il personaggio urla "stop staring at me!" guardando verso lo schermo si percepisce una certa ambiguità. Ancor più evidenti sono i casi in cui sono delle entità soprannaturali a guardare verso lo schermo invece che in direzione del personaggio protagonista, come alcuni sguardi di Barbara Jagger in *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010) o i movimenti oculari di Hermaeus Mora in *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011).

In generale sono personaggi folli – o ritenuti tali perché vedono cose che gli altri non percepiscono – o entità sovranaturali, in vario modo cioè aperte a uno sguardo su una dimensione altra, ma possono anche esserci casi differenti, come *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), in cui le accuse sui crimini di guerra compiuti potrebbero essere rivolte tanto al protagonista quanto al giocatore, così come alcuni sguardi degli NPC che oscillano fra i due.

Gli sguardi dall'immaginario creepypasta ai videogiochi horror

L'immaginario può essere inteso come un *corpus*, un 'giardino' in cui le immagini vengono sia archiviate e immagazzinate sia prodotte attivamente (Durand 1994). Il che trova un suo corrispettivo nel recente ma comunque ampio immaginario delle creepypasta, in cui in pochi anni si è costituito un 'archivio' continuamente rielaborato e trasformato. Una versione caotica, orrificica e in

larga parte anonima di quel che Francesco Dragosei diceva a proposito dell'immaginario americano, da lui definito “un grande lago sotterraneo, favoloso, in cui nuotano mostri e creature sottratti alla luce, alla politica, alla prassi. Antichi e moderni, superficiali e abissali, meravigliosi e orrendi” (2002, p. 9).

Nel ‘lago’ delle creepypasta nuotano fianco a fianco mostri di tradizioni differenti, riuniti in un nuovo immaginario globale in cui mantengono delle specificità territoriali ma sono al tempo stesso proiettati verso la totalità. La Kuchisake-onna del folklore giapponese posta a fianco a fianco del Wendigo proveniente dai miti dei nativi americani, insieme a un ampio numero di nuove entità come Slender Man, The Rake e Jeff the Killer.

Le creepypasta sono storie anonime, che iniziano a circolare fra forum e boards, copincollate e poi progressivamente modificate. Chess e Newsom hanno definito Slender Man e gli altri mostri delle creepypasta delle creature folkloriche⁸, per le quali vengono recuperate le caratteristiche del racconto orale, riadattate però al contesto di questi nuovi “digital campfires” (2015, p. 77). È possibile identificare la prima persona che ha postato un contenuto relativo a Slender Man, magari scoprendo anche che a sua volta si era ispirato a un immaginario composito di letteratura *weird* e leggende urbane che spaziano dall'orrore cosmico di Lovecraft al Mothman (Tomberly 2010), ma le continue rielaborazioni e rinarrazioni successive fanno di Slender Man e di altri protagonisti delle creepypasta degli esseri nati da una rinegoziazione costante e condivisa (Chess 2012; Freitas e Amaro 2016), in cui di volta in volta vengono tramandati e modificati gli elementi che risultano più affascinanti e vitali (Peck 2017).

Rimanendo su Slender Man⁹, una delle caratteristiche primarie della creatura è il suo legame con lo sguardo e la visione. È raro, in primo luogo, che Slender Man sia visto direttamente: “The protagonists are almost never in direct contact with Slender Man. They are aware of his presence, rarely through

⁸ Su questo punto si veda anche Smith (2018) in cui, prima di affrontare la questione relativa al copyright e alla proprietà intellettuale di Slender Man, vengono dedicate alcune pagine alla ricostruzione della sua nascita e all'inserimento di questa figura nel perimetro del folklore. Sul mito di Slender Man in generale si veda anche Blank e McNeill (2018).

⁹ Il quale costituisce un esempio rilevante non solo per la sua diffusione nell'immaginario collettivo, ma anche perché si presenta come un ideale rappresentante dei videogiochi horror dell'ultimo decennio: “In some ways, Slender is sort of like the Super Mario Bros or Wolfenstein 3D of horror games, a distillation of what makes the genre work into its purest form” (Grip 2014).

sightings, but most often because of physical reactions to his proximity” (Boyer 2013, p. 251). L’uscita del videogioco *Slender: The Eight Pages* (Mark J. Hadley, 2012), inizialmente noto solo come *Slender*, ha visto un recupero di questo fattore, declinato in un contesto videoludico. Fra le prime considerazioni su *Slender* ci sono state quelle di due esperti di videogiochi horror: Thomas Grip (2012), uno dei creatori di *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) e della serie *Penumbra*, e Chris Pruett (2012), un programmatore che da anni porta avanti un blog in cui analizza il game design dei videogiochi horror. Entrambi sottolineano l’importanza della visione, o meglio della sua privazione. Non è possibile vedere chiaramente Slender Man, perchè fissarlo a lungo fa impazzire il personaggio, e la ripetitività dell’ambientazione, unita al cono di luce proiettato dalla torcia del personaggio, porta facilmente a vedere cose che in realtà non esistono, a credere di intravedere il mostro anche quando non è presente. Slender Man, al contempo, fissa il personaggio e, attraverso il suo filtro, anche il giocatore (*Slender: The Eight Pages* è un videogioco in prima persona), nonostante sia una creatura priva di volto e dunque di occhi.

Inoltre, sebbene non venga esplicitato, il protagonista di *Slender: The Eight Pages* sta probabilmente utilizzando una telecamera. Questo è intuibile per almeno due ragioni: secondo le caratteristiche ricorrenti del personaggio, Slender Man sarebbe visibile solo attraverso una telecamera, e la sua comparsa provocherebbe dei disturbi nei dispositivi elettronici, effettivamente visibili a schermo mentre si gioca. È un esempio di “glitch horror” (Crawford 2017), basato sulla fallibilità e il malfunzionamento della tecnologia, e tutto ciò è percepito in prima persona, in *Slender: The Eight Pages*. Il successivo *Slender: The Arrival* (Blue Isle Studios, 2013), il videogioco ufficiale su Slender Man, ha esplicitato la presenza della telecamera, tramite elementi come l’icona “REC” sempre visibile a schermo.

Questi sono alcuni degli elementi che permangono nelle produzioni horror videoludiche degli ultimi anni, rafforzate anche dalla sinergia con l’ascesa degli youtuber di gaming (Toniolo 2021), in cerca di *jumpscare*s ma anche di narrazioni orrorifiche da riproporre, basate in particolar modo sul venir meno della separazione fra giocatori e mondi di gioco. E se il *jumpscare* predispone un

dispositivo scopico di volti da guardare per trarne spaventi improvvisi (Surace 2021), nelle creepypasta videoludiche si viene interpellati e guardati, ed è questo a generare la paura, la sensazione di disagio e l'*uncanny* (Sanders 2018).

Questo orrore tecnologico si presta però, ancor più, a sviluppare interazioni atipiche fra il videogioco e il giocatore. *IMSCARED: A Pixelated Nightmare* (Ivan Zanotti, 2012) ha costituito un primo esempio di grande notorietà, anche grazie a numerosi youtuber, ed è stato riproposto nel 2016 in una versione estesa. Il videogioco è pensato per estendersi in vario modo al di fuori dei suoi confini: talvolta crea file di testo che devono essere letti per comprendere come proseguire, oppure apre autonomamente il *browser* per avviare dei video *how to* su YouTube, che il creatore del gioco ha caricato apposta per tale scopo. L'idea sottesa è che il videogioco e l'entità che lo 'abita', White Face (affiancato da HER nella versione del 2016), stia interagendo direttamente con il giocatore. Per cui quando White Face, questa misteriosa e inquietante testa che fluttua sullo nell'aria, guarda verso lo schermo e si rivolge alla persona davanti a sé, le sue parole e la sua attenzione visiva sono rivolte in primo luogo al giocatore.

È quest'ultimo, di conseguenza, a diventare il soggetto pudico, che vuole probabilmente sottrarsi allo sguardo e alle parole dell'entità di turno. E *IMSCARED* non costituisce un *unicum*, in tal senso; negli anni si sono susseguiti diversi altri videogiochi horror in cui, di volta in volta, sono lo sguardo o la parola a prevalere, in queste attenzioni indirizzate alla persona oltre lo schermo.

Il videogioco *Sonic.EXE* (MY5TCrimson, 2012), per esempio, nasce come versione giocabile di una creepypasta narrativa preesistente, dedicata a una misteriosa versione PC di *Sonic the Hedgehog* (SEGA, 1991). *Sonic.EXE* deve la sua popolarità al fatto che il gioco riconosce il nome del giocatore e si appella direttamente a lui o lei, elemento che ha anche offerto a numerosi youtuber del materiale per i loro video. Oppure, come si vedrà nel paragrafo successivo, quando in *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato, 2017) il personaggio Monika – la quale ha progressivamente cancellato dalla cartella del gioco i file di tutte le sue rivali in amore – si rivolge direttamente alla persona oltre lo schermo, mentre la osserva senza mai distogliere lo sguardo. O quando i personaggi di *Undertale* (Toby Fox, 2015) chiedono al giocatore di render conto delle sue

malefatte, sempre guardando in direzione dello schermo. O, ancora, la richiesta di liberare le anime intrappolate nel codice di *Pony Island* (Daniel Mullins Games, 2016).

‘Creepysguardo’: il caso di Doki Doki Literature Club! e la rimodulazione dell’immaginario horror contemporaneo

Nel paragrafo precedente abbiamo visto come le creepypasta videoludiche dispieghino il loro potenziale spaventoso sorpassando il personaggio videoludico e arrivando a bersagliare il giocatore stesso, nei suoi panni reali. Abbiamo anche suggerito che questa manovra poggi di frequente su un’orchestrazione specifica delle dinamiche di sguardo, e in particolare su una modulazione dello sguardo diretto che asseconda le caratteristiche e gli scopi specifici del filone creepypasta. In questo paragrafo conclusivo, osserveremo più da vicino uno degli esempi già menzionati: *Doki Doki Literature Club!* (da qui in avanti abbreviato in *Doki Doki*), che ci sembra manifestare un uso particolarmente prominente, nonché particolarmente disturbante, di quello che potremmo definire ‘creepysguardo’. L’analisi permetterà di esaminare più nel dettaglio alcuni dei possibili effetti dello sguardo diretto nelle creepypasta videoludiche; inoltre, consentirà di mettere a fuoco quella che a nostro avviso rappresenta un’interessante rimodulazione dell’immaginario horror contemporaneo.

Doki Doki è una *visual novel*¹⁰ in cui il giocatore entra a far parte di un club di letteratura formato da quattro ragazze e diretto da una di loro, Monika. In realtà, il club non è che una copertura per interessi ben poco letterari: il giocatore, che incarna un personaggio di genere maschile, è presto chiamato a scegliere quale delle frequentatrici del club corteggiare¹¹. Nel corso del gioco, tuttavia, Monika prenderà progressivamente il controllo: a prescindere dalle scelte

¹⁰ "Romanzo visivo, videogioco in cui a dominare il gameplay è la narrazione, spesso con lunghi dialoghi o testi a schermo; scopo del giocatore è scegliere fra le varie proposte che gli vengono offerte al termine dei dialoghi" (Barbieri 2019, p. 208).

¹¹ Tali premesse, va osservato, racchiudono un potenziale diegetizzante particolarmente elevato per coloro che non si riconoscano nel genere maschile e/o non provino attrazione per il genere femminile: queste persone, infatti, devono prendere nel modo più radicale le distanze dai propri panni reali per potere indossare quelli del personaggio. Va notato inoltre che quella della ragazza da corteggiare è la prima di una serie di scelte che condizionano lo svolgimento a bivi del gioco, che – rimanendo stabile nei suoi snodi fondamentali e nel suo esito finale – risulta in alcune parti diverso per diversi giocatori. In questo paragrafo, necessariamente, si farà riferimento all’esperienza di gioco di uno degli autori [Federica Cavaletti].

effettuate dal giocatore, eliminerà in modo brutale le altre ragazze per assicurare il proprio primato sulle rivali in amore. Ciò che conta ai fini della nostra discussione è che Monika mirerà a conquistare non il personaggio incarnato dal giocatore, bensì il giocatore stesso, nei suoi panni reali.

Per ottenere questo risultato, Monika comincia piuttosto presto a “rompere la quarta parete” attraverso espedienti inizialmente diversi dallo sguardo diretto. Va osservato, a questo proposito, che il gioco ha un’impostazione frontale e che dunque, di fatto, non soltanto Monika ma tutte le quattro ragazze guardano fin dall’inizio nella direzione del giocatore. Tuttavia, fino a che il mondo diegetico del gioco rimane intatto, la *direzione* di questi sguardi non coincide con la loro *destinazione*: quest’ultima è rappresentata infatti dal *personaggio* del giocatore, che per così dire scherma il giocatore stesso¹².

I primi gesti di rottura della quarta parete sono rari e circoscritti, e non hanno un portato inquietante né orroroso. Ad esempio, Monika ricorda al giocatore di salvare i propri progressi; oppure si lamenta che la battuta di un’altra ragazza non abbia senso quando tradotta in una lingua diversa dal giapponese.

La carica spaventosa del gioco – che procede per diverso tempo su toni lievi se non stucchevoli – si manifesta improvvisamente a seguito del suicidio della prima delle ragazze del club di letteratura; un suicidio indotto involontariamente dal giocatore, per il tramite di una manipolazione messa in atto da Monika. Da questo momento, gli interventi di rottura della quarta parete messi in atto da quest’ultima si fanno al contempo più invadenti e più inquietanti. Il gioco, infatti, inizia a essere disseminato di glitch e interruzioni di natura macabra o comunque disturbante, sui quali il giocatore non ha alcun controllo e che sono da attribuire all’interferenza che Monika esercita non solo al livello diegetico, della trama del gioco, ma anche - apparentemente - al livello del software stesso.

¹² Questo vale in tutti quei casi in cui una rappresentazione sia organizzata frontalmente in modo strutturale e/o convenzionale: siamo maggiormente portati a percepire di essere i destinatari effettivi di uno sguardo che proviene da un’immagine quando questo sguardo risulta eccezionale o come minimo non necessario. Si veda sulla distinzione destinazione/direzione anche Cavaletti (2018, 141-142).



Fig. 1. Un glitch visivo che coinvolge Natsuki. *Doki Doki Literature Club!* © Team Salvato.

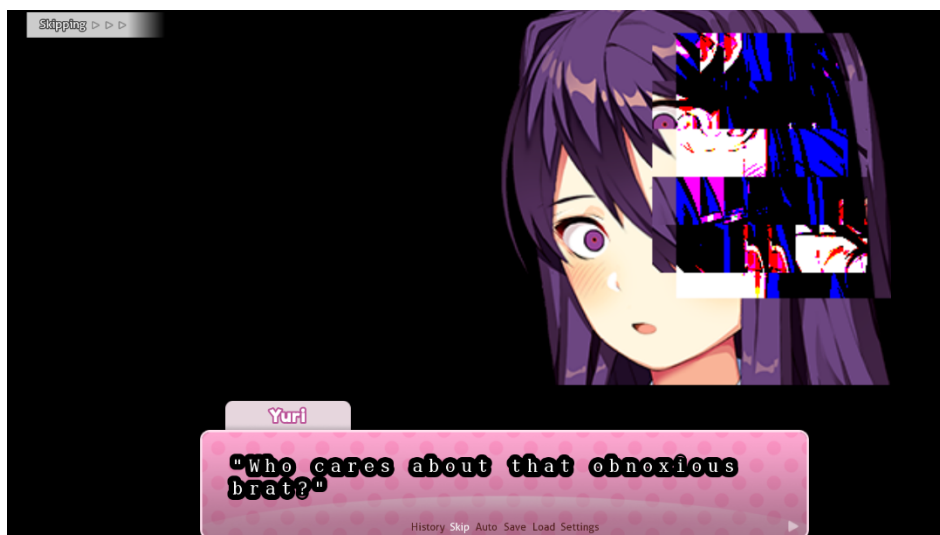


Fig. 2. Un glitch visivo che coinvolge Yuri. *Doki Doki Literature Club!* © Team Salvato.

Via via che interventi di questo tipo cominciano non soltanto a solleticare ma a erodere in modo consistente la quarta parete, il giocatore inizia ad avere la preoccupante percezione che Monika si differenzi dagli altri personaggi del gioco e che si collochi in qualche modo al di fuori di esso. Questa percezione è confermata da alcune battute di Monika stessa, che per esempio invita il giocatore a uscire insieme a lei dal flusso diegetico:



Fig. 3. L'invito di Monika (collocata al di qua del box coi dialoghi, a differenza degli altri personaggi). *Doki Doki Literature Club!* © Team Salvato.

Lo sguardo di Monika, a questo punto, è diventato a tutti gli effetti uno sguardo diretto e destinato non più al personaggio del giocatore, ma al giocatore stesso: infatti, è ormai evidente che Monika è un personaggio radicalmente de-diegettizzato (ammesso che mai fosse stato diegetico), in grado di prendere il controllo del gioco contrastando la volontà non solo degli altri personaggi, ma anche del giocatore stesso.

La de-diegettizzazione di Monika, tuttavia, la colloca in un altrove che rimane difficile da individuare. Se Monika non è nel gioco, *dov'è?* Razionalmente, la persona che gioca *sa* che Monika non può trovarsi nello spazio reale, e che i suoi sguardi non possono realmente essere rivolti a lui o lei. La de-diegettizzazione di Monika, dunque, le conserva paradossalmente una natura finzionale.

Le cose però cambiano radicalmente quando *Doki Doki* comincia a manifestare la specificità dell'horror creepypasta. Nuovi interventi di Monika, infatti, inducono il sospetto che questa non si limiti a controllare il gioco, ma che a un certo livello riesca a controllare anche il computer del giocatore. Questo accade per esempio quando alcune delle operazioni di Monika si presentano come legate alla manipolazione "in diretta" di codici e files:

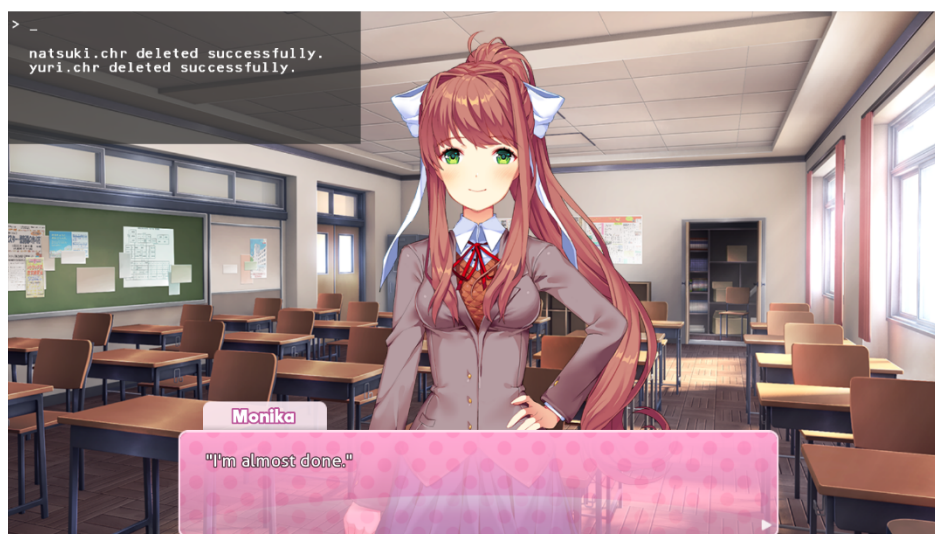


Fig. 4. Monika cancella Natsuki. *Doki Doki Literature Club!* © Team Salvato.

Si presenta allora al giocatore una nuova e agghiacciante ipotesi rispetto alla natura e alla collocazione di Monika: la possibilità che la ragazza rappresenti un malware che si è infiltrato, in modo questa volta per nulla finzionale, nei circuiti del computer del giocatore.

Ciò che conta rilevare è che lo sguardo diretto di Monika e la plausibilità dell'ipotesi di un malware sono legati da un rapporto di reciproco *feedback* accrescitivo. Da una parte, l'inquietudine generata nel giocatore dai ripetuti sguardi diretti di un personaggio che si protende al di fuori dal gioco prepara il terreno emotivo che rende l'ipotesi di un malware plausibile. Dall'altra, la realtà del presunto malware rinforza la realtà – prima respinta come irrazionale – degli sguardi diretti stessi.

Il trionfo dello sguardo diretto, e soprattutto della sua carica disturbante e orrorosa, si ha una volta che Monika ha eliminato ciascuna delle sue rivali. Il giocatore si ritrova in un ambiente decostruito, dove Monika dichiara di volere finalmente abitare in eterno con il suo amato (il giocatore stesso). Da questo ambiente, in cui il flusso narrativo è completamente sospeso e qualunque comando di gioco soppresso, sembra impossibile uscire, proprio nel momento in cui il giocatore più desidererebbe concludere il gioco per verificare lo stato di

salute del proprio computer.¹³ Lo sguardo inaggrabile di Monika, volto del malware che potrebbe stare divorando il computer del giocatore (ora addirittura chiamato per nome), raggiunge la vetta della propria *creepyness*:



Fig. 5. Monika si rivolge direttamente al giocatore. *Doki Doki Literature Club!* © Team Salvato.

Quello che *Doki Doki* porta in primo piano, dunque, è uno slittamento dell'elemento orrorifico dal mondo diegetico a quello reale, della fruizione. Al centro dell'esperienza di gioco non sta più la paura (destinata a sua volta a rimanere almeno in una certa misura tale) di un personaggio finzionale come un mostro, ma la paura fin troppo reale di qualcosa di perfettamente concreto: il danneggiamento o persino l'annientamento irreparabile di un dispositivo personale – il computer – di importanza ormai capitale.

È questo, a nostro avviso, uno slittamento che non si limita al caso specifico di *Doki Doki*, ma che al contrario segna la cifra dell'intero filone a cui appartiene: quello delle creepypasta videoludiche. Ed è inoltre uno slittamento che

¹³ Ci sono più finali possibili, raggiungibili a seconda di come i giocatori hanno manipolato a loro volta i file del gioco e di come hanno gestito i salvataggi. Quando si giunge a questo punto dell'avventura, l'unico modo per proseguire consiste nel cancellare il file di Monika dalla cartella di *Doki Doki*. Il gioco riparte dall'inizio, ma questa volta è Sayori la presidentessa del club di letteratura. La ragazza diviene a sua volta consapevole della quarta parete che può infrangere per relazionarsi col giocatore e desidera restare con lui o lei per sempre. Riemerge allora una traccia della coscienza di Monika, la quale ammette i suoi errori e riconosce che il suo *Literature Club* non può portare alcuna gioia, così decide di cancellarlo definitivamente.

permette di catturare la novità e la peculiarità dell'immaginario horror creepypasta: un immaginario che nasce da un aggiornamento dei parametri dello spaventoso nell'epoca contemporanea, in cui – oltre che più probabile – anche più devastante che imbattersi in un mostro è assistere alla cancellazione della memoria del nostro computer personale.

Ciò che è interessante è che a traghettare la sorgente della paura dal finzionale al reale sia qualcosa che rispetto a questi domini si colloca per così dire a metà strada: lo sguardo diretto, quel 'creepysguardo' che è inquietante perché – pur finzionale – colpisce il giocatore nei suoi panni reali. Da questo punto di vista, l'immaginario horror creepypasta si inserisce nel solco dell'immaginario horror in senso più lato, accogliendo e anzi ampliando le potenzialità della dimensione scopica e delle sue dinamiche.

Riferimenti bibliografici

- Barbieri, S. (2019) *Glossario dei videogiochi. La lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*, Unicopli, Milano.
- Brecht, B. 1931, "Il teatro moderno è il teatro epico. Note all'opera *Ascesa e rovina della città di Mahagonny*", trad. it. di R. Mertens, 2001, in B. Brecht, *Scritti teatrali* (pp. 25-36), Einaudi, Torino.
- Brecht, B., 1937, "Effetti di straniamento nell'arte scenica cinese", trad. it. di E. Castellani, 1975, in B. Brecht, *Scritti teatrali*, (vol. II, pp. 102-111), Einaudi, Torino.
- Brecht, B., 1940a, "Breve descrizione di una nuova tecnica della recitazione che produce l'effetto di straniamento", trad. it. di E. Castellani, 1975, in B. Brecht, *Scritti teatrali* (vol. I, pp. 177-189), Einaudi, Torino.
- Brecht, B., 1940b, "Nuova tecnica dell'arte drammatica", trad. it. di E. Castellani, 2001, in B. Brecht *Scritti teatrali* (pp. 96-102), Einaudi, Torino.
- Brecht, B., 1940c, "Visibilità delle sorgenti luminose", trad. it. di E. Castellani, 2001, in B. Brecht, *Scritti teatrali*, (pp. 220-221), Einaudi, Torino.
- Blank T.J.; McNeill L.S. (edited by), 2018, *Slender Man is Coming. Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet*, Utah State University Press, Louisville.
- Boyer T.M., 2013, *The Anatomy of a Monster: The Case of Slender Man*, «Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural», 2, 2, pp. 240-261.
- Branigan, E., 1984, *Point of View in the Cinema*, Mouton de Gruyter, Berlin.

- Branigan, E., 1986, *Diegesis and Authorship in Film*, «Iris. Revue de Theorie de l'Image et du Son – A Journal of Theory on Image and Sound», 58(7), pp. 37-54.
- Branigan, E., 1992, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London – New York.
- Calabrese O., 1985, *La macchina della pittura: pratiche teoriche della rappresentazione figurativa fra Rinascimento e Barocco*, Laterza, Roma-Bari.
- Calleja, G., 2011, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, The MIT Press, Cambridge (MA).
- Castelvecchi, S., 2020, *On 'Diegesis' and 'Diegetic': Words and Concepts*, «Journal of the American Musicological Society», 73(1), pp. 149-171.
- Cavaletti F., 2018, *A Transmedia Overturning: Direct Address from Theatre to Cinema*, «Facta Ficta. Journal of theory, narrative and media», 2, pp. 135-153.
- Chateau, D. (a cura di), 2011, *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectators Experience*, Amsterdam University Press, Amsterdam.
- Chess S., 2012, *Open sourcing horror: the Slender Man, Marble Hornets, and genre negotiations*, «Information, Communication, & Society», 15, 3, pp. 374-393.
- Chess S.; Newsom E., 2015, *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man. The Development of an Internet Mythology*, Palgrave Macmillan, New York.
- Conty, L.; George, N.; Hietanen, J.K., 2016. *Watching Eyes Effects: When Others Meet the Self*, «Consciousness and cognition», 45, pp. 184-197.
- Crawford E.E., 2017, *Glitch Horror: BEN Drowned and the Fallibility of Technology in Game Fan Fiction*, «DiGRA '17 - Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference», Melbourne, Australia, July, 2017, 1, 14, pp. 1-13.
- Dagrada, E., 1998, *La rappresentazione dello sguardo nel cinema delle origini in Europa. Nascita della soggettiva*, CLUEB, Bologna.
- Diderot, D., 1785, “Sulla poesia drammatica”, trad. it. di M. Grilli, 1990, in D. Diderot, *Teatro e scritti sul teatro* (pp. 231-313), La Nuova Italia, Firenze.
- Dragosei F., 2002, *Lo squalo e il grattacielo. Miti e fantasmi dell'immaginario americano*, il Mulino, Bologna.
- Durand G., 1994, *L'Imaginaire. Essai sur les sciences et la philosophie de l'image*, Hatier, Paris.
- Eugeni, R., 2013, *Il first person shot come forma simbolica. I dispositivi della soggettività nel panorama postcinematografico*, «Reti, saperi, linguaggi», 2, 2, pp. 19-23.
- Freitas C.; Amaro M., 2016, *Slender Man: creepypasta, mimese e realdade*, «Temática», 12, 1, pp. 33–48.
- Grip T., 2012, “Horror Tip: Slender”, in «In the Games of Madness», <https://frictionalgames.blogspot.com/2012/07/horror-tip-slender.html>, del 04 luglio 2012, consultato il 05 aprile 2021.
- Grip T., 2014, *Thoughts on Alien: Isolation and Horror Simulation*, in «In the Games of Madness», <https://frictionalgames.blogspot.com/2014/10/thoughts-on-alien-isolation-and-horror.html>, del 14 ottobre 2014, consultato il 05 aprile 2021.

- Hessels, R.S., 2020, *How Does Gaze to Faces Support Face-to-Face Interaction? A Review and Perspective*, «Psychonomic Bulletin & Review», 27, pp. 856-881.
- Kubiński, P., 2014, *Immersion Vs. Emersive Effects in Videogames*, in D. Stobbart; M. Eva (a cura di) *Engaging with Videogames: Play, Theory and Practice* (pp. 131-141), Brill, Leiden.
- Longo M.; Spina M., 2019, *Scrivi la tua avventura! Dalle storie a bivi ai librogame*, autopubblicato.
- Mulvey, L. (1975) 2013 “Piacere visivo e cinema narrativo”, in *Cinema e piacere visivo*, a c. di V. Pravadelli, Bulzoni, Roma, 29-44.
- Peck A., 2017, *Capturing the Slender Man: Online and Offline Vernacular Practice in the Digital Age*, «Cultural Analysis», 16, 1, pp. 30-48.
- Pinotti, A., 2013, *Sindrome cinese. Benjamin e la soglia auratica dell'immagine*, «Rivista di estetica», 52, pp. 161-180.
- Pruett C., 2012, “Slender”, in «Chris’s Survival Horror Quest», <http://horror.dreamdawn.com/?p=8460>, del 25 luglio 2012, consultato il 05 aprile 2021.
- Sanders J., 2018, “*You Shouldn’t Have Done That*”: “*Ben Drowned*” and the *Uncanny Horror of the Haunted Cartridge*, «Gamevironments», 9, pp. 135-169.
- Schubert, T.; Friedmann, F.; Regenbrecht, H., 2001, *The Experience of Presence: Factor Analytic Insights*, «Presence: Teleoperators and Virtual Environments», 10(3), pp. 266-281.
- Slater, M.; Usoh, M.; Steed, A., 1994, *Depth of Presence in Virtual Environments*, «Presence: Teleoperators and Virtual Environments», 3(2), pp. 130-144.
- Smith C.Y.N. 2018, *Beware the Slender Man: Intellectual Property and Internet Folklore*, «Florida Law Review», 70, pp. 601-647.
- Souriau, É., 1951, *La structure de l’univers filmique et le vocabulaire de la filmologie*, «Revue International de Filmologie», 7-8, pp. 231-40.
- Surace B., 2021, *Semiotica dell’Uncanny Valley*, «Lexia. Rivista di semiotica», 37-38, pp. 359-380.
- Tomberry, 2010, “Interview with Victor Surge”, in «Know Your Meme», <https://knowyourmeme.com/memes/slender-man>, del 03 gennaio 2010, consultato il 05 aprile 2021.
- Toniolo F., 2021, *Evolution of The YouTube Personas Related to Survival Horror Games*, «Persona Studies», 6, 2, pp. 54-68.
- Usoh, M.; Catena, E.; Arman, S.; Slater, M., 2000, *Using Presence Questionnaires in Reality*, «Presence: Teleoperators & Virtual Environments», 9(5), pp. 497-503.
- Witmer, B.G.; Singer, M.J., 1998, *Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire*, «Presence: Teleoperators and Virtual Environments», 7(3), pp. 225-240.
- Wollen, P., (1972) 1982, “Godard and Counter Cinema: *Vent d’Est*”, in Id., *Readings and Writings. Semiotic Counter-strategies* (pp. 79-91), Verso, Londra.