



UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore

**UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE
MILANO**

Dottorato di ricerca in Culture della Comunicazione
ciclo XXV°
S.S.D.: L-ART06

**IN GIOCO E FUORI GIOCO
IL LUDICO NELLA CULTURA E NEI
MEDIA CONTEMPORANEI**

Coordinatore: Chiar.ma Prof.ssa **Chiara Giaccardi**

Tesi di Dottorato di: **Mauro Salvador**
Matricola: 3811956

Anno Accademico 2011-2012

INDICE

0. INCIPIT	.7
1. LUDICITÀ/MODELLI LUDICI	.11
1. Cenni lessicali	.13
2. Teorie del gioco: fra sociologia, filosofia, psicanalisi e <i>Game studies</i>	.16
3. La ricerca sociologica sul gioco	.20
3.1 Johan Huizinga, <i>l'Homo Ludens</i>	.20
3.2 Roger Caillois, di giochi e uomini	.25
3.3 Erving Goffman, fra gioco e realtà	.31
3.4 Gianfranco Pecchinenda, <i>l'Homo Game</i>	.35
4. La ricerca filosofica sul gioco	.40
4.1 Il gioco di Ludwig Wittgenstein	.44
4.2 La cicala di Bernard Suits	.48
4.3 L'oasi di Eugen Fink	.52
4.4 Il dubbio di Gregory Bateson	.55
4.5 La vite di Pier Aldo Rovatti e Alessandro Dal Lago	.58
5. La ricerca psicologica e psicanalitica sul gioco	.62
5.1 Il gioco nella psicologia dello sviluppo	.64
5.2 Altri percorsi	.71
6. <i>Game studies</i> : videogiochi	.74
6.1 T. L. Taylor, il MMORPG	.79
6.2 Thomas M. Malaby e Gordon Calleja, processi	.83
6.3 Oltre il cerchio magico?	.86

7. Media studies: pratiche ludiche	.90
7.1. Janet Murray, ludico e cultura	.91
7.2. Peppino Ortoleva, l' <i>Homo ludicus</i>	.93
8. Le ragioni alla base di un nuovo modello di "ludico"	.100
2. GIOCO: VERSO UN MODELLO DISCORSIVO	.103
1. <i>Affordance/Habit/Gamification</i>	.106
2. Il "semi-ludico" nell'uso dei media	.110
2.1 Partecipazione	.111
2.2 Simulazione	.112
2.3 Lavoro	.113
3. GIOCO, PARTECIPAZIONE E SIMULAZIONE NEI MEDIA "CLASSICI"	.117
1. Percorsi interpretativi	.119
1.1 Una teoria della conoscenza partecipativa	.120
2. Forme letterarie: ipertesti e combinatorie	.124
2.1 Letterature ludiche	.131
2.1.1 Ludicità compositive	.132
2.1.2 Ludicità fruttive	.134
3. Forme audiovisive: ecosistemi e pratiche <i>grassroots</i>	.139
3.1 Immagini ludiche	.141
3.1.1 Ludicità produttive: ecosistemi	.147
3.1.2 Ludicità spettatoriali: <i>prosumers</i>	.154
4. LUDICO/SEMI-LUDICO/GAMIFICATO/LUDICIZZATO	.161
1. Ulteriori questioni sulla <i>gamification</i>	.167
2. Categorie analitiche	.175

3. Casi: esplorare lo spazio	.180
3.1 <i>Dimensions</i>	.180
3.2 <i>Shadow Cities</i>	.183
3.3 <i>Foursquare</i>	.185
3.4 <i>SCNVGR</i>	.188
3.5 <i>World Without Oil</i>	.191
3.6 <i>Critical City Upload</i>	.194
4. Casi: mediare il quotidiano	.196
4.1 <i>Zombies: Run!</i>	.196
4.2 <i>Nike+</i>	.200
4.3 <i>Internet Eyes</i>	.202
4.4 <i>Backseat Driver</i>	.204
4.5 <i>StreetPong</i>	.206
4.6 <i>Payoff</i>	.208
5. Casi: mediare la fruizione	.210
5.1 <i>Miso</i>	.210
5.2 <i>Viggle</i>	.212
5.3 <i>Beintoo</i>	.214
5.4 <i>Raptr</i>	.216
6. Casi: rimediazioni	.218
6.1 <i>Whai Whai</i>	.218
6.2 <i>Moveable Feast</i>	.220
6.3 <i>Waze</i>	.222
6.4 <i>Lost in Google</i>	.224
7. Alla ricerca del “semi-ludico”	.225
5. FINALE	.233
6. FONTI	.239

INCIPIIT

L'uomo è completamente uomo solo quando gioca
FRIEDRICH SCHILLER,
Lettere sull'educazione estetica dell'uomo. Callia o della bellezza

Ball don't lie
RASHEED WALLACE
Primo quarto, Suns at Knicks, 2 dicembre 2012

Se nell'affrontare uno studio sul gioco si sceglie di seguire la suggestione di Schiller, è necessario descrivere il fenomeno ludico non solo come un'attività strettamente connaturata alla cultura, qualità che diversi studiosi hanno puntualmente notato, ma addirittura come l'unico atto in cui l'individuo può pienamente realizzarsi. Un'attività in cui sensibile e razionale sono complementari e in perfetta armonia, prima di tutto, evidentemente, un'attività. Tuttavia, attraverso le sue concretizzazioni pragmatiche e le sue regole, il gioco dialoga con la volontà dell'individuo e con il suo agire. Se Rasheed Wallace commette un fallo violento abbattendo Luis Scola vicino al canestro, l'arbitro, diretta emanazione del regolamento, lo sanziona con un fallo tecnico. Lo stesso Scola però, meritevole di ottenere dei punti attraverso i tiri liberi assegnati, si deve scontrare con la palla che non ne vuole sapere di entrare nel canestro. Da una parte le regole, dall'altra gli oggetti. Quando infine Rasheed afferma la sua convinzione che esista una legge del gioco che ha impedito alla sfera di entrare gridando la frase in esergo, il secondo tecnico e la conseguente espulsione lo estromettono dalla partita definitivamente. Regole, oggetti, irrazionalità, volontà.

Scopo di questa ricerca è l'indagine di quel processo di "ludicizzazione del reale" cui è dedicata sempre maggiore attenzione negli studi mediali contemporanei¹. Tale processo si declina in forme diverse, nebulose, utopiche o distopiche a seconda delle situazioni e degli interpreti, per esempio passando indiscriminatamente dall'idea di *gamification*, legata al marketing e all'affermazione del potere del gioco in senso pervasivo

¹ Cfr. per esempio MCGONIGAL, J., *Reality is broken, Why games make us better and how they can change the world*, Penguin Press, New York, NY 2011 e ORTOLEVA, P., *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI° secolo?*, Espress, Torino 2012, ma gli esempi sono numerosissimi.

e critico, alla più ampia considerazione dell'universo mediale contemporaneo come ambiente ideale per il realizzarsi del fare "ludico".

Tra queste due posizioni esiste tutta una costellazione di osservazioni e interpretazioni. Ciò che manca è una lettura del fenomeno che sia in grado di distinguere con chiarezza soggetti, oggetti, contesti e situazioni, o meglio, una lettura capace di comprendere la differente influenza che tali categorie assumono nella definizione di "ludico" nella contemporaneità; il più delle volte ci si accontenta di notare la presenza di una sorta di "patina" di gioco calata su alcune attività umane che ludiche in partenza non sono, un velo tuttavia estremamente difficile da individuare e circoscrivere. Di pari passo si assiste a un progressivo riavvicinamento di lavoro e tempo libero, sempre meno chiaramente distinguibili, e sempre più orientati a concedere al gioco crescente valore a livello sociale, anche e soprattutto in situazioni, lo ripetiamo, che ludiche tradizionalmente non sono.

Queste considerazioni preliminari ovviamente non sono sufficienti per dimostrare l'esistenza di una "ludicizzazione del reale" e, più in generale, di una "semi-ludicità" trasversale, pervasiva e in continua evoluzione. S'impone dunque di approfondire l'osservazione morfologica del fenomeno attraverso i contemporanei studi mediologici sulla transmedialità e gli ecosistemi, attraverso la semiotica esperienziale e del discorso e attraverso le teorie del gioco tradizionali, quantomeno per distinguere caratteristiche oggettive e soggettive, *affordances* e utilizzi specifici, e cercando di proporre da un lato una serie di nodi che problematizzino la definizione generale di ludico e dall'altro una prima possibile descrizione della situazione contemporanea.

Nel primo capitolo dunque saranno messe a confronto in maniera transdisciplinare diverse teorie del gioco di stampo umanistico, dai classici Caillois e Huizinga fino alle teorie contemporanee, mettendoli in rapporto e rivelandone la natura profondamente contraddittoria. Queste letture verranno poi rapportate al contemporaneo filone dei *Game studies*, la cui ossessione definitoria per il concetto generale di gioco ha proseguito il dibattito senza tuttavia giungere a una conclusione accettabile e condivisa. Il risultato di questa ampia ricognizione sarà l'individuazione di alcuni nodi ricorrenti e

problematici, utili per poter proporre nel secondo capitolo una prima definizione di “ludico”.

L’obiettivo successivo sarà la revisione dei nodi individuati alla ricerca di un nuovo modello, processuale, aperto e permeabile, strutturato in tre macro-aree di discussione: la prima legata alla questione della partecipazione e al progressivo aumento di importanza che tale caratteristica sta acquisendo nell’universo mediale contemporaneo, la seconda incentrata sulla potenza simulativa e rappresentativa della ludicità e sulla sua evoluzione attuale; la terza legata dedicata invece al rapporto fra lavoro e tempo libero, oggi sempre più sovrapponibili e sfumati.

Nel terzo capitolo i concetti di partecipazione e simulazione saranno messi alla prova e ricercati in casi particolari appartenenti al cinema e alla letteratura. Verranno riconosciute ricorrenze fra oggetti diversi e soprattutto risulterà chiaro come molte delle caratteristiche descritte siano già presenti in potenza nei tradizionali processi di fruizione mediale. La letteratura ludica allora sarà presa come esempio indicativo dei processi partecipatori che definiscono nuove pratiche di fruizione; il cinema contemporaneo, dal *mind game film* fino alle strutture narrative ecosistemiche e transmediali, sarà il perfetto esempio di universo simulato e di potere rappresentativo.

Nel quarto capitolo, dopo aver brevemente recuperato le questioni relative alla sovrapposizione di lavoro e tempo libero discutendo forme e problemi strutturali della *gamification*, procederemo all’osservazione di venti oggetti mediali allo scopo di riconoscere le caratteristiche di una “semi-ludicità” pervasiva da mettere a confronto con le qualità del “ludico” individuate nei capitoli precedenti. Non proporremo una struttura fissa e immutabile ma un modello di ampio respiro con allo scopo di stabilire dei nodi teorici imprescindibili nella valutazione di oggetti ed esperienze troppo spesso giudicati in modo affrettato come prove della “realtà che si fa gioco”. Il risultato allora sarà l’osservazione di un processo di intensificazione di partecipazione, credibilità della simulazione e sovrapposizione di lavoro e tempo libero in grado apparentemente di ludicizzare l’universo mediale e di modificare quello attuale.

Nelle conclusioni infine sarà ipotizzata un’ulteriore lettura a partire dalle similitudini fra questo processo e quello di “caricatura”. Il rischio insito nella “semi-ludicizzazione”

è, infatti, quello di fornire una formalizzazione strutturata e caricaturale del gioco che finisca per accantonarne la natura processuale ed emergente. Bisognerà dunque porre particolare attenzione a questo fenomeno, mantenendo intatta la premessa che vuole il gioco integrato nell'esistenza in maniera imprevedibile, fenomeno parallelo all'evoluzione culturale e caratterizzante in modo inconfondibile l'agire umano.

LUDICITÀ/MODELLI LUDICI

In questo primo capitolo passeremo in rassegna diverse letture del concetto di gioco. Procederemo a partire dalla teoria matematica, proseguiremo attraverso idee provenienti dalle discipline più diverse, da quelle sociologiche e filosofiche a quelle psicanalitiche, arrivando fino alla riflessione strutturata dei *game studies* di stampo scandinavo e nordamericano. Scopo di questa lunga ricognizione sarà dimostrare come non esista una definizione di gioco comunemente accettata e come sia effettivamente difficile privilegiare una lettura sulle altre. Un lavoro di questo tipo presenta molteplici rischi e sarà perciò necessario distinguere i contributi in base al campo di studi e ai relativi obiettivi. Porre una tale discriminante permetterà in parte di giustificare le contraddizioni fra le diverse ipotesi e di rinunciare dichiaratamente ad alcune conclusioni, talvolta poco significative in un approccio generale.

La contrapposizione fra letture provenienti da diverse discipline inoltre renderà impossibile comporre un percorso omogeneo senza prendere di volta in volta posizione, affrontando i singoli autori in modo schizofrenico, sfruttandone come detto alcune idee e rifiutandone al contempo altre. Del resto, la ricerca di una definizione di gioco generalizzabile attraverso l'individuazione di un elenco di caratteristiche riconoscibili ha da sempre incontrato numerose difficoltà rivelandosi spesso infruttuosa. Il grande difetto di molte delle teorie che indagheremo infatti è quello di aver avuto un obiettivo di quel tipo, ignorando del tutto, o nella migliore delle ipotesi notando appena, la natura processuale e discorsiva del gioco, il suo essere prima di tutto "attività".

Non è un caso allora che diversi studiosi, parallelamente ad approcci strutturati, abbiano dubitato della possibilità di trovare una definizione compiuta e coerente di gioco: lo stesso Roger Caillois per esempio ha affermato con convinzione l'impossibilità di ricondurre le forme ludiche a un'unica descrizione, nonostante il più celebre risultato del suo *I giochi e gli uomini* sia proprio una tassonomia (*Agon, Alea, Mimicry, Ilinx*) diventata strumento fondamentale di molti successivi studi sul gioco. Il sociologo

francese infatti insisteva nel considerare il gioco come un oggetto per natura “plurale”, molto simile a una “piattaforma girevole”² e di conseguenza sfuggente. Anche Maurice Blanchot, commentando il lavoro del collega, dichiarava con grande naturalezza che: “Il gioco non è che gioco”³ rapportandolo esclusivamente al concetto di finzione e di simulazione e dunque rinunciando alla ricerca di una definizione. Più di recente è stato Gordon Calleja, uno dei più attivi esponenti dei *Game Studies*, a ragionare sul fatto che il gioco non sia altro che un insieme di “suggestioni”. Un’affermazione che rimanda a Wittgenstein e ai giochi linguistici, su cui torneremo, ovvero all’idea che fra le diverse tipologie di gioco sia possibile solo riconoscere delle somiglianze, implicando l’evidente impossibilità di ricondurre tutte le attività ludiche a un unico corpus⁴. Su queste letture e altre affini torneremo approfonditamente nel corso del capitolo e sarà su di esse che insisteremo per arrivare a un’ipotesi di discussione sulla definizione di “ludico”.

In questa fase del ragionamento tuttavia è utile presentare una prima distinzione a proposito delle proprietà individuate dai diversi studiosi del gioco. Si possono infatti riconoscere almeno due diverse classi che ricordano molto da vicino la contrapposizione fra semantica e pragmatica nello studio dei linguaggi: una prima dedicata alla definizione delle situazioni ludiche e degli oggetti ludici attraverso qualità oggettive e riconoscibili, un’altra che invece comprende le descrizioni dei caratteri dell’agire ludico e della creazione delle relative situazioni ludiche. Una suddivisione che, a grandi linee, può essere esemplificata come il confronto fra una classe di proprietà definibili come “passive” e una di proprietà definibili come “attive”.

Nonostante questa prima distinzione strutturale, che ci aiuterà ad affrontare i diversi contributi teorici, rimane la convinzione che non sia possibile esaurire il discorso sul gioco a livello generale. Lo scopo finale di questo capitolo non sarà infatti quello di presentare una nuova definizione di gioco, ma quello di riconoscere degli strumenti analitici in grado di approcciare con efficacia una certa categoria di prodotti, basati

² CAILLOIS, R., *Les Jeux et les Hommes*, Éditions Gallimard, Paris 1958 (tr. it. *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano 2000).

³ BLANCHOT, M., “L’Attrait, l’Horreur du Jeu”, *Nouvelle Revue Française*, 65, 1958. (tr. it. “L’attrazione, Porrore del gioco”, *Aut Aut*, 337, 2008).

⁴ CALLEJA, G., *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge, MA 2011.

sull'ipotesi di invadenza del ludico nella cultura, nell'universo mediale e nella realtà stessa.

1. CENNI LESSICALI

Prima di cominciare tuttavia è necessario affrontare alcune questioni terminologiche legate alla parola “gioco”. In diversi testi dedicati all'argomento infatti sono presenti capitoli introduttivi che trattano le differenti traduzioni del termine nei vari idiomi. Un'operazione di questo tipo si rende necessaria anche qui al fine di sottolineare la distinzione fra gioco inteso come struttura di regole e gioco inteso come attività, che nella nostra lingua si perde in modo irrecuperabile. Per fare questo sarà sufficiente limitarsi a un confronto fra lingua italiana e inglese, assunte come esemplificative di due tendenze opposte: in italiano con il termine “gioco” si intende una molteplicità estesa e frammentata di significati che in inglese vengono invece ripartiti in due diversi sostantivi. Vari autori hanno approfondito al meglio queste questioni e la ricognizione più puntuale e minuziosa, seppur priva di una vera e propria riflessione teorica a riguardo, la compie Johann Huizinga nel secondo capitolo di *Homo Ludens*⁵. In questo lavoro ci limiteremo a un'analisi più agile, sufficiente per precisare il già accennato dualismo fra proprietà *attive* e *passive*, legato in modo inscindibile ai concetti di soggettività e oggettività e alla contrapposizione fra azione e struttura.

Procediamo con ordine: nella nostra lingua il termine “gioco” è definito come: “Qualsiasi attività a cui si dedicano adulti o bambini a scopo di svago, e anche per esercitare il corpo o la mente”. I giochi enigmistici, quelli di società, di prestigio e di destrezza sono dunque equiparati. Si arriva addirittura a definire come gioco: “Una cosa facile a farsi”. In una seconda accezione invece il gioco è una: “Competizione di vario tipo tra due o più persone, basata su regole, il cui esito dipende dall'abilità o dalla sorte”, recuperando anche il gioco d'azzardo e di conseguenza la serietà che l'attività ludica esige in alcune sue configurazioni. Le definizioni seguenti invece comprendono:

⁵ HUIZINGA, J., *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Pantheon, Amsterdam 1939 (tr. it. *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002), pp. 35-54.

Nei giochi di carte, combinazione di carte posseduta da ciascun giocatore [...] Attività, disciplina, competizione sportiva [...] Modo di giocare, spec. nello sport e in giochi d'azzardo [...] Ciò che è necessario per praticare un gioco [...] Durata di un gioco [...] Particolare effetto di valore espressivo: giochi di luce, giochi di parole [...] Modo di agire, azione, spec. in quanto moralmente discutibile [...] Scherzo, burla [...] Gioco in, di borsa [...] Piccolo spazio tra due elementi⁶.

Il “gioco” nella lingua italiana dunque non è solo un’attività di svago, di esercizio, di allenamento o una competizione regolamentata, è anche molto altro. Soprattutto è quell’idea di spazio, di lasco, che può essere utilizzata sia per questioni meccaniche, una vite e un bullone che non sono perfettamente aderenti, sia per questioni linguistiche, un significato che trasla e si modifica, sia per questioni visuali, la luce che in certe condizioni fa apparire qualcosa per qualcos’altro. Sarà proprio questo spazio d’azione a essere fondamentale nella trattazione di questo lavoro e in alcuni dei contributi presentati in questo primo capitolo. L’importanza ermeneutica di tale significato infatti è facilmente riconducibile alle difficoltà incontrate nella ricerca di un significato unitario di gioco, al fatto che il concetto stesso venga utilizzato per rappresentare uno spazio interpretativo assolutamente non riducibile o oggettivabile.

A una serie di significati così ampia tuttavia si contrappone il dualismo della lingua inglese, fra i termini *game* e *play*. Con il primo infatti si intende:

Activity engaged in for diversion or amusement [...] “The equipment for a game [...] often derisive or mocking jesting [...] a procedure or strategy for gaining an end [...] an illegal or shady scheme or maneuver [...] a physical or mental competition conducted according to rules with the participants in direct opposition to each other [...] a division of a larger contest [...] the number of points necessary to win [...] points scored in certain card games by a player whose cards count up the highest [...] the manner of playing in a contest [...] the set of rules governing a game [...] a particular aspect or phase of play in a game or sport [...] a field of

⁶ COLETTI, V. e SABATINI, F., *Dizionario della lingua italiana* [http://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano/G/gioco.shtml].

gainful activity [...] any activity undertaken or regarded as a contest involving rivalry, strategy, or struggle [...] the course or period of such an activity [...] area of expertise⁷.

Punto nodale è la descrizione di una competizione fisica o mentale condotta attraverso delle regole da partecipanti in opposizione fra loro. A essere descritte dunque sono delle particolari qualità di oggetti o contesti, definibili come ludici, qualità che abbiamo definito *passive*, legate all'oggettività del gioco. Con *play* invece si intende:

The conduct, course, or action of a game [...] a particular act or maneuver in a game [...] sexual intercourse, amorous flirtation, dalliance [...] a recreational activity; especially the spontaneous activity of children, absence of serious or harmful intent [...] the act or an instance of playing on words or speech sounds [...] an act, way, or manner of proceeding [...] the state of being active, operative, or relevant [...] brisk, fitful, or light movement [...] free or unimpeded motion [...] the length or measure of such motion [...] scope or opportunity for action [...] a function of an electronic device that causes a recording to play. [...] Emphasis or publicity especially in the news media [...] a move or series of moves calculated to arouse friendly feelings [...] the stage representation of an action or story [...] a dramatic composition⁸.

Si discute quindi in questo caso di atti, agire ludico, di qualità *attive*, legate alla soggettività del giocatore. Anche Gregory Bateson si riferisce brevemente a questa distinzione terminologica nel suo *Questo è un gioco*, presentando un collegamento diacronico fra i due significati: il *play* infatti, una volta che viene organizzato e regolato, una volta che gli viene assegnata una sanzione in caso di vittoria o sconfitta, diventa *game*⁹. Esistono diverse altre letture di questo dualismo, per esempio quella che riconosce al gioco una natura prettamente enunciazionale con il giocatore che fa da mediatore fra

⁷ MERRIAM-WEBSTER, *Dictionary* [<http://www.merriam-webster.com/dictionary/game>].

⁸ MERRIAM-WEBSTER, *Dictionary* [<http://www.merriam-webster.com/dictionary/play>].

⁹ BATESON, G., *The Message "This Is Play"*, Josiah Macy Jr. Foundation, New York, NY 1956 (tr. it. *Questo è un gioco*, Raffaello Cortina, Milano 1996), p. 119.

game e *play*, fra sistema e processo, diventando co-enunciatore e co-enunciario di un'enunciazione secondaria che accompagna quella primaria prodotta dal sistema¹⁰. I due termini, nonostante siano sufficienti a dare credito alla distinzione fra proprietà attive e passive presentata nel precedente paragrafo, non esauriscono la questione sulla natura del gioco. L'idea di *game* infatti si collega con quella di *playability*¹¹, qualità materiale disegnata dell'oggetto mediale, mentre quella di *play* si può associare al termine *playfulness*¹², pratica ludica soggettiva che trascende contesti e strutture concedendo totale libertà d'azione al giocatore. Quindi da un lato abbiamo il gioco strutturato e regolamentato, dall'altro il giocare, l'atteggiamento ludico generale legato al divertimento e alla spensieratezza, riconducibile a quello del bambino alla scoperta del mondo. O ancora, da una parte l'oggetto gioco, la struttura, il contesto, dall'altra l'atto del giocare e del creare una situazione ludica. Chiarito questo elementare dualismo terminologico, è il momento di procedere con la ricognizione teorica promessa.

2. TEORIE DEL GIOCO: FRA SOCIOLOGIA, FILOSOFIA, PSICANALISI E *GAME STUDIES*

Forti di questa prima fondamentale distinzione fra gioco come insieme di qualità di un oggetto o di un contesto e gioco come atto di giocare, processo di fruizione ludico, possiamo iniziare a passare in rassegna i principali contributi teorici sul tema. In avvio daremo un rapido (e profano) sguardo alla teoria matematica dei giochi, una mossa doverosa in un'analisi transdisciplinare come questa. In seguito si cercheranno con cautela, fra sociologia, filosofia e psicanalisi, problematiche comuni, campi di analisi comparabili e, perché no, contraddizioni fra i diversi approcci. Quello dei *Game studies* si rivelerà invece un ambito profondamente innovativo, anche se in alcuni casi gravemente

¹⁰ MENEGHELLI, A., "Pratiche di gioco e significazione in atto", *Ocula*, 2006
[http://www.ocula.it/archivio/txt/am_pratiche/meneghelli_pratiche.htm].

¹¹ JÄRVINEN, A., HELIÖ, S. & MÄYRÄ, F., *Communication and Community in Digital Entertainment Services*, Hypermedia Laboratory Net Series 2, Tampere 2002 [<http://uta17-kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/65663/951-44-5432-4.pdf>].

¹² KÜCKLICH, J., "Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies", *Playability.de*, 2004
[<http://www.playability.de/Play.pdf>].

incompleto. Tutte le questioni infine verranno ricondotte a delle macro aree di interesse in grado di fungere da solida base teorica per addentrarsi nell'analisi del ludico e di quei prodotti contemporanei che sembrerebbero poter "ludicizzare" il reale.

Innanzitutto, dunque, la teoria matematica dei giochi, introdotta e sviluppata da von Neumann e Morgenstern in *The Theory of Games and Economic Behavior* nel 1944¹³. In quel testo introduttivo i due autori descrivevano le possibili scelte di un individuo all'interno di una situazione di competizione sulla base della considerazione delle possibili mosse degli altri partecipanti. I giochi dunque possono essere "cooperativi", in cui cioè esistono accordi vincolanti fra i partecipanti, oppure "non cooperativi", in cui gli interessi dei giocatori sono contrastanti, anche se ciò non significa che uno di loro debba necessariamente perdere. A questo proposito esiste un'ulteriore distinzione: fra giochi a somma zero, ovvero strutturati in modo che a ogni vittoria corrisponda necessariamente una sconfitta e a somma diversa da zero, in cui invece gli esiti per i diversi concorrenti sono indipendenti fra loro. John Nash invece propose una teoria sulla migliore soluzione possibile per un gioco non cooperativo, il cosiddetto *equilibrio di Nash*, ovvero una situazione in cui nessun giocatore ha interesse a essere l'unico che cambia strategia¹⁴. Senza voler scendere nel particolare, basti sapere che tale concetto ha incontrato numerose difficoltà ed è stato via via raffinato attraverso l'introduzione di numerose classi di giochi, tutte riferite a situazioni reali: i *Bankruptcy games*, relativi a una situazione caratterizzata da risorse insufficienti; i *Weighted majority games*, a proposito della votazione in un consiglio di amministrazione; i *Network games*, giochi su reti; e molte altre.

È utile provare a ricostruire una definizione generale della teoria dei giochi matematici a partire dall'idea che si tratti di una valutazione strategica, sia di tipo competitivo che cooperativo, legata in modo indissolubile alla pratica economica in cui i giocatori sono impegnati a spartirsi una risorsa. Questa risorsa tuttavia non deve essere necessariamente tangibile, può anche avere natura sociale, sentimentale o di altro tipo. Fondamentale il fatto che le decisioni individuali di un partecipante influiscano sui

¹³ VON NEUMANN, J. & MORGENSTERN, O., *The Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press, Princeton, NJ 1944.

¹⁴ Cfr. NASH, J. F., JR., "Equilibrium Points in n-Person Games", *Proceedings of the National Academy of Sciences - USA*, 36, 1950 e "Non-Cooperative Games", *The Annals of Mathematics*, 54(2), 1951.

risultati ottenibili dagli altri secondo un meccanismo di retroazione. Si tratta dunque di una scienza profondamente legata al reale rapporto fra giocatori e alle dinamiche evolutive dei conflitti.

Un possibile spunto interdisciplinare relativo alla teoria matematica si può riconoscere nella psicologia sociale, in particolare nella *Interdependence Theory* di Kelley e Thibaud, metodologia che studia l'estensione dell'influenza di un soggetto sulle reazioni di un altro soggetto all'interno di una data tipologia di interazione¹⁵. Il richiamo alle riflessioni sul bilanciamento di costi e ricavi e l'utilizzo che i due autori stessi fanno del linguaggio specifico e di matrici ricalcate su quelle relative ai *payoff* delle teorie economiche rendono abbastanza evidente l'ispirazione matematica del loro lavoro. L'idea è quella che le persone tendano a massimizzare i risultati positivi (bassi costi, alti ricavi) allo stesso modo nelle situazioni economiche e nelle relazioni sociali. Per questa branca di studi dunque il gioco, sia "matematico" che "sociale", è molto semplicemente definito come:

- una situazione in cui sono coinvolti più soggetti,
- in cui vengono operate scelte strategiche.

Ai fini di un discorso generale sul gioco tale definizione non sembra dire moltissimo, se non il fatto che esso si presta a essere osservato meglio come una pratica sociale piuttosto che come una struttura.

Tornando a campi che più ci competono, gli studi di stampo strutturalista francese hanno provato ad affrontare la definizione di gioco in modo profondamente diverso rispetto alla prospettiva matematica. Nel 1947 Emile Benveniste ha descritto il gioco come: "Ogni attività regolata che ha il suo fine in sé stessa e non mira a una modificazione utile del reale"¹⁶. Rispetto alle teorie matematiche il cambio di prospettiva è netto. Da una parte si ipotizza l'utilizzo della strategia nei rapporti sociali, dall'altra

¹⁵ KELLEY, H.H. & THIBAUT, J.W., *Interpersonal relations: A theory of interdependence*, Wiley-Interscience, New York, NY 1978.

¹⁶ BENVENISTE, E., "Le jeu comme structure", *Deucalion*, 2, 1947 (tr. it. "Il gioco come struttura", *Aut aut*, 337, 2008), p. 123.

viene posto l'accento sulle regole e sulla mancata influenza del gioco sulla realtà. Due definizioni incomplete, in parte contraddittorie, ma soprattutto a tratti incommensurabili. Iniziano a delinearsi allora le conseguenze della mancata formalizzazione di una disciplina dedicata allo studio del gioco. Ogni campo scientifico infatti propone la propria idea dotata di argomenti egualmente validi ma difficilmente conciliabili fra loro. Venirne a capo non è compito semplice e nemmeno lo sforzo definitorio del semiologo francese è sufficiente a definire con chiarezza il fenomeno ludico. Paragonare il gioco a una struttura e dichiarare che sia il gioco stesso a determinare la natura dei giocatori e non viceversa sono posizioni poco sostenibili nella realtà contemporanea e non conducono a conclusioni soddisfacenti. Tuttavia, molte delle intuizioni di Benveniste sembrano precorrere alcuni dei discorsi teorici successivi. Si pensi per esempio alla distinzione fra *ludus* e *jocus*, termini latini che richiamano uno all'esercizio, nel senso di preparazione e allenamento, e l'altro al discorso non serio e a come il secondo abbia gradualmente sostituito il primo nell'uso comune in riferimento al ludico; o ancora all'idea che il gioco sia distinto dalla realtà ma che al contempo sia in grado di crearne una alternativa, quasi mistica, che prenda in prestito alcuni dei caratteri del sacro *desacralizzandoli* o che del sacro si configuri semplicemente come l'esito contemporaneo; o infine l'idea di gioco come luogo prediletto e unico valido per l'irrealizzazione della coscienza umana rispetto all'universo. Abbiamo dunque diversi spunti che in parte anticipano quanto verrà trattato nelle pagine seguenti:

- l'idea di esercizio;
- l'idea di non serietà;
- la potenza simulativa;
- la desacralizzazione e l'irrealizzazione.

Più che aver raggiunto una definizione condivisibile dunque, Benveniste ha avuto il merito di riconoscere e raccogliere molti dei nodi problematici della discussione sul gioco prima che si avviasse un vero e proprio dibattito (che ha indicativamente inizio con le ricerche di Caillois pubblicate alla fine degli anni Cinquanta). Tuttavia

difficilmente questi argomenti saranno trattati e risolti alla maniera di Benveniste, anzi, in alcuni casi la metodologia del presente lavoro vi si opporrà con decisione.

Dopo questo primo timido approccio è il caso di addentrarsi finalmente nei campi di studio proposti, partendo dai due autori considerati come fondamentali pietre di paragone dalla ricerca contemporanea sul ludico.

3. LA RICERCA SOCIOLOGICA SUL GIOCO

Accomunare Johan Huizinga e Roger Caillois alla ricerca sociologica non è un passaggio da compiere con leggerezza, in quanto entrambi offrono sul gioco analisi prevalentemente morfologiche e scarsamente strutturate. Lo studioso olandese viene considerato uno storiografo culturale che alla sociologia addirittura si opponeva, proponendo un metodo interdisciplinare dedicato allo studio dei processi socio-storici piuttosto che alla ricerca di paradigmi sociali generalizzabili¹⁷. Questa posizione si fonda sull'opposizione convinta alle generalizzazioni storiciste in favore di micro-storie contestualizzate culturalmente. Caillois invece, nonostante fosse forte di una collaudata metodologia sociologica, ne *I giochi e gli uomini* si dichiara costretto a ricorrere a un approccio a tratti approssimativo a causa della natura sfuggente dell'oggetto di studio. Nonostante questo i due contributi non sono separabili, sia per l'elevata influenza che entrambi hanno esercitato sulla ricerca del ludico, sia per i numerosi collegamenti diretti (Caillois scrive circa vent'anni dopo Huizinga e lo commenta minuziosamente) che emergono dal loro confronto.

3.1 Johan Huizinga, l'*Homo Ludens*

Huizinga dunque è il primo studioso del Novecento a dedicarsi approfonditamente alla definizione di "gioco". Egli si inserisce nella tradizione storiografica europea della prima metà del secolo scorso proponendo un'analisi profondamente transdisciplinare, fra etnografia, sociologia, psicologia e linguistica, dedicata al gioco come principio universale dell'evoluzione culturale umana.

¹⁷ CAPITANI, O., "Introduzione" in J. HUIZINGA, *La scienza storica*, Laterza, Roma 1974.

Piuttosto che compiere l'ennesima esegesi di *Homo Ludens*, in questa sede sembra più utile osservare il testo attraverso i commenti dell'introduzione di Umberto Eco che, con poche eccezioni, critica profondamente il lavoro di ricerca dello studioso olandese. A *Homo Ludens* tuttavia questa tesi si ispira profondamente, non tanto per la metodologia d'analisi, incompleta e prettamente morfologica, quanto piuttosto per la convinzione che il gioco sia prima di tutto un'attività, un principio, una forma di pensiero che pervade la cultura in senso trans-storico e che, quasi per osmosi, tale invadenza possa essere riconosciuta con chiarezza anche all'interno dell'universo mediale.

Eco, dicevamo, sottolinea ampiamente i difetti del lavoro di Huizinga a partire dall'enfasi interdisciplinare dell'autore olandese che viene considerata "indisciplinata" ed "estetizzante". Fondamentale nella rilettura echiana è la valutazione di uno dei primi passaggi del testo. Dopo aver affermato la vicinanza fra gioco e cultura infatti, il sociologo olandese:

Da un lato poteva affermare che la cultura è gioco nel senso che le sue strutture costitutive [...] costituiscono una matrice combinatoria autosufficiente che obbedisce a regole che sono, appunto, di gioco; oppure poteva dire che la cultura è gioco nel senso che la sua possibile combinatoria [...] viene eseguita secondo il rituale esterno del gioco. [...] Ora è indubbio che Huizinga sceglie la seconda opzione. Poteva studiare il gioco come *langue*, e lo studia come *parole*; poteva studiarlo come *competence* e lo studia come *performance*. Non fa una grammatica del gioco, esamina delle frasi, e più ancora le modalità di pronuncia delle medesime e il fatto che alla gente *piace parlare*. Non fa una teoria del gioco ma una teoria del comportamento ludico¹⁸.

È chiaro che Eco imputa a Huizinga una sostanziale mancanza di strutturazione dell'analisi e la perdita di fuoco sull'oggetto di studio. Eco scrive nel 1973 ed è necessario sgombrare ogni dubbio sul fatto che tale valutazione oggi non sia più condivisibile. I difetti sottolineati da Eco sono legati a un approccio rigidamente strutturalista che tuttavia non riesce a depotenziare completamente l'efficacia euristica di

¹⁸ ECO, U., *Homo Ludens Oggi*, introduzione a HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., p. XVII.

un'intuizione illuminante: considerare cultura e gioco come idee sovrapposte e comparabili permette se non di dare al concetto di ludico dei confini, quantomeno di riconoscerne dei nuclei concettuali e problematici testabili in altri campi disciplinari. Inoltre, concentrarsi sull'analisi del gioco come processo e non come struttura appare a chi scrive una scelta più efficace, arriveremo in seguito a giustificare questa presa di posizione.

Un'altra obiezione chiarifica meglio la posizione di Eco. Egli infatti critica la mancata definizione di Huizinga sulle idee di gioco come *game* e come *play*. Nonostante il testo sia attraversato implicitamente da tale distinzione, non è mai chiaro verso quale delle due definizioni propenda l'autore nella sua ricerca definitoria. Eco auspica prevedibilmente un'analisi del ludico come *game* quando invece Huizinga pare propendere per considerarlo come *play*, ribadendo ancora una volta il dualismo fra gli studiosi che puntano all'analisi formale dell'oggetto gioco e quelli che invece si concentrano sull'osservazione delle pratiche e degli atti ludici concentrandosi sui soggetti coinvolti. Da un'osservazione di Caillois possiamo ipotizzare un'efficace chiave interpretativa per questo problema. Secondo il sociologo francese Huizinga ha svolto: "Una ricerca sulla fecondità dello spirito ludico che presiede a una determinata specie di giochi: i giochi di competizione regolata"¹⁹. La contraddizione insita nel limitare l'analisi ai giochi regolamentati e strutturati analizzandoli come atti ludici, come *play* diceva Eco, ignorandone le caratteristiche intrinseche, per esempio le *affordance*, è evidente. La questione è semplice anche se molto sottile: se i giochi fossero esclusivamente quelli che Caillois attribuisce alla selezione di Huizinga, sarebbe stato tranquillamente possibile analizzarli con gli strumenti strutturalisti auspicati da Eco. Huizinga intuisce insomma l'esigenza di utilizzare altri strumenti, legati all'analisi dell'agire ludico, per rendere conto in modo più ampio delle diverse configurazioni ludiche esistenti, ma finisce per limitarsi a quelle classiche, suscitando fondate critiche metodologiche.

Proseguendo, è interessante la conclusione di Eco, in cui viene riconosciuta, in accordo con Huizinga, la possibilità per il gioco di essere serissimo, finanche tragico: "Gioco e serietà non si opporrebbero come due opzioni mutuamente esclusive, ma

¹⁹ CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 19.

come i due poli di una dialettica nella quale il gioco controlla sé stesso e il metagioco è il momento serio che respinge il gioco oggetto tra i giochi da riqualificare...²⁰. Nonostante le osservazioni successive dunque, il lavoro di Huizinga rimane estremamente importante per aver descritto una ludicità parallela all'esistenza umana, non semplice causa o effetto dei mutamenti culturali: “Non si trattava di domandare quale posto occupi il gioco fra i rimanenti fenomeni culturali, ma in qual misura la cultura stessa abbia carattere di gioco”²¹. Un'attività ludica che dunque si configura trasversalmente alla realtà, a una cultura che può essere di per sé gioco. Da questa premessa Huizinga procede a osservare le possibili configurazioni del ludico in senso storico, analizzando la cultura *sub specie ludi*. In *Homo Ludens* tuttavia è presente anche un'interessante e compiuta definizione di gioco:

Considerato per la forma si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione libera: conscia di non essere presa “sul serio” e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie dentro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito²².

Huizinga dunque presenta una serie di qualità a suo dire caratterizzanti la pratica ludica. Riassumendo, il gioco viene considerato come:

²⁰ ECO, *Homo Ludens Oggi*, cit., pp. XXV-XXVI.

²¹ HUIZINGA, *Homo Ludens*, cit., p. XXXII.

²² *Ivi*, p. 17.

- un atto libero;
- un'attività potenzialmente seria in grado di coinvolgere completamente il giocatore;
- un ordine che crea ordine attraverso una regolamentazione;
- un atto svolto entro limiti spazio-temporali definiti;
- un'alternativa alla vita vera e ordinaria con finalità proprie;
- un generatore di rapporti sociali che implicano l'utilizzo di maschera e travestimento.

Queste caratteristiche hanno evidentemente utilità e sostanze differenti e, come da premessa, sarà necessario valutarle con attenzione. Affermare per esempio che il gioco sia un'attività potenzialmente seria e in grado di coinvolgere appare oggi scontato²³. Huizinga si poneva in contrapposizione al senso comune che avrebbe voluto il gioco come un'attività irrimediabilmente triviale. Oggi, la duplice natura serio/non serio del gioco appare chiara e condivisa e l'attenzione pare spostarsi piuttosto sulla presenza di "piacere", cosa su cui torneremo meglio più avanti quando affronteremo il rinnovato rapporto fra lavoro e tempo libero.

Tentare di accomunare questo elenco di caratteristiche all'interno di quattro nodi più ampi è un'operazione sicuramente più interessante: la libertà d'azione, il limite spazio-temporale, la regolamentazione, la situazione alternativa alla vita reale legata alla maschera e al travestimento, la simulazione. Queste caratteristiche appaiono in parziale contraddizione fra loro nei termini che seguono: libertà/regola e simulazione della vita vera/separazione dalla vita vera. Provando a incrociare queste quattro caratteristiche con le due classi di proprietà presentate in precedenza, riconosciamo che la libertà d'azione e la simulazione fanno riferimento all'intenzionalità del giocatore, al suo agire (proprietà *attive*), mentre la separazione e la regolamentazione sono a tutti gli effetti condizioni di esistenza contestuali della situazione ludica stessa (proprietà *passive*). Proseguendo in

²³ Cfr. a questo proposito RODRIGUEZ, H., "The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens", *Game Studies*, 6(1), 2006 [<http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>].

questa direzione allora ciò che ricaviamo da *Homo Ludens* sono quattro nodi problematici appartenenti a due classi distinte. Due si riferiscono alla natura intrinseca della situazione ludica, alla sua oggettività:

- regolamentazione;
- separazione ben definita dalla vita reale;

e due invece, in contrapposizione alle prime, all'atto di gioco e alla relativa creazione della stessa situazione ludica:

- libertà;
- simulazione della vita vera.

Prima di proseguire una precisazione: Huizinga, a proposito di quest'ultima qualità, usa con parsimonia il termine "cerchio magico". Tale concetto è stato ripreso da numerosi autori successivi fino a diventare una chiave interpretativa importante per diverse teorie sul gioco. Da qui in avanti chiameremo l'idea di una separazione definita dalla vita reale attraverso un set di regole "teoria del cerchio magico" anche se, lo vedremo più in là, l'entusiasmo interpretativo legato a questa idea è oggi fortemente in discussione.

3.2 Roger Caillois, di giochi e uomini

Dopo quello di Huizinga, l'altro storico tentativo di formalizzare una teoria dei giochi esaustiva viene dal sociologo francese Roger Caillois che ne *I giochi e gli uomini* postula anch'egli la presenza dell'attività ludica durante tutta l'evoluzione socioculturale dell'uomo:

Si coglie come un'impronta, un'influenza del principio del gioco, o per lo meno una convergenza con i suoi particolari intenti. Vi si può leggere il progredire stesso della civiltà nella misura in cui questa consiste nel passaggio da un universo caotico

a un universo regolato che poggia su un sistema coerente ed equilibrato ora di diritti e di doveri, ora di privilegi e responsabilità²⁴.

Caillois tratta il gioco come il perfetto specchio dell'evoluzione umana, in rapporto biunivoco con essa. Giochi e giocattoli sono considerati residui culturali fondamentali e soprattutto facilmente leggibili e interpretabili, nella cui evoluzione si possono riconoscere le mutazioni socioculturali avvenute o in atto, utilizzandoli come una vera e propria cartina tornasole. Egli inoltre precisa la sua concezione di "residuato" descrivendo attività ludiche con significato politico e religioso legate a epoche precise. Tali attività, una volta svuotate dai relativi significati, finiscono per rimanere semplici strutture, puri giochi. In questo modo il gioco diventa non solo un'attività trasversale all'evoluzione culturale ma anche un inconfondibile e riconoscibile "residuato" della cultura precedente²⁵. Tutto ciò si pone evidentemente in contrasto con Huizinga, secondo cui il gioco sarebbe un concetto intrinseco alla cultura e non una sua conseguenza. Inoltre, Huizinga considerava lo spirito ludico presente in continuità nella cultura, senza distinguere due fasi differenti, mentre per il sociologo francese, ricordando Benveniste, fondamentale è il cambiamento della funzione sociale, non sostanziale, che avviene una volta che un'attività viene privata dei suoi significati originali. Queste differenze e la limitazione dell'analisi ai soli giochi di competizione regolata non intacca il valore di *Homo Ludens*, considerato da Caillois il primo classico della teoria dei giochi. Non a caso il punto chiave nella definizione di attività ludica "civile" è la presenza di una regolamentazione, punto in comune non solo con Huizinga ma anche con diversi altri autori che affronteremo in seguito.

Con queste premesse Caillois ipotizza un'evoluzione storica che avrebbe portato l'umanità dall'esperienza di forme ludiche libere, legate alla definizione di *play*, alla propensione invece per forme regolamentate e strutturate, legate alla definizione di *game*, e considerate più civili: "Le regole sono inscindibili dal gioco non appena quest'ultimo

²⁴ CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 11.

²⁵ *Ivi*, pp. 76-77.

acquisisce quella che chiamerò un'esistenza istituzionale"²⁶. Questo giudizio di valore deriva dalla distinzione fondamentale che attraversa tutto il testo, quella fra Ludus e Paidia, ovvero fra due modalità di gioco contrapposte ed equiparabili alla divergenza lessicale della lingua inglese già accennata: Paidia è fantasia e improvvisazione, "come se", mentre Ludus è "sul serio", regolamentato tentativo di superare ostacoli.

L'altro fondamentale sforzo teorico di Caillois è la creazione di un modello che divide i giochi in: Agon, gioco di competizione, sfida con annessa rivendicazione di responsabilità per le proprie azioni; Alea, gioco d'azzardo e di fortuna collegato all'abbandono dell'individuo al destino; Mimicry, gioco di immedesimazione, simulacro, con una sola regola a seconda del ruolo: l'attore deve affascinare lo spettatore e lo spettatore deve viceversa credere alla rappresentazione; Ilinx, gioco di vertigine e puro godimento. La teorizzata evoluzione culturale da Paidia a Ludus si applica anche a queste nuove categorie come il passaggio da un'epoca caratterizzata da Mimicry e Ilinx, giochi di rappresentazione e di vertigine, a una, quella contemporanea, definita da Agon e Alea, giochi di competizione e d'azzardo.

Caillois prosegue precisando il concetto di Paidia, a prima vista in contrapposizione con il gioco regolato. In realtà il gioco libero e fantasioso risponde a norme di natura differente, che tuttavia rimangono rigide e precise. In questo frangente a venire considerata è l'attività ludica intesa come rappresentazione o simulazione. Caillois su questo però non prosegue, dimostrandosi scettico sull'opportunità di considerare un gioco senza barriere, affermandone con decisione il potere di corruzione:

Se il gioco consiste nel fornire a queste potenti pulsioni un soddisfacimento formale, ideale, limitato, separato dalla vita normale, che cosa succede, dunque, quando ogni convenzione è violata? Quando l'universo del gioco non è più separato ermeticamente? Quando c'è contaminazione con il mondo reale in cui

²⁶ *Ivi*, p. 46.

ogni gesto porta con sé conseguenze ineluttabili? A ognuna delle categorie fondamentali corrisponde allora una perversione specifica che è la risultante dell'assenza di freno e protezione insieme²⁷.

La caduta delle barriere secondo Caillois è dunque una condizione estremamente negativa e il gioco deve essere mantenuto strettamente separato dalla vita reale per evitare conseguenze funeste per l'individuo: disconoscimento, superstizione, alienazione e vizio. Sono le regole a creare e a mantenere intatte queste barriere, strumenti fondamentali per mantenere la "civiltà" di un'attività ludica e perfetti espedienti per fare di essa un momento di esercizio per la vita reale:

I giochi disciplinano gli istinti e impongono loro un'esistenza istituzionale. Nel momento in cui accordano agli impulsi un soddisfacimento formale e limitato, essi li educano, li fecondano e vaccinano l'anima contro la loro virulenza. Contemporaneamente, li rendono atti a contribuire positivamente ad arricchire e determinare gli stili delle culture²⁸.

Tuttavia Caillois non rinuncia all'idea di associare le sue quattro macro-categorie di gioco non solo a delle forme ludiche marginali e alle relative degenerazioni, ma anche a delle forme ludiche istituzionalizzate e integrate nella vita sociale quali per esempio la concorrenza in campo commerciale, la speculazione in Borsa, l'etichetta, le professioni che implicano il dominio della vertigine. Entra quindi in gioco prepotentemente l'idea di attività ludica in grado di uscire dai propri contesti invadendo la vita reale. Tuttavia, nonostante questa concessione Caillois non abbandona mai la convinzione che una barriera debba delimitarla per impedirne la degenerazione.

Un altro passaggio che vale la pena sottolineare è quello che considera quanto il gioco riesca a coinvolgere chi vi si impegna in modo totale:

²⁷ *Ivi*, p. 62.

²⁸ *Ivi*, p. 73.

Ho dovuto constatare che, nel momento in cui l'adulto si abbandona a questo preteso svago, esso non l'assorbe meno di un'attività professionale. Spesso, lo interessa di più. A volte, esige da lui un maggiore dispendio di energia, di abilità, di intelligenza o di applicazione. Questa libertà, questa intensità, il fatto che il comportamento che ne viene esaltato si sviluppa in un mondo separato ideale, al riparo da ogni conseguenza fatale, spiegano, secondo me, la fertilità culturale dei giochi e fanno comprendere come la scelta di cui testimoniano riveli da parte sua il volto, lo stile e i valori di ogni società²⁹.

Inoltre, Caillois propone un'indicativa definizione di gioco come "attività" attraverso sei categorie. Alla luce di quanto detto finora si possono riconoscere alcune qualità del ludico, inteso quindi come attività:

- impegnativa, coinvolge completamente chi vi si cimenta;
- regolamentata, in parziale contrapposizione all'idea di libertà;
- incerta, non è possibile prevederne gli esiti;
- separata, necessita di barriere per evitare degenerazioni;
- improduttiva, non può avere scopi reali;
- fittizia, priva di conseguenze sulla vita reale, palestra di vita³⁰.

Anche in questo caso tali caratteristiche possono essere messe in relazione fra loro o parzialmente negate (ritorna l'idea di coinvolgimento totale, che abbiamo dato per scontata nel paragrafo precedente e a cui rimandiamo a fasi successive dell'analisi). Come nel lavoro di Huizinga si possono distinguere all'incirca le stesse due qualità passive riferite alla natura oggettiva della situazione ludica:

- regolamentazione;
- separazione, barriera.

²⁹ *Ivi*, p. 86.

³⁰ *Ivi*, p. 26.

Per quanto riguarda le qualità invece attive e appartenenti alla creazione della situazione ludica e all'effettivo agire ludico le cose cambiano leggermente. Caillois innanzitutto rinuncia in modo abbastanza netto all'idea di libertà sostituendola con quella di incertezza relativa agli esiti. Le "finalità proprie" della situazione ludica descritte da Huizinga diventano "finalità non relative alla vita reale" mentre viene approfondita esplicitamente l'idea di esercizio pedagogico per la vita reale. Dunque:

- attività simulatoria incerta;
- priva di conseguenze sulla realtà e quindi di obiettivi reali;
- palestra per la vita vera.

È evidente per esempio che postulare il gioco come privo di conseguenze sulla vita e al contempo definirlo come una palestra di vita genera una sorta di contraddizione. Bisogna allora essere chiari su cosa si intende con "conseguenze". Per Caillois sono equiparabili per esempio alla rovina economica di un giocatore d'azzardo (degenerazione dell'Alea). Tuttavia questa posizione non è del tutto convincente. Formare il carattere o quantomeno fornire indicazioni implicite su come affrontare la vita modifica eccome l'impatto di un individuo sull'esistenza e di conseguenza sulla realtà. L'attività simulatoria descritta da Caillois dunque sembra porsi in contraddizione con l'idea di cerchio magico e di separazione strutturalmente accettate nell'idea di gioco dell'epoca. Se tuttavia si affronta il gioco come puro atto, la barriera con la vita vera inizia a sembrare meno solida.

Dopo queste prime due indagini i nodi interpretativi sono ancora evidentemente ben lontani dall'essere sciolti. Si iniziano tuttavia a intravedere alcune ricorrenze e contraddizioni nelle due classi di caratteristiche presentate, ci torneremo alla fine del paragrafo quando avremo a disposizione qualche dato in più.

3.3 Erving Goffman, fra gioco e realtà

Il terzo contributo che andiamo ad affrontare, più pragmatico e legato all'etnografia rispetto ai precedenti, è quello di Erving Goffman. Nella prima parte di *Espressione e identità*, l'autore descrive le dinamiche dell'interazione faccia a faccia e delle "riunioni focalizzate" attraverso l'indagine del concetto di "divertimento" e per farlo utilizza come base di partenza teorica l'idea di gioco. Diversi sono gli spunti interessanti e da sottolineare. Innanzitutto Goffman pone come premessa fondamentale il trattamento "serio" dell'idea di divertimento. Ancora una volta questa affermazione appare scontata ma è opportuno ribadirne la validità. Proseguendo, il concetto di riunione focalizzata viene descritto con precisione:

Per i partecipanti ciò implica: un'attenzione focalizzata su un unico centro visivo e conoscitivo; un'apertura reciproca e preferenziale alla comunicazione verbale; un rafforzamento della rilevanza reciproca degli atti; una concentrazione ecologica degli sguardi che amplifichi le possibilità che ha ciascuno di percepire in che misura l'altro lo tenga sotto osservazione³¹.

Tale situazione comunicativa viene paragonata alla "situazione ludica", soprattutto per la presenza di una serie di norme che definiscono l'esperienza "corretta" della situazione e per la definizione di una "barriera" (ancora il cerchio magico) che separa la situazione comunicativa, o ludica quindi, dalla realtà. Dunque con "gioco" si intende fondamentalmente ancora una volta l'unione di due qualità oggettive:

- regolamentazione;
- separazione dal reale.

Tuttavia Goffman approfondisce questi due aspetti definendo alcune tipologie di regole: una prima classe di norme, definite "di irrilevanza", funge da prima scrematura

³¹ GOFFMAN, E., *Encounters. Two studies in the Sociology of Interaction*, Bobbs-Merrill, Indianapolis, IN 1961 (tr. it. *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*, Il Mulino, Bologna 2003), p. 33.

per gli stimoli esterni al fine di evitare che i partecipanti vengano distratti o paralizzati da un eccessivo afflusso di pensieri diversi dall'azione ludica. Ciò significa che la forma degli oggetti o dei contesti utilizzati nel gioco non conta in relazione alle norme dello stesso, ovvero per esempio che la forma delle pedine su una scacchiera non ha nessuna importanza rispetto alla rosa di mosse che ciascuna pedina può compiere secondo le regole degli scacchi. Questo tipo di filtro evidenzia ancora una volta la separazione del gioco che si configura come una situazione a parte in grado di alimentare autonomamente un mondo autosufficiente e coerente a prescindere dagli stimoli provenienti dalla "realtà". Una seconda classe di regole aiuta a comprendere come questa barriera sia tuttavia paragonabile a una membrana porosa, recuperando alcune delle caratteristiche del mondo esterno nella situazione ludica. Le regole "di trasformazione" infatti gestiscono le qualità caratteriali dei partecipanti, che vengono tenute in considerazione durante il gioco. Anche in questo caso dunque la struttura del cerchio magico si scontra con l'intervento del giocatore e con la sua soggettività. La porosità della membrana che divide il gioco dal reale tiene inoltre conto della natura psico-biologica del coinvolgimento dello stesso giocatore, definito come "spontaneo" e "non oggettivo". Tale coinvolgimento verrebbe evidentemente perso se ci si limitasse a un'indagine formale del contesto o dell'oggetto ludico. Quando questa "spontaneità" è contenuta coerentemente nel mondo di gioco come definito dalle regole di trasformazione, il giocatore è a suo agio, altrimenti può ritrovarsi in una situazione di tensione disforica che conduce al rifiuto del gioco stesso. Il controllo di questa tensione è evidentemente la condizione necessaria al mantenimento della barriera e quindi della situazione ludica. Esistono infatti incidenti, integrati o meno, situazioni difficili e straripamenti che intaccano il gioco e possono indurre per esempio a: "Modificare apertamente le regole, ridefinendo la situazione in base alla situazione del trasgressore, non trattandolo però più d'ora in poi *come un partecipante ma come un semplice fuoco dell'attenzione*; meglio, come un attore involontario"³². Dunque la situazione ludica si conforma in base alla natura della membrana di interazione:

³² *Ivi*, p. 71.

Quando il mondo esterno attraversa i confini di un incontro e viene elaborato nell'attività interazionale, avviene qualcosa di più di un semplice riordinamento o di una semplice trasformazione di modelli. Si verifica qualcosa che ha una natura psico-biologica, organica. Una parte del mondo esterno, potenzialmente determinante, viene ignorata con facilità, una parte viene soffocata, e una parte infine viene rimossa con imbarazzo, con costo evidente in termini di distrazione³³.

Esistono poi secondo Goffman alcune componenti dell'ambiente esterno in grado di espandere o contrarre gli eventi appartenenti all'incontro e altre che lo rendono durevole o lo distruggono. Nell'indagare queste componenti si giunge alla definizione di due principi fondamentali per il gioco:

- l'incertezza del risultato;
- la simulazione nella forma di esibizione sanzionata di qualità del mondo reale.

Ma non solo, proseguendo nell'indagine del secondo aspetto è possibile: “Vedere nei giochi un mezzo per infondere o integrare negli incontri di gioco una gran varietà di fatti esterni socialmente significativi”³⁴. In questo modo dunque il gioco viene ancora una volta considerato come uno strumento di simulazione, una palestra, in cui provare e sperimentare fattori sociali o dinamiche comunicative in sicurezza, senza conseguenze sulla vita reale attraverso ciò che Goffman chiama, sfociando nella psicanalisi, “mascheramento”: “Un modo per rivelare quel tanto che può essere tollerato in un incontro. Circondiamo i nostri incontri con dei recinti; con gli stessi mezzi con cui teniamo lontana una parte della realtà, possiamo farci in modo di reintrodurla sotto qualche forma”³⁵. Dice bene Paolo Maranini nell'introduzione dell'edizione italiana dell'opera quando afferma che questo mascheramento, oltre a rendere innocuo il reale nel contesto ludico, assolve anche un'altra funzione, quella di farci comprendere che ciò

³³ *Ivi*, p. 76.

³⁴ *Ivi*, p. 82.

³⁵ *Ivi*, p. 87.

che trattiene le persone nel gioco non è il riconoscimento di questi strascichi di reale ma piuttosto: “Il bisogno di mettersi a confronto con delle difficoltà, di misurarsi con la fatica e con il rischio, di sfidare il destino; è la lotta con i compagni di specie per la conquista dei beni primari”³⁶, lotta che viene ridotta nel gioco all’interno di quelle società in cui la ricerca di beni primari non è più un problema percepito. Si tratta dunque di una sorta di bisogno istintivo, legato alla ricerca della coscienza del sé che sopraggiunge solo nel momento in cui l’individuo è in grado di conciliare leggi di movimento contraddittorie che invitano a performance contemporanee e profondamente differenti. Nel caso l’individuo non riesca a operare questa conciliazione, all’interno di una situazione non ludica per esempio, entrerà nel regime dell’imbarazzo, causato dal non sapersi comportare in una determinata situazione. La situazione del gioco dunque:

È una situazione eccezionale [...] continuamente assediata dalla realtà esterna; se la situazione normale è quella di una molteplicità di ruoli, di richiamo multiplo e sincrono a cornici (*frames*) diverse, a messaggi metacomunicativi che indicano come leggere la realtà e come condurvisi dentro, la società tecnologicamente sofisticata tende sempre più a turbare i ritmi naturali di consonanza con le leggi interiori di condotta³⁷.

Ciò significa che realtà e tecnologia sopraggiungono a intaccare la chiarezza dei ruoli che l’individuo può assumere nella situazione ludica. La perfezione di tale situazione è allora una chimera e la barriera che la separa dal reale non può che essere profondamente porosa. Non solo, è lo stesso Goffman ad affermarlo implicitamente nel momento in cui descrive la capacità simulativa che rende la situazione ludica un esercizio, al contempo ridotto e simbolicamente valido, di istinti reali.

³⁶ MARANINI, P., *Introduzione*, in GOFFMAN, *Espressione e identità*, cit., p.12.

³⁷ *Ivi*, p.17.

Dunque, in conclusione è possibile riconoscere qualità ludiche accostabili a quelle individuate da Huizinga e Caillois. Le prime, oggettive e costanti nei tre autori:

- regolamentazione;
- separazione dalla realtà attraverso una membrana porosa;

e altre, attive, già incontrate ma parzialmente riformulate da Goffman:

- simulazione o palestra in cui provare e sperimentare fattori sociali o dinamiche comunicative,
- in sicurezza, senza conseguenze sulla vita reale;
- bisogno istintivo di mettersi alla prova,
- con risultati incerti.

Anche in questo caso si insiste sulla mancanza di conseguenze sulla vita reale, posizione precisata dall'idea di sicurezza che si lega a quella di formazione caratteriale, ovvero alla possibilità di sperimentare ruoli potenzialmente “negativi” senza subirne appunto le conseguenze. Si parla inoltre di esiti incerti e viene introdotto il concetto di istinto come motivazione principale del bisogno simulativo dell'uomo, desideroso di essere messo alla prova in una situazione di sicurezza.

3.4 Gianfranco Pecchinenda, l'Homo Game

Un'interessante interpretazione del videogioco e del gioco in generale è quella del sociologo italiano Gianfranco Pecchinenda. La sua lettura si fonda sulla proposta di un nuovo stadio evolutivo, l'*homo game*, specifica manifestazione dell'*homo communicans*³⁸. L'*homo game* è un soggetto in grado di affrontare nel migliore dei modi la contemporanea presentificazione del tempo:

³⁸ Descritto in BRETON, P., *L'utopie de la communication*, La Découverte, Paris 1992 (tr. it. *L'utopia della comunicazione. Il mito del «villaggio planetario»*, Utet, Torino 1995), come un soggetto quasi privo di corpo e orientato esclusivamente alla socialità virtuale.

Dal punto di vista della temporalità [...] stiamo cominciando ad immergerci in un universo temporale indifferenziato, che dipende dagli impulsi e dai bisogni dei fruitori, a loro volta intimamente legati alle decisioni dei produttori tecnico-economici di questa emergente cultura virtualizzata³⁹;

e la relativa evoluzione dello spazio in un sistema di flussi:

L'organizzazione materiale delle pratiche sociali di condivisione del tempo che operano mediante flussi. Per flussi intendo sequenza di scambio e interazione finalizzate, ripetitive e programmabili tra posizioni fisicamente disgiunte occupate dagli attori sociali nelle strutture economiche, politiche e simboliche della società⁴⁰.

In questa situazione si impone una visione edonista della realtà in cui l'obiettivo primario dell'individuo è svincolato sia dal rispetto del proprio passato che dall'ambizione verso il futuro, in un eterno presente in cui diventa fondamentale esclusivamente il "godimento". In questo contesto, secondo Pecchinenda, il ludico allarga a dismisura la propria influenza, incarnato nella sua forma ideale, quella del videogame. L'idea di gioco su cui si basa il ragionamento del sociologo è quella del filosofo Ortega y Gasset che nel 1946 lo definiva: "L'arte o tecnica elaborata dall'uomo per sospendere virtualmente la sua schiavitù dentro la realtà, per evadere, fuggire, *sottrarsi* a questo mondo in cui vive per rifugiarsi in un altro irreali"⁴¹. Il gioco viene dunque considerato come una diversione, uno "scacciapensieri" che concede all'individuo una pausa da un vivere in cui non può mai smettere di agire e soprattutto di prendere decisioni dotate di conseguenze reali.

A questa idea se ne aggiunge un'altra, legata alla capacità simulativa del gioco. Pecchinenda infatti propone l'esistenza di una "cultura della simulazione",

³⁹ PECCHINENDA, G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'"homo game"*, Laterza, Roma 2010, p. 42.

⁴⁰ CASTELLS, M., *The Rise of the Network Society*, Wiley-Blackwell, Oxford 1996 (tr. it. *La nascita della società in rete*, Università Bocconi Editore, Milano 2002), pp. 472-473.

⁴¹ ORTEGA Y GASSET, J., *Meditaciones del Quijote*, Publicaciones de la residencia de estudiantes, Madrid 1914 (tr. it. *Meditazioni del Chisciotte*, Guida, Napoli 1986), p. 163.

definitivamente resa familiare dal videogioco, in antitesi rispetto a quella della rappresentazione, propria del cinema e della fotografia. Interessante è l'ulteriore potere che l'autore attribuisce a tale processo:

I giochi di simulazione non sono soltanto oggetti per considerare il mondo reale, bensì elementi che ci costringono a riflettere su come il mondo reale sia diventato anch'esso un gioco di simulazione (è come uno specchio che riflette un altro specchio, che riflette un altro specchio, ecc.)⁴².

Il gioco insomma ritorna a essere come in Caillois la cartina tornasole del reale, in questo caso grazie soprattutto alla natura affine che gioco e realtà starebbero sviluppando. Ecco allora che esso non solo è molto serio e attivo sul reale, ne è anche caratteristica fondante, siamo di fronte a giochi reali e realtà giocose, anche su questo torneremo.

La ragione principale dell'interesse di Pecchinenda verso il videogioco risiede in realtà altrove, nel suo essere:

Una sorta di riproposizione ludo-tecnologica dell'universo magico-religioso che la modernità e il processo di secolarizzazione avevano spinto ai margini della nostra concezione della realtà. E cosa pretende l'uomo non secolarizzato, il *Sé coinvolto* nel suo ambiente circostante? [...] Egli cerca e ha sempre cercato un indizio, un segnale che lo metta «in corrispondenza», ovvero *in collegamento* con la trascendenza, con il mondo sacro, con quel macrocosmo che fornisce senso e significato alla sua vita e che può orientare e legittimare ogni sua azione, sia simbolica che materiale⁴³.

Precisando in parte le intuizioni di Benveniste e Caillois, l'autore descrive un fenomeno di re-incanto che in un certo senso riconduce l'individuo a una situazione premoderna e desecolarizzata. Il videogiocatore infatti si trova all'interno di una realtà dotata di almeno due caratteristiche appartenenti alla situazione sociale del rito: è dotato

⁴² PECCHINENDA, *Videogiochi e cultura della simulazione*, cit., p. 90.

⁴³ *Ivi*, p. 114.

di un potere decisionale solamente apparente, in quanto tutte le possibilità di un videogioco sono programmate a priori; è calato all'interno di una temporalità circolare e basata sulla reiterazione delle stesse azioni. Il divertimento, tornando indietro dunque, diviene momento fondamentale della vita e obiettivo primario per l'individuo attraverso il re-incanto magico della sua percezione del mondo.

Il perfetto interprete di questa ricerca dell'individualità è l'homo game, secondo un modello un po' forzato ma comunque interessante:

L'uomo contemporaneo ha un'immagine di sé che può essere metaforicamente rappresentata da un videogame, nel senso che egli ritiene se stesso un'entità materiale predisposta a ricevere, elaborare e comunicare informazioni con una realtà esterna composta – «indifferentemente» – da entità simili a sé, oppure da entità puramente immateriali⁴⁴.

Anche tralasciando le conclusioni relative ai videogiochi e il paragone fra uomo e PlayStation che conclude il saggio di Pecchinenda, emergono almeno due problematicità in parziale contraddizione, le idee di:

- gioco come pausa dalla realtà;
- gioco come simulazione in rapporto con la realtà che si fa a sua volta gioco.

Il gioco insomma sarebbe sia uno scacciapensieri che un perfetta rappresentazione metaforica del contemporaneo. Una contraddizione parzialmente ricomposta se lo interpretiamo di nuovo come palestra di vita in sicurezza, ovvero come processo sia separato dal reale in quanto non sottoposto a tensioni e preoccupazioni sugli esiti del proprio agire, sia strettamente collegato a esso in quanto esercitazione volta al miglioramento delle condizioni del suo attraversamento. In ogni caso anche qui l'idea di cerchio magico viene messa profondamente discussione.

⁴⁴ *Ivi*, p. 128.

Ora abbiamo diverse carte in mano ed è possibile procedere a una prima serie di conclusioni che in realtà finiscono per aprire a ulteriori interrogativi. Mettendo in relazione ciò che abbiamo detto finora otteniamo quattro nodi problematici:

- regolamentazione;
- separatezza/scacciapensieri;
- libertà/incertezza;
- simulazione in sicurezza, istintiva, senza conseguenze ma in stretto rapporto col reale attraverso una membrana porosa.

È evidente che la ricerca sociologica ha preferito ragionare sulle questioni di simulazione del reale e sulla dicotomia separatezza/influenza relativa al rapporto fra gioco e realtà. I quattro contributi scelti per questa prima parte procedono, con poche significative eccezioni, verso conclusioni definitorie a grandi linee simili:

- gioco come insieme di regole;
- gioco come simulazione separata dall'esperienza della vita vera;
- gioco come atto libero e incerto;
- gioco come momento di esperienza comportamentale o cognitiva, rivolta sia verso situazioni sociali alternative, sia verso la natura rituale o magica di un tipo di rapporto con la realtà che ormai appartiene al passato.

Tuttavia, le qualità definite qui come passive (le prime due) e quelle definite come attive (le seconde due) sono in una posizione nettamente contrapposta, anche se ciò non viene sottolineato con efficacia dagli autori esaminati: la regolamentazione dell'oggetto/struttura gioco si contrappone alla libertà d'azione del giocatore, all'incertezza degli esiti del suo agire e al suo potere di modificare le regole; allo stesso modo la separatezza della vita vera, l'idea di gioco come pausa dal reale è in contrasto con l'idea di simulazione e di palestra di vita, che con il reale ha molto a che fare. Per ora fermiamoci qui, utilizzando queste questioni come base di partenza, è necessario

spostarsi verso altri campi di studio per chiarire ulteriormente i termini del ragionamento.

4. LA RICERCA FILOSOFICA SUL GIOCO

La riflessione filosofica sul gioco ha radici antiche. Eraclito, fra il VI° e il V° secolo a. C. descriveva l'idea di fanciullo cosmico in questi termini: "Il tempo è un bimbo che gioca con le tessere di una scacchiera: di un bimbo è il regno"⁴⁵. Il ludico veniva dunque associato all'infanzia, richiamando una lettura di gioco da un lato come attività non seria ma dall'altro come metafora dello scorrere del tempo e del divenire umano, perfetto rappresentante di *Polemos*, il conflitto generatore di tutte le cose.

Più di un secolo dopo, anche Platone dedicò grande attenzione al gioco descrivendo l'uomo come un giocattolo nelle mani di Dio e auspicando una generale presa di coscienza in tal senso che permettesse all'uomo stesso di adottare uno stile di vita "ludico" in contrapposizione agli usi e costumi a lui contemporanei⁴⁶. Solo durante le feste votive infatti egli riusciva a cogliere il giusto rapporto fra le cose, distinguendo ordine e disordine e percependo l'armonia. Il passaggio fondamentale era quello da giocattolo a giocatore, il cambiamento cioè da una concezione di uomo come oggetto passivo delle attenzioni divine all'idea di un attore in prima persona, di artefice del mondo. Anche Aristotele, sulla scia del maestro, avrebbe proseguito il ragionamento sulla natura ludica, ovvero basata su regole predeterminate, della vita umana.

L'idea di gioco come vero e proprio metodo filosofico è stata invece formulata da Nietzsche a partire dalla convinzione che i greci preferissero lo spirito dionisiaco sul *logos* apollineo. Il dionisiaco è allora descritto come libertà, passione, ebbrezza, gioia, in ultima analisi "gioco", un'attività interpretata come momento di distacco dalla pesantezza della vita vera e posta in stretto contatto con il fare artistico, unico atto umano in consonanza con l'agire del fanciullo cosmico eracliteo. Libertà, innocenza e casualità sono le tre caratteristiche del fare ludico, paragonato al divenire stesso del mondo di cui

⁴⁵ ERACLITO, *I frammenti e le testimonianze*, a cura di C. Diano, Mondadori, Milano 1980, p. 25.

⁴⁶ PLATONE, *Le leggi*, a cura di F. Ferrari, Rizzoli, Milano 2005, 803c-d.

evidentemente si configura come metafora⁴⁷.

Nietzsche ha affrontato anche la questione del rapporto fra gioco e vita reale attraverso la descrizione di un soggetto umano in grado di modificare i valori imposti dal reale stesso, mettendone in discussione le conclusioni senza timore e con spirito ludico⁴⁸. Tuttavia per non cedere al nichilismo, alcuni dei principi scientifici di fondo dell'esistenza umana continuano a essere considerati intoccabili. Questo "sognare sapendo di sognare", non in contrasto ma in parallelo con tali principi, è il perfetto esempio di attività ludica.

Anche la maschera e la simulazione sono considerati momenti fondamentali dell'esistenza, a conferma della necessità per il soggetto di mettersi in gioco, sperimentando e testando altre identità, per comprendere a fondo l'idea di divenire. L'arte dunque non è solo quel momento di distacco dal reale descritto poco fa, ma anche un vero e proprio punto di vista su di esso, esattamente come il gioco, che permette al soggetto di esperire la realtà comprendendone il continuo mutare, capendo che conoscere significa esclusivamente adottare un sistema ermeneutico piuttosto che un altro.

Infine, in *Così parlò Zarathustra*, Nietzsche paragona il tempo del gioco a quello dell'eterno ritorno descrivendolo come circolare, dissipabile, godibile, presentificato, ma soprattutto privato del fine trascendente che caratterizza la pesantezza dell'agire umano. All'idea dunque di un mondo di evasione cui il gioco concede l'accesso si sostituisce nella riflessione matura del filosofo quella dell'immersione piena e consapevole nell'unico mondo davvero reale attraverso il gioco. Anche l'artista diviene non più semplice conoscitore del mondo attraverso le proprie metafore ma vero e proprio partecipante nel gioco del divenire cosmico. Egli gioca immerso nella volontà di potenza, ingranaggio come molti altri che permettono al reale di esistere. Non ci sono

⁴⁷ Cfr. NIETZSCHE, F., *Die Philosophie im tragischem Zeitalter der Griechen. Nachgelassene Schriften, 1870-1873* in G. COLLI und M. MONTINARI, *Nietzsche Werke, Kritische Gesamtausgabe, 3*, Walter de Gruyter, Berlin-New York 1973 (tr. it. *La filosofia nell'epoca tragica dei Greci e scritti 1870-1873*, Adelphi, Milano 2000) e *Versuch einer Selbsterkritik* in *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik*, Verlag von E. W. Fritsch, Leipzig 1872 (tr. it. *Tentativo di autocritica* in *La nascita della tragedia*, Adelphi, Milano 2000).

⁴⁸ NIETZSCHE, F., *Die fröhliche Wissenschaft*, Verlag von Ernst Schmelzner, Chemnitz 1882 (tr. it. *La gaia scienza*, Rizzoli, Milano 2000).

più quindi fondamentali e necessità per il mondo ma solo libertà ludica e scelte ermeneutiche⁴⁹.

Da questa introduzione emerge un fattore fondamentale. Nietzsche a proposito dell'eterno ritorno insiste sulla natura presente e umanizzata, pragmatica, del tempo del gioco. L'attività ludica dunque è prima di tutto azione sul mondo, nonostante sia caratterizzata da valore metaforico e da sorprendenti capacità simulate, essa è agire nel presente e solo attraverso la descrizione di tale momento, di tale processo, è possibile tentare di parlare di "gioco".

Prima di Nietzsche, alla fine del Settecento, Friedrich Schiller descrive il gioco come la forma privilegiata del dialogo fra pensiero razionale e rilevazione sensibile. Il filosofo e drammaturgo tedesco afferma che la suprema educazione dell'uomo è quella estetica e che solo grazie a essa e alla conseguente ricerca del "bello" un individuo riesce a conciliare ragione e sentimento con profitto. L'ideale esperienza morale, quella cioè privata di ogni necessità pragmatica e immediata, è il gioco stesso, l'attività per eccellenza priva di fine esplicito:

Movendo da principi trascendentali, la ragione pone questa esigenza: che vi sia unione fra l'istinto formale e quello materiale, vi sia cioè l'istinto del gioco, perché solo l'unità della realtà con la forma, della contingenza con la necessità, della passività con la libertà, rende compiuto il concetto dell'umanità. [...] arte: essa è l'oggetto comune di entrambi gli istinti, cioè dell'istinto del gioco.

Questo nome è perfettamente giustificato dall'uso generale della lingua che suole designare con la parola "gioco" tutto quello che né soggettivamente né oggettivamente è contingente, eppure non esercita alcuna costrizione né esteriore né interiore. [...] l'uomo gioca solo quando è uomo nel pieno significato della parola ed è interamente uomo solo quando gioca⁵⁰.

⁴⁹ NIETZSCHE, F., *Also sprach Zarathustra*, Verlag von Ernst Schmeitzner, Chemnitz 1883 (tr. it. *Così parlò Zarathustra*, Rizzoli, Milano 2008).

⁵⁰ SCHILLER, F., *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, 1795 (tr. it. *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo. Callia o della bellezza*, Armando Editore, Roma 2002).

Non solo, il gioco è anche espressione di un eccesso di energia, un'attività che sorge nelle specie evolute in quanto i propri individui riescono a ricavare del tempo libero dalla soddisfazione dei bisogni primari dell'esistenza. Il gioco è inoltre un atto libero, proprio come l'arte. Riferendosi proprio a Schiller Francesco Barone sottolinea che "l'arte è gioco, poiché arte e gioco sono gioia di creare una realtà armoniosa. Attraverso l'arte e il gioco, l'uomo può liberarsi dall'angoscia e dalla noia, immergendosi in una molteplicità di sentimenti che a volte sono condivisi, in altri casi, invece, restano intimi"⁵¹. L'arte dunque diventa paragonabile al gioco in quanto creatrice di realtà alternative abitabili e utilizzabili come necessario distacco dal reale, concezione ripresa inizialmente anche da Nietzsche. Secondo Gadamer poi tale concezione può essere ampliata descrivendo l'esperienza estetica come creatrice di un rapporto non con un oggetto ma con un evento di cui si entra letteralmente a far parte. Anche il gioco possiede un modo d'essere non separabile dalla sua rappresentazione e solo attraverso la fruizione unica di un utente, l'opera d'arte e il gioco possono essere compresi. Infatti: "L'essere proprio del gioco non permette che il giocatore si atteggi nei suoi confronti come verso un oggetto"⁵². Esso dunque viene inteso come modalità di rappresentazione in cui: "Il giocare sapendo di giocare, è in fondo ciò che costituisce l'essenza stessa del gioco"⁵³.

Anche altre posizioni filosofiche all'inizio del Novecento presentano il gioco come un necessario movimento creatore in grado di generare un rapporto proficuo fra realtà e percezione. Non solo, il gioco diventa un atto in grado di generare piacere estetico e rimane fortemente legato all'idea di arte: Raymond Bayer per esempio considera la grazia delle opere musicali come un gioco fra piani e strutture, frutto di una dialettica interna fra regimi di *risparmio* (resistenze tecnico-formali e indeterminatezza delle strutture oggettive) ed *elasticità* (reversibilità e controllo delle metamorfosi strutturali), unico movimento in grado di generare effetti espressivi⁵⁴. Questi "giochi musicali", che

⁵¹ BARONE, F., *Ludosofia. Elementi di filosofia, antropologia e arte nel gioco*, Edizioni Interculturali, Roma 2005, p. 56.

⁵² GADAMER, H. G., *Wahrheit und Methode*, Tübingen 1960 (tr. it. *Verità e Metodo*, Bompiani, Milano 1983).

⁵³ BARONE, *Ludosofia*, cit., p. 59.

⁵⁴ BAYER, R., *Esthétique de la Grâce. Introduction à l'étude des équilibres de structure*, Alcan, Paris 1933, pp. 107-211.

richiamano fortemente i giochi linguistici di Wittgenstein su cui torneremo a breve, sono variazioni che hanno valore estetico di per sé stesse, formalizzate in uno stato di equilibrio preciso e totalmente prive del bisogno di rinviare ad altro che alla loro funzione ludica.

Da questo primo excursus filosofico iniziano già a emergere alcuni nodi di discussione. Innanzitutto, a differenza delle teorie del paragrafo precedente, gioco e realtà sono dichiaratamente in un rapporto molto stretto: il primo si presenta come una modalità di lettura, un filtro ermeneutico, per affrontare la seconda. Anche l'idea di simulazione ritorna, nell'accezione di maschera o di lente con cui sperimentare punti di vista nuovi sul mondo, senza obiettivi pragmatici ma con conseguenze indirette sul reale derivate dalla sua capacità formativa. A questo proposito si comincia a parlare anche del rapporto con l'arte, considerata affine al gioco proprio per la capacità di attivare esperienze di questo tipo. Il gioco dunque viene trattato come strumento in grado di avvicinare in maniera ineguagliata sensi e ragione. Prima di proseguire su questa traccia è necessario indagare i dubbi filosofici che diversi studiosi hanno sollevato a proposito delle metodologie di analisi relative al gioco inteso come oggetto, della ricerca di un "testo" ludico.

4.1 Il gioco di Ludwig Wittgenstein

Nell'affrontare la questione è opportuno e significativo iniziare dalla teoria dei giochi linguistici di Wittgenstein. Nel *Tractatus Logico-Philosophicus*⁵⁵ il filosofo austriaco propone una lettura di tipo logico per il linguaggio naturale, fondandola sulla corrispondenza diretta e biunivoca fra parola e oggetto. Nelle successive *Ricerche filosofiche*⁵⁶ tuttavia egli abbandona parzialmente queste convinzioni rinunciando all'obiettivo di raggiungere una comprensione assoluta e logicamente strutturata del linguaggio quotidiano. È in quel momento che Wittgenstein introduce il concetto di "gioco linguistico", la modalità privilegiata con cui il linguaggio comune viene utilizzato dai soggetti. A esser messa da

⁵⁵ WITTGENSTEIN, L., "Logisch-Philosophische Abhandlung", *Annalen der Naturphilosophie*, 14, 1921 (tr. it. *Tractatus Logico-Philosophicus*, Einaudi, Torino 1989).

⁵⁶ WITTGENSTEIN, L., *Philosophische Untersuchungen*, eds. G.E.M. Anscombe, R. Rhees, Oxford 1953 (tr. it. *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino 1967).

parte è la certezza che il linguaggio possa essere specchio della realtà, denotandone precisamente e logicamente ogni aspetto. I nomi non vengono più considerati rappresentanti di oggetti semplici e le proposizioni non sono più considerate esclusivamente capaci di raffigurare stati di cose.

Senza voler proseguire troppo in questa direzione, è sufficiente dire che, secondo Wittgenstein, le parole diventano strumenti mobili e malleabili, con cui a tutti gli effetti “giocare”, la cui funzione denotativa diviene una fra molte, in cui modalità e condizioni di utilizzo assumono un’importanza fondamentale. Il significato delle parole perciò varia in maniera incontrollabile in base alla loro funzione e al loro utilizzo mutevole, trasformandone l’uso in un vero e proprio “gioco”.

In tutto questo ragionamento rimane però un interrogativo radicale. Perché Wittgenstein sceglie il termine “gioco”? Le risposte sono molteplici e proveremo a presentarne alcune. Innanzitutto il gioco linguistico è caratterizzato dalla presenza di regole che determinano formalmente il significato di ogni singola parola. La presenza di queste regole e più in generale di una grammatica, diventa allora non solo la base dei giochi linguistici ma anche il fondamento dell’esistenza di diversi linguaggi. È evidente quindi che la presenza di regole viene considerata come qualità imprescindibile del gioco. Poi, tale scelta terminologica determina anche una fondamentale conseguenza teorica, ovvero che la pratica linguistica implichi un’attività da parte del soggetto, un agire, un divenire. Oltre a questo va sottolineato come il filosofo non parli mai di gioco al singolare ma sempre di giochi al plurale, sottintendendo la molteplicità probabilmente infinita del linguaggio (e criticando come gravemente insufficiente la riduzione di tutti i significati di “gioco” nel solo termine *spiel* nella lingua tedesca). La variabilità degli enunciati e degli utilizzi delle parole dunque si fa pragmatica e il giocare implica necessariamente la messa in discorso di un qualche cosa, l’agire di un soggetto che sceglie fra una rosa di possibilità. Del resto, è chiara la difficoltà di definire il gioco con un rigido set di qualità oggettive quando è piuttosto accomunabile a una famiglia di oggetti che condividono delle somiglianze. In questo modo quello di “gioco” diventa un concetto collettivo basato sulla sovrapposizione di varie possibilità, di caratteristiche dei diversi membri della famiglia.

Secondo Wittgenstein dunque la pratica linguistica deve per forza essere considerata una pratica ludica, processuale o discorsiva per poter rendere conto del linguaggio quotidiano e della sua variabilità. Non solo, tale pratica è anche evidentemente sfuggente e, nella lettura di Pier Aldo Rovatti, oscillante e unica, divisa cioè fra l'impossibilità di dare una definizione coerente e l'idea che tale impossibilità sia costitutiva:

E se Wittgenstein arrivasse proprio alla conclusione che il gioco è qualcosa di sfuggente e cercasse in effetti di valorizzare questa conclusione? Se ciò che non gli sfugge fosse precisamente la natura sfuggente del gioco? E magari proprio il carattere *oscillante* che lo contraddistingue, che fa sì che esso produca i suoi effetti (appunto squilibranti) e gli conferisce uno speciale pregio filosofico⁵⁷.

Il gioco può allora diventare anche una chiave di lettura filosofica per il mondo stesso (come proponevano già Nietzsche e Schiller e come dirà, lo vedremo a breve, anche Eugen Fink), assumendo una natura sfumata in rapporto con la realtà, come una fotografia malriuscita che tuttavia è in grado di indurre le intuizioni migliori su ciò che rappresenta. Il gioco dunque oscilla, esige mobilità e sfocatura delle parti e le teorie che tentano di definirlo devono per forza di cose replicare tale natura. Si trovano qui le premesse per descrivere il gioco come processo ma anche le basi per evidenziare altre due caratteristiche fondamentali della sua natura: innanzitutto la continua esortazione all'agire, all'intervenire sulla realtà attraverso simulazioni o riduzioni in cui il giocatore è calato: "Lo spazio di gioco è [...] uno spazio di realtà tale da permettere [...] una mobilitazione della realtà cosiddetta comune, insomma un intervento virtuoso su alcune delle sue rigidità"⁵⁸. Una pratica in grado di intervenire nelle abitudini di pensiero rompendole attraverso l'esercizio della creatività. L'esortazione all'azione conduce direttamente all'idea di gioco come assunzione di un ruolo all'interno di una simulazione che non può essere considerata fasulla in senso assoluto. È qui che ritroviamo il secondo aspetto interessante della trattazione di Wittgenstein, l'idea che queste interpretazioni

⁵⁷ ROVATTI, P. A., *Il gioco di Wittgenstein*, EUT, Trieste 2009, p.10.

⁵⁸ *Ivi*, p. 34.

non siano solamente degli azzardi senza conseguenze ma “esperienze effettive provviste di una loro realtà, nonché di una loro appartenenza al contesto sociale e intersoggettivo. [...] *fittizio*, in questo ambito, non equivale ad apparente ma è una dimensione dell’esperienza reale che il gioco ci permette di scoprire e valorizzare”⁵⁹.

Siamo dunque di fronte a un modello di ludico basato innanzitutto sulla:

- regolamentazione;

e in seconda battuta sulle idee di:

- processualità, esortazione all’azione come fare partecipativo dell’individuo;
- simulazione del reale al fine di indagarne le caratteristiche.

Dunque, seguendo questo schema è soprattutto l’idea di separazione fra gioco e realtà a venire intaccata, mentre ritorna la contraddizione di fondo fra processualità e regolamentazione, fra una definizione di gioco come atto e una definizione di gioco come struttura. Wittgenstein considerava, lo si accennava poco fa, la presenza di regole come condizione necessaria e sufficiente affinché le operazioni linguistiche descritte possano essere considerate giochi. Accanto a questo però esiste un’idea di gioco libero che crea un evidente corto circuito già in parte incontrato in Huizinga: libertà e regole coesistono e sono entrambe fondamentali per il gioco. Nella precedente sezione si era risolta questa contraddizione ponendo la libertà d’azione come appartenente a una classe di proprietà attive, legata all’idea di gioco come processo e la regolamentazione come invece appartenente a una classe di proprietà passive, legata al gioco come oggetto o come testo. Per uscire dall’impasse ci viene di nuovo in aiuto Rovatti: “Nessuno gioco è completamente libero e nessuna regola può mai essere esterna. Il movimento paradossale che si realizza, gioco per gioco, trova qui la sua rappresentazione più cospicua”⁶⁰. È la regola dunque a diventare mobile e modificabile durante l’esperienza di

⁵⁹ *Ivi*, p. 36.

⁶⁰ *Ivi*, p. 32.

gioco, rientrando perfettamente nella prima classe di proprietà e dunque in una concezione processuale del ludico. Essa infatti è subordinata alla volontà del giocatore che può decidere di seguirla o può, in alternativa, cambiarla in accordo con gli altri partecipanti. Un intervento di questo tipo, seppur legato alla modifica di una convenzione che rimane tale, fa parte di diritto della situazione ludica. A questo punto, la tentazione di far prevalere tale posizione in modo assoluto è forte. Tuttavia non è ancora il momento di accettare definitivamente questa idea e di accomunare la pratica ludica a un processo emergente, è prima necessario proseguire nell'indagine del campo filosofico.

4.2 La cicala di Bernard Suits

Bernard Suits in *The grasshopper* si propone di dare una definizione completa di gioco strutturando la sua riflessione in un dialogo in flashback fra una cicala, alter ego del filosofo, e due formiche che tentano di salvarle la vita in vista dell'inverno. La cicala ricalca evidentemente quella descritta da Esopo e, dopo aver passato l'estate a godere e "giocare" senza preoccuparsi di mettere da parte qualcosa in vista del gelo, è destinata a morte certa. La morale della favola è elementare e fra le più note dell'epoca classica: è necessario accettare il sacrificio per potere sopravvivere, mentre il solo "giocare" conduce inevitabilmente all'autodistruzione. Suits tuttavia la reinterpreta affermando come sia la natura stessa della cicala a non permettere di considerare la sua morte una sconfitta. Oltre a questa premessa esistenziale, durante il dialogo emerge anche una definizione di gioco, di volta in volta messa alla prova dai dubbi delle due formiche.

Prima di addentrarci nel pensiero di Suits è fondamentale notare come l'autore abbia bene in mente le difficoltà di un lavoro definitorio di questo tipo per la natura sfuggente e problematica dell'oggetto in questione:

In order to avoid possible misunderstanding, I add a disclaimer. The following inquiry is not, and should not be taken to be, a kind of anti-anti-definitional manifesto, nor should it be seen as depending for its cogency upon a commitment to the universal fruitfulness of definition construction. It seems altogether more reasonable to begin with the hypothesis that some things are definable and some

are not, and that the only way to find out which are which is to follow Wittgenstein's excellent advice and *look and see*⁶¹.

L'efficacia definitoria di *The Grasshopper* dunque è, fin dalla prefazione, messa in discussione. Il suggerimento di Wittgenstein, basato sull'idea che i giochi presentino delle somiglianze familiari da riconoscere a livello morfologico, viene subordinata all'idea che non necessariamente attraverso l'osservazione si giungerà a una definizione compiuta. È opportuno, per ora, semplicemente “guardare e vedere”.

Suits osserva per esempio che l'individuo potrebbe, nel suo svolgere mansioni quotidiane, comprese quelle lavorative, stare giocando a un gioco di cui ha dimenticato i caratteri. L'utopia a cui si riferisce nel titolo del suo libro è infatti l'ideale di un mondo privo di contraddizioni e problemi legati alla sopravvivenza o alle patologie umane più comuni, da quelle fisiche a quelle psicologiche. In un tale contesto ogni mestiere assume per forza di cose il carattere di un'attività di svago, di un gioco. Ciò che manca è la finalità “seria” che caratterizza il non-gioco rispetto al gioco. In utopia dunque il gioco è l'unica attività possibile perché non esistono obiettivi pragmatici reali.

È interessante notare come la cicala arrivi a tale conclusione, attraverso una definizione di gioco estremamente originale rispetto alle precedenti, radicalmente basata sull'idea di volontà e sulla natura di processo negoziabile. Innanzitutto si considerano le regole in un'accezione simile a quella presentata in conclusione del precedente paragrafo:

Rules are always lines that we draw, but in games the lines are always drawn short of a final end or a paramount command. Let us say, then, that a game is an activity in which observance of rules is part of the end of the activity, and where such rules are non-ultimate; that is, where other rules can always supersede the game rules; that is, where the player can always stop playing the game. [...] games require obedience to rules which limit the permissible means to a sought end. and where such rules are obeyed just so that such activity can occur⁶².

⁶¹ SUITS, B., *The grasshopper. Games, Life and Utopia*, University of Toronto Press, 1978, p. X.

⁶² *Ivi*, p. 32.

Dunque si tratta di precetti mobili, modificabili in base al buon senso e allo sconfinamento nella realtà del gioco, ma soprattutto sono regole che esistono allo scopo di limitare i mezzi con cui un giocatore potrebbe, in condizioni normali, raggiungere il suo obiettivo. La buona riuscita di questo tipo di accordo passa attraverso l'assunzione da parte del giocatore di una *lusory attitude*: "The acceptance of constitutive rules just so the activity made possible by such acceptance can occur"⁶³.

La definizione di gioco cui giunge Suits è la seguente:

To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude]. I also offer the following simpler and, so to speak, more portable version of the above: playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles⁶⁴.

Dunque giocare sarebbe il volontario tentativo di superare ostacoli non necessari per raggiungere un obiettivo. Fra le diverse precisazioni di questo modello, una delle più interessanti è senza dubbio quella che definisce l'ottenimento di una sconfitta come una conclusione positiva del gioco. Con questa idea si nega a tutti gli effetti la competitività e la ricerca della vittoria come caratteristica fondante del gioco, dato che ottenere una sconfitta concedendo la vittoria al proprio avversario è una conclusione accettabile del processo ludico. Il gioco insomma si concluderebbe secondo copione, a differenza per esempio di una partita sospesa per un fattore esterno. Perdere fa dunque strutturalmente parte del "giocare".

Un altro fondamentale distinguo riguarda i giochi cosiddetti di *make believe*, i giochi basati sul travestimento e sull'assunzione di ruoli da parte dei partecipanti. Tali attività infatti sembrano a prima vista contraddittorie rispetto alla definizione di Suits. Il filosofo

⁶³ *Ivi*, p. 40.

⁶⁴ *Ivi*, p. 41.

tuttavia riesce a recuperarle distinguendo il *make believe* legato alle interpretazioni teatrali, fine a sé stesso, e quello invece legato al gioco, compiuto con lo scopo di ottenere un risultato, una reazione, o con lo scopo di mostrarne una. In entrambi i casi tali reazioni non sono sottoposte a un copione prestabilito ma nascono naturalmente nell'immaginazione del giocatore. L'obiettivo finale di queste pratiche è infine quello di prolungare l'esperienza di gioco il più possibile.

Anche le questioni sollevate da Suits sono perfettamente in linea con una definizione processuale di gioco. In questi termini dunque esso si fonderebbe su un atteggiamento volontario del giocatore (*lusory attitude*) piuttosto che su una qualità specifica della situazione o delle regole. Dalla sua trattazione dunque emergono i seguenti punti chiave:

- regole come convenzioni mobili e modificabili;
- competizione come fattore non decisivo;
- obiettivi non pragmatici e strettamente slegati dalla vita reale;
- procrastinarsi del gioco come unico obiettivo della simulazione.

Suits dunque complica ulteriormente le cose affrontando temi già incontrati e modificandone in parte l'interpretazione. Le regole vengono considerate una proprietà attiva del gioco in quanto modificabili e convenzionali, in maniera simile a quanto affermato da Rovatti a proposito di Wittgenstein. Si rinuncia alla competizione, concetto dato per scontato dagli autori precedenti e al contempo si ritorna a una visione di scarsa influenza del gioco sul reale. Nonostante nemmeno l'idea di simulazione possieda efficacia pragmatica, Suits pone le basi per ragionare sul rapporto fra gioco e lavoro nella sua descrizione di Utopia. Il gioco dunque sarebbe slegato dalla vita seria e dagli obiettivi di sopravvivenza legati al lavoro ma sarebbe potenzialmente a essi molto vicino. Gioco e lavoro insomma non sono incommensurabili e, anche se Suits non va oltre questa constatazione, noi ci torneremo con attenzione più avanti.

4.3 L'oasi di Eugen Fink

Ciò che Suits affronta solo indirettamente quando parla di obiettivi non pragmatici per il gioco, è la questione della separazione dell'attività ludica dalla realtà. Eugen Fink, allievo di Husserl, una ventina d'anni prima l'aveva affrontata compiutamente nei saggi *Oasi del gioco*⁶⁵ e *Il gioco come simbolo del mondo*⁶⁶ proponendo una rinnovata interpretazione della teoria del cerchio magico.

Fink considera il gioco non solo come comparabile alle altre attività umane, ma addirittura come un "modo" che le attraversa tutte, una sorta di "tratto qualitativo", un "accadere illuminato *dal senso*, una pratica vissuta", in grado di modificare i comportamenti e di accompagnare l'esistenza umana per intero. Non si tratta dunque di una pausa dalla vita vera, di un "fenomeno *marginale*" o "complementare" da definirsi in contrasto con la serietà e la pesantezza dell'esistenza. Anzi, una lettura di quel tipo non farebbe che impedire all'analista di raggiungere il livello minimo di comprensione del fenomeno. In definitiva insomma, secondo Fink:

Il gioco non è un'apparizione marginale nel corso della vita dell'uomo, non è un fenomeno che appare occasionalmente, non è contingente. Il gioco appartiene essenzialmente alla costituzione d'essere dell'esistenza umana, è un fenomeno esistenziale fondamentale. Certo non è l'unico, ma sicuramente è un fenomeno proprio e autonomo, che non può essere derivato da altre manifestazioni della vita⁶⁷.

L'autonomia del gioco inoltre non si riferisce a una vera e propria separazione dal reale ma si esprime nella sua totale indipendenza rispetto alla ricerca della felicità che caratterizza ogni altra azione umana, ricerca che conduce inevitabilmente a quella stessa

⁶⁵ FINK, E., *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*, Verlag Karl Alber, Freiburg/ München, 1957 (tr. it. *Oasi del gioco*, Raffaello Cortina, Milano 2008). Inizialmente la traduzione italiana del termine originale *Gliück*, era "gioia". Le cose sono cambiate solo nell'ultima edizione del testo quando, riferendosi alla: "'Gioiosa leggerezza' del gioco, [...] all'enigmaticità, al carattere ambivalente, alla paradossalità, all'abissalità del gioco" come sottolinea Pier Aldo Rovatti nella *Prefazione*, la traduzione è stata modificata.

⁶⁶ FINK, E., *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart 1960 (tr. it. *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopefulmonster, Torino 1992).

⁶⁷ FINK, *Oasi del gioco*, cit., p. 12.

pesantezza dell'agire di cui parlava Suits. Il gioco non si svolge per uno scopo finale che determina l'esistenza di ogni individuo ma per l'immediata felicità, assumendo i caratteri di un'"oasi della gioia", o del gioco appunto. In questo modo Fink sposta il fuoco della ricerca ludica dall'infanzia verso una nozione quasi cosmica: mentre il bambino infatti gioca in maniera trasparente, l'uomo crea un universo simulato, il *mondo di gioco*, in cui apparire dietro delle maschere, attraverso un costante sovrapporsi di rappresentazione e significatività in cui esorcizzare o testare le corrispettive situazioni nella vita vera. Non solo, la libertà concessa all'individuo, che può simbolicamente affrontare le difficoltà nella sicurezza del gioco, è in stretto rapporto dialettico con il rischio di perdersi nell'universo simulato. La suprema affermazione del sé, espressa nel potere esercitato sul mondo di gioco, potrebbe dunque anche cedere il passo alla totale perdita del sé, alla totale sospensione della realtà e al soccombere alla maschera che, indossata per l'occasione, finirebbe per prevalere.

Oltre a questo dualismo va considerata anche un'altra fondamentale questione. Fink mette infatti in discussione la definizione di reale individuando nell'apparenza "ontica" (quella che si riferisce per esempio al "riflesso") un momento strutturale del mondo di gioco. Il gioco infatti produce simulazione e apparenza e non può essere liquidato come "nulla di reale". Il mondo di gioco dunque si basa su questa specifica tipologia di apparenza, in cui il ruolo che l'individuo assume per giocare assume le caratteristiche del riflesso, non della semplice metafora, e quindi di un reale ruolo sociale. L'individuo allora produce "un'apparenza esistente" e il giocare diventa: "Una creazione, con caratteri di finitezza, nella magica dimensione dell'apparenza"⁶⁸. Il gioco dunque è un'oasi ma può assumersi a buon diritto il compito di rappresentare in modo esaustivo il mondo, esserne metafora in quanto frammento e non in quanto copia sbiadita. È qui che si colloca l'uomo nella ricerca di Fink, indirizzata a: "Comprendere la collocazione dell'uomo nel mondo sotto la guida di una precisa comprensione del gioco"⁶⁹. Il gioco inteso come simbolo del mondo allora innanzitutto non è un fenomeno la cui percezione può essere comunicata e rapportata a quella altrui. Secondo questa lettura

⁶⁸ *Ivi*, p. 38.

⁶⁹ FINK, *Il gioco come simbolo del mondo*, cit., p. 29.

dunque esso non può rappresentare il mondo come un oggetto da osservare ma deve considerarlo innanzitutto come un luogo dove agire, non solo contesto per azioni o raccoglitore di cose, ma proprio gioco in sé. Gioco e mondo infatti non sono nettamente separabili, non sono solo l'uno la metafora dell'altro, bensì i protagonisti di un rapporto che si sviluppa attraverso l'azione.

Tenendo conto di tutto ciò, la definizione che Fink dà al gioco conferma molte delle idee già presentate: “Originariamente il gioco è un azione-simbolo che rappresenta l'esistenza umana, che in esso si autointerpreta, [...] l'azione simbolica di una rappresentazione del senso del mondo e della vita”⁷⁰. Il ludico dunque può essere definito come:

- fenomeno esistenziale autodiretto privo di obiettivi concreti;
- mondo simulato che funge da banco di prova attraverso la maschera;
- azione simbolica, rappresentazione ontica della vita stessa.

Anche qui è presente sottotraccia l'idea di processualità, si pensi alle idee di pratica vissuta e di azione simbolica. Torna inoltre l'idea di simulazione come banco di prova e non come sollievo dalla realtà. Tuttavia una definizione rimane comunque estremamente problematica. Non a caso anche Fink premette l'idea che il concetto di gioco sia qualcosa che ontologicamente non si lascia cogliere. Tale condizione sarebbe la conseguenza della natura di maschera che di volta in volta il gioco assume, sempre a cavallo fra il reale e il simulato (come fosse un riflesso del primo), e dell'incapacità di esplicitare con chiarezza cosa sia effettivamente reale e cosa sia simulato. Pier Aldo Rovatti può ancora una volta venirci in aiuto:

Lo stare dentro e fuori dal ruolo, il tenere i piedi – per dir così – tanto nell'irrealtà quanto nella realtà, senza cancellare né l'una né l'altra, apre un problema che la filosofia stessa non ha ancora esplorato e che è una vera provocazione per il nostro intelletto. Eppure, se togliamo di mezzo questo paradosso, cercando di riportare il

⁷⁰ FINK, *Oasi del gioco*, cit., pp. 32-39.

gioco alle nostre abitudini di pensiero, perdiamo il gioco stesso con tutti gli effetti virtuosi che esso promette alla filosofia⁷¹.

Il gioco dunque è un concetto che va affrontato in autonomia dal pensiero filosofico tradizionale, ma allo stesso tempo va considerato come profondamente integrato e trasversale a esso, dato che da un lato si tratta di un “modo”, di una possibile attitudine con cui affrontare l’esistenza, e dall’altro, seguendo Nietzsche e Schiller, di una vera e propria lente ermeneutica su di essa.

4.4 Il dubbio di Gregory Bateson

Anche Gregory Bateson sottolinea i problemi che la ricerca di una definizione univoca di gioco porta con sé, insistendo sull’incapacità di esprimerne l’essenza se non attraverso una serie di negazioni (per esempio la prevedibile quanto imprecisa: “Il gioco non ha conseguenze sulla vita”) il più delle volte smentibili a loro volta.

Nel 1955, all’interno del secondo Convegno Macy a Princeton, studiosi appartenenti a diverse discipline vennero chiamati al confronto sul tema dei processi di gruppo. Il dibattito fu successivamente ricostruito con minime variazioni da Bateson nel testo *Questo è un gioco*⁷² in cui, oltre all’arbitrarietà delle operazioni di negazione nella definizione di gioco, viene sottolineata anche la mancanza di una qualsiasi affermazione corrispondente: “Il gioco è una classe di comportamenti definiti attraverso un negativo, senza identificare, come si fa di solito, che cosa quel negativo neghi”⁷³. Bateson estremizza questa posizione nel momento in cui sceglie per il gioco un percorso definitorio secondo la prima di due alternative proposte durante il convegno dallo psichiatra e psicoanalista J. P. Spiegel: “Il ‘non’ improprio è essenziale per la definizione di gioco? E [...] se il gioco diventa un oggetto proprio cessa di essere gioco? O piuttosto [...] dobbiamo scoprire qualcosa in più sul gioco, così da farlo diventare un oggetto

⁷¹ ROVATTI, P. A., *Prefazione*, in FINK, *Oasi del gioco*, cit., p. XIII.

⁷² BATESON, *Questo è un gioco*, cit.

⁷³ *Ivi*, p. 113.

proprio, qualunque esso sia?”⁷⁴. Bateson sceglie per il gioco, almeno in fase introduttiva, la definizione di “non oggetto improprio”, definito da negazioni e incapace di sussistere nella condizione di oggetto proprio.

Nonostante queste premesse, all'interno del dibattito il sociologo e psicologo Alex Bavelas prova a proporre una definizione articolata di gioco:

L'esercizio di una funzione, che viene ripetuto per il semplice piacere che l'esercizio procura. [...] Un gioco cessa di essere tale, quando l'esercizio è dettato da una necessità di sopravvivere, prima fra tutte sfamarsi [...] Un giovane essere vivente svolge attività acquisite da poco, che possono sembrare preparativi per la vita da adulto: il divertimento però sta nell'esercizio della funzione appena acquisita⁷⁵.

A questo ragionamento il geologo E. P. Wheeler aggiunge l'idea, riferendosi a Schiller, che il gioco possa essere descritto anche come il fisiologico e controllato rilascio di energia in eccesso. È ancora Spiegel a proseguire, chiedendo se:

La differenza più importante sta nel fatto che gli esempi di “non gioco” hanno esiti diversi rispetto agli esempi di “gioco”? E questa differenza negli esiti non dipende dal fatto che nel gioco c'è una certa qual reversibilità delle conseguenze, o una qualche possibilità di fare marcia indietro davanti a esse, mentre nella classe del “non gioco” le conseguenze hanno una sorta di inevitabilità? [...] non puoi retrocedere, negare, fare marcia indietro⁷⁶.

Dunque siamo di fronte a una ripetizione divertente e fine a sé stessa, senza scopi pragmatici o più in generale senza conseguenze tangibili sul vivere quotidiano se non quelle formative. In conclusione è lo stesso Spiegel a riassumere le idee emerse durante il dialogo ipotizzando una definizione di gioco finalmente come “oggetto proprio”:

⁷⁴ *Ivi*, p. 117.

⁷⁵ *Ivi*, p. 156.

⁷⁶ *Ivi*, p. 47.

Il gioco sembra cambiare le categorie logiche all'interno delle quali ha luogo un'interazione. Il che conferisce al gioco un elemento di libertà, permettendo la novità e la creatività. [...] il gioco in qualche modo libera una persona dalle conseguenze delle categorie logiche, riducendo in questo modo l'ansia o la tensione della situazione e permettendo così a un essere vivente di fare delle scelte, degli errori, di sperimentare nuove soluzioni [...] il gioco come processo di riscaldamento. [...] Un quarto aspetto delle attività di gioco è [...] la giusta distanza o prossimità alla realtà. [...] Una quinta nozione utile è il modo in cui l'intera personalità è coinvolta nel gioco⁷⁷.

I nodi teorici più importanti che emergono dal testo di Bateson definiscono dunque il gioco come:

- attività libera e creativa, ripetuta per il semplice divertimento;
- esercizio, di “riscaldamento” per affrontare la vita reale;
- priva di conseguenze e dunque di tensioni;
- alla giusta distanza dalla realtà.

Rispetto ai precedenti contributi di stampo filosofico tornano le idee di libertà e di simulazione con funzione pedagogica, appartenenti entrambe alla classe di proprietà attive. La convinzione che gli autori esprimono invece a proposito delle mancate conseguenze sul mondo reale e a questa “giusta distanza” rimanda ancora all'equivoco relativo alla natura di tali conseguenze, alla domanda cioè se la formazione caratteriale e comportamentale di un individuo non possa di diritto essere considerata una di queste conseguenze.

Interessanti sono anche due idee incontrate durante il ragionamento che in questa definizione finale trovano poco spazio: lo psichiatra, Fritz Redl infatti prova a spostare il fuoco della discussione verso l'analisi dello spirito con cui si affronta un'attività. Sarà quindi questa particolare disposizione dell'individuo, l'attitudine ludica del soggetto (la

⁷⁷ *Ivi*, pp. 179-180.

lusory attitude di Suits), a rendere l'attività stessa un gioco o meno. Anche lo psicologo Seymour Levy, che si concentra sulla creazione della situazione ludica e in particolare sui momenti che la precedono e la seguono, conferma questa lettura, concentrandosi sulla capacità di astrazione dei partecipanti e sulla disponibilità di tempo per giocare. Nel tentativo di definire il gioco in quanto tale però, anche Redl opta per una posizione in negativo, indagando i possibili casi in cui un momento ludico cessa di essere tale: la mancanza di divertimento, la perdita di sicurezza, l'eccessiva prossimità al reale⁷⁸. Sulla questione del divertimento tuttavia emergono diversi dubbi e lo psichiatra Fremont-Smith insiste al contrario sulla possibilità per il gioco di essere molto serio e sulla presenza intrinseca del ludico all'interno di ogni attività umana: "Il 'non gioco' è solo l'attività in cui ve n'è la percentuale minore, visto che comunque non ne può essere mai completamente priva?"⁷⁹. Anche in questo caso dunque il gioco è svincolato da una posizione legata per forza al divertimento e in modo molto efficace se ne dà per scontata la profonda invadenza in ogni attività umana (come già fece Huizinga del resto).

Queste tre ultime considerazioni sono tutte utili per far progredire il ragionamento verso la descrizione di un fenomeno di ludicizzazione del reale, che passa per forza dalle intenzioni soggettive del fruitore, e di due universi, mediale e reale, che molto di ludico hanno già al loro interno per natura.

4.5 La vite di Pier Aldo Rovatti e Alessandro Dal Lago

Un'altra posizione coerente a quanto detto sul rapporto fra realtà e gioco è quella di Rovatti e Dal Lago che nel loro *Piccolo manuale di esperienza ludica* postulano con decisione la presenza costante del gioco nella vita quotidiana. I due autori ritengono innanzitutto insufficiente la concezione di Wittgenstein, eccessivamente legata alle regole e all'applicazione di una metafora ludica (di stampo pragmatico) alla vita. Ciò che manca a quella lettura è il corrispettivo, l'affermazione di serietà all'interno dei giochi, la consapevolezza cioè che fra vita vera e gioco esiste un rapporto biunivoco stretto e

⁷⁸ *Ivi*, pp. 142-145.

⁷⁹ *Ivi*, p. 48.

inscindibile:

Si dice che una vite “fa gioco” quando non si adatta perfettamente al dado o bullone per cui è stata predisposta. A ben vedere questa banale espressione descrive esattamente l’incastro di attività ludiche strutturate (e non strutturate) e la vita seria. Gioco, in questo senso banale, non è che l’oscillazione tra una certa realtà predisposta e la parte che noi vi dobbiamo svolgere o eseguire. Un’oscillazione evidentemente ludica che si propaga poi su entrambi i lati, seri e ludici, di ogni attività. Si gioca inevitabilmente con la vita seria (come la vite col dado) e si immette serietà nei giochi. Senza questo doppio movimento, che si iscrive in un’oscillazione costitutiva, la vita seria non sarebbe sopportabile e il gioco non sarebbe divertente⁸⁰.

Nel proporre dunque una metafora di oscillazione, contrapposta, o meglio alternativa, a quella di bricolage, i due autori riconoscono la fondamentale importanza del gioco nella vita. La difficoltà rimane però sempre la stessa, come fare a definire l’essenza di un qualcosa che non si può comprendere del tutto? Per rispondere a questo essi prima postulano che il gioco debba corrispondere a un paradigma di apparenza oggettiva, il gioco cioè non viene considerato trascendente, fantasia o sogno, ma realtà. Poi comprendono l’importanza del giocatore e abbandonano in parte la riflessione legata all’oggettività:

Quando entra in scena il gioco dell’Io, come potremmo chiamarlo, quando ci accorgiamo che nella *realtà del giocare* è essenzialmente il nostro io che viene messo in gioco, [...] in questione – nel gioco – non è tanto l’apparenza ma semmai una *distanza* dalla realtà, una realtà con la quale riusciamo a tenere una distanza dalla realtà: un gioco appunto rispetto alla realtà comune, un allargamento e uno spazio che il gioco ci fa guadagnare rispetto ad essa; sempre che il gioco ci coinvolga⁸¹.

⁸⁰ ROVATTI P. A. e DAL LAGO, A., *Per gioco. Piccolo manuale di esperienza ludica*, Raffaello Cortina, Milano 1993, p. 11.

⁸¹ *Ivi*, p. 17.

Dunque il giocare tratta la creazione di una distanza, metaforica, mascherata, oscillante, la giusta distanza di cui parlava Bateson, dalla realtà e dalla propria individualità. Tutto ciò viene poi ribadito nel capitolo finale dove Rovatti e Dal Lago paragonano con decisione l'attività ludica a quella rituale:

Il fatto che i riti si sono trasformati ma non estinti, che la vita seria è divenuta teatro, mentre questo sembra voler riprodurre la vita reale, si conferma dunque la natura ludica della nostra esperienza. [...] potremmo concepire allora i giochi sociali odierni come incessanti ridefinizioni dei riti, della loro posta, delle loro regole e della loro sacralità⁸².

Interessante dunque è la funzione mimetica del rito che replica l'esperienza della vita sacralizzandone alcuni passaggi e simulandone le conseguenze. L'evoluzione della ritualità rispecchia l'attività di chi assiste a tali rappresentazioni, modificandone le strutture e le funzioni, un po' come il gioco vede progressivamente rinnovate le sue regole in base alla volontà dei giocatori, che in questo modo esibiscono con forza la propria libertà. Rovatti e Dal Lago giungono infine a descrivere un paradigma ludico basato principalmente sulle idee di:

- velo;
- maschera;
- distanza.

Tutti e tre i concetti sono riconducibili a questioni già trattate finora: il velo come membrana porosa fra gioco e realtà; la maschera come base dell'attività simulatoria del gioco; la distanza legata non solo alla sicurezza in cui l'attività ludica si svolge, ma anche all'idea di squilibrio dal mondo reale attraverso la rottura di una serietà altrimenti insormontabile. Il gioco dunque torna a essere considerato terapeutico, in grado di addolcire la serietà della vita dell'individuo proteggendolo con una maschera

⁸² *Ivi*, p. 173.

subordinata a un sottile e velato equilibrio fra serio e faceto: “un teatro che riesce a parlare solo alla condizione di nascondere quel che di importante ha da dire”⁸³.

Concludendo questa seconda parte evidenziamo i nodi cruciali della ricerca filosofica sul gioco, concetti che vanno a complicare ulteriormente ciò che era emerso nel paragrafo precedente, integrando e modificando le idee di libertà e simulazione, regolamentazione e separatezza:

- agire ludico soggettivo (*lusory attitude*) come premessa fondamentale per la creazione e la sopravvivenza di una situazione ludica;
- gioco come parte integrante non solo della cultura ma dell'essenza stessa del mondo, di cui è metafora o metodo di lettura;
- rinuncia alle regole come struttura immutabile;
- mancanza di obiettivi pragmatici e pausa dalle difficoltà del reale.

È evidente che le osservazioni filosofiche di questo paragrafo ci hanno allontanato dall'idea di gioco come struttura, dalle definizioni oggettive e in ultima analisi dalle proprietà passive. La posizione ermeneutica della filosofia propende in maniera netta verso le proprietà attive privilegiando l'idea di libertà e incertezza sulla regolamentazione (e le regole in effetti ricadono sotto il dominio della libertà individuale, sono a tutti gli effetti “modificabili”) e la concezione di simulazione in stretto rapporto col reale su quella di separazione e sollievo (anche se quest'ultima rimane una presenza ingombrante). La questione del rapporto con il reale viene in parte risolta insistendo sull'idea che lo spazio fra gioco e realtà sia prima di tutto un luogo di azione, un luogo in cui il soggetto può sperimentare e prepararsi al reale sperando non mondi fittizi ma riflessi, ovvero luoghi altrettanto esistenti. Oltre a questo bisogna prestare attenzione a un altro rapporto, in quanto l'idea di “fare pausa dal reale” si può anche realizzare avvicinando lavoro e tempo libero e ponendo la serietà del gioco come condizione

⁸³ *Ivi*, p. 19.

necessaria al divertimento e viceversa la ludicità del lavoro come condizione di sopravvivenza individuale.

Le cose ora iniziano a prendere forma in modo leggermente più chiaro. Prima di provare a formalizzare un'ipotesi compiuta sul ludico è tuttavia necessario dare un rapido sguardo altrove, in un altro campo di studi dove storicamente il gioco è stato tenuto in grande considerazione.

5. LA RICERCA PSICOLOGICA E PSICANALITICA SUL GIOCO

Proseguendo la nostra indagine transdisciplinare passiamo ora alle teorie psicologiche e psicanalitiche relative al gioco. Una riconosciuta visione comune agli studi psicologici attribuisce al gioco il privilegio di essere la principale modalità comunicativa dell'infanzia attraverso cui formare la capacità di “vivere” nella realtà, fattore capitale nel processo di autoaffermazione del bambino e del suo carattere. Secondo Karl Groos per esempio il gioco funge da preparatore di abilità pratiche, di strumenti per svolgere nel modo migliore le diverse tipologie di azioni che la vita richiede all'individuo. Tale attività è basata sull'imitazione dell'adulto attraverso la quale il bambino esercita a tutti gli effetti gli istinti della propria specie, ovvero mette in atto un'imitazione fondata su una base istintuale irrinunciabile, un vero e proprio “esercizio preparatorio” (pre-esercizio) alla vita⁸⁴. In parziale contrapposizione a Groos, Carr ha invece insistito sul fatto che il gioco serva al bambino per perfezionare i comportamenti nel momento in cui questi vengono riconosciuti (post-esercizio), negando in questo modo proprio quella natura istintuale alla base del ragionamento del collega tedesco⁸⁵.

Bruner è un altro autore che lavora sulla definizione di apprendimento reintroducendo quel concetto di sicurezza che abbiamo già incontrato nelle pagine precedenti: “Un modo per minimizzare le conseguenze delle azioni e quindi di apprendere in una situazione meno rischiosa [...] una buona occasione per tentare nuove combinazioni comportamentali che non potrebbero essere sperimentate sotto

⁸⁴ GROOS, K., *Das Spiel*, J. Fischer, Jena 1922.

⁸⁵ CARR, H. A., *Psychology: A Study of Mental Activity*, Longmans, Green and Co., New York, NY 1925.

pressione funzionale»⁸⁶.

L'aspetto fondamentale di tali posizioni è senza dubbio la valenza spirituale, simbolica e formativa del giocare, considerato tutto fuorché un semplice passatempo. Fröbel lo descrive addirittura in contrapposizione alla natura alienante del lavoro, unico momento di reale espressione creativa: “I giochi dell’infanzia sono, per così dire, i germi di tutta la vita a venire, perché tutto l’uomo si svolge e quasi si rispecchia in essi, fino nelle più piccole disposizioni e nel più intimo dell’anima. [...] Da esso dipende che la vita sia serena o torbida, tranquilla o agitata, calma o tempestosa, attiva o inoperosa”⁸⁷.

Il gioco dunque negli studi psicologici assolve il più delle volte la funzione di preparatore alla vita, di prova in condizioni di sicurezza. Tale natura preparatoria viene intuita e presentata, lo si è visto, anche nella ricerca sociologica e filosofica. Oltre a questo, il gioco è, secondo l’interpretazione di Hall risalente a oltre un secolo fa, anche il contenitore e custode di maschere, comportamenti e riti appartenenti alle fasi primitive dell’umanità⁸⁸, componenti che Taylor definisce: “Di grande valore nella civilizzazione come addestratori della facoltà dell’uomo”⁸⁹. Come ben sottolineato da Hall ma anche da Rovatti e Dal Lago, la genesi della funzione simulativa dunque non è da ricercare per forza nel ludico in senso stretto ma in quella ritualità che, depotenziata e delegittimata, è stata gradualmente ridotta a semplice gioco.

Un passaggio chiave per affrontare in maniera proficua questo campo di studi in relazione al gioco è la comprensione dei fattori che permettono di estendere questa interpretazione oltre l’infanzia e la fase di formazione dell’individuo, strutturando la situazione simulativa come un qualcosa che accompagna l’individuo anche nella maturità. L’obiettivo è quello di dimostrare come anche un soggetto adulto possa testare

⁸⁶ BRUNER, J. S., “Nature and uses of immaturity”, *American Psychologist*, 27(8), 1972 (tr. it. “Natura e usi dell’immaturità”, in J. S. BRUNER, A. JOLLY e K. SYLVA [a cura di], *Il gioco*, Armando Editore, Roma 1981), p. 38.

⁸⁷ FRÖBEL, F., *Die Menschenziehung. Die Erziehungs-, Unterrichts- und Lehrkunst, angestrebt in der Allgemeinen Deutschen Erziehungsanstalt zu Keilhau*, Verlag der Allgemeinen Deutschen Erziehungsanstalt, Keilhau 1826 (tr. it. *L’educazione dell’uomo*, La Nuova Italia, Firenze 1960), pp. 34-36.

⁸⁸ HALL, G. S., *Aspects of child life and education*, Ginn & company, Boston, MA 1907.

⁸⁹ TAYLOR, E. B., “On the game of Patolli in Ancient Mexico and its Probable Asiatic Origin”, *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, VIII, 1879. Citato e tradotto in BARONE, *Ludosofia*, cit., p. 35.

nuovi punti di vista etico-morali o, più semplicemente, diritti, doveri e responsabilità di ruoli sociali che non gli appartengono, nella sicurezza della situazione ludica.

5.1 Il gioco nella psicologia dello sviluppo

Nella tradizione psicologica legata all'analisi infantile fondamentale è l'idea secondo cui il bambino si impegna nella fase dello sviluppo per essere e fare ciò che sono e fanno gli adulti. Il primo contributo che andiamo ad affrontare qui proviene tuttavia dalla psicanalisi ed è quello di Sigmund Freud che descrive l'utilità del gioco nella formazione dell'individuo classificandolo come una funzione dell'Io grazie alla quale il bambino si sente più libero di agire e sperimentare senza sentire le pressioni e le limitazioni del contesto reale. Il gioco infantile infatti ha sempre un valore ulteriore, è qualcosa che rappresenta costantemente qualcos'altro, tendendo in ultima analisi all'imitazione degli adulti o meglio, all'imitazione di comportamenti che hanno particolarmente impressionato l'immaginazione del bambino stesso. Tale attività comporta uno sforzo immaginativo non indifferente ed è tutt'altro che frivola:

Ogni bambino impegnato nel gioco si costituisce un suo proprio mondo o, meglio, dà a suo piacere un nuovo assetto alle cose del mondo. [...] il contrario del gioco non è ciò che è serio, bensì ciò che è reale. Il bambino [...] distingue assai bene il mondo dei suoi giochi dalla realtà e appoggia volentieri gli oggetti e le situazioni da lui immaginati alle cose tangibili del mondo reale. Questo appoggio e null'altro distingue il "giocare" del bambino dal "fantasticare"⁹⁰.

La separazione dal reale dunque non è assoluta, come nella fantasia, ma relativa, dato che il bambino vi àncora i prodotti della sua immaginazione. Inoltre, Freud mette in relazione la natura ripetitiva dell'attività ludica infantile con il concetto di trauma:

⁹⁰ FREUD, S., *Jenseits des Lustprinzips*, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Leipzig/Wien/Zürich 1920 (tr. it. *Al di là del principio del piacere*, Newton Compton, Roma 1976), p. 375.

L'Io, che ha vissuto passivamente il trauma, ripete ora attivamente una riproduzione attenuata dello stesso, nella speranza di poterne orientare il decorso da sé. Noi sappiamo che il bambino si comporta in tal modo verso tutte le impressioni che gli sono penose, riproducendole nel gioco; attraverso questo modo di passare dalla passività all'attività egli cerca di padroneggiare psichicamente le impressioni della sua vita⁹¹.

Ripetizione dunque che si lega indissolubilmente all'idea di simulazione, distaccata apparentemente dalla vita vera ma per altro verso appoggiata inevitabilmente a essa e guidata da un obiettivo evolutivo chiaro. Si tratta di un agire soprattutto legato al "piacere" che, spesso inconsciamente, mette in forma le "impressioni penose" superando la passività con cui si affrontano normalmente le situazioni negative della vita, un piacere che entra in gioco con il semplice agire.

Anche George Herbert Mead insiste sull'idea di gioco come momento conoscitivo primigenio e come sperimentazione di ruoli della vita allo scopo di comprenderli⁹². Karl Buhler prosegue su questa strada ipotizzando invece il *piacere funzionale* (*Funktionlust*) e modificando la concezione di piacere legato al solo agire descritto da Freud. Secondo Buhler infatti non è vero che qualunque attività sia di per sé piacevole a prescindere dall'esito. Per attivare il piacere di funzionamento è infatti necessario che questa attività migliori progressivamente le capacità dell'individuo, pur restando tale piacere legato esclusivamente all'attività ludica. La ripetizione dunque condurrebbe a nuove competenze, pragmatiche e non ma comunque legate a fatti reali, e sarebbe strettamente connessa all'idea di "corretto funzionamento", favorendo al contempo la presa di coscienza del sé e delle proprie possibilità rispetto al reale⁹³.

Anche un altro dei principali teorici della funzione pedagogica del gioco, Jean Piaget, si cimenta con la questione del piacere ludico. Fondamentale il fatto che egli non

⁹¹ FREUD, S., *Hemmung, Symptom und Angst*, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Leipzig/Wien/Zürich 1926 (tr. it. "Inibizione, sintomo e angoscia", in *Opere Complete Volume 10*, Boringhieri, Torino 1976-1980), p. 339.

⁹² MEAD, G. H., *Mind Self and Society*, University of Chicago Press 1934.

⁹³ BUHLER, K., "Displeaser and pleaser in relation to activity" in C. MURCHINSON, (ed.), *Feelings and emotions*, Clark University Press, Worcester, MA 1928.

consideri il piacere come il fine del gioco ma semplicemente come la sua dimensione emotiva⁹⁴. Egli descrive inoltre l'evoluzione intellettuale del bambino attraverso imitazione e attività ludica nello "stadio sensomotorio" dello sviluppo (durante cioè i primi due anni di età). In esso coesistono il puro piacere dell'agire (freudiano), di "essere causa" (gioco d'esercizio), e l'assimilazione di un'esperienza simulata, immaginativa. La ripetizione ludica si trasforma ben presto in sperimentazione e in essa vengono introdotte delle variazioni fino a giungere alla capacità di riferirsi a qualcosa di assente, di simularne la presenza. Tale modalità di gioco è definita "simbolica" e permette al bambino di assimilare le proprie esperienze emotive attraverso la simulazione, oltre a concedergli la capacità di costruire e adattare, attraverso l'attività ludica, le situazioni ai propri bisogni egocentrici a scapito della realtà delle cose. Lo scopo tuttavia rimane sempre l'imitazione dell'attività adulta, sia a livello pragmatico che soprattutto simbolico. La terza fase dello sviluppo invece, quella dei giochi con regole (divisi in "istituzione", basati sull'imitazione e "spontanei") strutturati in accordi momentanei fra i partecipanti, nasce nel momento in cui l'attività ludica diventa sociale e comporta il rapporto con altri giocatori. Questa è l'unica tipologia di gioco che, secondo Piaget, perdura nell'età adulta⁹⁵.

La questione pedagogica che stiamo cercando di introdurre è un argomento molto dibattuto e controverso. La teoria di Piaget infatti è stata più volte messa in discussione: Vygotsky per esempio nega apertamente la correlazione fra attività ludica ed egocentrismo ipotizzata dal collega svizzero in favore di una lettura più legata alla socialità e alla comunicazione⁹⁶. Non è tuttavia questa la sede per provare a sciogliere tutti i nodi del dibattito.

Volgendo lo sguardo alla psicanalisi, anche Melanie Klein si cimenta con la questione del rapporto fra soggettività e oggetti reali in cui il bambino proietta di volta in volta il

⁹⁴ DE CRESCENZO, G., *La ripetizione ludica. Filosofia e psicologia genetica*, Guida, Napoli 1988.

⁹⁵ Cfr. PIAGET, J., *La naissance de l'intelligence chez l'Enfant*, Delachaux et Niestlé, Lonay 1936 (tr. it. *Lo sviluppo mentale del bambino*, Einaudi, Torino 1976) e *La formation du symbole chez l'enfant; imitation, jeu et reve, image et représentation*, Delachaux et Niestlé, Lonay 1945 (tr. it. *La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione*, La nuova Italia, Firenze 1972).

⁹⁶ VYGOTSKY, L. S., *Vooobrazenie i tvorcestvo v detskom vozraste*, Gosudarstvennoe uchebno-pedagogicheskoe uzdatel'stvo, Moskva 1932 (tr. it. *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Editori Riuniti, Roma 1972).

significato che preferisce. Klein considera il gioco come lo strumento privilegiato di analisi in quanto specchio fedele del mondo interiore del bambino e paragona sogno e gioco utilizzando gli strumenti interpretativi freudiani senza particolari distinzioni. L'utilizzo dei giocattoli infine è utile per permettere al bambino di esprimere le proprie associazioni attraverso oggetti tangibili e reali. La posizione di Klein è priva di intenti esplicitamente educativi e si configura in tutto e per tutto come un procedimento di analisi completo ed esplicito⁹⁷. A questo approccio si contrappone in parte quello di Anna Freud che insiste invece sull'analista come figura positiva in grado di generare il desiderio di guarigione nel paziente, oltre che come unico soggetto in grado di distinguere e interpretare i segni della sua vita interiore. L'evoluzione del gioco infantile allora muove da una prima fase prettamente sensoriale, in cui il bambino prova piacere solo esercitando i sensi, verso una fase di proiezione degli individui assenti su oggetti reali su cui si concentrano aggressività e libido. In seguito il piacere sarà associato alla capacità di raggiungere obiettivi specifici (gioco regolamentato), e infine il passaggio all'età adulta sancirà la sostituzione del principio di piacere col principio di realtà (a meno di patologie)⁹⁸. Nonostante le due autrici siano in contrapposizione su diversi punti, siamo comunque ancora una volta di fronte all'idea di gioco come simulazione formativa.

Anche Donald Winnicott insiste nella stessa direzione introducendo una terza area del vivere umano, oltre a quella interna (al soggetto) ed esterna (il mondo), un'area incerta e ambigua:

Il problema non è soltanto: che cosa facciamo? C'è ancora una domanda da porsi: dove siamo (se mai siamo in qualche posto)? [...] Dove siamo noi quando in effetti facciamo ciò che facciamo per la gran parte del tempo, cioè quando ci divertiamo?

⁹⁷ KLEIN, M., *The Psycho-Analytic Play Technique: its history and significance* in M. KLEIN, P. HEIMANN & R. MONEY-KYRLE (eds.), *New Directions in Psycho-Analysis: The Significance of Infant Conflicts in Man and His Society*, Tavistock Publications, London 1953 (tr. it. *La tecnica psicoanalitica del gioco: sua storia e suo significato* in *Nuove vie della psicoanalisi*, Il Saggiatore, Milano 1966).

⁹⁸ FREUD, A., *Normality and Patology in Childhood. Assessment of Development*, The Hogarth Press, London 1966 (tr. it. *Normalità e patologia del bambino. Valutazione dello sviluppo*, Feltrinelli, Milano 2003).

Copre il concetto di sublimazione veramente tutto questo? Possiamo trarre vantaggio da un esame di questa questione dell'esistenza possibile di un luogo per vivere che non sia adeguatamente definito dal termine 'interno' ed 'esterno'⁹⁹?

Winnicott si distingue dagli altri autori affrontati in questa sezione poiché tenta di trattare il gioco come fenomeno unitario, di cui la psicanalisi non sarebbe altro che una possibile configurazione altamente specializzata. Rifacendosi in parte a Freud, che postulava l'aggancio fra mondo interiore ed esteriore attraverso il legame fra l'immaginazione infantile e gli oggetti reali, egli prosegue nel ragionamento descrivendo l'*oggetto transizionale*, presente in questa area di confine e dotato di valore simbolico: "Rappresenta la transizione di un bambino da uno stato di essere fuso con la madre ad uno stato di essere in rapporto con la madre come qualcosa di esterno e separato"¹⁰⁰. Tali oggetti, già implicitamente descritti anche da A. Freud e Klein, sono soprattutto dotati di proprietà tangibili (l'esempio perfetto è la coperta di Linus nei *Peanuts* di C. M. Schulz) e appartengono alla sfera del reale e non del trascendente, utili in primo luogo ad assimilare il trauma dell'assenza della madre o dell'angoscia. Il bambino, dopo una prima fase in cui sostituisce una persona o un oggetto reale col corrispettivo transizionale, si fonda con esso percependolo esclusivamente in modo soggettivo. La definizione che Winnicott dà di questa esperienza interstiziale fra reale e coscienza soggettiva aiuta a chiarire il passaggio: "È esperienza vissuta in una continuità di spazio-tempo, una modalità fondamentale del vivere, intermedia tra le cose percepite e quelle concepite"¹⁰¹. Anche la conseguente definizione di attività ludica è interessante: "È una maniera particolare di agire, una maniera di trattare la realtà in forma soggettiva. [...] la separazione viene evitata colmando lo spazio potenziale con il gioco creativo, con l'uso di simboli e con tutto ciò che, alla fine, porta alla vita culturale"¹⁰². Nell'attività creativa del bambino dunque si esprime con chiarezza la duplicità paradossale del ludico, a metà

⁹⁹ WINNICOTT, D. W., *Playing and Reality*, Tavistock, London 1971 (tr. it. *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma 1990), pp. 167-168.

¹⁰⁰ *Ivi*, p. 38.

¹⁰¹ *Ivi*, p. 76.

¹⁰² *Ibidem*.

fra il reale e l'illusorio, attività soggettiva che conforma la realtà a proprio piacimento, come dicevano anche Piaget e Millar¹⁰³, pur non modificandola effettivamente. In essa sorge l'eccitazione dovuta alla non risolvibilità del rapporto fra ciò che viene percepito come quasi-illusione e la realtà oggettiva. È compito della madre fornire al bambino gli strumenti per rendere tale illusione il più possibile reale e per produrre la convinzione che tale realtà sia effettivamente manipolabile ed esistente, creare cioè un contesto ludico in cui il bambino possa sperimentare le proprie fantasie legate all'oggetto transizionale in totale fiducia. Alla stessa madre toccherà poi la disillusione e l'accompagnamento del bambino dalla percezione soggettiva a quella oggettiva dell'oggetto stesso, dal principio di piacere a quello di realtà. Al giocare in solitudine si sostituisce gradualmente la consapevolezza e quindi la possibilità di giocare insieme. Anche Mead riconosce nel gioco sociale e di squadra, nell'incontro con l'altro generalizzato, il momento in cui inizia a emergere la personalità del bambino, un passaggio alla maturità che implica fra le altre cose la comprensione del momento giusto per agire in determinate situazioni¹⁰⁴. In questo ha inizio l'età adulta che risolve il paradosso che unisce percezione soggettiva e oggettiva tramutandolo in religione, arte o, nel caso patologico, in follia.

Nel concepire l'attività creativa infantile come base della sua teoria, Winnicott prosegue definendo uno spazio potenziale (originariamente concepito fra il bambino e la madre), in cui il gioco e quindi la creatività possono avere luogo, e il momento dell'esperienza culturale, separato sia dal reale che dall'illusorio, che predispone l'individuo alla creazione del sé. Fondamentale è anche il momento in cui il bambino affina ed estende il proprio rapporto con gli oggetti transizionali in continuità con il gioco stesso, un'esperienza propria di coloro che non hanno mai affrontato un gioco regolamentato. Interessante infine è la posizione di Winnicott a proposito della separazione del gioco dal reale. Come molti dei suoi colleghi infatti insiste sull'idea che l'attività ludica intervenga profondamente nella formazione dell'individuo e di conseguenza del suo carattere e del suo comportamento. Non è un azzardo dunque

¹⁰³ MILLAR, S., *The Psychology of Play*, Penguin Books, London 1968.

¹⁰⁴ MEAD, *Mind Self and Society*, cit.

affermare che per la tradizione psicologica il gioco abbia effettivamente un grosso volume di conseguenze sulla realtà, mediate forse attraverso la formazione psicologica dell'individuo, ma tuttavia a tutti gli effetti "reali". Si può dunque ribadire ancora una volta come il gioco sia tutt'altro che separato dal reale, ma bensì si trovi a una giusta distanza da esso (ancora Bateson, ancora Rovatti) con la possibilità di modificarlo indirettamente.

Esistono anche altre interpretazioni della natura pedagogica del gioco: Bruno Bettelheim per esempio considera il finalismo dei giochi presentati come strumenti di apprendimento e la presenza di un'accanita competitività nello sport infantile come potenzialmente negativi per la loro vocazione pedagogica. Tra l'altro il momento in cui l'apprendimento diviene dovere formalizzato, la scuola, il gioco scompare senza lasciare traccia¹⁰⁵. Descrive bene Anna Bondioli le due conseguenze di tale separazione, uno legato all'efficienza, l'altro all'impegno:

Il primo è connesso al passaggio niente affatto scontato tra il *sapere che* e il *sapere come*: [...] conoscenza non significa necessariamente competenza. Il secondo riguarda la perdita di interesse concomitante alla decontestualizzazione: il sapere 'freddo' della conoscenza sembra opporsi alla passione propria del gioco e della fantasia¹⁰⁶.

Tale irrigidimento verrebbe confermato dall'idea di una sociologia dell'infanzia, la produzione di una specie di cultura infantile all'interno delle situazioni di gioco, continuamente in divenire e negoziata dall'interazione sociale¹⁰⁷.

¹⁰⁵ BETTELHEIM, B., "Play and education", *School Review*, 819, 1972 (tr. it. *Gioco e Educazione* in A. BONDIOLI [a cura di], *Il buffone e il re. Il gioco del bambino e il sapere dell'adulto*, La Nuova Italia, Firenze 1989).

¹⁰⁶ BONDIOLI, A., "Il gioco, lo specchio, la cornice: oltre i confini", *Aut Aut*, 337, 2008, p. 28.

¹⁰⁷ Sulla capacità simulativa del bambino si vedano per esempio KIM, S.-Y., "The Effects of Story-telling and Pretend Play on Cognitive Processes, Short-Term and Long-Term Narrative Recall", *Child Study Journal*, 29 (3), 1999 e COHEN, D. & MACKETH, S. A., *The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*, Routledge, Londra 1991 e la loro idea di "paracosmo".

Da questo primo excursus dunque emergono alcuni nodi ricorrenti negli studi psicologici sul gioco:

- simulazione formativa della vita adulta;
- ripetizione catartica dell'atto simulativo;
- piacere dell'agire/piacere del migliorarsi;
- presenza di un area intermedia fra reale e gioco, fra ragione e sensazione.

Si struttura insomma un'idea di gioco basata sull'imitazione del mondo adulto attraverso la ripetizione di eventi particolarmente significativi in un contesto in cui il piacere dell'agire potrebbe non bastare, soppiantato dal piacere di comprendere ed evolvere grazie all'esperienza simulata del gioco stesso. Fondamentale è la concezione di un'area intermedia fra gioco e realtà dove il gioco si realizza, in cui il bambino lega qualità immaginarie a oggetti reali e che simboleggia con grande efficacia la difficoltà definitoria che esso impone. In ogni caso, l'estensione dell'attività ludica alla vita adulta appare ora un passaggio accettabile. Diversi infatti sono gli autori, lo abbiamo visto, che hanno provato a darne letture formalizzate soprattutto in riferimento al gioco sociale. Ne esistono anche altre, che finiscono per assottigliare i confini disciplinari preposti accostando alcuni concetti agli altri campi di studio presentati finora.

5.2 Altri percorsi

In queste teorie il gioco viene presentato fra le altre cose come esercizio di gestione dell'affettività, come fenomeno paragonabile al sogno nella sua funzione di elaboratore di pulsioni sessuali in un contesto prettamente attivo. Freud per esempio, ha paragonato il sogno stesso a un rebus, dunque a un gioco enigmistico, e ha definito l'analisi la soluzione dell'enigma stesso¹⁰⁸. È possibile, a partire da questo semplice paragone, proseguire oltre. A giocare infatti sono sia il paziente, produttore della situazione ludica e controparte quasi contestuale, sia l'analista, vero e proprio giocatore che attraversa

¹⁰⁸ FREUD, S., *Die Traumdeutung*, Fischer-Taschenbuch, Frankfurt am Main 1900 (tr. it. *L'interpretazione dei sogni*, Bollati Boringhieri, Torino 1985).

l'universo presentato dall'analizzato come un viaggiatore che esplora un mondo simulato, verosimile o no, alla ricerca degli agganci al reale che permettano di proseguire nel dialogo psicanalitico. Molto simile è l'idea di Winnicott, che considera però i due soggetti alla pari:

La psicoterapia ha luogo là dove si sovrappongono due aree di gioco, quella del paziente e quella del terapeuta. La psicoterapia ha a che fare con due persone che giocano insieme. Il corollario di ciò è che quando il gioco non è possibile, allora il lavoro svolto dal terapeuta ha come fine quello di portare il paziente da uno stato in cui non è capace di giocare a uno stato in cui ne è capace¹⁰⁹.

Far comprendere al paziente come giocare diventa allora momento imprescindibile per affrontare la partita dell'analisi, la metafora è chiara. Il gioco è riconoscibile anche nel lapsus, dice Freud, nella parola che s'impone e agisce quasi autonomamente. Gioco che viene considerato in questo caso come sfida, in cui l'inconscio si pone in alternativa alla volontà dell'individuo. Insistere in questa direzione è molto complesso e rischioso, ci limitiamo a notare la considerazione della competizione come aspetto imprescindibile del ludico.

Rivolgendoci invece alla già affrontata ripetitività del gioco, Eric Berne struttura il suo modello di "analisi transazionale" sui "giochi psicologici" definendoli un: "Insieme ricorrente di transazioni, spesso monotone, con una motivazione nascosta o, più semplicemente, come una serie di mosse insidiose truccate"¹¹⁰ e riconoscendo in essi un risultato sempre certo e ben definito. Sembra di tornare alla teoria matematica dei giochi e all'analisi strategica dei comportamenti umani. Lo studioso svizzero analizza poi gioco come situazione sociale che permette di non esporsi ai pericoli dell'intimità. Anche in questo caso si tratta di simulazione in sicurezza, non rispetto ai pericoli pragmatici della vita quanto piuttosto alle paure legate ai rapporti. L'analisi di Berne infine affronta direttamente l'idea di gioco elencandone alcune tipologie: della vita, coniugale, di società,

¹⁰⁹ WINNICOTT, *Playing and Reality*, cit., p. 71.

¹¹⁰ BERNE, E., *Games People Play: The Psychology of Human Relationships*, Ballantine Books, New York, NY 1964 (tr. it. *A che gioco giochiamo*, Bompiani, Milano 1987), p. 55.

sessuale, della malavita, dello studio medico, e fornendo per ognuna di esse una diversa possibile configurazione. I giochi dello studio medico per esempio riguardano direttamente il rapporto analista/paziente e definiscono quest'ultimo il protagonista del gioco. L'analista al contrario si limita a riconoscere il gioco attraverso la descrizione degli avvenimenti e della situazione sociale relativa (tesi). La terapia si evolve non momento in cui il medico dichiara che il comportamento del paziente non è altro che un gioco (antitesi), rifiutandosi di proseguire. Se il paziente reagisce accettando questa lettura la terapia ha successo, altrimenti si ribellerà insistendo per continuare giocare senza però ammettere la natura ludica del suo comportamento.

Per concludere, diversi sono gli studi psicologici che affrontano il gioco d'azzardo, considerandolo innanzitutto propenso a diventare patologia¹¹¹. Walter Benjamin per esempio lo considera in grado di generare la stessa alienazione della catena di montaggio tramite choc sensoriali che riducono gli uomini ad automi¹¹². Il risultato complessivo di questi studi sull'azzardo è ben riassunto da Rovatti e Dal Lago che, citando Bergler, Simmel e Freud, definiscono il giocatore: “Un nevrotico che nel gioco esprime qualche patologia di origine sessuale (omosessualità, onanismo) e soprattutto la coazione ad autopunirsi”¹¹³.

In definitiva dunque gli studi psicologici esaminati affrontano e problematizzano diversi temi, ancora una volta da integrare con quanto emerso finora:

¹¹¹ Sui possibili effetti negativi del gioco si rimanda ancora alle derive patologiche delle tipologie di gioco descritte in CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit.

¹¹² BENJAMIN, W., *Die Aufgabe des Übersetzers*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt a. M. 1955 (tr. it. in *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1995).

¹¹³ ROVATTI e DAL LAGO, *Per gioco*, cit., p. 91. I riferimenti degli autori sono BERGLER E., *The psychology of gambling*, International Universities Press, New York, NY 1957, SIMMEL, G., *Die Großstädte und das Geistesleben*, Petermann, Dresden 1903 (tr. it. *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando Editore, Roma 1995) e FREUD, S., “Dostojewski und die Vätertötung” in R. FÜLÖP-MILLER und F. ECKSTEIN (hrsg. von) *Die Urgestalt der Brüder Karamasoff*, R. Piper, München 1928 (tr. it. “Dostoevskij e il parricidio” in *Opere Complete Volume 10*, Bollati Boringhieri, Torino 1976-1980).

- simulazione della realtà e produzione di pensiero simbolico astratto che permetta di parlare e di pensare il reale;
- esercizio pedagogico che conduce all'apprendimento in sicurezza di strumenti cognitivi e di ruoli sociali;
- piacere espresso nella ripetizione catartica e nel partecipare al funzionamento di attività sociali e cognitive;
- attività strettamente legata dal reale in quanto forma caratteri e comportamenti degli individui, attori reali dotati di agency sul mondo.

Rispetto alle precedenti teorie dunque si registra una decisa presa di posizione a favore dell'efficacia pragmatica, seppur indiretta, del gioco sul mondo reale, ribadendone al contempo la natura di simulatore sociale e cognitivo in cui l'individuo esercita la sua capacità di vivere.

6. GAME STUDIES: VIDEOGIOCHI

All'interno della riflessione dei *Game studies*, la disciplina dedicata allo studio del videogame, diversi sono gli autori ad aver tentato la strada definitoria per dare al concetto generale di gioco e di seguito a quello di videogioco delle qualità riconoscibili e condivise. La metodologia utilizzata è molto simile a quella di questo lavoro, ovvero un'indagine attraverso teorie precedenti appartenenti a discipline diverse da confrontare e mettere in relazione. Sebbene questa sia l'unica strada percorribile, vista l'eterogeneità dei punti di vista e la fugacità dell'oggetto, il fatto che in poco più di quindici anni di vita i *Game studies* abbiano prodotto numerosissimi contributi con intenzioni fondanti e definitorie dimostra come non ci sia ancora accordo sulla scelta di una base teorica condivisa. Proprio per questo, il presente lavoro si rivolge a questa disciplina con un obiettivo finale profondamente diverso, ovvero quello di puntare non all'elaborazione di un modello universale di ludico, ma piuttosto all'individuazione di nodi problematici utili per avvicinarsi allo studio di una ludico poco incline a essere circoscritto. Continueremo insomma anche in questo paragrafo a fare quello che abbiamo fatto finora, tentando al

contempo di porre le basi per quanto verrà trattato nel prossimo capitolo: una discussione sulla natura del ludico contemporaneo che sia in grado di individuare quali strumenti analitici appartenenti alle teorie classiche del gioco siano ancora validi e quali invece vadano inevitabilmente aggiornati.

La genesi dei *Game studies* è indissolubilmente legata al dibattito sorto a cavallo del 2000 fra la corrente “ludologica” e quella “narratologica” della nascente disciplina. I sostenitori della prima, di estrazione prevalentemente scandinava e gravitanti attorno alla ITUniversity di Copenaghen, insistevano sul fatto che il gioco dovesse essere analizzato con strumenti nuovi, dedicati ed esclusivi, ignorando qualunque influenza metodologica esterna. Espen Aarseth¹¹⁴, Markku Eskelinen¹¹⁵, Jesper Juul¹¹⁶ e Gonzalo Frasca, autore della definizione di Ludologia nel 1999¹¹⁷, ne sono stati i principali esponenti. I promotori dell’approccio narratologico invece, di estrazione prevalentemente anglosassone, Janet Murray¹¹⁸, Geoff King e Tanya Krzywinska¹¹⁹, Henry Jenkins¹²⁰ e Barry Atkins¹²¹, sostenevano invece che il gioco potesse essere considerato a tutti gli effetti un “testo” da comprendere e analizzare attraverso strumenti roditi nell’analisi mediale, come semiotica e narratologia. Dopo quasi un decennio di confronti molto duri, negli ultimi anni lo strappo è stato parzialmente ricomposto. Punto chiave è stata la considerazione di una sostanziale mancanza di precisione nelle reciproche definizioni di

¹¹⁴ Cfr. AARSETH, E., “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation” in N. WARDRIP-FRUIIN & P. HARRIGAN (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge, MA 2004.

¹¹⁵ Cfr. ESKELINEN, M., “Towards Computer Game Studies, Part 1: Narratology and Ludology”, paper presented at *SIGGRAPH 2001*, Los Angeles.

¹¹⁶ Cfr. JUUL, J., *A Clash Between Game and Narrative*, master thesis, ITU Copenaghen, 1999.

¹¹⁷ Cfr. FRASCA, G., “Ludology meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative”, *Ludology.org*, 1999 [<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>].

¹¹⁸ Cfr. MURRAY, J., *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, Cambridge, MA 1997.

¹¹⁹ Cfr. KING, G. & KRZYWINSKA, T., *ScreenPlay: Cinema/ Videogames/ Interfaces*, Wallflower Press, London 2002.

¹²⁰ Cfr. JENKINS, H., “Game Design as Narrative Architecture” in WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN (eds.), *First Person*, cit.

¹²¹ Cfr. ATKINS, B., *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, 2003.

*game e narration*¹²², che permetteva a una delle due correnti di confutare agevolmente ogni ipotesi dell'altra. La sensazione insomma era che si potesse dire tutto e il contrario di tutto affidandosi a un'appartenenza metodologica inattaccabile. Tuttavia è stato proprio uno dei ludologi più accaniti, Jesper Juul, a tentare di mitigare il conflitto in modo organico considerando, nel suo *Half-Real*, il videogioco come l'unione equilibrata di regole pragmatiche e reali (lo specifico videoludico secondo i ludologi) e storie fittizie (qualità imprescindibile del videogame secondo i narratologi)¹²³. Del lavoro di Juul tuttavia, ciò che più ci interessa è l'approfondita ricerca di una definizione generale di gioco, ricavata come di consueto dal confronto di diverse teorie precedenti. Il ragionamento dell'autore muove infatti da un modello di ludico, definito *Classic game model*, messo criticamente in discussione di fronte alle caratteristiche dell'oggetto videoludico.

La ricognizione di Juul tuttavia è ontologicamente limitata. Egli recupera infatti la distinzione fra giochi regolati, attività determinate da un set di regole precise, e giochi liberi, dubitando del fatto che i secondi si possano considerare dei giochi a tutti gli effetti e scegliendo di fatto di analizzare solo i primi. Su questa presa di posizione netta fonda anche la sua critica a Caillois e Huizinga, i cui lavori affrontavano campi evidentemente considerati troppo ampi. Un assunto di base di questo genere, contrario per molti versi a quanto detto finora qui, non permette di insistere troppo sulla trattazione dello studioso danese. Oltre al ridotto numero di contributi analizzati, il suo metodo analitico è fondato sulla ricerca di definizioni da considerare come un *productive set* simile a quelli descritti da Douglas Hofstadter¹²⁴. Juul è convinto che definire il gioco in questo modo permetta di individuare nuove varianti (nello specifico i videogiochi) da inserire nel *Classic game model* completandolo. Tutto ciò parrebbe sensato se non fosse che Hofstadter utilizza come esempio la rappresentazione tipografica della lettera "a" e non

¹²² Cfr. TAVINOR, G., "The definition of video games revisited", keynote presentation to *The Philosophy of Computer Games Conference 2009*, Oslo.

¹²³ JUUL, J., *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, MA 2005.

¹²⁴ Cfr. HOFSTADTER, D., *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, Basic Books, New York, NY 1979 e *Metamagical Themas: Questing for the Essence of Mind and Pattern*, Penguin, New York, NY, 1985. Un *productive set* è l'elenco di tutte le caratteristiche e di tutte le possibili configurazioni di un oggetto che permetta con facilità di elaborarne una nuova variante.

un concetto complesso e strutturalmente in divenire come il gioco. L'idea non sembra quindi funzionare del tutto.

Proviamo tuttavia a ripercorrere alcune delle definizioni cui Juul si rivolge. Quella di Salen e Zimmerman per esempio: "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome"¹²⁵. O quella di Chris Crawford, nella forma riportata da Juul stesso: "I perceive four common factors: representation [‘a closed formal system that subjectively represents a subset of reality’], interaction, conflict, and safety [‘the results of a game are always less harsh than the situations the game models’]"¹²⁶. O ancora Avedon e Sutton-Smith: "At its most elementary level then we can define a game as an exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce a disequilibrium outcome"¹²⁷. Proprio su quest'ultima definizione ci soffermeremo notando come Juul tralasci deliberatamente di segnalare l'evoluzione del pensiero di Sutton-Smith che già negli anni Ottanta¹²⁸ abbandonava l'idea di gioco come struttura in favore di una concezione quasi panica, come ben sottolineato da Bondioli:

È un'attività nella quale si è padroni della propria immaginazione ma anche in cui si diventa schiavi del potere demoniaco della maschera; [...] è libero, flessibile, piacevole ma è anche tradizionale, conformista e spiacevole; è funzionale al mantenimento dello *status quo* ma anche trasgressivo e sovversivo¹²⁹.

O ancora nel 1997 in *The Ambiguity of Play*, dove l'autore riconosce le difficoltà definitorie relative al gioco e ne ipotizza le cause non tanto nell'eterogeneità delle forme

¹²⁵ SALEN, K. & ZIMMERMAN, E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, MA 2004, p. 80.

¹²⁶ CRAWFORD, C., *The Art of Computer Game Design*, McGraw-Hill/Osborne Media, New York, NY 1984, p. 7.

¹²⁷ AVEDON, E. M. & SUTTON-SMITH, B., *The Study of Games*, John Wiley & Sons, New York, NY 1971, p. 7.

¹²⁸ SUTTON-SMITH, B., "The Spirit of Play" in G. FEIN & M. RIVKIN (eds.), *The Young Child at Play*, NAEYC, Washington, DC 1986, pp. 3-4.

¹²⁹ BONDIOLI, "Il gioco , lo specchio, la cornice", cit., p. 24.

quanto piuttosto nei differenti contesti culturali in cui le interpretazioni sono sorte. Egli individua sette diverse retoriche del gioco: la retorica del gioco come progresso, appartenente soprattutto alla tradizione psicologica e antropologica, del gioco come immaginario, come autonomia, come fatalità, come potere, come identità, come futilità. Attraverso queste sette strategie sono rappresentate tutte le possibili letture storiche del gioco. Con queste premesse Sutton-Smith non giunge a una conclusione definitiva sulla natura del gioco depotenziando radicalmente la sua vecchia definizione¹³⁰.

Juul dunque compone un modello a partire da un selezionato insieme di contributi mantenendosi in equilibrio fra di essi e soprattutto mantenendo un'ambiguità di fondo su una delle principali questioni che abbiamo incontrato finora, il rapporto fra gioco e mondo, descrivendo il gioco stesso come una serie di risultati al contempo quantificabili e negoziabili. Il *Classic game model* risultante è dunque il seguente:

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable¹³¹.

Interessante ancora è notare come Juul divida le qualità del suo modello in tre classi: Proprietà formali (sovrapponibili a quelle “passive” descritte in apertura di questo lavoro), proprietà legate al rapporto con il mondo e proprietà legate al rapporto con il giocatore (che abbiamo accomunato in proprietà “attive”). L'idea di videogame come processo inoltre viene considerata da Juul come una riduzione o meglio una scelta metodologica valida esclusivamente per lo studio dei rapporti fra gioco e giocatore. In realtà l'impressione generale maturata finora è che senza questo rapporto il gioco non sia, non si realizzi, e che gran parte dell'essenza del ludico stia esclusivamente nel suo farsi.

Lo scopo finale di *Half Real* infine, la ricerca di un campo comune che giustifichi il

¹³⁰ Cfr. SUTTON-SMITH, B., *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1997.

¹³¹ JUUL, *Half-real*, cit., p. 36.

riavvicinamento strutturale di regole e narrazione nello studio dei giochi elettronici, preclude a Juul di ragionare maggiormente sulla definizione di gioco. Egli si limita infatti a integrare il suo modello costruito *ad hoc* sulla base di un'osservazione limitata a oggetti regolamentati verso cui i giocatori esercitano uno sforzo e un trasporto emotivo. Tale sforzo definitorio è come detto comune alla maggior parte dei lavori appartenenti ai *Game studies* della prima ora e non solo. Tuttavia esistono anche altre posizioni che insistono invece su una concezione di gioco differente, processuale, ma che al contempo non rinunciano a descrivere il fenomeno ludico in sé attraverso l'etnografia.

6.1 T. L. Taylor, il MMORPG

Uno degli studi più famosi sul videogame e nello specifico sui Massive Multiplayer Online Role-Playing Game¹³² è quello dedicato a *EverQuest* realizzato da T. L. Taylor. *Play Between Worlds* ragiona sulle culture online generate dai giocatori di questa specifica categoria di giochi mettendo in discussione la solidità del videogame inteso come struttura regolamentata e al contempo ridiscutendo i parametri di copyright e autorialità. Alla base dello studio di Taylor, che Juul avrebbe considerato poco significativo nell'economia di un lavoro complessivo sul videogame, c'è l'assunto secondo cui il mondo virtuale del gioco è a tutti gli effetti un luogo persistente in cui i giocatori producono cultura, modificandone le strategie d'uso e spesso e volentieri discostandosi dalle *affordance* disegnate dagli autori:

This book tries to understand the ways not only the artifact of the game, but the production of play within it, are multiply constituted by a variety of actors located in particular social contexts. In much the same way we now see the relationship between on- and offline as not a bounded one, in many ways a game/not-game dichotomy does not hold¹³³.

¹³² Titoli giocabili esclusivamente online e basati su un mondo virtuale persistente e in continua evoluzione in cui ogni giocatore interpreta uno o più personaggi.

¹³³ TAYLOR, T. L., *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, MIT Press, Cambridge, MA 2006, p. 19.

Il gioco dunque torna a essere considerato un fenomeno pragmatico, invadente e difficilmente circoscrivibile. Attraverso questa premessa inoltre Taylor può mettere in discussione l'utilità di distinguere gioco e non gioco in fase di analisi. Le implicazioni culturali del giocare infatti, proprio come diceva Huizinga, non fanno parte di un mondo rigidamente separato dal reale, anzi, lo compenetrano e lo influenzano. La scelta dell'oggetto di studio, il MMORPG, è certamente significativa: la persistenza e la coerenza dei mondi virtuali in questo genere di giochi è difficilmente rinvenibile altrove, se non altro perché mentre un giocatore non è connesso, altri contribuiscono all'evoluzione del mondo. Altrettanto particolare è il coinvolgimento degli utenti che porta al riconoscimento di un significativo sforzo *bottom-up* decisivo nell'economia di uno studio che affronta le produzioni, culturali e non, dei giocatori. Il prodotto gioco viene infatti considerato senza mezzi termini come il risultato di uno sforzo congiunto di designer, produttori e giocatori. Esso evidentemente non corrisponde a un oggetto pragmatico ma ad altro, una sorta di *co-creative media*¹³⁴ o meglio ancora di *boundary object*¹³⁵, oggetti in grado di abitare diverse comunità adattandosi a diverse pratiche di utilizzo in modo soddisfacente ma in grado di mantenere un'identità comune e riconoscibile. Attenzione però, Taylor ribadisce più di una volta nel testo che il suo scopo non è quello di delegittimare il design e il comparto produttivo del videogame. Postula infatti due livelli di gioco, uno strutturale legato al *gameplay* e uno culturale legato alle pratiche che emergono dal suo utilizzo, che insieme costituiscono un apparato socioculturale che interessa ben oltre il semplice oggetto in sé. Lo ribadiamo dunque, design e struttura non vengono messi da parte acriticamente ma bensì mantenuti attraverso una serie di distinguo legati alla loro capacità di fornire strumenti di produzione culturale e di creare una sorta di *imagined player* (versione digitale e interattiva del lettore modello echiano¹³⁶), da mettere a confronto con gli utilizzi reali e l'*unruly play*

¹³⁴ Cfr. MORRIS, S. J., "Make New Friends and Kill Them: Online Multiplayer Computer Game Culture" in G. GOGGIN (ed.), *Virtual Nation: The Internet in Australia*, University of New South Wales Press, Sydney 2004.

¹³⁵ Cfr. BOWKER, G. C. & STAR, S. L., *Sorting Things Out: Classifications and its consequences*, MIT Press, Cambridge, MA 1999.

¹³⁶ Cfr. ECO, U., *Lector in fabula*, Bompiani, Milano 1979.

(il giocare contrastando regole e *affordance*) che diversi giocatori mettono in atto durante le loro partite. Non esiste infatti modo di costruire una definizione di coinvolgimento legittimo nel gioco, esso emerge volente o nolente dalla negoziazione di *imagined player* e *unruly play* (di nuovo Eco¹³⁷), con tutte le conseguenze del caso, soprattutto in relazione al copyright.

Un altro concetto fondamentale viene messo in discussione da Taylor allo scopo di sfumare ulteriormente i confini del gioco: la questione del divertimento. Citando come esempio i cosiddetti *power gamers*, coloro cioè che affrontano il MMORPG *Everquest* esclusivamente guidati da motivazioni strumentali. Il comparto narrativo/ruolistico viene tralasciato in favore di ragioni legate all'efficienza del proprio personaggio. Il filtro narrativo del gioco viene bypassato per essere sostituito da un percezione differente: il gioco diventa una prova di abilità e di strategia in cui la forma dei nemici da sconfiggere perde di significato (torniamo alle già citate "regole di irrilevanza" di Goffman). La simulazione del mondo fantasy in cui è ambientato il gioco diventa la semplice simulazione simbolica di strategie di guerriglia, con inserti fantastici come la magia percepiti come semplici variabili all'interno di un problema prettamente quantitativo. Il *power gamer* ha sempre sott'occhio la pagina dell'equipaggiamento e delle statistiche numeriche relative al proprio personaggio e considera gli avversari non per il loro background narrativo ma per i loro punteggi di caratteristica e abilità. Per ottenere ciò a cui ambisce, il potere all'interno del mondo di gioco, tale categoria di utenti è disposta a spendere ore e ore svolgendo compiti noiosi, dalle caratteristiche quasi lavorative (aspetto comune di quasi tutti i MMORPG). L'altro aspetto fondamentale del *power gamer* è la grande conoscenza delle dinamiche di gioco, acquisita attraverso il confronto con altri giocatori e l'utilizzo massivo delle risorse paratestuali, siti web, video *grassroots* e altro, che divengono parte integrante del giocare. Ecco che i limiti del gioco vengono messi radicalmente in discussione, punto chiave della trattazione di Taylor. Bisogna tuttavia insistere anche su un altro aspetto fondamentale: giocare diventa un atto simile a quello lavorativo sotto molti punti di vista, la distinzione fra gioco e lavoro, fra vita ludica e vita vera, viene prepotentemente revisionata. Dice bene Julian Dibbell:

¹³⁷ ECO, U., *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano 1962.

It is precisely because of the proliferation of play in the digital age – and of the peculiar compatibility of digital logics with the logic of games – that modernity’s longstanding balance between the productive and the ludic now stands threatened with undoing, the realm of work verging now on overwhelming that of play¹³⁸.

L’invadenza del lavoro nel gioco in realtà appare molto meno univoca di quanto Dibbell non riconosca in questo estratto di quasi quindici anni fa. Nei MMORPG per esempio non è rara la compravendita di oggetti virtuali tramite servizi web fra giocatori, pratica che estende i confini del gioco a luoghi che sono molto reali, un sito web commerciale e, in ultima analisi, il proprio portafoglio. Il movimento fra gioco e realtà è quindi reciproco, lo diceva anche Rovatti nelle pagine precedenti, e il confine del gioco appare sempre più come un casello autostradale particolarmente trafficato: “It often sounds as if for play to have any authenticity, meaning, freedom, or pleasure, it must be cordoned off from ‘real life’. [...] Thinking of either game or nongame spaces as contained misses the flexibility of both”¹³⁹. Si pensi per esempio all’odierno rapporto con gli oggetti tecnologici, altro argomento su cui si tornerà approfonditamente nei prossimi capitoli. La relazione è evidentemente estesa alla vita, tali oggetti ne fanno a tutti gli effetti parte e la modificano profondamente. Il videogame è senza dubbio parte di questo processo.

Taylor dunque conclude insistendo su un modello non dicotomico che permetta di considerare gioco e vita vera come permeabili e negoziabili, affermando ancora una volta il grande valore del gioco nella configurazione del reale. Nel farlo dichiara l’intenzione di studiare il *play* piuttosto che il *game*, il processo piuttosto che la struttura, mettendo in discussione ancora una volta la solidità delle regole del gioco come filtro di analisi:

¹³⁸ DIBBELL, J., “Ludified: On work and play at the dawn of the game age”, paper presented at the *State of Play: Reloaded* conference, New York 2004.

¹³⁹ TAYLOR, *Play Between Worlds*, cit., p. 152.

Rules and norms can be, especially in the case of MMOGs, incredibly contextual, socially negotiated, heterogeneous, ambiguous, and quite often contradictory between players. [...] It's not that play is either rule or nonrule based but a question of *whose* rules in *which* contexts. [...] My call is for more examination of the variety of agents and variables that go into the creation of order in games, the mechanisms of enrollment and sanctioning, the places where they are challenged, and the ways they change over time¹⁴⁰.

Il testo di Taylor è del 2006, poco dopo altri due autori insisteranno nel ragionare su una concezione di gioco di questo tipo, postulandone la natura dichiaratamente processuale.

6.2 Thomas M. Malaby e Gordon Calleja, processi

Thomas Malaby è un antropologo sociale statunitense che, dopo aver studiato le pratiche di gioco d'azzardo in Grecia, si cimenta in uno studio sulle possibili metodologie di analisi dei giochi in generale. La premessa di tale lavoro rifiuta tre delle caratteristiche del ludico che molti altri autori hanno invece sottolineato come trasversali e fondamentali prima di lui:

Play, as it is used in both game scholarship and often more widely, commonly signifies a form of activity with three intrinsic features. It is *separable* from everyday life (especially as against “work”; it exists within a “magic circle”), *safe* (“consequence free” or nonproductive), and *pleasurable* or “fun” (normatively positive)¹⁴¹.

Separatezza, sicurezza e divertimento vengono rifiutate dall'autore che nega la loro natura intrinseca al gioco preferendo considerarle come caratteristiche culturali emergenti e legate a uno specifico contesto. L'ambizioso obiettivo di Malaby è quello di ricongiungere la frattura terminologica e analitica fra *game* e *play*, fra gioco inteso come

¹⁴⁰ *Ivi*, p. 157.

¹⁴¹ MALABY, T. M., “Beyond Play: A New Approach to Games”, *Games and Culture*, 2(97), 2007, p. 96.

oggetto e gioco inteso come atto.

Recuperando il lavoro di Taylor, l'autore sostituisce innanzitutto il termine *fun*, con *engaging* oppure *compelling*, coinvolgente. Individua poi un problema alla base della separazione fra gioco e giocare che induce gli studiosi a insistere con letture formaliste simili a quella di Juul: l'idea che si tratti di un'attività in ogni caso separata e a sé stante. Il riferimento al saggio *Play and Work: A False Dichotomy?*¹⁴² di Stevens è decisivo:

If by “play,” we are trying to signal a state or *mode of human experience* [...] a way of engaging the world whatever one is doing – then we cannot simultaneously use it reliably as a label for a *kind* or *form* of distinct human activity (something that allows us to differentiate between activities that “are play” and those that “are not”¹⁴³.

Considerare dunque il “giocare” come un'attività chiaramente distinguibile è potenzialmente errato, è meglio pensare al gioco come una modalità di azione umana in modo da non poter strutturalmente soffermarsi sulla questione se un'attività sia gioco o no ma solo sul dubbio riguardo la sua ludicità (idea simile all'assunto di base di Huizinga). La questione della separazione dunque sembra poter essere parzialmente risolta in questi termini.

Oltre a tali prese di posizione fondanti Malaby prosegue descrivendo finalmente il gioco come “processo”, ovvero come un fenomeno in divenire che cambia per le intenzioni degli autori o dei giocatori ma anche e soprattutto per le conseguenze del suo essere giocato. Le regole dunque sono ancora una volta insufficienti per descriverlo in quanto la struttura di gioco è solamente una traccia subordinata al cambiamento e alla contingenza.

La nuova definizione proposta è allora la seguente: “A game is a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable

¹⁴² STEVENS, P., JR., “Play and work: A false dichotomy?” in H. B. SCHWARTZMAN (ed.), *Play and Culture*, Leisure Press, West Point, NY 1980.

¹⁴³ MALABY, “Beyond Play”, cit., p. 100.

outcomes”¹⁴⁴. Semivincolato, contingente e dai risultati interpretabili sono dunque le tre caratteristiche del gioco processuale. Semivincolato in quanto non regolamentato strettamente; generatore di risultati interpretabili intesi non solo come gli obiettivi standard del gioco ma anche come tutti quei fenomeni paralleli e contingenti che il giocare mette in moto e che creano significato; contingenza definita in quattro varianti: pura (come il tiro del dado), sociale (l’inconoscibilità delle scelte altrui), performativa (l’efficacia o meno di un’azione) e semiotica (il diverso significato dato ai risultati). Pensare allora ai giochi come luoghi di produzione di contingenza, di inconoscibilità rende l’attività ludica tranquillamente accomunabile e comparabile ad altre forme di esperienza umana che avvengono in luoghi reali con conseguenze reali. Giungendo a conclusioni simili a quelle di Taylor dunque, Malaby insiste su una metodologia di analisi che rifiuti la separatezza di reale e ludico in favore di una ricerca che metta in evidenza proprio i momenti di comunicazione fra i due.

Un buon esempio di tale metodo è il testo *In Game* di Gordon Calleja in cui l’autore nega l’utilità di indagini classificatorie e formaliste indagando un tema fortemente orientato a questioni d’uso: l’idea di immersione videoludica. Calleja precisa innanzitutto i tre differenti approcci intrapresi dai Game studies, distinzione simile a quella operata da Juul in *Half-Real*: uno dedicato agli aspetti formali dei giochi, uno alle questioni esperienziali e soggettive e infine uno dedicato ai risvolti socio-culturali delle *communities* di giocatori. Emblematica e pienamente condivisibile l’affermazione che inaugura il primo capitolo richiamando Taylor e Malaby: “Most importantly, a game becomes a game when it is played; until then it is only a set of rules and game props awaiting human engagement”¹⁴⁵.

Calleja, specularmente a Juul, mette in dubbio la reale natura di giochi considerati per buon senso tali insistendo sulle qualità ludiche di un’attività piuttosto che di un’altra e privilegiando di fatto il *play* sul *game*:

¹⁴⁴ *Ivi*, p. 96.

¹⁴⁵ CALLEJA, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, cit., p. 8.

Although for ease of reference we call *Grand Theft Auto IV* a game, it may be more accurate to consider it as a virtual environment with a number of games embedded in it and a linear storyline that players can progress through by completing a sequence of gamelike activities. [...] In short, not all interactions with the objects we call games result in gamelike activities¹⁴⁶.

Anche un videogame fra i più famosi come *GTAV* può essere considerato dunque qualcosa d'altro. A contare, ancora una volta, non sono le qualità del prodotto o i suoi contenuti, quanto piuttosto l'agire che il suo fruitore mette in atto, le attività ludiche contenute all'interno di un contesto di simulazione virtuale. L'idea di videogioco come processo farà da base di partenza e da filo conduttore alla descrizione della nuova ludicità nel prossimo capitolo.

6.3 Oltre il cerchio magico?

In questa sezione abbiamo già incontrato diverse volte l'idea di cerchio magico, la questione della separazione del gioco rispetto al reale. Tale concetto, introdotto e mai veramente approfondito da Huizinga, è stato, lo abbiamo visto, profondamente messo in discussione. La permeabilità della membrana è stata affermata con forza da Fink e Goffman e, più di recente, Taylor ha insistito sulla poca utilità ermeneutica dell'idea di separare ludico e realtà. Anche all'interno dei *Game studies* infatti l'utilizzo del cerchio magico come chiave interpretativa ha sollevato diverse polemiche. È interessante riportare la recentissima evoluzione del dibattito relativo e in particolare la risposta di Eric Zimmermann, principale promotore del concetto insieme a Katie Salen nel testo *Rules of Play*. In quel lavoro i due autori insistevano sulla capacità del gioco di creare universi finzionali, vere e proprie nuove realtà, separate da quella originale da un *magic circle* e attivabili solo grazie alla *lusory attitude* descritta da Suits. In realtà, nel momento in cui i due autori descrivono il *frame* videoludico, da cui poi giungeranno alla definizione di cerchio magico, la posizione appare addolcita:

¹⁴⁶ *Ibidem*.

The frame is a concept connected to the question of the “reality” of a game, of the relationship between the artificial world of the game and the “real life” contexts that it intersects. The frame of a game is responsible not only for the unusual relationship between a game and the outside world, but also for many of the internal mechanisms and experiences of a game in play¹⁴⁷.

La relazione con il mondo esterno dunque non è cancellata ma semplicemente definita inusuale, sfumata. Gli attacchi alla posizione dei due designer sono stati tuttavia numerosi. Si pensi per esempio a Woodford, che riconosce nelle caratteristiche pervasive dei videogame contemporanei un segnale decisivo per rifiutare totalmente il concetto¹⁴⁸, o a Castronova che ne ammorbidisce le resistenze recuperando il concetto di membrana permeabile di Goffman e introducendo l'idea di *almost-magic circle*¹⁴⁹. Non solo, anche Marinka Copier insiste sull'importanza della contestualizzazione nell'analisi di un gioco ipotizzando la creazione da parte dei giocatori di un *game/play space* piuttosto che di un sistema di confini¹⁵⁰. Come lei, anche Mia Consalvo prosegue la riflessione sull'importanza del contesto estendendola alle pratiche di *cheating*¹⁵¹. Infine, Pargman e Jakobsson¹⁵² ipotizzano una lettura *no-boundary* riconducendo e avvicinando le pratiche ludiche a qualsiasi altra attività quotidiana, dal cucinare al guardare la TV.

A posizioni come queste si rivolge la risposta di cui parlavamo. All'inizio del 2012 Zimmermann pubblica sulla testata online Gamasutra¹⁵³ un articolo in cui vengono proposti due punti chiave per risolvere il dibattito: innanzitutto l'idea che non esista una

¹⁴⁷ SALEN & ZIMMERMAN, *Rules of Play*, cit., p. 94.

¹⁴⁸ Cfr. WOODFORD, D., “Abandoning the Magic Circle”, paper presented at the *Breaking the Magic Circle* seminar, Tampere 2008.

¹⁴⁹ Cfr. CASTRONOVA, E., *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, University of Chicago Press, 2005.

¹⁵⁰ Cfr. COPIER, M., “Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle”, paper presented at the *DiGRA Conference*, Vancouver 2005.

¹⁵¹ Cfr. CONSALVO, M., “There is no Magic Circle”, *Games and Culture*, 4(4), 2008.

¹⁵² Cfr. PARGMAN, D., & JAKOBSSON, P., “Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life”, *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 2008.

¹⁵³ ZIMMERMANN, E., “Jerked Around by the Magic Circle”, *Gamasutra*, 7 febbraio 2012, [http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_.php].

posizione veramente pro cerchio magico e che l'accanimento degli studiosi contro il concetto, come se fosse un'invadente colosso euristico, sia esagerato. Del resto se tutti vi rinunciano programmaticamente qual è l'utilità di continuare a confutarlo? Fondamentale inoltre il fatto che *Rules of Play* sia un testo di game design, non una ricerca sociologica o filosofica, un libro cioè indirizzato più al saper fare che al sapere. Evidentemente dunque la tara interpretativa del libro sarà sbilanciata verso la produzione, presentando il gioco esclusivamente come "un contesto da cui può emergere significato". Tuttavia non si tratta di un testo strutturalista o formalista ma semplicemente di un testo, per molti versi, tecnico. Del resto anche il primo designer ad aver tentato di dare una definizione completa di videogame, Chris Crawford nel 1984, lo descriveva come: "A closed formal system that subjectively represents a subset of reality"¹⁵⁴, presentando più o meno gli stessi difetti imputati alle definizioni di *Rules of Play* senza tuttavia scatenare particolare indignazione.

Salen e Zimmermann inoltre insistevano su tre differenti approcci attraverso cui lavorare sul gioco: formale, esperienziale e culturale. Evidentemente il dedicarsi a uno ha messo in secondo piano gli altri. Una premessa metodologica di questo tipo sembra paradossalmente distante da una posizione ortodossa centrata sull'analisi esclusiva della struttura regolamentata del gioco. Questa idea era per la verità già stata espressa da Jesper Juul che nel 2008 propose una lettura alternativa al cerchio magico, il *puzzle piece*, recuperando l'idea di contesto e difendendo al contempo Salen e Zimmerman dall'accanito criticismo contro cui si stavano scontrando. Rovesciando in un certo senso la questione, Juul affermava che: "*The magic circle is the boundary that players negotiate. To deny the magic circle is to deny that players negotiate this boundary. Game scholarship should be about analyzing the conventions of this boundary and how and when this boundary is created and negotiated*"¹⁵⁵. In questo modo dunque, semplicemente facendo slittare la natura del confine da qualità passiva a attiva, Juul prova a ricomporre la scissione.

¹⁵⁴ CRAWFORD, *The Art of Computer Game Design*, cit., p. 9.

¹⁵⁵ JUUL, J., "The Magic Circle and the Puzzle Piece" in S. GUNZEL, M. LIEBE & D. MERSCH (eds.), *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, Potsdam University Press, 2008, p. 62.

Tuttavia, i commenti pubblicati in coda all'articolo di Zimmermann sono numerosi e non hanno esaurito il dibattito, tutt'altro. Alcuni sembrano rimanere ancorati sulle proprie posizioni ignorando le precisazioni dell'autore, altri invece provano a trovare un compromesso. Secondo Malaby per esempio la teoria del cerchio magico, indipendentemente dalle responsabilità, ha danneggiato profondamente i *Game studies* impedendo un orientamento più deciso verso gli studi sociali. Da essi infatti, secondo l'antropologo americano, ogni teoria dei giochi deve partire e il cerchio magico non ha con loro nessuna connessione valida, rimanendo fondamentalmente un'idea senza basi teoriche. Non che la questione della separazione dal reale non esista, tuttavia essa dovrebbe essere analizzata dal punto di vista sociologico, allo scopo di comprendere come questi limiti porosi vengano effettivamente creati dai giocatori. Insistere sul concetto di cerchio magico significa rinunciare a questa possibilità. Malaby insiste poi sulla presenza, negli studi sul gioco, di una transdisciplinarietà problematica e molto frammentata, in cui studiosi provenienti da campi diversi si confrontano in territori sconosciuti dibattendo su questioni che spesso e volentieri sono solamente lessicali (su cui si è fondato per anni il contrasto fra ludologia e narratologia) e imputando a queste incomprensioni il "problema" del cerchio magico.

La risposta di Gordon Calleja, chiamato in causa direttamente da Zimmermann, si basa invece sul fatto che il cerchio magico di Huizinga non sia solamente una definizione della separazione della situazione ludica, esso è una vera e propria metafora dell'ontologia del gioco. Parlare di cerchio magico allora è parlare della natura stessa del gioco e la difesa di Zimmermann, basata sugli scopi tecnico-formativi di *Rules of Play*, non basta, in quanto se ci si riferisce a un concetto sociologico e filosofico come base di un ragionamento pragmatico, si deve per forza confrontarsi poi con le conseguenze di questa scelta.

Il dibattito si interrompe qui e la questione è ben lontana dall'essere risolta. Tuttavia, come ben evidenziato da Malaby, il cerchio magico è un concetto che all'infuori della descrizione del gioco come struttura regolata è fondamentalmente poco utile. Senza voler accusare Zimmermann di formalismo, è evidente che in un lavoro come questo, che si rivolge agli aspetti processuali del giocare e alle pratiche di discorsivizzazione

piuttosto che alle caratteristiche degli oggetti, l'idea di cerchio magico perda di significato, se non come contraltare negativo di qualcosa d'altro: la permeabilità, la creazione di senso o di cultura, per esempio.

Dalla riflessione dei *Game studies* contemporanei emergono dunque nuove pedine per la nostra partita definitoria. Innanzitutto viene ribadita la distinzione fra proprietà legate alla struttura di gioco, al rapporto col mondo e al rapporto col giocatore. In questo lavoro, lo abbiamo già detto, si proveranno a privilegiare i due rapporti, ricomposti in quelle che abbiamo definito proprietà "attive", legate cioè all'agire, pragmatico ed ermeneutico, del giocatore. Da questa premessa emergono dunque i seguenti nodi:

- processualità;
- negoziazione (rinuncia al cerchio magico come paradigma);
- forte invadenza sulla vita reale;
- equiparazione al lavoro, produttore di divertimento non canonico.

Prima di concludere questa ricognizione fra le discipline che hanno provato con fortune alterne a descrivere il gioco, passiamo in rassegna altri due contributi.

7. MEDIA STUDIES: PRATICHE LUDICHE

All'interno dei numerosi studi mediali dedicati al gioco, due sono gli autori che hanno integrato la lettura dei processi di comunicazione e delle pratiche ludiche, rendendo esplicita la natura implicitamente comunicativa del giocare e al contempo la vocazione profondamente ludica della comunicazione. Da una parte abbiamo Janet Murray, fondamentale promotrice della corrente narratologica dei *Game studies*, che si dedica alla situazione socio-culturale di gioco paragonandola con decisione a un sistema di comunicazione; dall'altra Peppino Ortoleva, che invece si impegna in una dettagliata descrizione del ludico nella contemporaneità, profondamente utile nell'elaborazione del nostro sistema analitico. Vediamoli nel dettaglio.

7.1 Janet Murray, ludico e cultura

Nel saggio *Toward a Cultural Theory of Gaming*¹⁵⁶ Murray utilizza la definizione di “situazione di attenzione condivisa” traendola da *The cultural origins of human cognition* di Michael Tomasello¹⁵⁷. La *joint attentional scene* è quella situazione in cui si realizza la precisa conquista cognitiva che porta alla comprensione dell’intenzionalità degli altri membri della propria specie, permettendo l’acquisizione della capacità di trasmettere cultura. Murray equipara le caratteristiche di questa situazione a quelle della condizione ludica:

- attenzione limitata e condivisa su oggetti esterni al sé o comportamenti altrui;
- reciproca consapevolezza dei partecipanti sulle rispettive intenzionalità all’interno del contesto condiviso;
- comunicazione simbolica fra partecipanti;
- organizzazione in turni della comunicazione;
- sincronizzazione dei comportamenti.

Non solo tali caratteristiche possono essere considerate adatte alla descrizione della situazione di gioco, ma anche i benefici generati dalla “situazione di attenzione condivisa” sono paragonabili a quelli ottenibili attraverso il giocare:

- comprensione del sé come agente e oggetto all’interno di una comunità di altri agenti/oggetti;
- capacità di cambiare prospettiva e punto di vista passando dal proprio a quello altrui, immaginando cosa pensa il prossimo e vedendo come vede un eventuale terzo soggetto;
- abilità di insegnare e imparare volontariamente, fondamento dello sviluppo culturale umano.

¹⁵⁶ MURRAY, J., “Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture”, *Popular Communication*, 4(3), 2006.

¹⁵⁷ TOMASELLO, M., *The cultural origins of human cognition*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1999.

Questi benefici ricordano molto da vicino quelli individuati finora in relazione alla natura simulativa del gioco. Murray tuttavia insiste sull'idea che giocare sia un'attività culturale paragonabile strutturalmente e contestualmente alla trasmissione della cultura stessa fra gli uomini. Gioco, comunicazione e narrazione vengono considerati versioni diverse dello stesso processo comunicativo:

The pleasure of the game lies as much in the communication as in the actions, and it lies particularly in the matching of language to action, and in the choreographing of both into a patterned social interaction. The pleasure of games reinforces the adaptive behavior of symbolic communication around patterned social behaviors¹⁵⁸.

Punto chiave allora è il piacere della comunicazione simbolica (e culturale) che si realizza nella situazione ludica descritta. Giochi simulativi e storie sono quindi fondamentali nel momento del risveglio della coscienza umana, con due conseguenze:

- la comprensione del prossimo come creatura intenzionale diventa premessa dell'esperienza di attenzione condivisa e in seguito della nascita del gioco mimetico.
- la comprensione di eventi apparentemente senza causa evidente conduce al pensiero astratto sulla causalità e in seguito alla nascita del pensiero narrativo.

Il risultato di questi atti di comprensione conduce direttamente a un effetto chiave in relazione a quanto detto finora: “The elaboration of symbolic communication, starting with gesture and vocalization and developing into spoken language, *which can be understood as the birth of media*”¹⁵⁹. Si tratta nientemeno che della nascita dei sistemi di comunicazione.

¹⁵⁸ MURRAY, *Toward a Cultural Theory of Gaming*, cit.

¹⁵⁹ *Ibidem*.

La posizione di Murray esplicita dunque una stretta vicinanza fra gioco e attività comunicativa, sottolineando l'importanza che la comprensione dell'atto ludico riveste nell'analizzare una comunicazione mediale e viceversa la fondamentale interpretazione del gioco come processo comunicativo.

7.2 Peppino Ortoleva, *l'homo ludicus*

Nel trattare il concetto di gioco nella contemporaneità Ortoleva sceglie un approccio processuale negando l'utilità di una definizione strutturale e introducendo l'idea che il gioco stia emergendo in contesti e situazioni che non sono ludici per definizione:

Interpretare l'ascesa della ludicità nel nostro tempo riducendo il gioco a una serie di principi di immediata utilizzazione si traduce nel negare proprio ciò che lo rende gioco, nel rifiutarsi di guardarlo in faccia come tale. [...] Nel corso degli ultimi decenni l'avvento di nuove tecnologie, la riorganizzazione del tempo di vita, e anche fattori culturali più sottili hanno introdotto nuove tipologie di gioco, ridefinendo i confini e i rapporti tra il gioco e la realtà, toccando aspetti della vita e del sistema sociale che, in precedenza, col gioco sembravano non avere rapporti¹⁶⁰.

Gli oggetti a cui si riferisce nello specifico Ortoleva appartengono a due categorie. Da un lato i *casual game*, che si affermano grazie al grande successo di DS e Wii di Nintendo, due console per videogame messe sul mercato fra 2005 e 2006. I due prodotti, oltre a presentare sostanziali innovazioni tecnologiche (DS è una console portatile dotata di *touch screen*, Wii è una *home console* dotata di controller che tracciano il movimento del giocatore permettendogli di interagire semplicemente muovendosi) sono stati i principali strumenti della nuova strategia di posizionamento di Nintendo. Lo scopo era quello di creare un nuovo mercato composto da ultratrentenni ormai poco interessati ai videogame. Le due console dunque sono state presentate come strumenti per un intrattenimento prettamente familiare e l'atto del videogiocare è stato definitivamente svincolato dalla classica idea di perdita di tempo solitaria, privilegiando

¹⁶⁰ ORTOLEVA, P., "Homo Ludicus", *GAME – The Italian journal of game studies*, 1(1), 2012
[<http://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society>].

invece un'idea di svago rinfrescante, dai tempi elastici e da svolgere soprattutto in compagnia. Tale strategia è stata confermata anche dalla possibilità di creare avatar personalizzati dall'aspetto caricaturato da usare nei diversi giochi a disposizione¹⁶¹. Seguendo il successo di questi prodotti numerosi sviluppatori hanno deciso di puntare al nuovo mercato *casual* introdotto da Nintendo. La quasi totalità del panorama *mobile game*, sorto già alla fine degli anni Novanta (con l'insuccesso di Nokia N-Gage) ma definitivamente affermatosi solo nell'ultimo lustro, è composta da applicazioni *casual*. In questo caso si tratta di una soluzione quasi obbligata dato il ridotto spazio a disposizione e la limitata potenza dei *device* utilizzati. Tuttavia è evidente la correlazione fra il grande successo dei *mobile game* (un settore che sta soppiantando quello delle console portatili classiche) e la rivoluzione *casual* nata con Nintendo.

L'altra categoria a cui si riferisce Ortoleva sono i *social game*, applicazioni gratuite integrate nei social network (Facebook soprattutto) che a classiche dinamiche di gioco uniscono quelle "sociali" del servizio che la ospita. Una definizione più azzeccata di questi prodotti è in realtà *appointment game* dato che ogni azione svolta nel gioco ha bisogno di tempi di ricarica molto lunghi (dai quindici minuti alle ventiquattro ore). Il giocatore è incentivato così a ricollegarsi a intervalli regolari (veri e propri "appuntamenti") per portare a termine le azioni che in quel preciso momento gli sono concesse. Le sessioni di gioco sono così molto brevi (dieci-quindici minuti) e frequenti nell'arco della giornata. Altra cosa fondamentale è il fatto che gli effettivi atti ludici si sviluppano con il semplice cliccare diverse icone in successione. Non è necessaria alcun tipo di abilità pratica, cognitiva o intuitiva, il gioco prosegue volenti o nolenti e i migliori giocatori sono evidentemente quelli che si collegano più spesso, seguendo con precisione la successione dei tempi di ricarica. Non solo, la natura *free-to-play* di queste applicazioni non è assoluta. La valuta virtuale (nel senso di non tangibile ma tuttavia profondamente attuale) con cui acquistare i beni nel mondo di gioco è ottenibile sia attraverso la realizzazione di obiettivi sia acquistabile con denaro reale. Spendendo

¹⁶¹ I Mii di Nintendo sono il primo esperimento di questo tipo. Anche la loro creazione da parte degli utenti è stata da subito presentata come un momento ludico profondamente socializzante. Interessante inoltre la possibilità di vedere i Mii di utenti non presenti dal vivo utilizzati dall'intelligenza artificiale in sessioni di gioco (come compagni o avversari nei titoli sportivi, per esempio).

dunque un giocatore può ottenere diverse agevolazioni, dal superamento istantaneo dei tempi di attesa a bonus di ogni tipo per migliorare l'esperienza di gioco, fino a semplici oggetti virtuali (o attuali dunque?) che decorano l'ambiente di gioco. Proprio quest'ultimo tipo di offerta ci porta all'ultima caratteristica dei *social game*: il grande numero di oggetti acquistabili rende l'esperienza molto più vicina a quella di un collezionista che a quella di un giocatore. Anche la completa assenza di abilità pragmatiche necessarie e di qualsivoglia discriminante che distingua giocatori esperti e principianti, se non il tempo speso a cliccare o i soldi investiti, sono qualità di una pratica collezionistica piuttosto che ludica. Concludendo questa rapida descrizione dei *social game* è necessario precisare anche la questione del gioco cooperativo: più amici virtuali un utente possiede più ha l'occasione di migliorare la propria esperienza con bonus e azioni supplementari. Tuttavia si tratta più di un "utilizzo" dei propri amici che di vero e proprio gioco collaborativo. Le partite sono infatti diacroniche, con ogni utente che sfrutta le abilità sviluppate (o acquistate) dagli amici nelle proprie partite senza mai coinvolgerli direttamente. In questo modo la componente *social* si rivela evidentemente fittizia. Una frequente degenerazione di questo sistema si realizza nel momento in cui utenti ignoti stringono amicizia sul social network esclusivamente per avere a disposizione le altrui abilità allo scopo di progredire (i giochi spesso richiedono un minimo di amici anche solo per accedere a stadi successivi), una sorta di collaborazione muta e impersonale tutt'altro che socializzante¹⁶². Paradossalmente è altrove dunque che il *social network* esprime meglio la sua ludicità: "Le distinzioni nette tra universo ludico e universo 'ordinario' stanno lasciando il posto a una vasta area intermedia o semi-ludica, dove un modello giocoso fa da base anche a relazioni sociali che non hanno finalità ludiche"¹⁶³. Tale modello giocoso dunque appartiene alla struttura stessa delle relazioni implicate dal *social network* (ancora Ortoleva, ma anche De Biase¹⁶⁴) piuttosto che alle applicazioni definite ludiche al suo interno. È la stessa posizione promossa dal product manager del comparto giochi di Facebook, Gareth Davis:

¹⁶² SALVADOR, M., "Collecting Virtual Items", paper presented at the 2011 MAGIS Spring School, Gorizia.

¹⁶³ ORTOLEVA, "Homo Ludicus", cit.

¹⁶⁴ DE BIASE, L., *Cambiare pagina. Per sopravvivere ai media della solitudine*, BUR, Milano 2011.

The big thing that Facebook introduced to the world is that everybody likes to play games but most people don't consider themselves a gamer. The beauty of many Facebook games, you ask them if they're playing a game, and they say no I'm just hanging out and talking and having fun. A lot of games on Facebook have made that experience prominent¹⁶⁵.

La considerazione di sé stessi come giocatori all'interno di queste esperienze ibride è dunque ancora una questione problematica. Ci torneremo nel capitolo 4.

Ortoleva descrive nel suo lavoro il casual game per dispositivi *mobile Angry Birds* e il social game *Farmville*, prodotti esemplari in grado di evidenziare con chiarezza la progressiva sovrapposizione di attività ludica e realtà, o meglio la progressiva evoluzione dell'attività ludica *in* realtà attraverso tali media. Le condizioni per la realizzazione di questo processo sono due:

- da un lato la possibilità di usare tecnologie all'avanguardia e in particolare: 1) portatili; 2) sempre connesse e dall'interfaccia semplificata. Inoltre: “La nuova ludicità ci fornisce sia le pratiche sia le metafore di base per confrontarci con macchine con cui il rapporto è reciproco (si inter-agisce), e ci fornisce anche molti dei modelli di cui ci serviamo per manovrare apparati sempre più complessi”¹⁶⁶. In rapporto reciproco dunque, ludico e tecnologico si compenetrano: la diffusione di quest'ultimo contribuisce a quella del primo mentre viceversa l'abitudine al ludico aiuta la comprensione e l'utilizzo del tecnologico che su di esso si fonda;
- dall'altro la presenza nella vita individuale di molteplici brevissime finestre di “tempo libero” da riempire. Tali finestre finiscono per costituire un parallelo ludico non tanto al “reale”, di cui il gioco è come detto parte integrante, quanto al “lavorativo”, al “preccettato”, a ciò che è necessario fare per guadagnarsi da

¹⁶⁵ OLANOFF, D., “Facebook And Games: Can The Social Network Turn All Of Us Into “Gamers,” Or Are We Already?”, *Techcrunch.com*, 16 novembre 2012 [http://techcrunch.com/2012/11/16/facebook-and-games-can-the-social-network-turn-all-of-us-into-gamers-or-are-we-already/].

¹⁶⁶ ORTOLEVA, “Homo Ludicus”, cit.

vivere. La giornata individuale finisce così per comporsi di quello che chiameremo per semplificare “lavoro” intervallato da momenti di “gioco” che occupano finestre più o meno rilevanti a seconda delle situazioni.

In riferimento a queste due condizioni necessarie alla compenetrazione di gioco *casual* e *social* con la realtà, Ortoleva prosegue:

La caduta della rigida divisione dello spazio-tempo tra lavoro e gioco è insieme una premessa essenziale di una nuova ludicità e una conseguenza del suo imporsi, e altrettanto lo è la caduta della divisione altrettanto rigida tra giochi accettabili per gli adulti e altri solo infantili. Una conseguenza del primo fenomeno è il formarsi di una vasta area di semi-ludicità, una conseguenza del secondo è che il gioco come risorsa adattiva e il gioco come paradosso perennemente irrisolto tendono a sovrapporsi. Entrambi i fenomeni contribuiscono a dar vita alla nuova figura dell’*homo ludicus*¹⁶⁷.

Ortoleva propone infine di sostituire al termine gioco quello di “giocosità”, al *ludens* di Huizinga il *ludicus*. Un’idea che ricalca quelle di Malaby e Taylor che promuovevano analisi basate sulla complessità intrinseca del giocare e non sull’individuazione di una serie di qualità oggettive e procedurali, ribadendo l’idea di gioco come processo, modalità dell’agire che può attivarsi ovunque e con qualunque strumento. A questo proposito si può tornare per un attimo a Bateson:

Attraverso il gioco un individuo diventa consapevole dell’esistenza di vari tipi e categorie di comportamento [...] E il gioco stesso è una categoria di comportamento classificata in qualche maniera da un contesto. [...] Mi interessa mostrarvi come il gioco predisponga una cornice per il comportamento¹⁶⁸.

¹⁶⁷ *Ibidem*.

¹⁶⁸ BATESON, *Questo è un gioco*, cit., pp. 35- 36.

Il gioco dunque può essere considerato una meta-comunicazione, con cui si trasmette il semplice messaggio. “Questo è un gioco”, e, di conseguenza, una “cornice comportamentale”, che potremmo chiamare “giocosità”. Questa idea, insieme a quelle di inoppugnabile attualità pragmatica e di commistione con il lavoro della pratica ludica sono alla base del “semi-ludico” contemporaneo che descriveremo nel dettaglio nel prossimo capitolo.

Siamo dunque giunti alla conclusione della nostra rassegna. Una progressiva selezione ci ha condotto a considerare le posizioni di Murray e Ortoleva come decisive nell’elaborazione di un modello analitico per il ludico contemporaneo. Tuttavia, l’incapacità di raggiungere una definizione comune e condivisa ha caratterizzato il confronto fra tutti i contributi presentati. Abbiamo cercato di problematizzare diversi campi e categorie in cui le diverse definizioni di gioco sono state costruite, a volte parzialmente in contraddizione fra loro, individuando delle qualità ricorrenti, mettendole in rapporto fra loro e arrivando infine a rifiutarne del tutto alcune. Si possono dunque individuare alcuni nodi problematici emersi:

1) Innanzitutto la distinzione fra **qualità passive** appartenenti agli oggetti ludici (struttura di gioco) e **qualità attive** relative invece all’atto ludico e alle generazioni della situazione ludica (rapporto col giocatore e col mondo) si è rivelata molto utile e ci ha permesso di iniziare a porre una prima discriminante metodologica trasversale. Non tutti gli autori tuttavia trattano direttamente la questione, solo gli studiosi appartenenti ai *Game studies* prendono posizione con decisione verso l’uno o l’altro metodo, senza tuttavia giungere a conclusioni decisive.

2) L’importanza della descrizione strutturale delle **regole** può essere dunque in parte messa in secondo piano nella fase di analisi di un gioco. Ritornando a Zimmermann e al dibattito sul cerchio magico si è compreso come insistere sulle regole sia un’iniziativa prettamente legata a consigli di produzione e a scelte operative. Inoltre, dai contributi filosofici di Rovatti e Suits abbiamo ricavato l’idea che le regole si configurino come profondamente negoziabili nel momento del farsi del gioco, implicando che libertà e incertezza prevalgano sulla struttura.

3) Scegliendo di analizzare solo le qualità attive, riferite al rapporto del gioco col mondo e col giocatore, e confermando il rifiuto delle regole come caratteristica fondamentale Malaby propone per il videogame un modello di **ludicità processuale** profondamente generalizzabile. Prevale allora l'analisi dell'agire umano piuttosto che dei contenuti del gioco.

4) Questa lettura processuale rispecchia la convinzione filosofica che il gioco non sia solo un'attività ma anche un modo e un luogo dell'agire, integrato al reale e in rapporto ontico con esso. Il gioco inoltre è parte integrante della cultura umana, concreta **metafora del funzionamento del mondo** e chiave di lettura privilegiata su di esso.

5) Quanto detto finora conduce alla questione del cerchio magico. Il gioco come processo e come metafora integrata al reale implica concrete **conseguenze sulla vita reale** stessa. Tale lettura resta valida nel momento in cui consideriamo come conseguenza sulla vita anche la capacità di formare comportamenti e strategie dell'individuo attraverso la prova in sicurezza di punti di vista e ruoli sociali sconosciuti. Se invece si considera come conseguenza esclusivamente la deriva che il gioco inteso come scacciapensieri, o pausa rivitalizzante dal reale in quanto privo di obiettivi concreti, può innescare, e se tale deriva non viene più considerata gioco, allora è evidente che tali conseguenze non appartengono alla definizione di ludico.

6) Un'altra questione fondamentale è quella della **capacità simulativa e simbolica** del giocare, forse l'unica ricorrente fra i modelli proposti. La simulazione ludica può essere allora esplicita e diretta, come in un gioco di ruolo che descrive e mette in forma un mondo parallelo in cui agire, oppure implicita, considerando per esempio l'enigmistica come simulazione/semplificazione dell'idea di pensiero logico. In ogni caso nel gioco è presente una simulazione di qualcosa d'altro, un'esperienza con precise qualità che può configurarsi, lo abbiamo visto poco fa, come palestra di vita o come fuga dalla realtà.

7) Sempre in relazione all'idea di simulazione e alla valutazione delle conseguenze sul reale, la **distinzione fra gioco e lavoro** viene profondamente messa in discussione, non solo per l'impegno profuso dai partecipanti ma anche per le mutate caratteristiche di tale attività e dei relativi giocatori. Il godimento derivato dal gioco può spostarsi dall'acritico

piacere della ripetizione freudiano fino al piacere nel partecipare al funzionamento di attività sociali e cognitive, situazione quest'ultima non per forza legata a situazioni ludiche. Viceversa nel gioco, lo diceva bene Taylor, esistono momenti in cui l'impegno assume le caratteristiche di un vero e proprio lavoro, privato del divertimento come qualità necessaria.

8. LE RAGIONI ALLA BASE DI UN NUOVO MODELLO DI “LUDICO”

Rimane dunque da spiegare perché riteniamo necessario insistere nello studio di un fenomeno che pare non voglia lasciarsi cogliere nella sua interezza. In una situazione così complessa è abbastanza scontato chiedersi in base a cosa privilegiare un approccio processuale piuttosto che uno strutturale. Il motivo principale che ci spinge a scegliere in questo senso nell'indagine di un concetto così problematico, è la natura evidente di certi oggetti mediali contemporanei che, pur possedendo qualità dichiaratamente ludiche, non sono giochi. Di fronte dunque a una situazione nebulosa in relazione alle qualità oggettive di tali oggetti è necessario individuare degli strumenti legati non solo al design ma anche alle pratiche d'uso. Non si tratta tuttavia di un approccio completamente inesplorato, Nick Couldry per esempio considera i media come un insieme di pratiche piuttosto che come oggetti delimitati privilegiando lo studio sociologico dei percorsi conoscitivi e degli atti in relazione ai media stessi¹⁶⁹. Il concetto di consumo mediale inoltre non monopolizza l'idea di pratica ma può essere considerato come parte di un processo più ampio (vedere la partita in TV come parte della pratica di tifare, per esempio) che finisce per coinvolgere anche la creazione dell'identità, legata sempre più spesso a pratiche appunto di gioco piuttosto che a quelle classiche di narrativizzazione del sé¹⁷⁰. Nel nostro caso, tutto ciò è in grado di rendere conto sia della ludicizzazione dell'universo mediale sia di quella più generale relativa alla “realtà”. Roig et al. del resto, sulla scia di Couldry, considerano anche il videogame come innanzitutto un insieme di pratiche assumendo che:

¹⁶⁹ COULDRY, N., “Theorising media as practice”, *Social Semiotics*, 14(2), 2004.

¹⁷⁰ RAESSENS, J., “Playful Identities, or the Ludification of Culture”, *Games and Culture* 1(1), 2006.

Videogames introduce a “playful” subject position in our relation with media, for example, transforming the established ‘spectatorship’ relation with audiovisual products to a more interactive engagement with media, which reflects the playfulness present in new media practices¹⁷¹.

Questo ragionamento ci porta dunque a parlare dei media come pratiche e processi, un’interpretazione che li avvicina inevitabilmente allo status di semi-giochi, di cui analizzare percentuali di ludicità che non per forza si configurano come innovative rispetto al panorama mediale “classico”. Ci torneremo nel capitolo 3.

Per rendere conto invece di concetti come la *gamification*, di oggetti quali le applicazioni per mobile, dei giochi pervasivi legati al cosiddetto “internet delle cose”, è dunque necessario insistere su questa strada ed è necessario farlo partendo da una posizione chiara a proposito delle teorie descritte finora. Questo lavoro proseguirà a partire dall’assunto che l’analisi formalista dell’oggetto gioco non sia la migliore possibile. In questa sede si cercherà infatti di presentare il ludico come un concetto plurale, subordinato in modo assoluto alla volontà individuale e quindi processuale. Tutto ciò è doveroso dal momento che si è scelto di indagare un fenomeno, quello della ludicizzazione mediale (e reale) contemporanea, calato in un contesto generale che con l’agire individuale ha sempre di più a che fare. Privilegiare un paradigma esperienziale piuttosto che uno testuale diventa allora d’obbligo, alla ricerca non di un’univoca definizione strutturale di gioco bensì di una definizione emergente e legata indissolubilmente alla natura discorsiva dell’attività ludica. Nel farlo tuttavia, per evitare di rinunciare completamente alla descrizione degli oggetti in una posizione anti-deterministica profondamente rischiosa, terremo in grande considerazione le *affordance* di prodotti generati per essere giocati pur non possedendo lo status di gioco.

Proveremo dunque a generalizzare tale modello nel capitolo seguente, partendo dalla concezione di “giocosità” e “semi-ludicità” proposte da Ortoleva. Dopo aver descritto il nostro contesto di studio, ciò che si potrebbe definire dunque una deriva “semi-ludica”

¹⁷¹ ROIG, A., SAN CORNELIO, G., ARDEVOL, E., ALSINA, P. & PAGÈS, R., “Videogame as Media Practice. An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 15(1), 2009.

dell'universo mediale, evidenziando le metodologie a nostro avviso più adatte alla sua analisi, proveremo a soffermarci sull'idea generale di “gioco come processo” (non oggettivo né soggettivo ma fusione di design e azione, oggetto partecipativo per eccellenza). In seguito le definizioni analizzate verranno applicate indagando i concetti di “gioco come attività partecipativa”, “gioco come simulazione” (di processi sociali e cognitivi reali, soprattutto a essi strettamente legato), e “gioco come lavoro” (insieme al “lavoro come gioco”) mettendoli in relazione con diversi campi mediali esemplari. L'obiettivo sarà quello di comprendere e confrontare la presenza del ludico nei media che definiremo per brevità “classici”, cinema e letteratura, con le caratteristiche di questa “nuova ludicità” e delle sue differenti messe in forma. Anche la riflessione sulla “ludicizzazione del reale” emergerà abbastanza chiaramente da questo confronto, vedremo come.

Proseguire dunque nella ricerca sul gioco è un atto doveroso, non solo perché il ludico è luogo fecondo per la riflessione filosofica e sociologica ma soprattutto perché nella contemporaneità la sua invadenza, reale o supposta, sta diventando argomento di grande discussione. La partita definitoria è persa in partenza, lo si sarà capito. Da questo primo capitolo crediamo di aver ricavato almeno l'idea che racchiudere il gioco all'interno di confini definitivi fissi sia impossibile. Si può allora provare a privilegiare una strada sulle altre in base agli oggetti che avremo di fronte nell'analisi, rappresentanti di questa nuova ludicità sulla cui definizione abbiamo già rimandato già troppo a lungo.

GIOCO: VERSO UN MODELLO DISCORSIVO

Per introdurre le caratteristiche significative del “ludico” o della “ludicità” contemporanei e della loro declinazione in “semi-ludicità” recupereremo quei contributi che si sono mossi concordi nella direzione di un’analisi processuale del gioco. Privilegeremo di conseguenza quelle caratteristiche che abbiamo definito come “attive” e relative all’agire ludico. Tali teorie si fondano sull’idea, già incontrata in diversi autori affrontati finora, che il gioco intervenga nella vita reale con costanza e ne possa addirittura dettare ritmi e scadenze. Vedremo come questa concezione sia ancora più forte e centrale oggi, in un momento storico che deve confrontarsi con un paradigma di “ludicizzazione” invadente, che parte dai media e arriva alla vita o, meglio, che nasce e si sviluppa all’interno dell’evidente sinergia fra media e vita. In questa fase però va fatta un’ulteriore precisazione. Sarebbe opportuno non distinguere più fra ludicità mediale e ludicità reale o, più in generale, fra i concetti di “virtuale” e “reale”. Seguendo Bergson¹⁷², come suggeriscono Rovatti e Dal Lago nel già citato *Per gioco*, si può considerare il “reale”, ovvero “la vita pragmatica, il lavoro, le bollette”, non come la “Realtà” ma come una manifestazione del “Possibile” in cui ci veniamo a trovare in un preciso momento. Per cui la vita reale non sarebbe altro che una contingenza, una possibilità fra tante, e i media intervengono in questo “Possibile” come parte consistente della realtà e dell’esistenza, luogo in cui l’informazione, seppur non tangibile, diventa un ambiente¹⁷³ in cui muoversi, una rete di connessioni in cui è necessario elaborare valide strategie di attraversamento allo scopo semplicemente di “conoscere”¹⁷⁴. Il gioco è reale, i media sono reali o, meglio ancora, “attuali”, seguendo la contrapposizione fra

¹⁷² BERGSON, H., *Le rire. Essai sur la signification du comique*, Éditions Alcan, Paris 1900 (tr. it., *Il riso. Saggio sul significato del comico*, Rizzoli, Milano 1961).

¹⁷³ MEYROWITZ, J., *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior Oltre il senso del luogo*, Oxford University Press 1985 (tr. it. *Oltre il senso del luogo*, Baskerville, Bologna 1993).

¹⁷⁴ SIEMENS, G., *Knowing Knowledge*, Lulu, Raleigh, NC 2006.

attuale/virtuale proposta da Pierre Levy¹⁷⁵, con il secondo inteso come “in potenza”. I media forse non saranno sempre tangibili ma da tempo questo non è più un carattere necessario all’esistenza.

Non è un caso che un’idea di questo tipo possa anche essere anche considerata la base di partenza per descrivere il processo di ludicizzazione: in un contesto in cui i media, che vedremo storicamente pervasi dal gioco, si prendono sempre più spazio è possibile che molti dei caratteri ludici latenti al loro interno, si risvegliano con prepotenza. Questo ridestarsi non farebbe altro dunque che rispecchiare il ludico nella complessità delle nostre giornate, in cui tali media sono profondamente integrati. Cercando di non lasciarsi prendere dalla foga interpretativa, sia per ora sufficiente dire che, considerato quanto detto finora, parlare di “ludicizzazione del reale” sembra poco produttivo. Il ludico è in prima istanza già presente, in modo più o meno esplicito a seconda dei casi, nell’universo mediale nella forma di pratiche giocose o *playful*. È la lettura per esempio che fa Silverstone quando afferma che tutti gli utenti mediali sono giocatori e propone al contempo l’utilizzo del concetto di gioco come chiave di lettura trasversale per i *media studies*: “There are many ways in which we can see media as being sites for play, both in their texts and in the responses that those texts engender”¹⁷⁶. Questo tipo di interpretazione viene ripresa anche da studiosi successivi come per esempio Marshall che riconosce una progressiva mercificazione del giocattolo generata dalla connessione con altri prodotti culturali allo scopo di allargare le possibilità di gioco legate all’oggetto. Le pratiche ludiche allora vengono inquadrare dalle industrie culturali all’interno di schemi allargati e precostituiti, detti *New intertextual commodity*, per regolamentare il sempre maggiore potere a disposizione dei fruitori¹⁷⁷. Il gioco dunque viene considerato strumento adatto allo studio dei media in quanto parte integrante delle loro pratiche d’uso e della cultura umana in generale. Da queste premesse dunque, la presenza del gioco nella realtà pare prima di tutto subordinata alla posizione che i media assumono

¹⁷⁵ LEVY, P., *Qu'est-ce que le virtuel?* La Découverte, Parigi 1995 (tr. it. *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano 1997).

¹⁷⁶ SILVERSTONE, R., *Why Study the Media?* SAGE Publications, London 1999, pp. 59-60.

¹⁷⁷ MARSHALL, P. D., “The New Intertextual Commodity” in D. HARRIES (ed.), *The New Media Book*, British Film Institute, London 2002.

rispetto al loro potenziale ludico: il reale presenta caratteri ludici evidenti nel momento in cui i sistemi di comunicazione contemporanei, strutturalmente legati a dinamiche di quel tipo, rendono esplicita la loro ludicità esigendo al contempo e a ragione uno status di attualità pragmatica senza riserve.

Conseguenza di una posizione di questo tipo è la necessità di abbozzare la definizione di un “ludico” che sia esplicito, contemporaneo ai media, raffinato al loro interno e infine irradiato senza difficoltà al mondo reale. Le premesse a una definizione di questo tipo le abbiamo già incontrate nella “nuova ludicità” di Ortoleva e si possono riassumere in due punti chiave:

- da una parte la definizione di “semi-ludico”, che sorge dalla fusione di lavoro e tempo libero, abbattendo definitivamente il cerchio magico e qualunque altra idea di confine fra attività ludica e realtà. Si tratta dunque di un’area intermedia, generata da un modello giocoso per le relazioni, che integra profondamente due attività percepite come antitetiche: lavorare e giocare;
- dall’altra la rinuncia all’idea di gioco come attività infantile, esso del resto può diventare lavoro e viceversa il lavoro può diventare gioco. A venire parzialmente abbandonata è anche l’idea di gioco come sfida, come prova da superare, soppiantata dalla concezione di gioco come completamento di task in successione.

La propagazione della “semi-ludicità” passa infine dall’utilizzo “giocosso” degli oggetti mediali e dal loro design. Abbiamo quindi di fronte prodotti particolari, presentati e, nelle intenzioni dei loro creatori, utilizzati come giochi anche se non sono immediatamente riconoscibili come tali.

1. AFFORDANCE/HABIT/GAMIFICATION

Sarà dunque necessario riconsiderare con attenzione la natura di tali oggetti, le loro qualità ontologiche, che finora abbiamo in un certo senso tentato di tenere fuori gioco. Per farlo potrebbe essere tuttavia sufficiente affrontare la questione delle *affordance*¹⁷⁸, le informazioni che un oggetto trasmette al fine di suggerire il suo utilizzo più corretto o appropriato. Lo stesso Ortoleva distingue la *playfulness* (le qualità esperienziali e comportamentali, le proprietà attive, relative al gioco come Paidia) e la *gamefulness* (le qualità strutturali del gioco, le proprietà passive, relative al gioco come Ludus). Evidentemente, pur avendo scelto di privilegiare in assoluto la prima, non si può completamente rinunciare all'osservazione degli oggetti reali, costruiti attraverso un processo di design esperienziale con l'obiettivo di generare utilizzi giocosi. In questo modo si potrà procedere all'osservazione di alcune delle loro qualità sempre rimanendo orientati alle pratiche d'uso.

Nei prossimi capitoli presenteremo alcune di queste caratteristiche, prestando attenzione anche all'idea echiana di enciclopedia e a quella peirciana di *habit* ovvero le: "Dispositions to act/interpret/perceive in a similar manner in similar situations"¹⁷⁹. Con *habit*, è necessario precisare, si intendono regolarità, richiami, non comportamenti equivalenti, inoltre e soprattutto, si tratta di atti fortemente connessi al contesto socio-culturale del soggetto agente. L'assunto di base è che, storicamente e in un contesto necessariamente limitato all'occidente, alcune attività e alcuni oggetti possono essere predisposti a utilizzi ludici¹⁸⁰. Tale predisposizione sembra oggi esportabile e applicabile volontariamente fra i media anche se l'aspetto diacronico della questione complica non poco il successo di tali operazioni. Si cercherà allora attraverso i concetti di *affordance* (in relazione al design degli oggetti) e *habit* (in relazione all'agire conseguente e culturalmente contestualizzato dei fruitori) di rendere conto fra gli altri di uno dei fenomeni che più si collega a quanto detto, la *gamification*, concetto multiplo e molto in

¹⁷⁸ GIBSON, J., *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston, MA 1979 (tr. it. *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Il Mulino, Bologna 1999).

¹⁷⁹ PEIRCE, C. S., *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Belknap Press, Cambridge MA 1931- (tr. it. *Opere*, Bompiani, Milano 2003).

¹⁸⁰ L'equivalente se vogliamo della *media literacy* o forse una sua declinazione particolare, una *ludic literacy*?

voga che ancora fatica a trovare una sua collocazione teorica precisa. Una buona e ragionata definizione la danno Deterding et al.: “The use of game design elements in non-game contexts”¹⁸¹. Interessante il fatto che dunque si torni a parlare di elementi riconoscibili, circoscrivibili, replicabili e applicabili a oggetti diversi. Si parla cioè di *game* (lo dice il termine stesso, del resto) e non più di *play*. Più importante però sembrerebbe individuare gli effetti che tali elementi di game design hanno sui “giocatori”, come cioè essi riescano a modificare le routine degli utenti mediali. Fitz-Walter ipotizza la realizzazione di una soddisfazione intrinseca (legata cioè al semplice svolgersi dell’attività stessa) come fondamentale per l’efficacia di un medium “gamificato”¹⁸². Tale soddisfazione si realizzerebbe attraverso l’esperienza di tre stati personali:

- autonomia: la necessità di rendere le scelte individuali completamente slegate da qualunque influenza o obiettivo esterni. Nello specifico si tratta di concedere all’utente la libertà di scegliere il percorso che preferisce;
- competenza: la capacità di realizzare un ambiente ludico che non sia né frustrante né troppo facile, seguendo la teoria del *flow* di Csíkszentmihályi¹⁸³;
- connessione: l’essere in relazione, anche virtuale, con altre persone.

Facendo un passo indietro, il termine *gamification* ha iniziato a essere usato attorno alla metà dello scorso decennio ed è stato portato definitivamente alla ribalta al *Dice Summit* del febbraio 2010 nell’intervento intitolato *When Games Invade Real Life* del designer Jesse Schell¹⁸⁴. In quella sede si tentava di comprendere il motivo del successo

¹⁸¹ DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R. & NACKE, L., “From game design elements to gamefulness: defining gamification” in A. LUGMAYR, H. FRANSSILA, C. SAFRAN & I. HAMMOUDA (eds.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, Tampere 2011.

¹⁸² FITZ-WALTER, Z., “Gamification: Thoughts on definition and design”, *Gamasutra*, 26 aprile 2012 [http://www.gamasutra.com/blogs/ZacharyFitzWalter/20120426/169287/Gamification_Thoughts_on_definition_and_design.php].

¹⁸³ Cfr. CSÍKSZENTMIHÁLYI, M., *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, Jossey-Bass, San Francisco, CA 1975.

¹⁸⁴ Cfr. SCHELL, J., “When games invade real life”, presentation at the *DICE Summit 2010*, Las Vegas [http://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invade_real_life.html] e “Visions of the

di applicazioni casual e social insistendo su come fossero state in grado di sorprendere senza riserve tutti gli addetti ai lavori. Schell concludeva il suo intervento ipotizzando un futuro in cui ogni azione individuale viene tracciata e valutata con un punteggio, legando tutto il processo a operazioni di marketing e previdenza sociale. Guardando allora le pubblicità, ma anche lavandosi i denti tutti i giorni nella maniera corretta, si potranno vincere bonus di acquisto per i prodotti relativi mentre avere un figlio studioso comporterà l'assegnazione di bonus economici per la sua carriera universitaria. In questo ipotetico contesto, abbastanza disturbante per la verità, Schell individua una possibile svolta foucaultiana: il semplice fatto di essere monitorati costantemente da un sistema che registra ogni nostra azione potrebbe (o dovrebbe) spingerci a essere persone migliori, dato che i nostri discendenti conosceranno tutto di noi, a parte forse i pensieri. Già nella sua prima parziale formulazione dunque, l'idea di *gamification* presenta due anime contrastanti:

- da un lato si tratta di una strategia di marketing che propone di usare elementi di game design (badge, classifiche, livelli, tempo limitato, risorse limitate, turni, obiettivi, stili di gioco, sfide) in contesti non ludici per motivare e accrescere la fidelizzazione e la partecipazione degli utenti;
- da un altro punto di vista invece può assumere il significato di principio nobilitante che, calando una patina ludica sul reale, permette al “giocatore” di migliorare la propria vita e il suo impatto sul mondo attraverso il gioco stesso.

Innanzitutto dunque un concetto di marketing. Sull'homepage di *Bunchball.com*, prima azienda americana a fornire un servizio di questo genere (dal 2007) sono descritti i tre principi della *gamification* nella sua versione *business*: “Engagement: Turn Users Into Fans [...] Loyalty & Commerce: Increase Sales [...] Employee Motivation: Increase Productivity”¹⁸⁵. Quindi non solo un sistema volto a sedurre, manipolare (termine qui

Gamepocalypse”, presentation at the *Gamification 101: The Why, What and How* conference, San Francisco 2011 [http://fora.tv/2010/07/27/Jesse_Schell_Visions_of_the_Gamepocalypse].

¹⁸⁵ BUNCHBALL, *Engagement*, 2007 [http://www.bunchball.com/solutions/engagement].

utilizzato senza voler dare un giudizio di valore etico) e fidelizzare i clienti, ma anche un sistema interno per migliorare il rapporto dei propri dipendenti con il lavoro. Le società di servizi che offrono di *gamificare* ambienti web in cinque anni si sono moltiplicate a dismisura a livello mondiale tanto da ipotizzare che oltre il 50% delle aziende che si occupano di processi innovativi li renderanno ludici entro il 2015¹⁸⁶. Il sistema utilizzato prevalentemente è quello dei *badge*, stemmini virtuali con cui riconoscere l'agire dell'utente. Antin e Churchill identificano le ragioni dell'efficacia di tale espediente: il fatto che pongano un obiettivo; che forniscano le istruzioni per usare il servizio (*affordance*); che siano un resoconto delle preferenze dell'utente; che affermino lo status sociale di chi li possiede identificandolo all'interno di un gruppo¹⁸⁷.

Oltre a questo però la *gamification* ha anche un significato etico. Il designer Ian Bogost a questo proposito preferirebbe utilizzare per la versione marketing del concetto il termine *exploitationware*, sottolineando la natura eticamente scorretta di queste operazioni¹⁸⁸, ci torneremo meglio più avanti. *Games for good* è invece il *claim* che accompagna il lavoro della designer Jane McGonigal, la principale teorica di tale versante della ludicizzazione. I suoi *alternate reality game* hanno obiettivi che vanno dal risparmio energetico all'ecologismo (*World Without Oil*) da ottenere attraverso il raggiungimento di uno stato di piacere (*gamefulness*) che invogli a proseguire il gioco continuando a generare conseguenze positive sul mondo¹⁸⁹. Anche su questo torneremo con precisione nel capitolo 4.

È evidente in conclusione che parlare di *gamification* è diverso dal parlare di ludicizzazione. Con la prima infatti si intende un processo creativo di oggetti mediali che presentano determinate caratteristiche. Con la seconda si intende invece un processo

¹⁸⁶ GOASDUFF, L. & PETTEY, C., "Gartner Says By 2015, More Than 50 Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes", *Gartner.com*, Aprile 2011 [http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1629214].

¹⁸⁷ ANTIN, J. & CHURCHILL, E. F., "Badges in Social Media. A Social Psychological Perspective", paper presented at the *CHI 2011* conference, Vancouver.

¹⁸⁸ BOGOST, I., "Persuasive Games: Exploitationware", *Gamasutra*, 3 maggio 2011 [http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php].

¹⁸⁹ TAKAHASHI, D., "Game guru Jane McGonigal says 'gamification' should make tasks hard, not easy", *Venturebeat.com*, 20 gennaio 2011 [http://venturebeat.com/2011/01/20/game-guru-jane-mcgonigal-says-gamification-should-be-hard-not-easy/].

culturale, non per forza volontario e finalizzato, generato dai diversi fenomeni che abbiamo iniziato a descrivere qui attraverso il concetto di “semi-ludico”.

2. IL “SEMI-LUDICO” NELL’USO DEI MEDIA

A questo punto è possibile ipotizzare un modello che problematizzi (più che definisca) questa idea. Per farlo seguiremo partiremo dalle tre caratteristiche fondamentali del gioco secondo Rovatti e Zoletto: è in grado di lasciare spazio all’individuo, svincolandosi dalla serietà opprimente del reale, non però smantellandola o presentandosi in contrapposizione assoluta, bensì introducendo un nuovo tipo di serietà, meno ingessata, anche se, probabilmente, più “inquietante”. Inoltre, è sia regolato che sregolato, aspetto questo fondamentale. Nel gioco infatti bisogna sottostare a delle regole che ne dettano confini e ritmi. Allo stesso tempo però esiste un margine di libertà, il gioco insegna a sottostare alle regole ma anche a discuterle ed eventualmente a modificarle a piacimento. Infine, attraverso queste prime due qualità, la creazione di una distanza e la capacità di trasformazione, il giocatore può letteralmente scollarsi dal reale come fosse un esercizio e soprattutto provando piacere. L’unico rischio durante il gioco sembra, secondo gli autori, quello di “perdere la faccia” anche se, è evidente, la capacità di assumere ruoli e di indossare maschere è tutt’altro che un handicap ma un’ulteriore esercizio, quasi una palestra morale, in cui mettersi nei panni anche di chi non condivide il nostro orizzonte culturale e/o valoriale¹⁹⁰. Si vengono così a delineare tre contrapposizioni fondamentali già presenti *in nuce* in quanto detto finora:

- Regola/Libertà
- Realtà/Finzione
- Serietà/Leggerezza

¹⁹⁰ ROVATTI, P. A. e ZOLETTO, D., *La scuola dei giochi*, Bompiani, Milano 2005.

Accettando la caratterizzazione del gioco come processo, sulla quale si è già detto molto, ecco allora che è possibile iniziare a sfruttare l'idea di "giocosità" (o *playfulness*) proposta da Ortoleva come ponte per descrivere l'integrazione parziale della nuova ludicità. In questa fase dunque, a proposito del "semi-ludico", tre sembrano i nodi da definire: partecipazione, simulazione e lavoro. Essi saranno affrontati nei successivi capitoli, prima in relazione all'evoluzione di oggetti mediali classici quali letteratura e prodotti audiovisivi, poi applicando quanto trovato a oggetti nuovi e ancora poco circoscrivibili quali soprattutto applicazioni per mobile, in particolare se dotate di componenti social e geolocalizzate.

2.1 Partecipazione

Con l'idea di partecipazione vogliamo trattare la questione dell'intervento dell'utente nella struttura del prodotto mediale e il suo progressivo aumento di importanza negli anni. Divenuta caratteristica imprescindibile del panorama mediale contemporaneo la partecipazione è a stretto contatto con il concetto di ludico come modalità dell'agire, ovvero all'idea che intervenire sull'oggetto sia potenzialmente un'attività permeata di spirito ludico. Tale agire si configura come espressione di partecipazione, legata da un lato alla volontà del fruitore e alle sue *habit*, dall'altro alle *affordance* dell'oggetto. Per quanto riguarda la prima alternativa, Manuel Castells, a proposito dell'evoluzione dell'informatizzazione dell'uomo, distingue diverse fasi attribuendo all'ultima, la "riconfigurazione delle applicazioni", una modalità di apprendimento particolare definita *learning by doing* (fondata su esperienza e coinvolgimento), in contrapposizione alla modalità caratteristica delle fasi precedenti chiamata *learning by using* (fondata sulla memoria e la ripetizione)¹⁹¹. Scoprire facendo comporta una serie di conseguenze abbastanza importanti per il discorso che stiamo affrontando qui. Il soggetto infatti ha l'opportunità di agire sulle tecnologie che utilizza, riconfigurandole e in un certo senso evolvendone le possibilità di utilizzo.

Per quanto riguarda invece le *affordance*, a prescindere dalle caratteristiche dei prodotti che andremo a osservare, è necessario che essi presentino, più che un difficilmente

¹⁹¹ CASTELLS, *The Rise of the Network Society*, cit.

descrivibile “effetto giocoso”, delle caratteristiche che stimolino l’agire pragmatico e il piacere del fruitore, incentivandone una maggiore partecipazione e feedback rispetto al rapporto con un oggetto mediale tradizionale. Anche la negoziazione delle regole di fruizione fa parte di questo agire e, secondo Fiske, all’interno dell’esperienza di gioco un fruitore: “Can experience the pleasures of both freedom and control: in particular, for our purposes, playing the text involves the freedom of making and controlling meanings”¹⁹². L’evoluzione di questo processo sarà affrontata meglio nel prossimo capitolo attraverso la semiotica di Umberto Eco e la descrizione nel dettaglio di alcuni casi di “letteratura ludica”. Si cercherà di comprendere se il gioco sia parte costituente del letterario e viceversa o se invece questa sia di un’interpretazione forzata.

2.2 Simulazione

L’idea di simulazione verrà invece trattata nella specifica declinazione contemporanea di “ecosistema narrativo” in cui la narrazione di una situazione o di un’esperienza viene calata all’interno di un contesto ampio, coerente, espandibile e potenzialmente autosufficiente. Si cercherà di comprendere per esempio se la serialità televisiva contemporanea e alcuni precisi sottogeneri cinematografici, come per esempio il *mind game film*, siano casi eccezionali o semplicemente esempi evidenti di una ludicità presente sottotraccia nel medium.

La capacità simulativa del gioco tornerà inoltre al centro della questione nel momento in cui saremo costretti a negare ancora una volta il confine fra gioco e realtà, ribadendo come il gioco sia parte integrante del reale in quanto esperienza attuale declinata nei media. Una lettura potenzialmente molto utile appartiene ancora a Rovatti e Zoletto: “Quello che accade nel gioco è reale, per nulla apparente e illusorio, per cui il problema si sposta: si tratta infatti di mettere a confronto la realtà del gioco con la realtà comunemente intesa”¹⁹³. Durante il gioco dunque non si rinuncia alla realtà ma la si mette temporaneamente a distanza, la si trasforma in “realtà”. È una linea sottile in cui il gioco si crea uno spazio d’azione, uno scarto che permette di agire secondo regole e

¹⁹² FISKE, J., *Television Culture*, Methuen, London/New York 1987, p. 228.

¹⁹³ ROVATTI e ZOLETTO, *La scuola dei giochi*, cit., p. 35.

valori differenti testando le proprie capacità e le proprie convinzioni. Tuttavia questa operazione: “È a propria volta un gioco di apertura e chiusura, di fuori e dentro: è un reciproco debordamento, tuttavia non è un’esperienza, per dir così, anarchica”¹⁹⁴. Il momento in cui il gioco si realizza veramente dunque è quello in cui la supposta distanza di sicurezza che lo separa dalla realtà facendolo agire sulla “realtà” non esiste più: “Real-life consequences of games must be attributed to the way they are played, rather than the games themselves. In other words: play mediates between games and the real world”¹⁹⁵.

Inoltre, nel gioco si realizza anche il piacere della performance, l’esperienza cioè di ruoli sociali che non appartengono al fruitore. Questa tipologia di pratica è descritta da Kerr et al. come uno dei piaceri, insieme ad immersione e controllo, alla base dell’interpretazione dei nuovi media attraverso il concetto di *play*. Tuttavia il piacere della performance non si esaurisce qui: esso infatti non è solo esperienza di ruoli sociali alternativi ma anche soddisfazione nel portare a termine un compito con successo, sia in senso competitivo che collaborativo¹⁹⁶. Questa seconda tipologia di piacere ci porta alla considerazione del terzo nodo cruciale del modello che stiamo cercando di delineare.

2.3 Lavoro

L’ultimo campo in gioco sarà infatti relativo a quelle pratiche mediali che integrano profondamente lavoro e tempo libero, evolvendo al contempo il rapporto uomo-macchina in maniera estensiva. Gioco e lavoro saranno intesi come reciprocamente influenti, sia dal punto di vista delle pratiche dell’agire quotidiano, sia dal punto di vista della sovrapposizione di tempi apparentemente antitetici come il *working time* e il *leisure time*.

Una delle premesse fondamentali in questa fase è l’esclusione della distinzione fra attività finalizzate e non finalizzate come discriminante per valutarne la ludicità. Bateson

¹⁹⁴ *Ivi*, p. 39.

¹⁹⁵ KÜCKLICH, “Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies”, cit.

¹⁹⁶ KERR, A., BRERETON, P., KÜCKLICH, J. & FLYNN, R., *New Media: New Pleasures?*, STeM: Centre for Society, Technology and Media, Dublin 2004 [<http://www.stem.dcu.ie/reports/NMNP.pdf>].

considerava il gioco come un'attività precisamente non finalizzata¹⁹⁷, tutto fuorché lavoro ma, anche in questo caso, è la natura del fine a dover essere chiarita. Per farlo è possibile partire dall'idea di Huizinga secondo cui un gioco può coinvolgere completamente il giocatore. In questo modo, lo si è già visto, se ne nega la presunta trivialità, seguendo anche l'esempio di Caillois che attacca la concezione comune che vuole il giocare come un'attività capace di discreditarla chi la pratica, in contrapposizione al più nobile e socialmente utile lavorare. Il sociologo francese infatti non accetta passivamente questo luogo comune e riconosce la natura seria e trasversale del gioco. A questo proposito, una delle teorie più importanti fra i *Game studies* è quella di Espen Aarseth sulla letteratura ipertestuale, da lui definita "ergodica": un testo ergodico richiede da parte del lettore uno sforzo "non triviale" per essere attraversato. Aarseth nega con decisione la natura superficiale e non impegnativa del gioco, sottolineandone invece l'impegno supplementare necessario per affrontarlo¹⁹⁸. Giocare dunque non è attività triviale bensì profondamente impegnativa e dotata di obiettivi, se non pragmatici, di certo attuali.

Questa considerazione conduce a pensare che le ragioni alla base della progressiva sfumatura dei confini fra lavoro e gioco sia figlia di una sostanziale sovrapposizione fra le caratteristiche delle due pratiche. Secondo quanto abbiamo detto finora infatti il gioco implica impegno, obiettivi, conseguenze e sempre più spesso produzione di qualcosa, sia esso un sapere, un oggetto o altro. Tutte qualità che appartengono di diritto anche alla pratica lavorativa. Torneremo su queste questioni in modo approfondito nel capitolo 4.

Nella seconda parte di questo lavoro cercheremo innanzitutto di dimostrare come il ludico, in una, più, o tutte le forme appena descritte, sia stato e sia tuttora presente nei media. Cercheremo inoltre di comprendere perché tale presenza, definibile come "semi-ludica", sia oggi più esplicita grazie a portabilità e connettività dei mezzi di comunicazione. Oltre a questo proveremo a capire come essa sia in grado di incentivare

¹⁹⁷ Cfr. BATESON, *Questo è un gioco*, cit., pp. 105, 124-127.

¹⁹⁸ AARSETH, E., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore, MD 1997.

l'utente mediale a:

- partecipare maggiormente, intervenendo a livello pragmatico, di fronte a un medium;
- accettare le simulazioni che il medium gli fornisce come oggetti e situazioni attuali;
- mescolare indiscriminatamente tempi e pratiche di gioco e lavoro.

Tre condizioni che esplicitano e costituiscono il fulcro della “semi-ludicità” contemporanea.

GIOCO, PARTECIPAZIONE E SIMULAZIONE NEI MEDIA “CLASSICI”

In questo capitolo passeremo in rassegna diverse tipologie di reinvenzione ludica di contenuti fra letteratura, cinema e televisione. Daremo uno sguardo ad alcuni casi particolari per dimostrare che tracce ben visibili dei fenomeni che abbiamo finora classificato come tipici del gioco fossero già presenti nell’universo mediale almeno dal secolo scorso. Vedremo inoltre come molte delle pratiche di discorsivizzazione attuate nei casi in questione si siano negli ultimi anni estese ai relativi media in generale. L’esplicita o implicita “ludicizzazione mediale” dunque, dall’essere considerata pratica tangenziale ed esercizio di stile starebbe diventando uno degli approcci privilegiati alla fruizione di quei mezzi che qui definiamo istituzionali o “classici”.

Sebbene il gioco all’interno di tali media sia sempre stato considerato un tema molto chiaro e una componente ben definita e circoscrivibile, da un lato a livello linguistico e strutturale (esistono “librigame” e giochi a quiz televisivi, che contengono già nel nome la parola “gioco”), dall’altro a livello rappresentativo (le dirette delle manifestazioni sportive, rappresentazioni mediate di giochi popolari), esistono tutta una serie di oggetti e pratiche “semi-ludiche” e interstiziali che tendono a confondere radicalmente le carte in tavola. Seguendo la suggestione di Janet Murray accennata nel primo capitolo, è evidente che la comparazione di atto comunicativo e gioco può essere un buon punto di partenza per provare ad avvicinare pratiche dichiaratamente ludiche e pratiche medialità all’interno di un paradigma semi-ludico. In questa fase ci concentreremo quindi sull’osservazione dei processi di discorsivizzazione, indagando tali pratiche in due macro-aree ritenute rappresentative (la letteratura, cartacea e digitale, e l’audiovisivo, cinema e televisione) allo scopo di evidenziare la presenza del ludico per come lo abbiamo descritto fino a qui. Saranno come detto presi in considerazione oggetti particolari, nello specifico reinvenzioni ludiche ed evoluzioni dei linguaggi classici o delle tecnologie.

Per procedere in questo excursus utilizzeremo come punti di riferimento principali i concetti di partecipazione e simulazione, tenendo al contempo ben presenti alcuni dei punti chiave individuati in conclusione del primo capitolo e rielaborati nel secondo:

- La distinzione fra **qualità passive** appartenenti agli oggetti ludici (struttura di gioco) e **qualità attive** relative invece all'atto ludico e alle generazione della situazione ludica (rapporto col giocatore e col mondo). Una differenza che si riverbera nel sottile equilibrio fra **regole** di fruizione strutturali (limiti) e **regole** di fruizione negoziabili (*agency* e *affordance*) durante il processo di discorsivizzazione.
- L'integrazione del gioco con il reale, il suo rapporto con la cultura umana in generale, la sua natura di **metafora del funzionamento del mondo** e la sua **capacità simulativa e simbolica**.
- La presenza di concrete **conseguenze sulla vita reale**, intese come la capacità di formare comportamenti e pensiero strategico, e la conseguente messa in discussione della **distinzione fra gioco e lavoro**.

Queste qualità saranno ricercate nei processi di messa in discorso dell'esperienza mediale, attraverso l'osservazione da un lato del design degli oggetti e delle relative *affordance*, dall'altro dei processi di temporalizzazione, attorializzazione e spazializzazione¹⁹⁹ attraverso cui l'utente, in base agli strumenti che il proprio *habitat* mette a disposizione, traduce in tempi, luoghi e personaggi le premesse del medium.

¹⁹⁹ GREIMAS, A. J. & FONTANILLE, J., *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme*, Seuil, Paris 1991 (tr. it. *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d'animo*, Bompiani, Milano 1996).

1. PERCORSI INTERPRETATIVI

Per parlare di partecipazione, simulazione, ludicità e potenziale “semi-ludico” latente sarà necessario considerare con attenzione i percorsi evolutivi a livello tecnologico dei media stessi e anzi da quelli sarà necessario partire. Prima di tutto però è opportuno premettere una distinzione radicale. Per quanto riguarda la ludicità mediale dovremo distinguere:

- un processo produttivo ludico in cui a giocare è l'autore o meglio, un processo semplicemente ludico in cui un individuo produce come effetto del suo giocare un oggetto mediale che richiede uno sforzo supplementare per essere compreso, un oggetto che viene in ultima analisi fruito da altri individui;
- un processo di fruizione ludico, in cui il lettore gioca con il testo modificandone i percorsi di lettura canonici attraverso un utilizzo alternativo o “resistente”.

Dunque abbiamo a che fare con un soggetto che gioca con le regole di composizione, producendo un testo che diventa struttura ludica per il suo fruitore, e con un fruitore che gioca o all'interno del contesto creato dall'autore o direttamente con le regole di fruizione. Le intenzioni produttive allora, esplicite o implicite, e le azioni dei lettori, non solo a livello interpretativo ma anche pragmatico, saranno considerate di pari importanza ed efficacia. Così facendo l'effettivo contenuto diegetico dei testi, ciò che viene narrato e descritto, sarà considerato poco significativo e non sarà preso in considerazione in modo approfondito durante la trattazione. L'analisi del ludico sarà allora limitata alle operazioni di composizione e lettura o, nei casi limite, alla vera e propria struttura di *affordance* del mezzo. Sarà possibile inoltre riconoscere una sovrapposizione fra le qualità passive degli oggetti ludici e l'idea di creazione di un oggetto con precise caratteristiche ludiche (quello che abbiamo definito *gamification*), e fra le qualità attive degli oggetti e gli utilizzi ludici dei media a livello culturale e in forma spontanea (la ludicizzazione di cui parlava Ortoleva).

Dopo questa distinzione preliminare e prima di procedere con la descrizione dei soggetti implicati nel processo comunicativo fra cinema e letteratura, è necessario

individuare una teoria della conoscenza che consideri possibile la creazione di testi con caratteristiche peculiari e che conceda al lettore la possibilità di agire oltre la semplice fruizione.

1.1 Una teoria della conoscenza partecipativa

Ne l'*Opera Aperta* Umberto Eco descrive un tipo di testo intrinsecamente aperto al lavoro ermeneutico del lettore. Quest'ultimo infatti fruirebbe un libro in modo autonomo e parzialmente indipendente dalle intenzioni autoriali, attraverso un affrancamento che gli permetta evidentemente di "giocare" col testo stesso. Tale indipendenza si mantiene salda anche di fronte a obiettivi autoriali dichiarati: "L'*apertura* quindi è, sotto questo aspetto, la condizione di ogni fruizione estetica e ogni forma fruibile in quanto dotata di valore estetico è 'aperta'. Lo è [...] anche quando l'artista mira a una comunicazione univoca e non ambigua"²⁰⁰. L'*apertura* di un'opera inoltre non dipende da particolari condizioni di esistenza: "Ogni forma fruibile è aperta"²⁰¹. L'atto in cui si realizza il più elementare degli interventi da parte del lettore è infine quello che Eco definisce "tendenza al completamento". Attraverso questa operazione ermeneutica di base, naturale e tipica dell'uomo, il lettore riempie le lacune strutturalmente contenute in un testo narrativo rendendone l'universo fittizio coerente e credibile. È lo stesso lettore dunque a rendere l'universo simulato dal medium il più possibile immersivo e coinvolgente. Tale tendenza costituisce inoltre il *trait d'union* fra le diverse esperienze artistiche: "Vediamo innanzitutto in che modo l'arte di tutti i tempi appaia come una provocazione di esperienze volutamente incomplete, improvvisamente interrotte al fine di suscitare, grazie a una *aspettativa frustrata*, la nostra naturale tendenza al completamento"²⁰². Si tratta in definitiva dell'utilizzo di un altro concetto fondamentale nella trattazione echiana, quello di "enciclopedia", al fine di completare i tasselli mancanti di un'opera, per renderla in ultima analisi significativa.

Per prendere a modello una visione di questo tipo è necessario, ce lo ponevamo

²⁰⁰ ECO, *Opera aperta*, cit., p. 89.

²⁰¹ *Ibidem*.

²⁰² *Ivi*, p. 138.

come obiettivo poche righe fa, collocarla all'interno di una precisa teoria della conoscenza che ci permetta di proseguire nell'osservazione del ludico non solo nell'evidenza delle strutture degli oggetti mediali ma anche negli stessi processi conoscitivi e di discorsivizzazione.

Ripartiamo dunque da Eco e dalla sua introduzione al concetto di enciclopedia, nello specifico alla contrapposizione con il più diffuso modello conoscitivo medievale, l'Albero di Porfirio, basato su contrasti dicotomici fra qualità. Tale modello, ideato dall'omonimo filosofo e teologo greco nel III° Secolo, viene presentato come introduzione alle Categorie di Aristotele con lo scopo ultimo di ordinare specie e generi attraverso uno schema ad albero con biforcazioni successive (dai sommi generi alle specie, in un sistema in cui ogni specie possiede tutte le caratteristiche del suo genere ma non viceversa). Questa teoria della conoscenza, o "semantica a dizionario", non funziona più nel momento in cui è necessario duplicare le opposizioni a livelli differenti dell'albero, rendendo irrealizzabile il processo di implicazione diretto fra concetti primitivi nel percorso dal genere alle specie²⁰³.

In alternativa Eco propone, ragionando a partire dalla semiosi illimitata di Peirce, una semantica a enciclopedia fondata sull'idea di dipendenza del processo di significazione dal contesto e sulla possibilità di interpretazioni diverse per lo stesso segno. I "primitivi semantici" implicati dallo schema di Porfirio vengono dunque messi da parte a favore di una struttura a nodi più complessa e navigabile. Tale modello non è altro che il "rizoma", modalità di lettura della realtà descritta da Deleuze e Guattari a metà degli anni Settanta²⁰⁴. Il rizoma è un modello semantico radicalmente opposto a quello ad albero e, nello specifico, alla sua struttura gerarchica e lineare che impone alla significazione un ordine prestabilito:

²⁰³ ECO, U., *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino 1984.

²⁰⁴ DELEUZE, G. & GUATTARI, F., *Mille Plateaux*, Les Editions de Minuit, Paris 1980 (tr. it. *Millepiani, Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma 1980) Anche alcune idee di Roland Barthes richiamano il concetto di Rizoma. In BARTHES, R., *Fragments d'un discours amoureux*, Éditions du Seuil, Paris 1977 (tr. it. *Frammenti di un discorso amoroso*, Einaudi, Torino 2005) e *S/Z essai sur Sarrasine d'Honoré de Balzac*, Éditions du Seuil, Paris 1970 (tr. it. *S/Z*, Einaudi, Torino 1981) l'autore descrive il concetto di ipertestualità postulando molte delle caratteristiche del rizoma e costituendo al contempo la base teorica per l'affermazione dell'ipertesto elettronico.

Il rizoma collega un punto qualsiasi con un altro punto qualsiasi, e ciascuno dei suoi tratti non rimanda necessariamente a tratti dello stesso genere, mette in gioco regimi di segni molto differenti ed anche stati di non-segni. Il rizoma non si lascia ricondurre né all'Uno né al multiplo. [...] Rispetto ai sistemi centrici (anche policentrici), a comunicazione gerarchica e collegamenti prestabiliti, il rizoma è un sistema acentrico, non gerarchico e non significante²⁰⁵.

Eco riprende pertanto questa idea, rinunciando dichiaratamente alla struttura ad albero:

Ogni punto del rizoma può essere connesso e deve esserlo con qualsiasi altro punto, e in effetti nel rizoma non vi sono punti o posizioni, ma solo linee di connessione; un rizoma può essere spezzato in un punto qualsiasi e riprendere seguendo la propria linea; è smontabile, rovesciabile; una rete di alberi che si aprano in ogni direzione può fare rizoma, il che equivale a dire che in ogni rizoma può essere ritagliata una serie indefinibile di alberi parziali; il rizoma non ha centro. L'idea di una enciclopedia a rizoma è conseguenza diretta dell'inconsistenza di un albero di Porfirio²⁰⁶.

Il modello dell'enciclopedia semiotica dunque chiarifica senza riserve l'impossibilità per la conoscenza di essere esaustiva e circoscritta. Inoltre è evidente che tale sistema rende giustizia anche al più lineare dei concetti che, in contesti particolari, può generare una serie infinita di rimandi e differenziazioni. Il risultato è una teoria della conoscenza di tipo sincretico, in cui tutto è compresente e accessibile contemporaneamente. Un sistema privo di gerarchia fra i significati che richiede tuttavia uno sforzo di comprensione supplementare proprio in quanto il percorso di conoscenza non emerge autonomamente e in modo chiaro di fronte al lettore.

Le idee di eterogeneità e di connessione su cui si basa la teoria enciclopedica dunque, fondano un modo di pensare la cultura radicalmente nuovo. L'analisi del prodotto

²⁰⁵ DELEUZE & GUATTARI, *Millepiani*, cit., p. 33.

²⁰⁶ ECO, *Semiotica e Filosofia del linguaggio*, cit., p. 112..

culturale rinuncia definitivamente alle concezioni di coerenza e coesione, tipici del XIX° e del XX° secolo, in favore di un approccio più negoziabile e profondamente legato alla contingenza e alla volontà del fruitore. Di fronte a oggetti di questo tipo dunque il lettore si trova investito di un potere radicale, che gli permette di giocare innanzitutto con il livello ermeneutico del testo. La postmodernità del resto ha da diversi anni introdotto l'idea di un'opera d'arte partecipativa in cui la fruizione e l'interpretazione si svolgono in un gioco di rimandi, citazioni e inganni fra l'autore e il lettore. Si pensi, per rimanere all'interno della letteratura, a tutta l'opera di Bret Easton Ellis, ai livelli metaletterari di *Glamorama* e *Imperial Bedrooms*, alla struttura di rimandi fra i personaggi della sua intera produzione, alle maniacali liste di opere musicali o audiovisive²⁰⁷ che richiedono al lettore un'esperienza sul tema non indifferente per essere colte nella loro totalità.

La presa di coscienza di questi nuovi ruoli per autori e lettori si è sviluppata parallelamente alla produzione e ha condotto alla nascita di nuove tipologie testuali. Un tentativo di sistematizzazione appartiene al già citato Espen Aarseth, che in *Cybertext* si pone lo scopo di elaborare nuove categorie che riescano a rendere conto sia dei testi a stampa che di quelli digitali²⁰⁸. La distinzione fra testo e ipertesto dunque andrebbe secondo lo studioso norvegese eliminata, svincolando definitivamente il *cybertext* dall'essere considerato un'anomalia della stampa, figlio del *pastiche* postmoderno. Il testo digitale infatti va equiparato a quello cartaceo con la sola discriminante della sua "ergodicità" (la richiesta di uno sforzo non triviale per essere affrontato, la presenza di una scelta pragmatica necessaria che traduca l'*agency* del lettore) che lo differenzia dalla letteratura "classica", che richiede invece al lettore un duplice ma più immediato approccio: da un lato meccanico (muovere gli occhi e girare le pagine), dall'altro ermeneutico (semplicemente comprendere ciò che c'è scritto).

Nel privilegiare una teoria della conoscenza basata sul modello rizomatico, ci siamo concentrati prevalentemente sull'aspetto partecipativo dei media, tralasciando l'altra

²⁰⁷ Le stesse di Nick Hornby o David Foster Wallace, altri autori di grande impatto e importanza per la letteratura degli ultimi vent'anni. Per alcuni titoli di questi autori e per i dettagli di tutte le opere letterarie citate nelle pagine seguenti si rimanda alla bibliografia.

²⁰⁸ AARSETH, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, cit.

questione proposta come centrale all'inizio di questo capitolo, la simulazione. Il sostrato narrativo e simulativo che accompagna la realizzazione e la fruizione dei testi letterari o audiovisivi, che mettono in scena in modo programmatico un mondo simulato potrebbe infatti apparire quasi sovrastrutturale. Tuttavia, il database di informazioni fornito dal prodotto mediale da cui ogni lettore trae il proprio percorso interpretativo integrandolo con *habit* ed enciclopedia, deve essere necessariamente, se non coerente, quantomeno molto ampio. Questa ampiezza è alla base del successo di una fruizione sintagmatica che differenzia, da lettore a lettore, da utilizzo a utilizzo, il risultato finale. Nonostante già da ora alcuni aspetti del discorso sulla simulazione inizino a emergere esigendo chiarimenti, ritorneremo su questo nel momento in cui tratteremo le strutture ecosistemiche degli audiovisivi contemporanei. Per ora basti pensare all'esistenza di numerosi casi particolari in cui l'idea di simulazione trascende il semplice mondo diegetico: casi di meta-fiction in cui viene simulata la realizzazione stessa del prodotto, o di *mockumentary*, dove la simulazione "gioca" con lo spettatore attribuendosi uno statuto di realtà che non le appartiene. Per ora però continuiamo a parlare di partecipazione, concentrandoci nello specifico sul medium letterario.

2. FORME LETTERARIE: IPERTESTI E COMBINATORIE

Diverse sono le forme di testualità alternativa apparse negli ultimi trent'anni. Proviamo a partire dall'oggetto di analisi di Aarseth, l'ipertesto, un sistema di comunicazione strettamente legato all'avvento del web e della comunicazione informatica. Introdotta da Vannevar Bush nel 1945 con il termine *Memex*²⁰⁹, la teoria dell'ipertesto viene sviluppata di lì a poco da Ted Nelson e Douglas Engelbart. All'inizio degli anni Sessanta Engelbart fonda infatti l'*Augmentation Research Centre* (ARC) presso lo *Stanford Research Institute* e crea l'*On-Line System* (NLS), un ambiente software in grado di condividere informazioni a distanza e di far lavorare contemporaneamente più ricercatori sulle stesse righe di codice. Secondo Nelson invece, che utilizzò per primo il termine *hypertext* in campo informatico nel 1965, con ipertesto si intende qualunque

²⁰⁹ BUSH, V, "As We May Think", *The Atlantic Monthly*, luglio 1945.

sistema di scrittura non lineare. Alla fine degli anni Sessanta lo stesso Nelson crea l'*Hypertext Editing System* (HES), un sistema di gestione dati costituito da pagine di testo e link di collegamento, senza riuscire a diffonderlo come avrebbe voluto. Poco dopo realizza *Xanadu*, ispirandosi alle teorie di Vannevar Bush sul pensiero umano. Si tratta di un sistema di scrittura che permette all'utente di creare documenti unendo insieme pezzi di altri testi ottenendo un'effettiva scrittura non sequenziale.

Dopo questi primi esperimenti e prima della definitiva affermazione del *World Wide Web* come strumento privilegiato per l'utilizzo degli ipertesti, Janet Walker crea nel 1985 il *Symbolics Document Examiner*, software in grado di riassumere in forma ipertestuale migliaia di pagine a stampa e primo esempio di utilizzo sistematico del concetto di database interconnesso. Nello stesso anno Xerox presenta *NoteCards* e nel 1987 Bill Atkinson crea *HyperCard* per MacOS, software gestionale controllato attraverso *HyperTalk*, un linguaggio di programmazione ipertestuale. Infine nel 1989 Tim Berners-Lee crea il Web fornendo alla comunità scientifica quel sistema di condivisione delle informazioni a livello globale inseguito per cinquant'anni.

Poco dopo Delany e Landow formalizzano la loro idea di ipertesto letterario ipotizzando:

L'utilizzo del computer per superare il carattere lineare, circoscritto e stabilizzato dei testi scritti [perché] – contrariamente al libro che ha una forma statica - un ipertesto può essere composto e letto in modo non sequenziale; ha una struttura variabile, formata da blocchi di testo (quello che Roland Barthes chiamava *lexia*) e da legami elettronici che li collegano²¹⁰.

L'ipertesto dunque si presenta come un oggetto innanzitutto non lineare, caratterizzato da una radicale apertura nella fruizione e da un'implicita interattività. Tale interattività, o meglio partecipazione, viene considerata a ragione la caratteristica ludica di una fruizione che permette da un lato un utilizzo personale del testo con percorsi di lettura propri, dall'altro la possibilità di modificarne la struttura indipendentemente dal

²¹⁰ DELANY, P. & LANDOW, G. P., *Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: The State of Art, in Hypermedia and Literary Studies*, MIT Press, Cambridge, MA 1991, p. 3.

volere dell'autore. Tuttavia, la posizione autoriale in questo contesto evidentemente si sfuma e, nei casi più efficaci, si adatta alla struttura mediale che utilizza, cedendo volontariamente una parte del proprio potere e generando appositamente un oggetto adatto a una fruizione di questo tipo.

Con gli ipertesti si tratta dunque di utilizzare un software per oltrepassare la linearità del tradizionale testo scritto verso una lettura non sequenziale, concessa dalla struttura a blocchi collegati. La lettura diventa processo di discorsivizzazione sia sincretico che personalizzato e anche il concetto di contenuto perde di significato, sostituito dall'idea di database secondo cui a ogni fruizione si associa un contenuto diverso in base alle scelte del fruitore. Su questo ben si è espresso Pierre Lévy: “Un ipertesto è una matrice di testi potenziali, di cui solo alcuni si realizzeranno per effetto dell'interazione con un utente”²¹¹. È la temporalità lineare della narrazione dunque a venire meno, anche se sarebbe meglio dire che si rinuncia alla convergenza dei percorsi di fruizione, dato che siamo comunque di fronte a testi che vanno fruiti senza interruzioni reali. Lo sviluppo delle teorie riguardanti l'ipertesto infine ha portato alla nascita di nuove categorie e tipologie di testo: si parla oggi di fra le altre di letteratura digitale o ipertestuale, di *hyperfiction*, di letteratura interattiva e di testo multilineare.

Non è un caso infine che i primi esperimenti effettivi di ipertesto in rete siano stati dei giochi di ruolo, i MUD (*Multi User Dungeon*), software testuali che narravano avventure fantasy all'interno di sotterranei o caverne infestate da mostruosi avversari da sconfiggere. Ispirati ai più celebri giochi di ruolo cartacei (*Dungeons & Dragons*, *Vampire: The Masquerade*) i MUD mettevano in contatto diversi giocatori attraverso un sistema procedurale fondato sull'idea di azione/reazione che forniva feedback in tempo reale a ogni input inserito nel software tramite righe di comando descrittive. È qui infatti una caratteristica del gioco che si ritrova in modo evidente negli ipertesti: l'immediata esperienza delle conseguenze delle proprie scelte senza grosse sfumature o attese, come nell'ipertesto a ogni selezione corrisponde un evento o una nuova pagina.

Non è solo nell'evoluzione tecnologica tuttavia che si può riconoscere un tipo di

²¹¹ LÉVY, P., *Qu'est-ce que le virtuel ?*, La Découverte, Paris 1995 (tr. it. *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano 1997), p. 30.

letteratura diversa da quella organizzata sulla canonica pagina scritta e numerata. Anche senza rivolgersi alle avanguardie storiche e alla loro profonda e dichiarata vocazione verso il gioco, possiamo guardare alla tradizione della “letteratura combinatoria” per provare a riconoscere alcuni degli aspetti ludici descritti finora.

Con il termine “combinatoria” si intendono tutte quelle esperienze di composizione letteraria basate sul connubio fra strumenti (e linguaggi) scientifici e parola scritta, fra schemi matematici e concetti letterari, ovvero sulla ricombinazione di elementi costitutivi del linguaggio in modo profondamente strutturato. I procedimenti combinatori sono almeno cinque: la ripetizione di elementi testuali, la distribuzione di tali elementi in modo ordinato (simmetrico o asimmetrico, per esempio), la permutazione di elementi all’interno di modelli compositivi precostituiti, la sostituzione di elementi all’interno degli stessi modelli e il percorrimto del senso di un elemento in direzioni diverse da quella tradizionale. È Claude Berge a tracciare per primo a metà degli anni Sessanta i limiti di tali composizioni sperimentali²¹² mediando in modo preciso fra le idee di esattezza e flessibilità allo scopo di individuare un ristretto e definito campo di applicazione. Gli elementi da combinare infatti devono avere delle caratteristiche precise, innanzitutto devono essere privi di sfumature di significato e devono essere ben distinti fra loro, per non incorrere in contraddizioni. Berge è anche uno dei primi membri dell’OuLiPo, l’Ouvroir de Littérature Potentielle, ed è su queste premesse matematiche che si basa tutta la produzione “potenziale” del gruppo: “I numeri governano il mondo, affermava Platone; perché non dovrebbero governare le epopee, i romanzi, le poesie?”²¹³.

È proprio il collettivo OuLiPo, formato da scrittori e matematici francesi, a farsi carico della formalizzazione della letteratura combinatoria nell’accezione “potenziale”, con cui affermano la volontà di fornire non tanto delle opere quanto dei manuali di istruzioni per comporre a piacimento, svincolandosi dalle limitazioni delle convenzioni linguistiche e strutturali della letteratura. Un testo (non un ipertesto, ovviamente) si

²¹² BERGE, C., *Principes de Combinatoire*, Dunod, Paris 1968.

²¹³ BERGE, C., *Matematica e letteratura. Nuove interferenze* in B. ERULI (a cura di), *Attenzione al potenziale!*, Marco Nardi, Firenze 1994, p. 177.

sviluppa generalmente in modo lineare prescrivendo la propria decodifica attraverso la successione ordinata di quegli elementi che la letteratura combinatoria si propone di rimescolare. Nel racconto *Un conte à votre façon* per esempio Raymond Queneau descrive “la struttura ad albero”, un metodo di composizione algoritmica basato su scelte successive e collegate che rimanda all’Albero di Porfirio. Altri possibili esempi sono la “Macchina per ispirare racconti”, un sistema di liste in cui sono elencati gli elementi (temi, oggetti o riferimenti letterari) da inserire nei diversi capitoli, utilizzata da Georges Perec per generare il romanzo *La Vie mode d’emploi*. Altre tecniche sono i lipogrammi, la composizione di un testo senza mai utilizzare una lettera, i palindromi, e numerose altre basate su problemi matematici.

La *littérature potentielle* dunque ricerca schemi e strutture nuove da mettere a disposizione della volontà degli scrittori. Strutture precise che possono essere legate a ogni aspetto del testo, dai metodi di scrittura alla forma della pagina (la verticalità degli acrostici per esempio), allo scopo di renderlo matematicamente corretto e coerente attraverso l’applicazione di nuove regole che, seppur rigorose, rimangono profondamente arbitrarie (spesso inoltre limitate all’applicazione totalizzante di una figura retorica a un testo). L’utilizzo di tali vincoli tuttavia non ha lo scopo di generare una limitazione ulteriore in sostituzione della precedente ma quello di stimolare la creatività, negando il concetto di ispirazione come illuminazione e insistendo sul paradosso secondo cui: “Il vero ispirato non è mai ispirato, lo è sempre”²¹⁴. I prodotti del collettivo del resto sono “potenziali” anche nel senso che ognuno di essi racchiude molteplici possibilità di creazione. Rinunciando definitivamente e consapevolmente all’unicità dell’opera d’arte, sono a tutti gli effetti delle semplici regole produttive formali. Infine, la sperimentazione dell’OuLiPo non vuole intaccare la componente ermeneutica della lettura dei testi, l’interpretazione rimane una questione per il lettore e la peculiarità formale e compositiva dei lavori del collettivo non la dovrebbe minimamente influenzare, pur ispirandosi profondamente alla molteplicità dei suoi possibili percorsi²¹⁵. Tale ispirazione passa attraverso la descrizione delle prescrizioni

²¹⁴ QUENEAU, R., *Odile*, Éditions Gallimard, Paris 1937 (tr. it. Feltrinelli, Milano 1993), p. 113.

²¹⁵ ECO, U., *I limiti dell’interpretazione*, Bompiani, Milano 1990.

ermeneutiche dell'opera e delle intenzioni autoriali: la figura dello scrivente ritorna a essere percepita come creatrice di binari di fruizione non eludibili. La comprensione di questo fatto tuttavia permette al lettore di accedere alle potenzialità del testo che ha di fronte e di prendersi il diritto di rielaborarlo, sempre secondo le regole e sempre senza giudizi di valore estetico. L'autore quindi traccia i confini e propone un percorso, il lettore deve seguirlo ma poi è libero di agire autonomamente, è libero di scegliere di partecipare a qualunque fase della vita di un testo, dalla produzione alla fruizione e alla rielaborazione.

Proseguendo, nonostante la definizione di *Scriptor ludens* sia sempre stata apprezzata dagli oulipiani, il connubio fra queste pratiche e il gioco non è immediatamente evidente se non accostando la letteratura potenziale ai concetti di regola e struttura. Secondo Giovanni Pozzi ridurre questa tradizione a un processo di regolamentazione condurrebbe addirittura a un totale ingabbiamento del senso rendendo le sperimentazioni combinatorie semplici esercizi di stile prive di contenuto. Tuttavia esse: "Portano in sé una semiosi elementare e primigenia che si erge a suo simbolo e ne rappresenta quasi il sublimato o l'estratto"²¹⁶. Una specie di significazione nuova sembrerebbe dunque sorgere, "un modo diverso di rappresentare il senso cui sono costrette nell'artificio l'una o l'altra delle unità che formano la lingua"²¹⁷, rivolta verso una perdita di senso sia dell'attività del lettore che soprattutto di quella dell'autore. L'OuLiPo del resto non considera pratica da perseguire solamente l'introduzione di regole alternative ma anche in primo luogo la ricerca di metodi di trasformazione automatica dei testi (come il S+7 di Jean Lescure, che sostituisce a ogni sostantivo di un testo preesistente il settimo seguente in un dizionario prestabilito) e in secondo luogo la produzione di testi molteplici che racchiudano tutti gli elementi per un percorso narrativo diverso ad ogni lettura.

Ipertesto e combinatoria dunque non sono elementi completamente slegati. Entrambi in fondo sono termini e concetti provenienti dal lessico matematico-scientifico ed entrambi si basano su una struttura precisa e non modificabile una volta

²¹⁶ POZZI, G., *Poesia per gioco. Prontuario di figure artificiose*, Il Mulino, Bologna 1984, p. 9.

²¹⁷ *Ivi*, p. 8.

creata; anche Lévy utilizzava il termine “potenziale” in riferimento all’ipertesto. Entrambi inoltre perseguono la strada del riciclaggio di scritti precedenti. La distinzione allora è quella accennata in apertura di capitolo: l’ipertesto è uno strumento che modifica la percezione del lettore e lo costringe ad agire non solo a livello ermeneutico ma anche e soprattutto a livello pragmatico scegliendo il suo percorso di lettura; la combinatoria è invece un metodo produttivo che richiede un sforzo supplementare allo scrittore, imponendo delle limitazioni apparentemente non necessarie per raggiungere un risultato (la definizione di gioco data da Suits, in un certo senso). Si tratta dunque di due oggetti distinti che generano effetti simili, l’aumento di partecipazione nel processo di fruizione e di produzione, su soggetti diversi, scrittori/giocatori²¹⁸ e lettori/ giocatori, che è opportuno mantenere ancora ben distinti e definiti.

Una posizione simile è anche quella contenuta in *Le qu'en-lira-t-on (ou les droits imprescriptibles du lecteur)*, capitolo del saggio *Comme un Roman* di Daniel Pennac, in cui viene introdotta un’innovativa posizione autoriale che concede al lettore libertà estrema e pianificata a priori, anche se non totalmente prevedibile. Viene ratificata l’attività volontaria del lettore descrivendo la buona riuscita dell’esperienza di lettura come totalmente svincolata da qualsiasi tipo di obbligo metodologico di fruizione, una formalizzazione dei diritti del fruitore a interagire, anche in maniera distruttiva, con la sua esperienza di lettura: il diritto radicale di non leggere, che svincola la lettura non dal proprio potere qualificante, ma dal potere squalificante della sua mancanza; quello altrettanto radicale di non finire un libro appellandosi alla nozione di gusto; il diritto di saltare le pagine, fondamentale per un bambino al fine di evitare che altri lo facciano al posto suo, eliminando “tutto ciò che giudicheranno troppo difficile per loro”²¹⁹.

Da questo primo sguardo proseguiamo ora privilegiando l’osservazione del gioco del lettore, tenendo ben presenti le idee di Eco sulla sua partecipazione attiva alla creazione del senso. Al contempo però ci rivolgiamo anche al suo reagire ai percorsi di fruizione che l’opera gli prescrive. Proviamo dunque a comprendere in che modo le

²¹⁸ Figure che giocano con la letteratura e con le sue tecniche per creare oggetti dedicati al piacere del lettore e al proprio. Cfr. BARTEZZAGHI, S., *Scrittori giocatori*, Einaudi, Torino 2010.

²¹⁹ PENNAC, D., *Comme un Roman*, Éditions Gallimard, Paris 1992 (tr. it. *Come un romanzo*, Feltrinelli, Milano 2011), p. 123.

problematicità del ludico che abbiamo incontrato finora emergono nell'osservazione della letteratura combinatoria e ipertestuale.

2.1 Letterature ludiche

L'esperienza della letteratura combinatoria non è esclusiva della seconda metà del Novecento, tutt'altro. Per oltre duemila anni operazioni di questo tipo sono emerse con scarsa fortuna fra le culture più diverse. Si pensi per esempio all'*Hypnerotomachia Poliphili*, ovvero l'*Amoroso combattimento onirico di Polifilo*, romanzo allegorico di Francesco Colonna pubblicato nel 1499. In esso sono nascosti numerosi giochi enigmistici: il primo e più evidente è l'acrostico formato dalle iniziali dei trentotto capitoli, *Poliam frater Franciscus Columna peramavit*, che indicherebbe come autore del testo Francesco Colonna, secondo alcuni il frate domenicano, secondo altri il principe romano. Tuttavia, la paternità dell'opera è stata di volta in volta attribuita a diversi autori, fra cui Leon Battista Alberti, Giovanni Pico della Mirandola e Lorenzo de' Medici.

Il testo narra del viaggio iniziatico alla ricerca della donna amata, Polia, ed è dichiaratamente legato all'adorazione di divinità pagane. La lingua utilizzata, un misto di italiano e latino, è volutamente criptica e ricca di parole ebraiche e arabe, oltre a falsi geroglifici egiziani. Nel libro sono inoltre presenti quasi duecento xilografie dedicate al concetto di giardino rinascimentale e ai personaggi che Polifilo incontra nei suoi viaggi onirici. Molte di esse sono organizzate come dei rebus che permettono al lettore di "giocare" con il testo per scoprirne i segreti²²⁰. Nell'*Hypnerotomachia* appaiono dunque espliciti enigmi da risolvere, a partire dalla lingua utilizzata. L'autore o gli autori hanno creato un libro enigmistico, partecipativo, in ultima analisi ludico. L'*Hypnerotomachia* non è l'unico esempio di testo contenenti enigmi fra quindicesimo e sedicesimo secolo, altri sono per esempio *Poesis ludens seu artificia poetica, quaedam ex variis authoribus collecta* di Stefano Lepseny (1551), il *Dialogo delle imprese militari e amorose di Monsignor Giovio, vescovo di Nocera* di Paolo Giovio (1556), l'*Ars Reminiscendi* di Giovan Battista Della Porta (1566), *Primus calamus ob oculos ponens metametricam, quae variis currentium, recurrentium, adscendentium,*

²²⁰ Cfr. WIND, E., *Pagan Mysteries in the Renaissance*, W. W. NORTON, New York, NY 1968 (tr. i. *Misteri pagani nel Rinascimento*, Adelphi, Milano 1999).

descendentium, nec-non circumvolantium versuum ductibus, aut aeri incisos, aut buxo insculptos, aut plumbo infusos, multifformes labyrinthos exornat di G. Caramuel de Lobkowitz (1663) e *Poesis artificiosa* di Pascasio di S. Giovanni Evangelista (1674).

I precedenti dunque ci sono ed è quantomeno complicato tentare di formalizzare un modello per queste pratiche. Da un lato infatti si conferma la già descritta natura strutturata di tali testi, dall'altro emergono però esempi di libera espressione linguistica e letteraria scarsamente regolamentati. La sfumatura tuttavia è reciproca, da un lato la combinatoria non può essere strettamente limitata alla sua struttura come nelle premesse, ma dall'altro anche esempi tratti dalle avanguardie storiche (la "Scrittura automatica", l'istinto compositivo surrealista, il "Giocattolo futurista") utilizzano spesso leggi combinatorie sintattiche. Ma non è solo in questo rapporto che si trova il gioco nell'arte d'avanguardia, dice Francesco Barone: "I dadaisti, i surrealisti, i poveri e i concettuali, molto spesso hanno vissuto l'arte come un'azione nello spazio, nell'ambiente, anche il gioco è azione nello spazio e nell'ambiente, molto spesso fuori da un tempo convenzionale"²²¹. Il rapporto dunque fra gioco e tali particolari forme artistiche si basa sull'agire. La poetica Dada per esempio insiste sull'assenza di un canone e sull'assoluta libertà creativa, accostata all'idea di intervento sulle regole contrapposta alla struttura parte dell'approccio processuale al ludico e alla relativa partecipazione.

2.1.1 Ludicità compositiva

Negli ultimi cinquant'anni, gli esempi di testi adatti per essere descritti qui sono numerosi. Passeremo brevemente in rassegna quelli che in particolare comportano un aumento dello sforzo (della partecipazione, se vogliamo) autoriale allo scopo di seguire delle regole autoimposte. Italo Calvino ne *Il castello dei destini incrociati* presenta un intreccio che si modifica attraverso l'estrazione dei tarocchi: le carte generano una lettura multilineare intersecandosi in righe e colonne, formando nuove narrazioni e cambiando il proprio significato a seconda della posizione in cui sono e della prossimità con altre carte. Siamo di fronte a un soggetto giocante che produce un testo come risultato e resoconto della sua partita, unica e potenzialmente irripetibile. Il richiamo alle idee

²²¹ BARONE, *Ludosofia*, cit., p. 51.

barthesiane di sintagma e paradigma è potente. In queste produzioni l'autore è di fronte a un paradigma, un database finito di possibilità, da cui estrarre il suo percorso narrativo, il suo sintagma, che produce il testo finale.

Calvino è anche ispiratore di operazioni fortemente attuali, come quella di Marco Belpoliti che si è posto l'obiettivo di riscrivere nello spazio dei centoquaranta caratteri di *Twitter* le cento fiabe italiane della tradizione popolare, una al giorno a partire dal 5 novembre 2012. L'operazione di Belpoliti replica quella svolta quasi vent'anni fa da Calvino²²² stesso: “le *Fiabe italiane* nascono da un gioco, e qui il gioco continua, con una riscrittura”²²³, un'ulteriore revisione ludica, nella forma di una radicale riduzione, di tale patrimonio letterario secondo il principio di porsi una limitazione, i centoquaranta caratteri, per giocare con la parola.

Proseguendo nella nostra rassegna, ne *El jardín de senderos que se bifurcan*, parte della raccolta *Ficciones*, Jorge Luis Borges costruisce una narrazione labirintica, con una radicata componente metanarrativa: lo scrittore cinese Yu Tsun, protagonista del racconto, è alla ricerca del labirinto costruito da un suo avo. Yu Tsun scoprirà che quel labirinto non è altro che il libro stesso, scritto in modo da considerare tutte le possibili risultanti di un singolo evento. Ognuna di esse tuttavia conduce all'inevitabile ulteriore moltiplicazione delle possibilità secondo l'Interpretazione a molti mondi della meccanica quantistica (e secondo il modello di conoscenza rizomatico). Yu Tsun e con lui Borges comprendono dunque le difficoltà della narrazione ad albero se messa di fronte alla pretesa dell'eshaustività.

Una tecnica che in un certo senso fa da ponte fra ludicità compositiva e fruitiva è il *cut-up*, creata da Tristan Tzara all'interno del movimento pittorico dadaista. Presentata all'interno dell'omonimo manifesto, tale tecnica consisteva nel comporre un poema attraverso il ritaglio di porzioni di testo e la loro ricombinazione casuale. Grazie all'aiuto dell'artista Byron Gysin venne importata nella letteratura istituzionale da William Burroughs negli anni Cinquanta. Lo scopo era quello di elaborare un approccio non

²²² CALVINO, I., *Le fiabe italiane. Raccolte dalla tradizione popolare durante gli ultimi cento anni*, Mondadori, Milano 1995.

²²³ BELPOLITI, M., “Doppiozero riscrive le Fiabe italiane”, *Doppiozero*, 22 ottobre 2012 [http://www.doppiozero.com/materiali/speciali/doppiozero-riscrive-calvino].

lineare alla narrativa esplicitandone il maggior numero di possibilità. Il risultato della casualità compositiva poteva essere un testo dal significato simile o uguale all'originale oppure qualcosa di completamente diverso. È evidente che una tecnica di questo tipo rende l'autore molto più simile a un lettore attivo e partecipante, in modo molto simile alla poetica del riciclo formalizzata in quegli anni dall'OuLiPo. Anche Queneau infatti, in *Cent mille milliards de poèmes*, compie un'operazione burroughsiana creando un libro con dieci sonetti su dieci diverse pagine ritagliate in modo che in ogni striscia di carta sia visibile solo una riga. Mescolandone le pagine il testo restituisce un nuovo sonetto e le diverse possibili risultanti sono esattamente le centomila miliardi indicate dal titolo. In questo caso però stiamo già iniziando a parlare di ludicità legata alla fruizione e dunque è il caso di procedere oltre.

2.1.2 Ludicità fruibili

Come anticipato, esistono diverse produzioni testuali che concedono e prescrivono strutturalmente al lettore la possibilità di scegliere, presentando *affordance* per essere letti più volte con risultati differenti. Siamo di fronte a un aumento di partecipazione che può essere considerato istituzionale, differente dal semplice intervento ermeneutico o dalle produzioni *bottom-up* spontanee, su cui torneremo. Un buon esempio è il racconto *Examen de la obra de Herbert Quain* di Jorge Luis Borges, datato 1941 e anch'esso contenuto in *Ficciones*. I tre capitoli del racconto, ognuno diviso in due parti, possono essere letti in sequenze differenti generando ognuno uno sviluppo narrativo e un finale differente.

Seguono principi simili anche le sperimentazioni di Mark Saporta, per esempio *Composition No. 1* del 1961. In essa viene creata una narrazione modellata su un gioco di carte, fondamentalmente discontinua, non lineare e generata accostando pagine sciolte e non numerate, ognuna contenente una diversa sequenza narrativa. Nel retro del frontespizio si legge: "Dall'ordine in cui si susseguiranno i singoli episodi dipende anche che la storia finisca bene o male. Una vita si compone di parecchi elementi. Ma infinito è il numero delle possibili combinazioni"²²⁴.

²²⁴ SAPORTA, M., *Composition n° 1*, Le Seuil, Paris 1961 (tr. it. *Composizione n.1*, Lerici, Milano 1961).

Anche altri autori letterari, celebri soprattutto per i loro lavori non sperimentali, si sono cimentati nella composizione di opere dalla forma particolare. In essi viene fornita al lettore soprattutto la possibilità di interagire maggiormente col testo, approfondendone alcune parti attraverso una lettura non lineare. *Pale Fire* di Vladimir Nabokov è un poema in distici eroici di 999 versi composto da John Francis Shade, alter ego dell'autore, durante gli ultimi giorni della sua vita. Sono presenti anche un'introduzione e un commento ad opera di Charles Kinbote, un collega letterato altrettanto fittizio. La fruizione del poema non è vincolata, è possibile leggere dalla prima all'ultima pagina seguendo una narrazione non lineare oppure è possibile saltare dal testo al commento ricostruendo l'ordine narrativo multidimensionale della vicenda. L'opera non a caso venne usata da Ted Nelson per dimostrare l'efficacia dell'ipertesto in campo informatico in una lezione alla Brown University a metà degli anni Sessanta²²⁵.

Simile è l'operazione di Julio Cortázar con *Rayuela*, un testo strutturato in una prima parte ordinata, coerente e sufficiente ad attraversare e comprendere tutti gli avvenimenti della vicenda narrata e una seconda formata da piccoli capitoli integrativi che, al lettore che vuole approfondire la lettura, si consiglia di leggere seguendo un ordine indicato. Questa seconda parte non è leggibile linearmente ma va inframezzata, seguendo le indicazioni dell'autore, ai capitoli della prima. La posizione di Cortázar rispetto alla natura ludica della letteratura richiama concetti già affrontati nelle pagine precedenti ma che è comunque interessante ribadire:

For me, literature is a form of play. But I've always added that there are two forms of play: football, for example, which is basically a game, and then games that are very profound and serious. When children play, though they're amusing themselves, they take it very seriously. It's important. It's just as serious for them now as love will be ten years from now. I remember when I was little and my parents used to say, "Okay, you've played enough, come take a bath now." I found

²²⁵ VOLPONE, A., 'See the web of the world: The (hyper)textual plagiarism in Joyce's *Finnegans Wake* and Nabokov's *Pale Fire*', *Nabokov Online Journal*, III, 2009.

that completely idiotic, because, for me, the bath was a silly matter. It had no importance whatsoever, while playing with my friends was something serious. Literature is like that—it's a game, but it's a game one can put one's life into. One can do everything for that game²²⁶.

Anche se in modo meno esplicito rispetto ai precedenti casi, anche David Foster Wallace sperimenta una posizione simile con l'utilizzo delle note al testo non solo nella sua produzione saggistica ma anche nei romanzi. In *Infinte Jest* sono presenti quasi quattrocento note di chiusura in un centinaio di pagine, non necessarie alla comprensione finale del testo ma affrontabili a piacimento. *Infinte Jest* è, a detta dello stesso autore, un libro faticoso che in ultima analisi premia il lettore in grado di produrre uno sforzo non solo interpretativo ma anche pragmatico (leggere circa cento pagine in più, spesso incostanti e divaganti). Nel modello del lettore libero pennachiano esiste dunque un rovescio secondo cui chi legge di più ottiene di più.

Nel saggio *Host* contenuto in *Consider the Lobster. And Other Essays* invece, le note sono costruite come un ipertesto su pagina, racchiuse in riquadri nel corpo principale del testo con riferimenti costituiti da frecce che li puntano direttamente e non tramite numeri. Anche in questo caso la lettura delle note premia il lettore disposto a uno sforzo supplementare ma in più è evidente che l'autore stesso gioca con le strutture letterarie tradizionali modificando l'impaginazione²²⁷.

Oltre dunque a questi casi in cui chi scrive concede a chi legge diverse possibilità di fruizione, esistono anche testi che ragionano sull'attività ermeneutica del lettore. Robert Coover crea un testo, *Quenby and Ola, Swede and Carl*, privo di un punto di vista preciso e contenente ogni possibile sviluppo narrativo. Tuttavia il lettore, chiamato a ricostruire la vicenda, si trova a dover fronteggiare numerose incongruenze che è costretto a riempire con il suo sapere enciclopedico seguendo la tendenza al completamento propria dell'essere umano. Curiosa è la descrizione che Brian McHale propone del testo:

²²⁶ WEISS, J., "Interviews: Julio Cortazar, The Art of Fiction No. 83", *The Paris Review*, 93, 1984.

²²⁷ Gli esempi di sperimentazioni formali nella letteratura contemporanea sono numerosi. Irvine Welsh per esempio, ne *Il leccio*, da voce alla tenia che infesta il protagonista racchiudendone i pensieri in contorni dalla forma verminosa sulla pagina.

Carl, a businessman on a fishing holiday, either sleeps with one of his fishing guide's women or he does not; if he sleeps with one of them, it is either Swede's wife Quenby or his daughter Ola; whichever one he sleeps with (if he actually does sleep with one of them), Swede either finds out about it or he does not; if he does find out, he either plans to kill Carl in revenge or he does not. All of these possibilities are realized in Coover's text²²⁸.

Anche Raymond Federman decostruisce la narrazione tradizionale lasciando al lettore il compito di completare e integrare ciò che scrive nelle due opere degli anni Settanta *Double or Nothing* e *Take It Or Leave It*.

Infine, ciò che Borges teorizzava nei suoi racconti viene messo in pratica in testi dalla fruizione dichiaratamente e strutturalmente non lineare, testi in cui il lettore ha il dovere, non solo il diritto effettivo, di modificare lo sviluppo narrativo. L'esempio più efficace è senza dubbio l'epica fantasy popolare costituita dai *gamebook*, in Italia sineddoticamente tradotti con *LibroGame*, utilizzando il nome della collana editoriale di EL che li ha pubblicati nel nostro paese. I *LibroGame* sono divenuti celebri negli anni Ottanta e sono sopravvissuti fra alti e bassi per tutti i Novanta come un fenomeno letterario completamente d'importazione, quasi interamente dagli Stati Uniti. Interessante il fatto che anche nel loro paese d'origine il nome *gamebook* sia stato spesso sostituito dalla definizione *choose-your-own-adventure-book*, nome proprio di un'altra collana editoriale, la CYOA appunto, della Bantam Books. Nel nostro paese l'editore EL di Trieste iniziò a tradurli e pubblicarli praticamente in contemporanea, creando una collana dalla grafica riconoscibile, divisa per serie o temi, e curata da Giulio Lugli. Grazie alla semplicità dei testi e al ridotto numero di pagine, di solito a non più di un anno dalla pubblicazione estera un titolo veniva edito anche in Italia. La saga senza dubbio più famosa, che continua ancora oggi seppur tra diverse vicissitudini editoriali²²⁹,

²²⁸ MCHALE, B., *Postmodernist Fiction*, Routledge Chapman & Hall, London 1987, pp. 107-108.

²²⁹ Ad oggi è stato pubblicato il ventinovesimo volume su trentadue, il primo risale al 1984 (1985 in Italia). In realtà la serie si era interrotta col ventottesimo volume a fine anni Novanta. Dopo un decennio Dever ha iniziato a revisionare i suoi vecchi lavori pubblicandone una seconda edizione allungata e migliorata (*Expanded*) per Mongoose in Gran Bretagna e ancora EL in Italia. Lo scopo dichiarato dall'autore è quello di arrivare alla definitiva conclusione della serie.

è quella di *Lupo Solitario* scritta da Joe Dever. Il *gamebook* è un libro stampato e diviso in paragrafi molto brevi. Alla fine di ognuno il lettore/giocatore, che impersona il protagonista, deve operare una scelta o affrontare una prova. In base all'esito di queste la lettura proseguirà in un paragrafo piuttosto che in un altro. Gli esiti della storia possono essere molteplici, da finali differenti a brusche interruzioni che corrispondono alle innumerevoli possibili morti del protagonista. Curioso il fatto che la struttura enunciativa di questi oggetti sia perfettamente coincidente con quella di una "storia" piuttosto che con quella di un "discorso" nell'accezione di Benveniste²³⁰; tuttavia viene utilizzata quasi esclusivamente la seconda persona singolare e il tempo verbale presente, con il testo che si rivolge direttamente al lettore come se fosse il protagonista del libro, mantenendo al contempo la più totale oggettività a proposito del processo di enunciazione. Nei *LibroGame* è inoltre presente anche una forte componente di gioco di ruolo, con schede da compilare, punteggi abilità e caratteristiche che variando modificano strategie e scelte del lettore. Si tratta dunque di oggetti volontariamente ibridi che forniscono un'esperienza ludica più che letteraria, seppur utilizzando un supporto classico come il libro stampato organizzato in forma ipertestuale.

Abbiamo dunque incontrato una tipologia di scrittore che può da un lato giocare esplicitamente, autoimponendosi delle regole compositive allo scopo di svincolarsi dalle limitazioni della letteratura canonica e di produrre oggetti testuali sintagmatici: ogni testo è solo uno dei possibili percorsi narrativi e rappresenta molto bene il concetto di "possibilità"; dall'altro invece può rimanere all'interno delle regole compositive giocando implicitamente con esse e producendo ipertesti letterari che richiedono un surplus di partecipazione, non solo ermeneutica, al lettore. Si tratta di un procedimento simile all'inserimento degli *easter egg* nei contenuti speciali dei DVD o nei videogame, piccoli bonus informativi, in questo caso narrativi o contestuali, che solo il fruitore più attento e fedele riesce a individuare; oppure ancora può produrre degli oggetti testuali in forma database prescrivendo una fruizione algoritmica e procedurale che a ogni lettura

²³⁰ Cfr. a questo proposito BENVENISTE, E., *Problèmes de linguistique générale*, Éditions Gallimard, Paris 1966 (tr. it. *Problemi di linguistica generale*, Il Saggiatore, Milano 1971).

produce un esito narrativo diverso. A parte il primo caso, in cui il lettore gode della sperimentazione autoriale senza intervenire, è chiaro che chi legge è chiamato dalle *affordances* testuali a un lavoro supplementare, sia di tipo pragmatico (lo sforzo non triviale della letteratura ergodica), con la lettura facoltativa di pagine supplementari o con la scelta di fronte ai bivi narrativi, sia di tipo interpretativo. In realtà anche di fronte agli oggetti che abbiamo definito “sintagmatici” il lettore potrebbe autonomamente, alla maniera di un *prosumer* audiovisivo, applicare lo stesso metodo di scomposizione/ricomposizione riciclando opere passate. Un risultato che non farebbe che confermare quanto detto a proposito del sensibile aumento di partecipazione che una letteratura di tipo “ludico” ha generato.

3. FORME AUDIOVISIVE: ECOSISTEMI E PRATICHE *GRASSROOTS*

Passando a parlare di cinema e televisione sposteremo l'attenzione soprattutto verso l'idea di simulazione, un concetto che va considerato, lo abbiamo visto, oltre il semplice e immediato significato di ambiente virtuale. Il gioco d'azzardo per esempio può essere considerato una prova caratteriale in cui giocare non solo i propri beni ma anche la propria identità allo scopo di riconoscere sia il tipo umano dell'avversario, sia soprattutto il proprio²³¹. Non solo, anche l'enigmistica, rimasta quasi completamente fuori dalla trattazione, potrebbe essere considerata a ragione una riduzione propedeutica del pensiero logico. Ritorniamo così alle teorie della psicologia dello sviluppo e alla considerazione del gioco come momento formativo in cui testarsi e in cui toccare con mano le conseguenze (o meglio, la simulazione delle conseguenze) che un atto eseguito in un determinato contesto dovrebbe generare.

Tenendo presente questa accezione allargata di simulazione dunque, è possibile, a proposito di audiovisivi, accostare la definizione che Rovatti e Dal Lago danno del gioco simulativo – una sorta di velo calato sulla realtà – con una delle possibili interpretazioni del medium cinematografico: la duplice lettura che lo considera qualcosa di reale, un dispositivo, un fascio di luce, uno schermo, e al contempo qualcosa che rappresenta il

²³¹ D'ALOIA, A., “Cinema d'azzardo”, *Fata Morgana*, in corso di pubblicazione.

reale pur rimanendo a distanza da esso, le immagini in movimento. Questa concezione di assenza è esattamente quella che Christian Metz propone a proposito del rapporto fra significante cinematografico e realtà²³², un rapporto distaccato che tuttavia presenta conseguenze reali, un luogo cui lo spettatore delega ampie porzioni della propria esistenza e della propria esperienza rinunciando all'azione pragmatica in favore della contemplazione e dell'azione ermeneutica. Questa delega permetterebbe allo spettatore di vivere pienamente esperienze vicarie (come fosse allo specchio), ovvero di esperire porzioni di tempo all'interno degli universi finzionali del cinema, in funzione comunque della vita reale, godendo della giusta distanza e della propria capacità di modulare il regime del credere. Un apparato quello cinematografico che non è considerabile reale in nessun modo ma tuttavia in grado di generare da un lato un'esperienza attuale e utile, dall'altro il forte desiderio di vivere questa stessa esperienza. Soffermandoci sul primo di questi due punti, è evidente come tale posizione sia facilmente accostabile a quanto siamo giunti a dire a proposito del gioco simulativo, in grado di generare conseguenze tangibili sull'esistenza dei giocatori. Il desiderio di vivere queste esperienze vicarie al cinema è inoltre molto simile al desiderio che spinge il giocatore a ripetere le simulazioni ludiche alla ricerca di un esito differente o ugualmente vincente. La presenza di un universo simulato propedeutico, la possibilità di esperire punti di vista differenti e profondamente diversi dal proprio, sono quindi caratteristiche sia del cinema sia del gioco e tale paragone può fungere da punto di partenza per avvicinare i due mezzi. Esiste tuttavia una discriminante: se continuiamo a considerare il cinema nella visione di Metz, è abbastanza evidente che il gioco richiede un maggiore grado di partecipazione rispetto a un audiovisivo classico, una maggiore attività pragmatica. Negli ultimi anni questa differenza si sta assottigliando sempre di più, con un cinema non solo più partecipato, ma anche strutturalmente differente dal punto di vista della produzione, della fruizione e dell'interpretazione. Procediamo dunque con il dare uno sguardo a queste diverse fasi e alle loro sovrapposizioni, alla ricerca di simulazioni coerenti e credibili e, tangenzialmente, anche di una partecipazione aumentata che finirebbe per

²³² Cfr. METZ, C., *Le Signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*, Union générale d'éditions, Paris 1977 (tr. it *Cinema e psicanalisi*, Marsilio, Venezia 2010).

avvicinare ulteriormente cinema (e molta televisione) e gioco. Prima però è necessario valutare almeno superficialmente il grado di disponibilità del cinema contemporaneo verso una discorsivizzazione di tipo ludico.

3.1 Immagini ludiche

Se si prendono in considerazione le scelte produttive in campo audiovisivo, bisogna partire dalle premesse contraddittorie cui facevamo riferimento poco fa a proposito del ludico: innanzitutto la profonda differenza fra una partecipazione reale, una *agency* vera e propria in cui la relazione con lo schermo diventa pragmaticamente dialogica, e una partecipazione edulcorata, interpretativa, difficilmente individuabile e circoscrivibile. L'effetto di questa discrepanza si esplicita chiaramente nella profonda differenza fra la concezione classica di piacere generato dal cinema, la contemplazione di una narrazione non modificabile, e quella invece di piacere generato dal gioco, la creazione di competenze per poter continuare a giocare unita alla possibilità di scegliere il proprio percorso di gioco e di fare esperienza diretta delle conseguenze delle proprie decisioni²³³. A tale differenza apparentemente insanabile però si contrappongono almeno due caratteri fondamentali del cinema contemporaneo: un forte parallelismo a livello linguistico fra le modalità di rappresentazione di prodotti cinematografici (e televisivi) e di prodotti videoludici, con conseguente richiamo al coinvolgimento pragmatico; la grande fisicità del cinema *mainstream* odierno, che avvolge lo spettatore a livello sensoriale, oltre la vista e l'udito, concedendogli, se non proprio la possibilità di agire, quantomeno l'occasione di scuotersi da una posizione passiva. Tenendo conto della lunga tradizione in relazione al primo dei due rapporti descritti è facile immaginare che a essere presentati come prodotti cinematograficamente ludici finiscano per essere sempre e solo le trasposizioni dei videogame di successo. Ciò che manca a questi prodotti (e che manca anche all'operazione inversa, la realizzazione di videogiochi a partire da prodotti cinematografici) è un'effettiva rielaborazione alla luce del medium utilizzato, che lascia lo spettatore ancorato ai vecchi interrogativi legati alle trasposizioni e relativi

²³³ BROWN, D. & KRZYWINSKA, T., "Movie-games and Game-movies. Towards an aesthetic of transmediality" in W. BUCKLAND, *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*. Routledge, London 2009.

esclusivamente alla “fedeltà” del prodotto finale rispetto all’originale²³⁴.

Questa situazione di stallo rende le trasposizioni oggetti poco interessanti per questo lavoro. Più stimolante potrebbe essere invece individuare un prodotto che rifletta sul medium che utilizza, generando, nel caso dei videogame, un *gameplay* originale che renda conto delle dinamiche differenti, o anche solo dei diversi generi, del singolo prodotto filmico. O ancora, secondo Kevin Veale, sarebbero eventualmente considerabili come “Cinema interattivo” non certo i videogame che presentano affinità a livello visivo e linguistico con il cinema ma piuttosto quei software che possiedono caratteristiche particolari, difficilmente riconducibili a qualcosa di esclusivamente “giocato” o di “visto”. Tali oggetti, per esempio i giochi indipendenti *Today I die* e *Norrland*, presentano un’*alterbiography*, il percorso narrativo che ogni singolo giocatore attraversa in base alle sue decisioni in ogni singola partita²³⁵, fissa e poco modificabile e nessun grado di sfida legato all’abilità. Nonostante tale linearità permetta di superare in parte i problemi dovuti alle differenti letture pragmatiche dell’oggetto ludico, un altro aspetto continua a tenere a distanza cinema e videogame: una partecipazione affettiva poco mediata, ovvero il giocatore continuerà a sentire concretamente le conseguenze delle sue scelte, a differenza dello spettatore cinematografico²³⁶. Tuttavia, è proprio verso l’aumento della percezione patemica a livello multisensoriale che il cinema degli ultimi dieci anni sta viaggiando con rapidità (si pensi all’adozione indiscriminata e transgenere del 3D o alla diffusione capillare degli schermi IMAX anche fuori dagli Stati Uniti). Il rapporto fra cinema e gioco rimane dunque aperto, sospeso fra le diverse modulazioni degli interventi spettatoriali e fra i diversi effetti patemici generati.

Proviamo dunque a concentrarci nello specifico sui due aspetti descritti finora:

²³⁴ STAM, R., “Introduction: The Theory and Practice of Adaptation” in R. STAM & A. RAENGO (eds.), *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, Blackwell, Oxford 2004.

²³⁵ CALLEJA, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, cit.

²³⁶ VEALE, K., “‘Interactive Cinema’ Is an Oxymoron, but May Not Always Be”, *Game Studies*, 12(1), 2012 [http://gamestudies.org/1201/articles/veale].

- il coinvolgimento fisico dello spettatore;
- il parallelo linguistico fra i media.

Riguardo il primo punto, diversi sono i contributi provenienti dalla teoria del cinema che trattano l'idea di cinematografia sinestesica e di stimolazione polisensoriale²³⁷. Esiste infatti un filone di ricerca che riconduce il cinema contemporaneo allo stato di "attrazione", un intrattenimento privo di struttura narrativa o dotato di costruzioni narrative elementari e fondamentalmente accessorie²³⁸. Si potrebbe provare a ricondurre tale strategia anche alle sperimentazioni del cinema espanso della fine degli anni Cinquanta, volte alla stimolazione della coscienza²³⁹ e alla sua espressione diretta senza filtri cognitivi, attraverso modalità di fruizione attive e schermi multipli. Uno degli esempi più importanti in questo senso è stato il Movie Dome Theatre a New York, costruito nel 1966 da Stan Van der Beek, un cinema sferico con proiettori dotati di un obiettivo *fishbeye*. Gli spettatori, sdraiati, venivano immersi completamente nelle immagini, replicando la percezione naturale e impedendo qualunque tipo di visione periferica extra-schermo. La conseguenza di portare un'estetica del genere nel cinema *mainstream* è inevitabilmente quella di rinunciare in modo programmatico alle narrazioni complesse, in favore della stimolazione sensoriale per contagio:

Non c'è alcun bisogno di fare appello a chissà quale motivazione psico-cognitiva di ordine empatico. [...] è il corpo intero a venire toccato e mobilitato, qualche volta anche «alla massima profondità». Ma anche questa «profondità» resta di ordine

²³⁷ SERGI, G., "The sonic playground: Hollywood Cinema and its listeners", in M. STOKES & R. MALTBY (eds.), *Hollywood spectatorship*, St Edmundsbury Press, Suffolk 2001.

²³⁸ Definizione coniata originariamente in GUNNING, T., "The Cinema of attraction", *Wide Angle*, 8(3-4), 1986.

²³⁹ "When we say Expanded Cinema we actually mean expanded consciousness. Expanded Cinema does not mean computer films, video phosphors, atomic light, or spherical projections. Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes". YOUNGBLOOD, G., *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., New York, NY 1970., p. 41.

estesico e quindi estranea (e anzi radicalmente opposta) all'idea di profondità di un'interiorità psichica trascendente e autonoma in relazione alla corporeità del soggetto²⁴⁰.

In questa strategia, nell'equilibrio sensoriale fra immagini e suoni iniziano inoltre ad acquisire sempre più potenza i secondi. La sempre maggiore disponibilità di sistemi sonori avanzati, a partire dagli anni settanta, ha introdotto una resa audio sempre migliore, più ampia e avvolgente, accostabile a quella dei concerti e, soprattutto, in grado di fornire un suono caldo, tangibile, quasi fisico. Rick Altman sottolinea come la moltiplicazione e la distribuzione delle tracce audio sia in contrapposizione con la classica subordinazione del suono all'immagine e alla narrazione:

The Eighties ushered in a new kind of visceral identification, dependent on the sound system's overt ability, through bonerattling bass and unexpected surround effects, to cause spectators to vibrate-- quite literally--with the entire narrative space. It is thus no longer the eyes, the ears, and the brain that alone initiate identification and maintain contact with a sonic source; instead, it is the whole body that establishes a relationship, marching to the beat of a different woofer. Where sound was once hidden behind the image in order to allow more complete identification with that image, now the sound source is flaunted, fostering a separate sonic identification contesting the limited, rational draw of the image and its visible characters²⁴¹.

Lo spettatore dunque finisce per raggiungere una percezione sonora addirittura migliore di quella dei soggetti rappresentati sullo schermo, alla stregua del sistema della suspense hitchcockiana che concedeva allo spettatore un surplus di visione rispetto ai

²⁴⁰ Per contagio si intende quel "processo di trasmissione che, implicando almeno due partecipanti, consiste nella riproduzione da parte di uno dei due di un concatenamento organizzato di stati e azioni, il cui modello sarà fornito (direttamente o meno, volontariamente o meno, coscientemente o meno) dall'altro". LANDOWSKI, E., *Al di qua o al di là delle strategie: la presenza contagiosa*, in G. MANETTI, L. BARCELONA e C. RAMPOLDI (a cura di), *Il contagio e i suoi simboli*, ETS, Pisa 2003, pp. 59-60.

²⁴¹ ALTMAN, R., "The sound of sound. A brief history of the reproduction of sound in movie theaters", *Cineaste*, 21, 1995.

personaggi. Non solo l'udito però, anche gli altri sensi vengono stimolati in una condizione generale cinestetica²⁴², unione di sinestesia, la reazione di un senso alla percezione avvenuta con un altro, e cinestesia, stato in cui i sensi non sono distinti fra loro ma si fondono in una percezione globale e unica degli stimoli esterni. Condizione da sempre propria dello spettatore cinematografico e più in generale del sistema sensoriale umano, essa viene incentivata e stimolata direttamente dal cinema dinamico cui ci stiamo riferendo. La ricercata funzione partecipatoria nel cinema si potrebbe dunque sviluppare in questa direzione: una partecipazione allo stimolo fisico che finisce inevitabilmente per rendere più reale e credibile, in ultima analisi più attuale, la simulazione. Ancora una volta emergono le componenti del ludico individuate nei capitoli precedenti, una rinnovata e crescente partecipazione spettatoriale e una forte credibilità rivolta alla simulazione, in questo caso nella sua veste canonica di ambiente virtuale rappresentato in cui immergersi sensorialmente.

Dall'altro punto di vista introdotto però, il cinema ludico punta alla replica di componenti linguistiche del gioco elettronico e viceversa. Non solo nei videogame si moltiplicano i punti di vista propri del cinema, convenzione adottata in modo automatico una volta introdotta la possibilità di creare ambienti virtuali tridimensionali alla metà degli anni Novanta circa²⁴³, ma anche al cinema si moltiplicano punti di vista simili a quelli del videogame (piani sequenza soggettivi, carrelli laterali e irreali, semisoggettive a inseguire il personaggio, etc.). Si pensi solamente all'idea di *first person shot*, un'inquadratura mutuata dalle soggettive dei videogame *first person shooter*, in cui l'universo virtuale viene sempre inquadrato dalla prospettiva soggettiva dell'avatar controllato dal giocatore. Secondo Eugeni ciò che distingue un *first person shot* da una soggettiva canonica sono tre caratteristiche: in primo luogo si tratta di una figura intermediale e non esclusivamente cinematografica; in secondo luogo esso rompe lo

²⁴² SOBCHACK, V., *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley, CA 2004.

²⁴³ Una pratica questa semplicemente riconducibile all'abitudine del pubblico per la rappresentazione della realtà attraverso il linguaggio cinematografico. I designer videoludici hanno privilegiato, spesso inconsciamente, il punto di vista mediale più diffuso sul reale, con tutte le sue convenzioni linguistiche, dal campo/controcampo agli *establishing shot*. Da questa acritica copiatura si è evoluto con grande fatica un rapporto di influenza reciproca che ha portato alla situazione attuale.

schema della soggettiva che esige una doppia inquadratura soggetto vedente/oggetto guardato o viceversa, limitandosi alla visione dell'oggetto guardato; in terzo luogo l'appartenenza di questo sguardo non è necessariamente umana ma può essere oggettuale, ovvero può appartenere a un dispositivo di ripresa, ciò che Eugeni chiama *body-sensor*²⁴⁴. Se si considerano nello specifico i cosiddetti film in soggettiva²⁴⁵, girati in ipotetici piani sequenza come se l'immagine fosse la visione continua di un unico soggetto o di un dispositivo manovrato da uno dei personaggi, l'evoluzione appare chiara: da un lato siamo di fronte alla ricerca di un valore di veridizione documentaria creato dalla presenza in campo di uno strumento oggettivo, dall'altro si tratta della rappresentazione implicita dell'iperspettatore²⁴⁶ contemporaneo, non più limitato alla visione in sala, ma espanso trasversalmente sul web a attivo produttore di contenuti²⁴⁷. In primo luogo dunque ancora una volta la simulazione credibile, in secondo luogo la rappresentazione di uno spettatore partecipante, su cui torneremo a breve. Più che a film ludici dunque siamo di fronte a meta-film che rendono perfettamente conto del rinnovato rapporto fra il film e uno spettatore che si identifica in modo privilegiato con un personaggio che inquadra, che filma, spettatore attivo degli avvenimenti, e che al contempo gode della presunta verità di ciò che vede presentato, come fosse un documento non finzionale. Si tratta quindi di pellicole in cui il "realismo" non è più una questione di ontologia dell'immagine, di specifico filmico, ma piuttosto di vertigine delle sensazioni e di consapevolezza della presenza del mezzo, più dunque di una qualità della ripresa che del ripreso.. Le soggettive dei *body-sensor* infatti vengono percepite come reali in quanto registrate senza apparenti rielaborazioni da un operatore attraverso un obiettivo, non in quanto oggettive finestre sul mondo. Questo è solo uno dei possibili

²⁴⁴ EUGENI, R., "First person shot. New Forms of Subjectivity between Cinema and Intermedia Networks", *Analisi Monografica*, 2012, pp. 19-31.

²⁴⁵ Gli esempi negli ultimi dieci anni sono numerosissimi e transnazionali. Si pensi a *Cloverfield*, *Diary of the Dead*, *Rec*, *Arca Russa*.

²⁴⁶ FANCHI, M., *Spettatore*, Il Castoro, Milano 2005.

²⁴⁷ Si pensi a *Redacted* di Brian De Palma, un vero e proprio compendio delle immagini frammentate che siamo abituati a vedere oggi: dalle riprese ad alta qualità di un documentario sulla guerra alla macchina a mano in *night-vision* dei militari, dai video non autorizzati pubblicati su Youtube alle telecamere di sorveglianza di una base americana in Iraq.

esempi di avvicinamento fra linguaggio filmico e linguaggio videoludico, un altro potrebbe essere l'esperimento di scrittura di un film come *Source Code*, il cui protagonista è costretto a rivivere la stessa minaccia terroristica a ripetizione allo scopo di scoprire le motivazioni e soprattutto l'identità dell'attentatore. Sebbene le giustificazioni diegetiche dell'intreccio siano palesemente forzate e a tratti incoerenti, la sensazione di trovarsi di fronte a un avatar videoludico che affronta un numero infinito di volte lo stesso livello è davvero forte.

Coinvolgimento fisico e paralleli linguistici sono due possibili chiavi di lettura ludiche degli audiovisivi contemporanei. Ma non basta, come per la letteratura è il caso di distinguere un ludico dal punto di vista produttivo e un ludico dal punto di vista della fruizione, legati rispettivamente alle nuove forme di narrazione sempre più complesse e immersive e alle produzioni dal basso, istituzionalizzate e non, che rendono conto dell'agire del pubblico e della partecipazione intrinseca a tali prodotti. In questo caso la distinzione sarà più sfumata, in entrambe le modalità infatti è lo spettatore a giocare, o all'interno di ambienti disegnati a tale scopo o di sua iniziativa, ma risulterà comunque utile per proseguire nella ricerca di un percorso analitico.

3.1.1 Ludicità produttive

La produzione cinematografica contemporanea non procede solo verso un cinema ipersensoriale e vibrante ma si configura sempre più spesso anche in strutture narrative complesse. Da un lato il *Transmedia Storytelling* jenkinsiano:

Il processo in cui gli elementi che costituiscono una narrazione sono sistematicamente dispersi su varie piattaforme, allo scopo di creare un'esperienza di intrattenimento unificata e coordinata. Idealmente, ogni medium fornisce il suo contributo originale allo svolgersi della storia²⁴⁸,

²⁴⁸ JENKINS, H., "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling", *Henryjenkins.org*, December 2009 (tr. it. "La vendetta dell'unicorno origami. Sette concetti chiave del transmedia storytelling," *Link*, 9, 2010). Cfr. anche dello stesso autore *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, 2006 (tr. it. *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007).

si è affermato in modo definitivo, dall'altro esso si è evoluto in ecosistema, svincolandosi da alcune caratteristiche e acquisendone di nuove. Innocenti e Pescatore ipotizzano una definizione di ecosistema narrativo descrivendo la serialità televisiva americana contemporanea, rinnovatasi grazie al processo di convergenza che rende possibili narrazioni multilineari, cuore del *Transmedia storytelling*. La narrazione diventa innanzitutto modulare, ovviamente transmediale, ma non solo attraverso adattamenti e traduzioni ma anche attraverso una progettazione preliminare che genera prodotti mediali diversi e dedicati su ogni medium prescelto. Gli oggetti che Innocenti e Pescatore descrivono vanno ancora oltre, svincolandosi dalla finitezza dei seppur complessi universi narrativi descritti finora: “I prodotti seriali audiovisivi contemporanei non sono semplicemente parte di un ecosistema (quello dei media), diventano essi stessi degli ecosistemi narrativi”²⁴⁹. Tali ecosistemi hanno quattro caratteristiche principali:

- sono sistemi aperti, non procedurali, che trasformano il testo in qualcosa di frammentato, modulare e interoperabile;
- sono strutture interconnesse attraverso rimandi, rimediazioni e rilocalizzazioni;
- generano mondi durevoli e coerenti che si evolvono in modo non prevedibile dal pubblico;
- sono caratterizzati da una componente biotica, vitale, in continua evoluzione.

Un'altra caratteristica fondamentale di un prodotto strutturato in ecosistema è la presenza invadente del *brand* su piattaforme mediali multiple. Nei *social network* per esempio è sempre più frequente l'utilizzo di applicazioni ludiche, social game nello specifico, per trainare il lancio del prodotto o per rivitalizzarne la notorietà. Tale strategia è stata rapidamente esportata dalla televisione all'universo cinematografico, è il caso per esempio di *Mission: Impossible. Ghost Protocol*, ultimo capitolo della fortunata serie spionistica, che ha sfruttato tale strategia, seppur con fortune alterne. Il sistema creato

²⁴⁹ PESCATORE, G. e INNOCENTI, V., “Architettura dell'informazione del serial televisivo”, intervento al V° Summit di architettura dell'informazione, Milano 2011 [<http://www.iasummit.it/2011/architettura-dell-informazione-del-serial-televisivo/>].

prevedeva il lancio del gioco su piattaforma Facebook alcuni mesi prima dell'uscita del film. L'obiettivo era evidentemente quello di fare da traino al prodotto principale, con contest e promozioni temporanee che mettevano in palio gadget e biglietti per la *première* statunitense. La scarsa qualità del gioco tuttavia ha impedito un'adeguata fidelizzazione degli utenti, riducendo l'esperienza ludica a una toccata e fuga poco utile e redditizia. Il gioco insomma ha permesso a utenti già interessati al film di accrescere la propria conoscenza del franchise ma non è riuscito ad attirare un numero sufficiente di nuovi spettatori²⁵⁰.

Oltre a questa integrazione strutturata di oggetti ludici all'interno dell'ecosistema, l'effetto principale della frammentazione transmediale è la generazione di un universo che si presenta come continuo, coerente e credibile. Una simulazione dunque di crescente invadenza e soprattutto sempre più presente nella vita quotidiana del fruitore, predisposta alla messa in discorso di un contenuto oltre la sua visione. La sua credibilità genera una profonda immersività a livello narrativo con un effetto radicale sui processi di fruizione: si pensi per esempio allo spot per il videogame tratto dal blockbuster *Il ritorno del re*, ultimo capitolo della saga de *Il signore degli anelli*, il cui *claim* di lancio era: "Live the movie: Be the hero". Il gioco propone al pubblico la possibilità di "essere" l'eroe del film, controllando nella simulazione videoludica uno dei personaggi tramite avatar minuziosamente somiglianti agli attori reali. Oltre a questo tipo di coinvolgimento emotivo, si rende necessaria anche una partecipazione ermeneutica solida e costante, simile a quella che abbiamo descritto per la letteratura sperimentale nel paragrafo precedente. Anche in questo caso si tratta di contribuire alla discorsivizzazione dell'oggetto mediale, attraverso una fruizione basata su un sistema di *alterbiography* stabile, molto vicina a quella descritta da Veale a proposito degli *Interactive movie*. Gli universi narrativi dunque fanno della credibilità il loro punto fondante: non si tratta di partecipare esclusivamente per creare senso, ma anche per confermare la soddisfazione data dal riconoscimento della solidità strutturale dell'ecosistema. La ludicità di tali ambienti si esplicita dunque nel momento in cui l'universo simulato diventa

²⁵⁰ Cfr. CARUSO, G. e SALVADOR, M., *Welcome to Hollywood creations. Are You Ready to Play a Mission Impossible?* in F. ZECCA (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano/Udine 2012.

maggiormente godibile e coerente, soprattutto invadente luoghi e tempi diversi da quello della visione dell'oggetto mediale.

Proseguendo oltre, c'è un altro tipo di cinema che risulta interessante dal punto di vista narrativo, il *puzzle film*. Nato nella culla delle narrazioni postmoderne²⁵¹, questo tipo di film rompicapo è un fenomeno transnazionale contemporaneo²⁵² e si caratterizza per un intreccio particolarmente complesso che richiede allo spettatore uno sforzo non indifferente per essere decifrato. In modo leggermente diverso dall'idea di ergodicità di Aarseth, anche se la ricorda molto da vicino, nella fruizione di un *puzzle film* manca una vera e propria *agency*. Lo spettatore infatti non influenza il mondo narrato ma gioca con esso una partita ermeneutica precisa e predeterminata. Allo stesso modo, a differenza di un ecosistema narrativo che si dipana su più media con testi differenti, qui siamo di fronte a un unico oggetto mediale, un film, che contiene al suo interno tutto il necessario per essere decifrato (esistono anche numerosi apparati paratestuali e *grassroots* che contribuiscono al lavoro dello spettatore, ma non si tratta di oggetti disegnati contemporaneamente al prodotto audiovisivo. Ci torneremo nel prossimo paragrafo). Steven Johnson parla di *weird movies* riferendosi a questo tipo di prodotti complessi, postulandone gli effetti positivi sull'elasticità del pensiero umano: un individuo vedendoli si allenerrebbe a rapportarsi con sistemi da elaborare e indagare piuttosto che con prodotti finiti²⁵³. Molto simile ma più articolata è la definizione di Thomas Elsaesser, che parla di *mind game film* non come di un genere ma come di un fenomeno o una certa tendenza del cinema contemporaneo²⁵⁴. Lo studioso distingue due ulteriori tipologie: film in cui un personaggio viene costretto a risolvere un rompicapo e film che invece fanno giocare il pubblico. Fra le diverse caratteristiche di questa tipologia

²⁵¹ CARMAGNOLA, F., *Plot. Il tempo del raccontare nel cinema e nella letteratura*, Meltemi, Roma 2004. Alcuni titoli possono essere *I soliti sospetti*, *Funny Games*, *Lost Highways*, *Fight Club*, *The Sixth Sense*, *eXistenZ*, *Memento*, *Mulholland Drive*, *The Others*, *Adaptation*, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *The prestige* ma la produzione è davvero consistente.

²⁵² Anche se esempi simili sono riscontrabili nel cinema d'autore passato, si pensi a *Rashomon* di Kurosawa.

²⁵³ JOHNSON, S. B., *Everything Bad Is Good for You*, Riverhead, New York, NY 2005 (tr. it. *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti*, Mondadori, Milano 2006).

²⁵⁴ ELSAESSER, T., *The Mind-Game Film* in W. BUCKLAND, (ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford 2009.

cinematografica, la più importante riguarda forse la presupposizione dell'esistenza di realtà parallele, ignote inizialmente ai personaggi e al pubblico. Attraverso la rappresentazione di tali tematiche vengono affrontate questioni ontologiche sulla percezione: il *mind game film* finisce per generare un mondo che deve essere credibile per poter giocare a metterne in discussione le fondamenta e per lasciare allo spettatore la decisione finale sulla sua esistenza.

Per approcciarsi a un film rompicapo Elsaesser propone tre diverse prospettive di analisi:

- un punto di vista narrativo che scinde logica narrativa e logica ludica trattando tali narrazioni complesse sulla base dell'idea di database. L'organizzazione narrativa relativa è di tipo rizomatico e si basa sull'attraversamento sintagmatico di un ipertesto, innalzando la posta in gioco della fruizione con obiettivi interpretativi non banali.
- Un punto di vista psicopatologico che considera i disturbi e le crisi dei protagonisti dei film in questione come patologie "produttive", sospendendo il giudizio morale su di esse. Andando oltre il trauma psicologico infatti, tali personaggi possono essere considerati come teste di ponte per descrivere nuovi percorsi interpretativi per una realtà che viene rappresentata come credibile ma a poco a poco privata delle più comuni certezze strutturali.
- Un punto di vista sociologico che considera il mind game film come uno strumento formativo e al contempo di risposta al controllo sociale. La rappresentazione di universi in cui soggetti sono controllati costantemente produce infatti nel pubblico la tendenza foucaultiana a migliorarsi in risposta alla sensazione di essere sorvegliati. A essere allenate sono dunque, lo dicevamo poco fa con Johnson, nuove capacità interpretative e di risposta a sistemi di controllo estesi e invadenti.

Il *mind game film* dunque, riferendosi in particolare al terzo approccio proposto, presenta un'etica del sé in cui lo spettatore si evolve tra le altre cose per fronteggiare la società della sorveglianza²⁵⁵ attraverso un processo di preparazione molto simile a quello ipotizzato altrove per alcune modalità di rappresentazione videoludica contemporanea²⁵⁶. Da un lato infatti i videogame strategici con la loro inquadratura isometrica dall'alto replicano lo sguardo satellitare delle mappe elettroniche navigabili, uno degli sguardi controllori per eccellenza della contemporaneità; dall'altro gli sparattutto sembrano invece calare il giocatore in una situazione di controllo subito, in cui una serie di eventi predeterminati si verificano di fronte al suo punto di vista soggettivo e limitato. In entrambi i casi l'ipotesi è che il giocatore familiarizzi con tali tipi di sguardi attraverso i media; i videogiochi, di nuovo come il cinema e viceversa, finiscono per incentivare l'elaborazione di una posizione critica e consapevole sugli strumenti di sorveglianza, creando al contempo delle strategie di utilizzo o di resistenza.

Lo spettatore ingenuo o impreparato che si addentra in un *mind game film* è prima di tutto disorientato; si trova calato in una struttura a rompicapo generata dal film, non più nella sua struttura narrativa o nel suo mondo diegetico. Rinunciando alla volontaria sospensione dell'incredulità, il pubblico quindi indaga il film alla ricerca di una spiegazione plausibile per ciò che accade sullo schermo o, in alternativa, viene ingannato dalle immagini fino alla risoluzione e al ribaltamento finale. Il film dunque perde in un certo senso la sua natura narrativa e acquisisce un supplementare statuto di realtà nella forma di un mistero da risolvere, di un gioco enigmistico che esercita il pensiero logico in una simulazione metaforica di situazioni reali (le psicopatologie, il controllo, ...) piuttosto che in una simulazione della realtà attraverso delle immagini in movimento. Lo spettatore di fronte a questo prodotto cede a un'urgenza interpretativa non comune, a sua volta rappresentata nel film a un livello metanarrativo strutturato e coerente. Il rapporto fra film e spettatore viene dunque rappresentato e messo in discussione, il *mind game film* mette in scena le regole del gioco creandosi una referenzialità originale, oltre

²⁵⁵ LYON, D., *The Electronic Eye. The Rise of Surveillance Society*, Polity, Cambridge, 1994 (tr. it. *L'occhio elettronico. Privacy e filosofia della sorveglianza*, Feltrinelli, Milano 1997).

²⁵⁶ SALVADOR, M., "Sguardi paralleli. Videgiochi e società della sorveglianza", intervento al convegno *LOADING*, Milano 2012.

quella classica di immagine filmata che diviene esclusivamente funzionale al rompicapo. Del resto, dice il critico americano Jim Emerson, l'unica cosa veramente reale del cinema è l'atto della visione²⁵⁷. Atto in questo caso in cui lo spettatore si mette alla prova utilizzando il film come gioco lasciando poco spazio alla fascinazione usualmente associata al medium cinematografico.

Questa costante attività, non solo interpretativa, che caratterizza lo spettatore appartiene tuttavia anche ad altri oggetti. La descrizione di uno di essi ci condurrà a parlare di come effettivamente gli spettatori giochino con gli audiovisivi anche in maniera indipendente dalle intenzioni autoriali e dalle *affordance* degli oggetti in questione. La webserie *Lost in Google*, uno dei casi che verranno analizzati nel prossimo capitolo (sei episodi fra il giugno del 2011 e il luglio del 2012, pubblicati sulla piattaforma YouTube²⁵⁸), contiene nella sua stessa struttura l'incentivo a esprimersi individualmente. A distanza di circa un paio di mesi l'uno dall'altro, le puntate dello show sono scritte e girate seguendo i consigli degli utenti inviati attraverso le migliaia di commenti al video precedente. In ogni episodio inoltre tali commenti sono visualizzati esplicitamente nel video, integrati al livello narrativo della serie attraverso un personaggio dotato del potere sovranaturale di visualizzarli nella propria mente. *Lost in Google* è evidentemente un testo profondamente metanarrativo, che gioca con le convenzioni linguistiche della serialità televisiva, ben consapevole del potere concesso e conquistato dal pubblico, e dotato di un apparato paratestuale importante, fra social network e video di backstage. I protagonisti sono delle *webstar* o *youtuber*, autori di cortometraggi il più delle volte satirici di grande successo e pubblicati esclusivamente online. Siamo di fronte a un prodotto generato sulla base della produttività spettatoriale, sfruttando cioè già nelle premesse il futuro interesse del pubblico non solo per la visione della serie ma soprattutto per la produzione di commenti sulle puntate. Interessante è poi la scelta finale, in cui l'antagonista della vicenda, 319009 o Elgoog, altri non è che la community stessa, investita del potere di modificare le sorti dei personaggi a piacimento.

²⁵⁷ EMERSON, J., "Head Trips: Movies Inside the Skull", *Rogerebert.suntimes.com*, 1 gennaio 2005
[<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20050101/EDITOR/40828002/1023>].

²⁵⁸ Cfr. <http://www.youtube.com/show/lostringoogle>

La chiusura enigmatica, come molti altri passaggi della serie, rende *Lost in Google*, parafrasando Elsaesser, anche una *mind-game serie*, aperta all'interpretazione e alla ricombinazione a posteriori. È evidente che si tratta comunque di una fruizione disegnata dagli autori, seppur con caratteristiche peculiari. Proseguiamo ora dando invece uno sguardo alle iniziative autonome del pubblico, alle rielaborazioni non previste o quantomeno non strutturalmente contenute nel testo di partenza.

3.1.2 Ludicità spettatoriali

Oltre alle strutture narrative complesse esiste un panorama molto variegato di produzioni dal basso e soggetti attivi autonomamente prima e dopo la fruizione del film. Questo rinnovato percorso di fruizione è ormai da diversi anni al centro della riflessione degli studi mediali e ha prodotto diverse definizioni di soggetti consumatori che si rinnovano divenendo anche produttori di contenuti. Il *prosumer* o *produser* è infatti uno spettatore che produce oggetti mediali a partire dai testi originali dilatandone in modo deciso la discorsivizzazione su tutti i livelli:

The role of 'consumer' and even that of 'end user' have long disappeared, and the distinctions between producers and users of content have faded into comparative insignificance. In many of the spaces we encounter here, users are always already necessarily also producers of the shared knowledge base, regardless of whether they are aware of this role—they have become a new, hybrid, produser²⁵⁹.

Le attività produttive sono di natura molteplice ma si possono distinguere almeno due categorie significative: la produzione di oggetti audiovisivi e la produzione di contenuti paratestuali attraverso le piattaforme *social*.

²⁵⁹ BRUNS, A., *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond*, Peter Lang Publishing, New York, NY 2008, p. 2.

Per quanto riguarda la prima categoria di oggetti, essi si legano in modo molto chiaro ai saperi sociali che accompagnano il fruitore nel momento della visione, connaturando la ricezione in base a un'intelligenza sociale collettiva e virtuale²⁶⁰. Paolo Peverini fornisce una buona classificazione di queste produzioni indicando i tre obiettivi che spingono gli utenti a cimentarvisi:

- la testimonianza del proprio apprezzamento o del proprio disprezzo per il testo originale;
- la dimostrazione delle proprie competenze tecniche nel processo di rielaborazione;
- la dimostrazione del proprio talento nella recitazione²⁶¹.

Le pratiche si distinguono poi in manipolazione dell'esistente e in produzione di contenuti ex-novo. Tale distinzione ricorda quella utilizzata per le opere della letteratura potenziale incontrate all'inizio di questo capitolo, in ogni caso si tratta di produzioni che mettono l'utente in una posizione potenziata rispetto al passato, una posizione apertamente ludica nei confronti del testo originale, che viene plasmato e rivisitato a piacimento. Peverini non può che richiamarsi a De Certeau e alle pratiche di rielaborazione ludica dell'economia culturale, che modificano attraverso "innumerevoli e infinitesimali trasformazioni"²⁶² i percorsi di fruizione. La rinunciatazione del valore simbolico del cinema passa dunque in questo caso attraverso la rielaborazione creativa e non più attraverso lo sforzo ermeneutico. Tuttavia:

²⁶⁰ Cfr. su questo sia EUGENI R., *Film, sapere, società. Per un'analisi sociosemiotica del testo cinematografico*, Vita e pensiero, Milano 1999, sia DE GIUSTI, L. (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia 2008.

²⁶¹ PEVERINI, P., *La manipolazione filmica come consumo creativo. Soggetti, pratiche, testi* in E. DE BLASIO e P. PEVERINI (a cura di), *Open Cinema. Scenari di visione cinematografica negli anni '10*, Edizioni Fondazione Ente dello spettacolo, Roma 2010, p. 20.

²⁶² DE CERTEAU, M., *L'invention du quotidien*, Éditions Gallimard, Paris 1990 (tr. it. *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2009).

Il film non diviene banalmente l'oggetto di una riappropriazione ludica, piuttosto è il catalizzatore di un insieme di pratiche della manipolazione che agiscono tanto sul piano dell'espressione quanto sul piano del contenuto del materiale originario, aprendo in alcuni casi nuove modalità espressive²⁶³.

Peverini propone di riordinare l'incontrollata molteplicità delle tipologie di produzioni in questione secondo tre variabili:

- la competenza tecnica e linguistica dello spettatore;
- i limiti della deformazione del testo di partenza;
- gli effetti di senso generati dalla rielaborazione.

Lasciando da parte la questione degli effetti di senso, è evidente che ancora una volta si torna al confronto delle *affordance* testuali e della loro permeabilità con la volontà dello spettatore di farsi autore. Da un lato dunque mondi, atti, comportamenti simulati che penetrano nel quotidiano e diventano attuali, oggetti e idee su cui il fruitore fa affidamento e le cui conseguenze sono profondamente reali; dall'altro spettatori partecipanti che manipolano ciò che hanno di fronte seguendo logiche proprie e raramente ricorrenti. Esiste dunque un problema di gradazione, di individuazione del tasso di disponibilità dell'oggetto mediale a essere rielaborato, ovvero a essere "ludicizzato". Letteratura e cinema, lo abbiamo visto in questo capitolo, cedono alla rielaborazione nelle loro vesti postmoderne e successive, concedendo allo spettatore un potere e un'influenza un tempo impensabili. Allo stesso tempo questo spettatore adotta strategie, e tecnologie, nuove che gli permettono di intervenire sui testi in modo libero e innovativo.

A venire messa in discussione da queste pratiche è addirittura la natura stessa del cinema. Alcune linee di ricerca accademica contemporanee, tra cui il citato lavoro di De Blasio e Peverini, si muovono infatti nella ricerca del riconoscimento dei residui di un immaginario cinematografico sempre meno vincolato all'oggetto film e sempre più

²⁶³ PEVERINI, *La manipolazione filmica come consumo creativo*, cit., p. 33.

sottoposto a rivisitazioni posteriori. Riconoscere quali sono i luoghi, le situazioni, i personaggi, maggiormente utilizzati in queste produzioni *grassroots* diventa allora fondamentale per comprendere quali sono le componenti del cinema che incentivano utilizzi di questo tipo e quali invece rimangono in disparte. La discriminante dunque diventa la capacità di un singolo aspetto del film di generare produzione di contenuti. Anche solo considerare questa una variabile fondamentale di uno studio sul cinema rende bene conto della strada intrapresa dal mezzo, sempre più orientato alla partecipazione e alla generazione di universi simulati credibili e persistenti in cui lo spettatore si cala come in una riduzione ludica della realtà o come in un gioco enigmistico.

Da un altro punto di vista però, produzione e pubblico si incontrano anche nelle piattaforme *social*. Prima di ogni altra cosa, gli audiovisivi complessi e queste pratiche produttive dal basso dilatano il tempo e ampliano il luogo della fruizione. Abbiamo accennato alla campagna marketing dell'ultimo capitolo della serie *Mission: Impossible* che mette a disposizione dei fan prima dell'uscita del film un *social game* gratuito sulla piattaforma Facebook. Esistono anche iniziative completamente *bottom-up* che confermano l'influenza dei *social network* nella percezione e soprattutto nell'uso del film nella contemporaneità. Si tratta per esempio dei processi di *word of mouth*, in grado di lanciare o arenare un film prima della sua uscita attraverso le opinioni di utenti particolarmente influenti all'interno della propria rete sociale, soggetti che elaborano giudizi su un film prima della sua uscita o in tempo reale durante la visione in sala²⁶⁴. Ovviamente dal punto di vista della produzione tale potenza non è passata inosservata e le operazioni descritte poco fa, insieme a *teaser* virali e pagine dedicate, costituiscono esattamente la risposta *top-down* alla libera espressione del pubblico in rete.

Anche il concetto di *spoiler*²⁶⁵, nato per il cinema ma oramai utilizzato prevalentemente in relazione alle serie TV, assume caratteristiche interessanti. Gray e

²⁶⁴ KESSLER, B., "How social media is changing the business of blockbuster movies", *Socialfresh.com*, 11 settembre 2012 [<http://socialfresh.com/how-social-media-is-changing-the-business-of-blockbuster-movies-infographic/>].

²⁶⁵ Uno *spoiler* è lo svelamento di uno sviluppo della trama di un film o di una serie TV in anticipo rispetto all'uscita in sala o alla messa in onda della puntata relativa. L'attenzione a non "fare spoiler" è parte fondamentale della *netiquette* di blog, forum e siti web dedicati al cinema e alle serie.

Mittell, ricercando una spiegazione al desiderio di conoscere gli eventi narrati prima della visione, ipotizzano una possibile distinzione: all'interno dell'idea di spoiler, descritto da Jenkins fra i piaceri extra-testuali come una sfida fra spettatori produttori di spoiler e produttori di film o format televisivi²⁶⁶, si possono riconoscere coloro che diffondono tali informazioni e coloro che le leggono. I primi sarebbero a tutti gli effetti degli anti-fan, contrari a priori al piacere canonico della fruizione testuale prediligendo la sfida descritta da Jenkins; gli altri invece cercherebbero di ottenere un feedback positivo dalla *community* di appassionati in cui sono inseriti, considerando lo stesso spoiler come un testo negoziabile e indagabile, con cui in ultima analisi "giocare". Questi ultimi assumono in un certo senso il ruolo dello spettatore esperto, simile a quello del *mind game film*, in grado di analizzare il testo oltre le sue dinamiche superficiali (nel caso analizzato dai due autori, *Lost*, andando anche oltre il sistema di stravolgimenti narrativi e misteri che ne compongono la struttura primaria). Essi in poche parole preferiscono crearsi una suspense personalizzata e basata sulla conferma delle proprie conoscenze ipotetiche sul testo piuttosto che cedere a quella costruita e disegnata dagli autori²⁶⁷.

In questo capitolo abbiamo passato in rassegna diversi esempi appartenenti a cinema, TV e letteratura allo scopo di dimostrare come anche nei media classici le categorie di partecipazione e simulazione come le abbiamo descritte in relazione al ludico, siano presenti e radicate. Esse infatti abitano i media in modo continuativo, fanno parte della loro struttura non solo nelle declinazioni dichiaratamente giocose ma anche in molte delle loro configurazioni contemporanee. L'evoluzione di una spettatorialità attiva sia a livello ermeneutico che a livello produttivo genera dunque proprio quel fenomeno di partecipazione che caratterizza il gioco in senso assoluto. Partecipare alla fruizione mediale significa in ultima analisi agire oltre la semplice ricezione operando delle scelte con conseguenze non pericolose e rimediabili.

²⁶⁶ Cfr. JENKINS, H., *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York, NY 1992 e di nuovo *Convergence Culture*, cit.

²⁶⁷ GRAY, J. & MITTELL, J., "Speculation on Spoilers: *Lost* Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality", *Particip@tions*, 4(1), 2007 [http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4_01_graymittell.htm].

Esattamente ciò che avviene nell'attività ludica, la cui principale attrattiva è proprio la rappresentazione delle conseguenze delle proprie scelte in modo immediato, inequivocabile e riconoscibile. Fruire un oggetto mediale in questo modo significa dunque per molti versi "ludicizzarlo".

Per altro verso invece la creazione di universi narrativi complessi e invadenti che caratterizza le produzioni medialità contemporanee genera nel pubblico non solo un'urgenza partecipatoria ma soprattutto la crescente assegnazione di un valore di verità ulteriore a ciò che stanno vedendo, oltre la semplice attestazione di una passione per un *brand* o un titolo cult. Simboli, frasi, personaggi, suoni, musiche e tutto ciò che appartiene a un film, a un libro, a una serie TV diventano allora parte integrante dell'esistenza di uno spettatore non solo come rappresentanti del suo gusto mediale ma anche come veri e propri comportamenti, oggetti reali, suoni ricorrenti all'interno della sua vita. Questo crescente valore assegnato alle simulazioni narrative medialità ricalca perfettamente quello intrinseco ai giochi, che rimangono esperienze distanti dalla vita vera, come dei veli su di essa, ma che per molti versi la modificano e la influenzano profondamente. Dare questa importanza agli universi simulati di un prodotto mediale significa, anche in questo caso, "ludicizzare" l'oggetto stesso.

Il risultato di questa prima rassegna è allora la considerazione dell'universo mediale, contemporaneo ma non solo, come un ambiente in prima istanza ludico. Il gioco fa parte concretamente della struttura dei media e soprattutto della loro discorsivizzazione mentre allo stesso tempo i propositi di *gamification* e ludicizzazione mediale devono essere considerati e reinterpretati alla luce di questo tipo di dinamiche. Vedremo nel prossimo e ultimo capitolo come i risultati di processi *gamificati*, audiovisivi, applicazioni per mobile e siti web, rispondano alle stesse dinamiche semplicemente rendendole più esplicite e dichiarando direttamente le proprie *affordance*, disegnando non solo l'effetto ermeneutico ma anche il loro particolare percorso di fruizione.

LUDICO/SEMI-LUDICO/GAMIFICATO/LUDICIZZATO

In questo capitolo proveremo dunque ad analizzare una serie di oggetti “semi-ludicizzati” o “gamificati” per riconoscerne le caratteristiche ricorrenti e per confrontarle con quelle proprie del “ludico”, emerse dalla letteratura sul tema affrontata e sistematizzata nei precedenti capitoli. Tutto ciò sarà utile per giungere a una definizione del “semi-ludico” contemporaneo, al fine di fornire una possibile chiave di lettura per approcciarsi all’analisi di tali prodotti ibridi. Dopo aver descritto il contesto culturale e mediale in cui questi prodotti sono nati e si sono affermati, daremo un brevissimo sguardo anche all’aspetto industriale, recuperando la riflessione sul tempo libero, sul tempo del lavoro e sui tempi e i luoghi del gioco al giorno d’oggi.

È la Scuola di Francoforte la prima realtà ad aver ragionato in modo approfondito sulla questione dell’industria che invade l’universo del *leisure time*: in quell’interpretazione entrambe le pratiche, lavorare e svagarsi, rispondevano alla stessa logica della mercificazione. Si trattava di una lettura che considerava gli automatismi individuali in relazione al lavoro come esattamente identici a quelli relativi allo svago, di cui il gioco è parte integrante. La conseguenza diretta di questa commistione era la considerazione delle pratiche di consumo come parallele e implicitamente controllate dalle routine lavorative²⁶⁸. La soddisfazione dell’uomo spersonalizzato dunque passava attraverso l’accettazione passiva di un sistema imposto e programmato, la neocapitalista eterodirezione, non solo in ambito lavorativo o pubblico ma anche nel tempo libero intimo e privato. I mass media infine contribuivano all’imposizione di questa struttura fornendo, tramite l’industria culturale, le implicite direttive alla sua realizzazione.

Una lettura di questo tipo imporrebbe dunque una visione depotenziata del potere conquistato dall’utente che abbiamo descritto finora. Si pensi per esempio anche all’interpretazione di Habermas secondo cui l’opinione pubblica sarebbe sottoposta allo

²⁶⁸ JAY, M., *The Dialectical Imagination: A History of the Frankfurt School and the Institute of Social Research 1923-1950*, Little, Brown & Co., Boston/Toronto 1973 (tr. it. *L’immaginazione dialettica: storia della Scuola di Francoforte e dell’Istituto per le ricerche sociali 1923-1950*, Einaudi, Torino 1979).

stesso processo, privata di ogni valore critico e istituzionalizzata all'interno del sistema capitalistico²⁶⁹. Le libertà spettatoriali in questo paradigma sarebbero, sebbene più esplicite e presenti, comunque costrette all'interno di una sovrastruttura e qualunque tipo di fruizione ludica sarebbe prevista e disegnata dal sistema, impedendo qualunque forma di resistenza.

Tutto ciò ovviamente è problematico da accettare nel contesto mediale contemporaneo in cui la "creatività simbolica"²⁷⁰ dello spettatore o dell'utente è estremamente sviluppata e presente. L'idea viene ripresa da David Hesmondhalgh ne *Le industrie culturali*²⁷¹ in cui lo studioso britannico considera la creatività simbolica una presenza continua nella storia umana mentre solamente la sua gestione e circolazione sarebbero cambiate in modo sensibile di volta in volta. Hesmondhalgh tratta la definizione di industrie culturali in parziale contrapposizione con le idee della scuola di Francoforte, a partire dall'adozione del plurale "industrie": secondo Horkheimer e Adorno infatti l'industria culturale sarebbe unica e monolitica, mentre per Hesmondhalgh, che sposa la critica della scuola sociologica francese²⁷², essa è molteplice, plurale appunto, e ogni singola declinazione andrebbe distinta dalle altre a seconda del prodotto di cui si occupa. Inoltre, in risposta a un malcelato oscurantismo verso la tecnologia, egli propone una lettura più incoraggiante che vede l'innovazione come possibile catalizzatore di nuovi percorsi di lettura e fruizione, pur mantenendo l'attenzione sulle possibili degenerazioni della mercificazione. Per questo motivo dunque l'ambito delle industrie culturali non sarebbe luogo di una sconfitta, in cui trionfa la personalizzazione e in cui la cultura è assorbita dal capitale, ma luogo di una contesa fra la pressione economica e utilizzi resistenti.

Fra le varie caratteristiche individuate da Hesmondhalgh per le industrie culturali,

²⁶⁹ HABERMAS, J., *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*, Neuwied 1962 (tr. it. *Storia e critica dell'opinione pubblica*, Laterza, Bari 2006).

²⁷⁰ WILLIS, P., *Common Culture*, Open University Press, Milton Keynes 1990.

²⁷¹ HESMONDHALGH, D., *The Cultural Industries*, SAGE Publications, Thousand Oaks, CA 2002 (tr. it. *Le industrie culturali*, EGEA, Milano 2008).

²⁷² A partire dal lavoro di Bernard Miège e in particolare da "The Logics at Work in the New Cultural Industries", *Media, Culture and Society*, 9, 1987.

sulle quali non ci soffermeremo troppo in questa sede, è utile presentarne una in particolare: la presenza di un: “Controllo debole sui creatori di prodotti culturali [e di un] controllo forte sulla distribuzione e il marketing”²⁷³. Secondo questo modello l’originalità sarebbe l’unico elemento imprescindibile per il successo di un prodotto e l’industria punterebbe alla distribuzione piuttosto che alla produzione, lasciando campo libero alle iniziative *bottom-up*.

L’idea che si ricava da quanto detto finora tuttavia rimanda ancora una volta alle parole di Habermas: anche all’interno di paradigmi profondamente partecipativi come quello delineato in questo lavoro, le produzioni dal basso vengano sempre fagocitate all’interno di strutture istituzionali *top-down*. Di certo stiamo assistendo alla progressiva assimilazione di un certo tipo di pratiche di fruizione ludica anche e soprattutto attraverso gli oggetti che andremo a descrivere, tuttavia, lo vedremo durante le analisi, sopravvivono ancora degli utilizzi fortemente liberi, soprattutto nella forma di *cheat* dei sistemi di gioco.

Per quale motivo però siamo arrivati di nuovo a parlare di partecipazione pur partendo dalla discussione sui rapporti fra tempi del gioco e tempi del lavoro? La risposta è semplice: la progressiva sovrapposizione delle due temporalità sarebbe figlia dell’espansione della partecipazione mediale all’interno di tutti i non-tempi, parafrasando Augé²⁷⁴, dell’esistenza individuale:

I tempi del trasferimento e del viaggio, dell’attesa alla fermata dell’autobus, dell’inattività domestica dopo il pranzo o prima della cena. Tempi che tradizionalmente si potevano occupare leggendo o conversando con le persone (o più semplicemente stando in silenzio con se stessi) ma che oggi grazie alla presenza diffusa dei media spesso si spendono messaggiando, telefonando, cercando compulsivamente qualcosa da fare in internet o videogiocando²⁷⁵.

²⁷³ HESMONDHALGH, *The Cultural Industries*, cit., p. 26.

²⁷⁴ AUGÉ, M., *Non-Lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Le Seuil, Paris 1992 (tr. it. *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano 2009).

²⁷⁵ RIVOLTELLA, P. C., “Comunicare al tempo dei media digitali: spazio, tempo e relazione”, intervento al *Seminario dei vescovi del Medio Oriente*, Harissa, Aprile 2012 [http://www.pccs.va/index.php/it/news2/contributi/item/download/9_928fbfc9e9e0c0d32f995738799d464b].

È tuttavia possibile dare una lettura leggermente diversa da quella proposta da Rivoltella, per esempio attraverso la figura del *gameur*, descritta da Moore e definitiva argomentazione contro la teoria del cerchio magico:

The gamer, or possibly, the “gameur”, adorns him or herself with different characters and digital artifacts, seeking out and moving between play experiences in games, forums, blogs, machinima and mods. Gameurs are the modifiers of the software and hardware of their game experiences, and by “conceptualizing contemporary notions of play and mobility”²⁷⁶ they reinforce, shape, resist and change the commodification of the experiences of play. For the gameur there is no magic circle²⁷⁷.

È evidente che entrambe le letture testimoniano l'introduzione di un bisogno nuovo, quella verso l'“azione”, presente ormai in tutti i contesti della quotidianità. Tale necessità è equiparabile, dal nostro punto di vista, alla rinuncia al riposo e di conseguenza alla costante applicazione in un'agire che ha molto del lavorativo per impegno richiesto e per livello di prescrizione, anche se in questo caso totalmente implicita e autoindotta. Del resto, lo abbiamo visto, il gioco è pratica potenzialmente tutt'altro che frivola e innocente o incapace di influenzare la vita extra mediale. Questa introduzione di pratiche “semi-lavorative” nel quotidiano pare essere un fenomeno parallelo e perfettamente integrato al sorgere della nuova ludicità e del “semi-ludico” (inteso sia come pratica che come modello di design) e di cui in un certo senso funge da classica “altra faccia della medaglia”.

Anche Suits poneva le basi per ragionare su questo tipo di rapporto nella sua descrizione di Utopia, il mondo ideale governato dalle dinamiche di gioco cui ambisce la cavalletta protagonista della sua trattazione. A Utopia il gioco sarebbe slegato dalla vita seria e dagli obiettivi di sopravvivenza legati al lavoro ma sarebbe potenzialmente a essi

²⁷⁶ DE SOUZA E SILVA, A. & HJORTH, L., “Playful urban spaces: A historical approach to mobile games”, *Simulation & Gaming*, 40(5), 2009, p. 607.

²⁷⁷ MOORE, C., “The magic circle and the mobility of play”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(4), 2011, p. 384.

molto vicino, ovvero per esempio si giocherebbe a coltivare, a raccogliere, ad allevare e il premio al proprio giocare sarebbero proprio i beni di sussistenza necessari per sopravvivere²⁷⁸. La discriminante sta nel fatto che il giocatore non percepisce tale necessità e dunque non “lavora”, immerso in una sorta di stato di flusso, secondo la definizione di Csíkszentmihályi²⁷⁹.

Gioco e lavoro insomma, ce lo aspettavamo, non sono assolutamente incommensurabili ed è sempre più frequente l'interpretazione che identifica la serietà del gioco come condizione necessaria al divertimento e viceversa la ludicità del lavoro come condizione di sopravvivenza individuale nel mondo.

Sul primo aspetto abbiamo già detto, soprattutto in relazione alle pratiche “semi-lavorative” descritte poco fa. esistono tuttavia esempi limite che possono contribuire a chiarire ulteriormente la questione. Si pensi alle pratiche di *farming* con cui giocatori professionisti, per esempio nei giochi di ruolo online, sviluppano personaggi molto potenti oppure raccolgono quantità immense di valuta virtuale per poi vendere account o denaro di gioco alla miglior offerta reale tramite servizi d'asta online o direttamente all'acquirente²⁸⁰. Si tratta della trasformazione in lavoro retribuito di una pratica di gioco definita “quantitativa”, propria del *power gamer*, un soggetto focalizzato sull'efficienza delle proprie azioni e sull'obiettivo di diventare il migliore attraverso ore e ore di applicazione tutt'altro che divertente²⁸¹. Un altro caso interessante è il massive multiplayer fantascientifico *Eve Online*. Il gioco prevede l'utilizzo di denaro reale per l'acquisto di beni virtuali e l'abbattimento della propria astronave da parte di un

²⁷⁸ SUITS, *The grasshopper. Games, Life and Utopia*, cit.

²⁷⁹ CSÍKSZENTMIHÁLYI, M., *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*. Cambridge University Press, 1988.

²⁸⁰ Tali pratiche sono per la verità illegali in qualunque tipo di community. Non è infrequente tuttavia ricevere messaggi da utenti fittizi che offrono direttamente i propri servizi di *farming* in cambio di denaro reale. C'è anche da dire tuttavia che l'avvento dei social game e la loro struttura a microtransazioni hanno contribuito a istituzionalizzare questo tipo di attività virtualizzandola. Diversi dei principali giochi sportivi (*Fifa13*, *Madden NFL13*, *NBA2K13*) nelle loro modalità multiplayer online per esempio permettono agli utenti di acquistare giocatori spendendo denaro reale e risparmiandosi la fatica di ottenere, tramite un'infinità di risicate e sofferte vittorie, la valuta virtuale necessaria per effettuare il medesimo acquisto. Su questo argomento ci sarebbe molto da dire, a partire per esempio dal problema dell'equità della sfida: a vincere infatti non è il più costante o il più abile ma il più ricco.

²⁸¹ TAYLOR, *Play between worlds*, cit., pp. 67-92.

avversario fa perdere qualunque oggetto o potenziamento faticosamente guadagnati in gioco o acquistati con denaro reale. Si parla dunque in questo caso di vere perdite finanziarie, che in casi estremi possono essere anche sostanziose. Entrambi gli esempi testimoniano dunque si pratiche e strutture ludiche costruite per avere ritmi, impegno e conseguenze tali e quali a quelle di una pratica lavorativa o produttiva.

Sulla seconda possibilità invece emergono a loro volta due tipologie di lavoro ludicizzato. La prima è molto semplice e riguarda la possibilità di aprire finestre di gioco all'interno dei tempi e dei luoghi lavorativi grazie alla portabilità e alla connettività dei supporti utilizzati. Si tratta in poche parole della sistematizzazione e della tecnologizzazione delle micro pause lavorative che un tempo si attualizzavano per esempio facendo “canestro” nel cestino con delle cartacce appallottolate o attraverso pratiche simili²⁸². La “semi-ludicità” che stiamo descrivendo si sposa molto ben con questo tipo di esigenze di svago circoscritte e modulari. Molti oggetti ludici sono disegnati per riempire tali spazi ma anche per crearne di nuovi: attraverso le notifiche *push*²⁸³ sono essi stessi a interpellare il giocatore anche quando non sta giocando per invitarlo a fare una partita. La seconda tipologia di lavoro ludicizzato riguarda invece il concetto di *gamification* e l'idea che non sia il gioco a invadere lo spazio e il tempo del lavoro ma che sia il lavoro stesso a potersi fare “semi-ludico”.

²⁸² Una delle applicazioni per iOS più famose e scaricate è *Paper Toss*, la simulazione molto dettagliata proprio della pratica di lanciare palline di carta in un cestino, con diverse ambientazioni, tre livelli di difficoltà e la variabile del vento che impone lanci ad effetto per niente semplici da effettuare.

²⁸³ Le notifiche *push* sono un servizio delle applicazioni per iOS che invia un avviso periodico nella home page del cellulare o del tablet avvisando l'utente di una condizione di gioco particolarmente vantaggiosa o semplicemente invitandolo a giocare. Tali notifiche sono ovviamente disattivabili.

1. ULTERIORI QUESTIONI SULLA *GAMIFICATION*

L'idea di ludicizzare le pratiche lavorative ha precedenti illustri. Seguendo l'interessante ricostruzione di Mark J. Nelson se ne possono citare almeno due, passando dall'Unione Sovietica della prima metà del secolo scorso agli Stati Uniti a cavallo del 2000²⁸⁴. Nel primo caso si trattava di competizioni fra lavoratori volte ad aumentare la produttività, una pratica che subì aspre critiche da parte di coloro che vedevano nel conferimento di distintivi e gagliardetti per il lavoratore più produttivo una sorta di simulazione dell'economia capitalista. L'obiettivo era tuttavia quello dell'"emulazione socialista", spronare cioè i lavoratori a migliorarsi per raggiungere il livello del migliore fra loro, non tanto una sfida in cui il migliore cerca di sconfiggere i suoi sfidanti. Nel caso più recente invece si cercava da un lato di invogliare i lavoratori a produrre oltre il normale senza dovergli pagare gli straordinari, dall'altro di ottenere tale effetto creando dei dipendenti felici e "intrinsecamente motivati". Più che aumentare la produttività si trattava dunque di creare un contesto divertente in grado di far sentire a suo agio il dipendente. In entrambe le situazioni emerge un'intenzione comune: "To include not only play elements that are directly connected to work (such as points for performance, or competitions), but also elements that attempt to make workers feel like they have a stake and expressive role in their workplace"²⁸⁵. Tale presunto ruolo espressivo può essere ricondotto alla sensazione di *agency* da un lato e al riconoscimento delle conseguenze delle proprie azioni dall'altro. Tuttavia, come sottolinea Andersen, questi processi di ludicizzazione del lavoro potrebbero apparire anche come semplici riorientamenti di dinamiche foucaultiane di controllo in cui le forme gerarchiche sono sostituite da apparenze ludiche che concedono apparente potere decisionale al dipendente²⁸⁶. Dunque le pratiche descritte da Nelson presentano una duplice metodologia: da un lato l'introduzione delle tanto citate meccaniche ludiche, dall'altro la

²⁸⁴ NELSON, M. J., "Soviet and American Precursors to the Gamification of Work", paper presented at the *MindTrek 2012* conference, Tampere.

²⁸⁵ *Ibidem*.

²⁸⁶ Cfr. ANDERSEN, N. A., *Power at Play: The Relationships between Play, Work and Governance*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2009 e ANDERSEN, N. A. & SAND, I.-J. (eds.), *Hybrid Forms of Governance: Self-suspension of Power*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2012.

creazione di un (illusorio evidentemente) ruolo espressivo per il lavoratore o, nel caso della *gamification*, del cliente.

Cerchiamo però di definire più nel dettaglio cosa intendono i professionisti della *gamification* con meccaniche ludiche, nodo cruciale della questione. Bunchball.com, il già citato servizio online dedicato alla creazione di oggetti “gamificati” identifica tali meccaniche, nella sezione denominata “Web engagement” della sua piattaforma *Nitro*:

- User Profile
- Challenges
- Levels and Badges
- Leaderboards and News Feeds
- Notifications
- Mobile Challenges/Notifications/Status
- Store (Web and Mobile)
- Double-or-Nothing Game
- Trivia Game²⁸⁷

Un altro sito dedicato allo stesso tipo di servizio, Badgeville.com, produce un elenco molto simile ma più dettagliato:

- Points. Assign points for specific high value behaviors and achievements. With secondary units, create multiple point systems across a network that can be redeemed for rewards or count towards reputation.
- Achievements. Achievements provide positive reinforcement for high-value user behaviors. Companies can tie these achievements to virtual or tangible goods, or to boost a user’s status and reputation.
- Levels. Signify levels of engagement across a company’s ecosystem. Tie them to a user’s profile and status -- while also serving up unique rewards for users at that level.

²⁸⁷ BUNCHBALL, *Nitro™ for Web Engagement. Retain and engage site visitors*, 2012
[http://www.bunchball.com/sites/default/files/datasheets/nitro_engagement_10_12.pdf].

- Missions. Create a set of behaviors for users to perform in order to unlock specific rewards or achievements. Configure Missions to be completed after a specific progression of behaviors, or in random order.
- Contests. Create a set of missions, and reward those who finish most quickly or effectively with early access to products, discounts, and other privileges.
- Leaderboards. Champion your most engaged users and groups, and show people know where they stand as relative to their peers. Assign leaderboards for different areas of expertise.
- Notifications. Encourage engagement with real-time notifications when users perform a desired behavior, level up, or unlock a reward.
- Anti-Gaming Mechanics. Set limits on the number of times a behavior can be rewarded to a user, either across a whole network or within a specific section or module. Set restrictions on the time frame in which they can be rewarded, and cool down rates for how long they must wait to be rewarded again²⁸⁸.

Entrambe queste liste confermano quanto già accennato finora sul tema: con *gamification* si intende un processo di marketing che propone l'applicazione semplificata di queste riconoscibili supposte dinamiche ludiche a situazioni commerciali.

È necessario a questo punto confrontare la definizione di tali dinamiche con descrizioni teoriche un po' più dettagliate e approfondite, ed è opportuno inoltre tentare di capire come l'inserimento di queste sovrastrutture sia in grado di coinvolgere e fidelizzare un utente. Proviamo a considerare la definizione di meccaniche di gioco data da Miguel Sicart a proposito dei videogame: "I define game mechanics, using concepts from object-oriented programming, as methods invoked by agents, designed for interaction with the game state"²⁸⁹, dove con "agenti" si intendono sia il giocatore umano che le altre identità virtuali presenti nel mondo di gioco. In questo caso appare chiaro lo spostamento di fuoco dalla struttura del medium alle pratiche d'uso e alle *affordance*. Proseguendo, ancora Sicart:

²⁸⁸ BADGEVILLE, *Gamification*, 2010 [http://badgeville.com/main/gamification].

²⁸⁹ SICART, M., "Defining Game Mechanics", *Game Studies*, 8(2), dicembre 2008 [http://gamestudies.org/0802/articles/sicart].

In the act of playing, players will appropriate agency within the game world and behave in unpredicted ways. One thing is what a designer previews, and another, very different one, is how players actually interact with the game world. The formal, analytical understanding of mechanics only allows us to design and predict courses of interaction, but not to determine how the game will always be played, or what the outcome of that experience will be²⁹⁰.

Il problema della *gamification* dunque è proprio l'evidente impossibilità di influenzare attraverso strutture definite ludiche il comportamento degli utenti. Nelle meccaniche di gioco infatti sono implicati come elementi imprescindibili l'agire del giocatore e il contesto virtuale in cui è calato. Inoltre:

Primary mechanics can be understood as core mechanics that can be directly applied to solving challenges that lead to the desired end state. Secondary mechanics, on the other hand, are core mechanics that ease the player's interaction with the game towards reaching the end state²⁹¹.

L'approccio della *gamification* ignora le meccaniche di tipo secondario, che modulano l'impegno e il coinvolgimento del giocatore generando in ultima analisi il suo piacere e il suo divertimento, e si basa tutto sulla reiterazione puntuale di meccaniche primarie, rivolte sempre al raggiungimento di un obiettivo finale, spesso un semplice punteggio. Ciò che la *gamification* propone sono allora strutture normative, non dinamiche performative, dimostrando un profondo scollamento fra le pratiche di costruzione degli oggetti e quelle d'uso. Sebastian Deterding ha molto ben descritto le contraddizioni della *gamification* partendo da cinque assunti emersi trasversalmente anche nelle pagine precedenti: i giochi non sono necessariamente divertenti (è il design a fare la differenza); gli *achievement*²⁹² non sono reward sufficienti a fidelizzare l'utente (come per esempio la

²⁹⁰ *Ibidem.*

²⁹¹ *Ibidem.*

²⁹² Gli *achievement* sono badge virtuali dati in premio ai giocatori che ottengono determinati obiettivi. Da un lato possono essere legati al normale utilizzo del gioco (conquista un nuovo livello), dall'altro a una fruizione più impegnata (supera un livello senza utilizzare nessun bonus). Nel caso della *gamification*

crescita progressiva delle abilità individuali); i feedback non sono meccaniche di gioco (ma semplici resoconti dell'attività ludica, non per forza interessanti); le novità non sono sempre coinvolgenti; la competizione non è necessariamente un'attrattiva²⁹³. A partire da queste premesse proviamo a descrivere almeno altre due posizioni in grado di decostruire in modo efficace il fenomeno.

Fra le critiche principali alla *gamification* le più interessanti sono quelle che ipotizzano nuove denominazioni per il fenomeno. Margaret Robertson ritiene che tale pratica tragga gli aspetti meno importanti del gioco (i punteggi) presentandoli come fondamentali e conia il termine *pointsification* per distinguerlo dalle pratiche ludiche vere e proprie²⁹⁴.

Secondo Ian Bogost invece, il problema è sia nella distinzione operata da Sicart fra meccaniche e struttura:

Key game mechanics are the operational parts of games that produce an experience of interest, enlightenment, terror, fascination, hope, or any number of other sensations. Points and levels and the like are mere gestures that provide structure and measure progress within such a system²⁹⁵.

sia nella totale mancanza di difficoltà che l'utilizzo di un medium "gamificato" comporta:

No thinking is required, just simple, absentminded iteration and the promise of empty metrics to prove its value. Like having a website or a social media strategy,

sono esclusivamente del primo tipo.

²⁹³ DETERDING, S., "Pawned. Gamification and Its Discontents", presentation at the *Playful 2010* conference, London [<http://www.slideshare.net/dings/pawned-gamification-and-its-discontents>].

²⁹⁴ ROBERTSON, M., "Can't play, won't play", *Hideandseek.net*, 6 ottobre 2010 [<http://www.hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/>].

²⁹⁵ BOGOST, I., "Persuasive Games: Exploitationware", *Gamasutra*, 3 maggio 2011 [http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php].

“gamification” allows organizations to tick the games box without fuss. Just add badges! Just add leaderboards²⁹⁶!

Come la Robertson, Bogost individua un problema terminologico, ma non solo nel termine *game* come ampiamente si ricava dai due precedenti estratti, bensì anche nel suffisso *-ify*, che non implica assolutamente la facile replicabilità che i servizi di *gamification* propongono:

When you -ify something, you put it in a particular state, or you fill it with a particular quality [...] But in most of these cases, the details of -ification are abstracted, left vague. Does urban beautification really just involve new green space, or does it also relate to the underlying planning of a city? By taking a goal or a quality and framing it as -ification, a speaker makes something *seem* easy to accomplish, even if it is in fact difficult²⁹⁷.

Il problema dunque sta anche in questa presunta replicabilità del sistema descritta da un suffisso che indica tutt'altro. Bogost propone allora un cambiamento radicale, e discretamente provocatorio: *Exploitationware*: “A grifter’s game, pursued to capitalize on a cultural moment, through services about which they have questionable expertise, to bring about results meant to last only long enough to pad their bank accounts before the next bullshit trend comes along”²⁹⁸.

Facilitare l'utilizzo di un medium o di un servizio attraverso strutture ludiche, chiamandole però meccaniche, che in realtà fungono solamente da quantificatori sulle pratiche d'uso, è evidentemente un miraggio. Elevare tali strutture al ruolo di nodi cruciali poi causa il crollo definitivo di tutto il sistema, irrimediabilmente svuotato della sua componente principale, la processualità intrinseca al gioco.

Non è un caso che un servizio “gamificato” molto seguito, anche se ancora in beta,

²⁹⁶ *Ibidem*.

²⁹⁷ *Ibidem*.

²⁹⁸ BOGOST, I., “Gamification is Bullshit. My position statement at the Wharton Gamification Symposium”, *Bogost.com*, 8 agosto 2011 [http://www.bogost.com/blog/gamification_is_bullshit.shtml].

come *Memrise* abbia incontrato problemi d'uso significativi. L'applicazione si propone, attraverso un sistema simile a quello di un social game ispirato alla botanica, di far memorizzare un vocabolario di termini e un elementare frasario in una lingua straniera all'utente. Ebbene, il servizio ha dovuto sospendere la compilazione della *leaderboard*, una delle classiche struttura "gamificate", a causa delle pratiche di *cheating* con cui alcuni utenti guadagnavano punti per scalare le posizioni della classifica. Ecco dunque perfettamente esemplificata una duplice realtà: l'impossibilità di controllare le pratiche d'uso e il rischio effettivo che l'utente perda interesse nel servizio in sé, imparare le lingue in questo caso, per concentrarsi sulla patina "gamificata" e sul punteggio. L'idea alle spalle di questo tipo di servizi, indurre un maggiore impegno nell'utente grazie all'incentivo di punteggi e classifiche, viene sostituita dal desiderio di aggirare il sistema per ottenere tali punti senza dover per forza applicarsi²⁹⁹. Secondo alcuni sarebbe un problema principalmente di cattivo design, del resto un'indagine Gartner ipotizza che proprio per questo motivo entro il 2014 l'ottanta per cento delle applicazioni "gamificate" esistenti falliranno³⁰⁰, ma le difficoltà sembrano molteplici: i processi di *gamification* propongono per esempio di utilizzare incentivi virtuali per stimolare la produttività, ovvero mantengono la struttura del lavoro senza averne l'aspetto, la retribuzione né tantomeno un'effettiva produzione di beni o contenuti. Siamo di fronte all'ennesimo esempio di degenerazione del processo di sovrapposizione di gioco e lavoro, collocato tuttavia all'interno di un processo più generale di ludicizzazione mediale che non è per forza di segno negativo.

La definizione che il designer Tadhg Kelly dà delle dinamiche di gioco è infatti più accettabile e sembra tenere conto delle osservazioni precedenti e soprattutto dell'attività dell'utente:

²⁹⁹ BARRY, R., "The irrationality of cheating at gamified learning", *Wired.co.uk*, 12 novembre 2012 [http://www.wired.co.uk/news/archive/2012-11/12/gamification-of-learning].

³⁰⁰ GARTNER, "Gartner Says by 2014, 80 Percent of Current Gamified Applications Will Fail to Meet Business Objectives Primarily Due to Poor Design", *Gartner.com*, 27 novembre 2012 [http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=2251015].

Gamification mechanics should be simple to understand. All they are the actions that players take (“agency”) and the rules that limit those actions to create pressure (“urgency”). Between those two poles lie an interplay that is described as a “loop” (“I hit ball, see if ball stays inside the court and if opponent returns ball, I hit ball again”), and a whole bunch of loops produces a “dynamic” (we trade the ball many times until one of us makes a mistake and loses a point)³⁰¹.

Si tratta dunque di azioni degli utenti o di limitazioni imposte dal sistema. Secondo questo modello, la *gamification* si baserebbe esclusivamente su tre principi, *Validation*, *Completion*, *Prize*, ovvero, nell’ordine:

- “Upvotes, likes, retweets and follower counts are numbers which tell a user that she is popular. They are generated by the quality of what the user creates, shares or expresses, and they are awarded by other users [...];
- One of the neat things about LinkedIn is the progress bar. Like a piece of software installing itself on your hard drive, LinkedIn tells you that your profile was 70 percent done, and with only a few more actions (like adding your academic achievements, say), it could hit 100 percent. It’s an example of sticky completion because it guides the user through the whole site and gets them to make useful contributions that improve the service for them and the people who read their profile [...];
- Air miles, lotteries, health apps and more are all attractive because they offer a prize like upgrades, money or the dropping of 25 pounds. These are extrinsic benefits”³⁰².

Le tre categorie proposte da Kelly sono molto più interessanti degli elenchi di Bunchball e Badgeville e propongono: il supporto alle produzioni *bottom-up*, l’introduzione di premi reali e non esclusivamente virtuali e un processo di

³⁰¹ KELLY, T., “Real Gamification Mechanics Require Simplicity And, Yes, Game Designers Can Do It”, *Techcrunch.com*, 8 dicembre 2012 [<http://techcrunch.com/2012/12/08/real-vs-fake-gamification-mechanics/>].

³⁰² KELLY, T., “Everything You’ll Ever Need To Know About Gamification”, *Techcrunch.com*, 17 novembre 2012 [<http://techcrunch.com/2012/11/17/everything-youll-ever-need-to-know-about-gamification/>].

coinvolgimento diretto dell'utente basato sulla tendenza al completamento. Queste tre categorie, seppur ancora poco strutturate e approfondite, confermano la necessità di analizzare insieme pratiche d'uso e *affordance* degli oggetti, entrambe componenti imprescindibili per un percorso descrittivo sensato, e contribuiscono in modo decisivo all'individuazione degli strumenti con cui procederemo all'analisi degli oggetti.

2. CATEGORIE ANALITICHE

Nel secondo capitolo di questo lavoro avevamo già provveduto a distinguere *gamification* e ludicizzazione: da un lato la creazione di oggetti mediali con determinate caratteristiche “ludiche”, dall'altro un processo culturale, non per forza volontario e finalizzato, generato da fenomeni trasversali e “semi-ludici”. In questa fase descriveremo venti oggetti, concentrandoci sulle loro *affordance* e sulle pratiche di discorsivizzazione che innescano, secondo la convinzione che sia possibile trovare una chiave di lettura che depotenzi le produzioni della *gamification* in favore di un processo di “semi-ludicizzazione” inteso come risultato dell'incrocio fra il design dell'oggetto (dalla progettazione alla presentazione) e il suo uso effettivo e attuale (che comprende la fruizione e anche la produzione di contenuti da parte dell'utente).

Nel farlo proveremo a individuare delle categorie diverse e più dettagliate rispetto ai tre concetti chiave incontrati finora a proposito del ludico, la partecipazione, la simulazione e l'ibridazione fra tempi e luoghi di gioco e lavoro:

- integrazione di dinamiche di **interazione social** al fine di regolamentare le pratiche di comunicazione fra utenti. Con questa categoria faremo riferimento sia agli usuali strumenti appartenenti ai siti di *social networking* come commenti, condivisioni e messaggistica, istantanea e non, sia alle strutture di gioco cooperativo o competitivo mutate dai social game o dai videogame in generale, sia al modello produttivo *crowdsourcing* e orizzontale.
- Presenza di una **libertà temporale** significativa legata ancora una volta ai supporti mobili e connessi costantemente alla rete, strutturanti pratiche di

interazione con tempi di fruizione dilatati ed estesi, in ultima analisi usi continuativi. Cercheremo durante l'analisi di comprendere quanto queste qualità dei supporti siano significative per la fruizione, dato che affronteremo oggetti nati nella culla di tali tecnologie e dunque imprescindibilmente legati alle loro capacità. Inoltre, da un lato terremo conto di una libertà intesa come occasione di utilizzare il medium in tempi interstiziali aprendo frequenti finestre “semi-ludiche” a piacimento, dall'altro di una libertà intesa come possibilità di lasciar agire il dispositivo sottotraccia durante attività quotidiane, senza spenderci sopra troppo tempo.

- Presenza di **feedback riconoscibili** in grado di generare il desiderio di interagire con l'oggetto in almeno tre modi differenti. Da un lato la mappatura (in forma di elenchi, barre e percentuali) della propria attività e il relativo desiderio di accrescimento e completamento dei dati; dall'altro la presenza di soddisfazioni sia intrinseche, ricompense in termini di divertimento e soddisfazione personale, sia estrinseche, premi tangibili, in denaro o beni commerciali. Questo dualismo rimanda alla differenza fra *reward* lavorative intrinseche ed estrinseche descritte, fra gli altri, dal sociologo statunitense Clifford J. Mottaz³⁰³. Le *reward* intrinseche sono connesse all'interesse del lavoratore per la mansione che sta svolgendo e vengono generate autonomamente. Le *reward* estrinseche invece sono prodotte dal committente e hanno solitamente la forma di premi in denaro. Il reale coinvolgimento nel proprio lavoro dipenderà allora dalla graduale sovrapposizione di queste due classi di *reward* al valore (in forma di desideri e aspettative) che il lavoratore assegna allo svolgimento dei propri compiti. Sarà dunque la qualità propria dei *reward* ad avere la capacità di modificare profondamente la passione del lavoratore per le proprie mansioni. In questa tassonomia non trovano posto quelle ricompense digitali tipiche della *gamification* o dei social game: punteggi, badge, *achievement* infatti non possiedono la tangibilità delle *reward* estrinseche, pur essendo forniti non tanto dal committente quanto piuttosto dal fornitore del servizio, e al contempo non sono generati

³⁰³ MOTTAZ, C. J., “Determinants of Organizational Commitment”, *Human Relations*, 41 (6), 1988.

dall'utente ma sono fornite dal sistema. È utile dunque ipotizzare una definizione di *reward* virtuali (in opposizione sia all'idea di "attuale" che a quella di "interiore") che funga anche da punto cardine per la terza tipologia di feedback che vogliamo descrivere: la presenza cioè di una chiara e riconoscibile risposta alle proprie scelte o azioni all'interno delle pratiche d'uso, idea evidentemente portata in dote dalle esperienze di game design.

- Presenza di una **narrazione persistente** che induce pratiche di interazione con un universo virtuale di sfondo, una patina calata sul medium che ne contestualizza i contenuti mediandone la fruizione. Tuttavia non verrà presa in considerazione solo la presenza di un ecosistema narrativo *top-down* credibile e coerente in grado di fidelizzare e coinvolgere l'utente, ma anche la produzione e condivisione da parte dell'utente di micro-narrazioni, autobiografiche e non, che introducano una forte componente emotiva alla fruizione. Oltre a questo, anche il processo di registrazione e mappatura automatica delle abitudini personali svolto da diversi degli oggetti che descriveremo assume dal nostro punto di vista evidenti forme narrative biografiche.
- Presenza di un **contesto spaziale significativo** legato alla mobilità dei supporti. Per quanto riguarda le pratiche di interazione con lo spazio, i luoghi diventano importanti sia al variare delle pratiche di fruizione, sempre più spesso geolocalizzate, sia per la capacità di modificare sensibilmente e in modo univoco il singolo percorso d'uso. Vale qui lo stesso discorso fatto per la libertà temporale: essendo questi oggetti legati alla portabilità dei supporti per cui vengono creati, il punto sarà non tanto la possibilità di fruirli ovunque quanto piuttosto la presenza di un significato riconoscibile assegnato allo spostamento spaziale durante il loro utilizzo.

È evidente che le caratteristiche individuate non appartengono in modo chiaro a una piuttosto che a un'altra delle categorie di ludico, che per ora lasceremo da parte. Proveremo infatti a presentare un modello basato su questi cinque parametri, ripetuto per ognuno dei casi di studio, collocandoli su una scala graduata allo scopo di mapparne

le ricorrenze negli oggetti analizzati: dalla completa “Assenza” alla totale “Presenza” attraverso due livelli di vicinanza meno decisa o parziale, a seconda di quante delle configurazioni descritte poco fa siano riconoscibili. La valutazione caso per caso sarà effettuata in base alla presenza delle diverse componenti di ogni singola categoria e al grado di centralità che esse ricoprono dal punto di vista delle *affordance* e delle relative pratiche di discorsivizzazione dell’oggetto. Attraverso questo modello proveremo a proporre alcuni passi in avanti nella descrizione degli oggetti mediali “semi-ludici” mettendo in relazione successivamente i risultati di questa rassegna con le tre categorie della ludicità che in questa fase non stiamo considerando. Emergeranno lo vedremo rapporti funzionali a una loro netta intensificazione, probabilmente principale qualità del processo di “semi-ludicizzazione”. Ma procediamo con ordine.

Per ipotizzare una tassonomia dei venti casi di studio individuati è necessario descrivere finalmente nello specifico di quale tipologia di oggetti stiamo parlando: si tratta prevalentemente di applicazioni per dispositivi mobile³⁰⁴ e siti web, con un videogame, due pervasive game e una webserie a fare da casi eccezionali. Non faremo grosse distinzioni fra piattaforme *mobile*, anche se di volta in volta le specificheremo distinguendo le applicazioni disponibili per iOS, il sistema operativo di Apple installato su iPhone, iPod e iPad, per Android, il software montato prevalentemente su dispositivi Samsung, e infine per Windows 8, sistema operativo prescelto dagli smartphone di marca Nokia. Sebbene infatti le differenze fra versioni possano essere significative, esse non andranno a influenzare l’efficacia e la coerenza dell’analisi.

Stiamo dunque parlando di oggetti in cui si riconosce il tentativo di creare una patina “semi-ludica”, di generare nell’utente il desiderio di compiere azioni “semi-ludiche” o di creare contenuti “semi-ludici”, che accompagnino azioni quotidiane, quali per esempio esplorare lo spazio, guidare o guardare la TV. Una prima sottile differenza sta nel fatto che da un lato si assiste alla “semi-ludicizzazione” di azioni che continuano a essere svolte, anche se magari in maniera leggermente diversa, in modo tradizionale.

³⁰⁴ Un’interessante indagine storica e contestuale delle pratiche d’uso non solo ludiche dei dispositivi mobili si può trovare in SUOMINEN, J. & PARIKKA, J., “Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement”, *Game Studies*, 6(1), 2006 [<http://gamestudies.org/0601/articles/parikka-suominen>].

L'obiettivo dell'agire non viene in pratica modificato dalla patina ludica; dall'altro invece si assiste al radicale cambiamento delle proprie abitudini, ovvero alla produzione ex novo di atti o contenuti volti a soddisfare l'utilizzo dell'applicazione. Da una parte quindi il tracciamento e la sistematizzazione delle proprie attività quotidiane (compreso l'utilizzo mediale) attraverso strutture informatiche e feedback, dall'altra l'incentivo ad agire in modo particolare modificando le finalità delle proprie azioni in cambio di ricompense anche tangibili. È in questa seconda tipologia di casi inoltre che le potenzialità commerciali di questi oggetti sono più evidenti e sfruttate, con il frequente utilizzo di *reward* estrinseche (premi attuali) a scopi promozionali. Tale distinzione tuttavia è molto sfumata e problematica da sistematizzare con esempi mutualmente esclusivi. Meglio allora procedere a una tassonomia basata sul tipo di pratica (negoziata come detto fra uso e design) messa in atto di volta in volta. Avremo di fronte dunque almeno quattro differenti situazioni:

- pratiche di mediazione dell'interazione con lo spazio (*Dimensions, Shadow Cities, Foursquare, SCVNGR, World Without Oil, Critical City Upload*);
- pratiche di mediazione di altre attività attuali (*Zombies: Run!, Nike+, Internet Eyes, Backseat Driver, Street Pong, Payoff*);
- pratiche di ulteriore mediazione di utilizzi medialti (*Miso, Viggie, Beintoo, RAPTR*);
- pratiche di rimediazione (*Whai Whai, Moveable Feast, Waze, Lost in Google*).

È importante precisare che l'insieme degli oggetti presi in considerazione non è altro che un estratto da un panorama davvero sterminato di applicazioni e siti web molto simili fra loro. Si è cercato pertanto di comporre un campione significativo sulla base delle quattro tipologie di pratiche di cui sopra. Procediamo dunque all'analisi dei casi del primo tipo.

3. CASI: ESPLORARE LO SPAZIO

Ecco quattro esempi che apparentemente dovrebbero “ludicizzare” l’esplorazione dello spazio nel quotidiano.

3.1 *Dimensions*

Dimensions è un *sonic adventure game* per iOS prodotto dall’azienda britannica Rjdi, già creatrice dell’applicazione ufficiale del film *Inception*, prodotto molto simile all’oggetto qui in analisi. Il gioco inizia con una schermata testuale che recita: “Warning. This app makes you receptive to the multiverse by stimulating your brain with augmented sound”. Subito dopo appare l’invito a utilizzare cuffie e microfono per ottenere un’esperienza migliore. Infine l’utente può entrare in una delle quattro dimensioni di gioco disponibili sin dall’inizio: la *Tranquil dimension*, accessibile solo con il silenzio assoluto, la *Flux dimension* accessibile invece attraverso la parola o il rumore, la *Ghost dimension* accessibile per un breve lasso di tempo dopo la mezzanotte e la *Kinetic dimension*, accessibile attraverso il movimento del dispositivo. L’ingresso nelle dimensioni è dunque direttamente influenzato dal rilevamento automatico di cosa accade attorno al dispositivo, sia a livello contestuale che personale. Per accedere alle aree più avanzate infatti sono necessarie condizioni precise: la *Cloudburst dimension* richiede che nella propria posizione, tracciata automaticamente dall’applicazione, stia piovendo; la *Orient dimension* è accessibile solo da un’ora prima a mezz’ora dopo l’alba. Le condizioni del mondo reale, temporali, atmosferiche, sonore, dunque influenzano e modificano l’utilizzo dell’applicazione.

L’agire dell’utente all’interno di una dimensione, rappresentata dalla mappa della porzione di area geografica in cui si trova mentre gioca, è molto limitato: può raccogliere oggetti virtuali, *Quantum cells* e *Artifacts*, che gli serviranno per sbloccare nuove dimensioni o per interagire con le pochissime variabili al loro interno; oppure può utilizzare un raggio traente o respingente attivabile con il touchscreen e alimentato dalle stesse *Quantum cells*, acquistabili anche attraverso il classico sistema di microtransazioni dei mobile game. Il tutto è condito da una colonna sonora avvolgente e ipnotica che varia radicalmente da dimensione a dimensione rielaborando e campionando gli input

esterni.

Dimensions è evidentemente legato alla mobilità del dispositivo su cui viene utilizzato e invita a un utilizzo dilatato e modulare dal punto di vista **temporale** attraverso la creazione di una vera e propria *augmented reality* che integra le sessioni di gioco nell'attività quotidiana dell'utente rendendo quest'ultima significativa per il loro cambiamento in tempo reale: solo in un'area veramente silenziosa sarà possibile accedere alla 'Tranquil dimension e così via. I diversi claim presenti nel sito ufficiale dell'applicazione confermano queste intenzioni: "Discover new dimensions in your real life. Solve the puzzle of the multiverse"; "Live in parallel worlds. Play the game in your real life not the touchscreen of your device"; "The ultimate soundtrack to your life. A must have experience"; "Transform your life into a cinematic game. Live an enhanced reality inside the game"³⁰⁵. Scopo finale del gioco è quello di esplorare tutti i diversi universi a disposizione diventando il miglior "dimensionauta" della community. Siamo di fronte dunque a un oggetto mediale che propone l'esperienza di universi virtuali potenzialmente integrati nella vita attuale dell'utente, che viene definita prima come contesto di gioco (la mappa reale sullo sfondo delle diverse dimensioni, solida e significativa **contestualizzazione spaziale**) e poi come gioco stesso.

L'applicazione viene inoltre presentata anche come strumento per accedere a una nuova modalità percettiva in grado di aumentare la percezione degli stimoli esterni attraverso l'*augmented sound*. Rj dj lavora su questo tipo di esperienza da più di dieci anni affermandone l'efficacia: "Listening to Augmented Sound can induce inter-dimensional travel through the Multiverse"³⁰⁶. Nel sito ufficiale infatti si insiste sulla possibilità di percepire allucinazioni e *phantom effects* attraverso l'integrazione di suoni aumentati e realtà percepita. Tali *phantom effects* non sarebbero altro che differenti rappresentazioni del reale intese come i multiversi della teoria delle stringhe. La *Dimensions Theory* sarebbe alla base dell'applicazione il cui scopo ultimo è quello di dimostrarne la fondatezza. Il gioco diventa quindi un *augmented reality game* che presenta all'utente una reale teoria della fisica proponendogli di testarla attraverso il dispositivo. Tutto ciò assume i connotati di

³⁰⁵ DIMENSIONS, *Home Page*, 2012 [http://dimensions.rj dj.me/].

³⁰⁶ DIMENSIONS, *Download*, 2012 [http://dimensions.rj dj.me/download/].

una precisa e coerente contestualizzazione **narrativa** volta a creare un universo persistente e credibile in cui giocare.

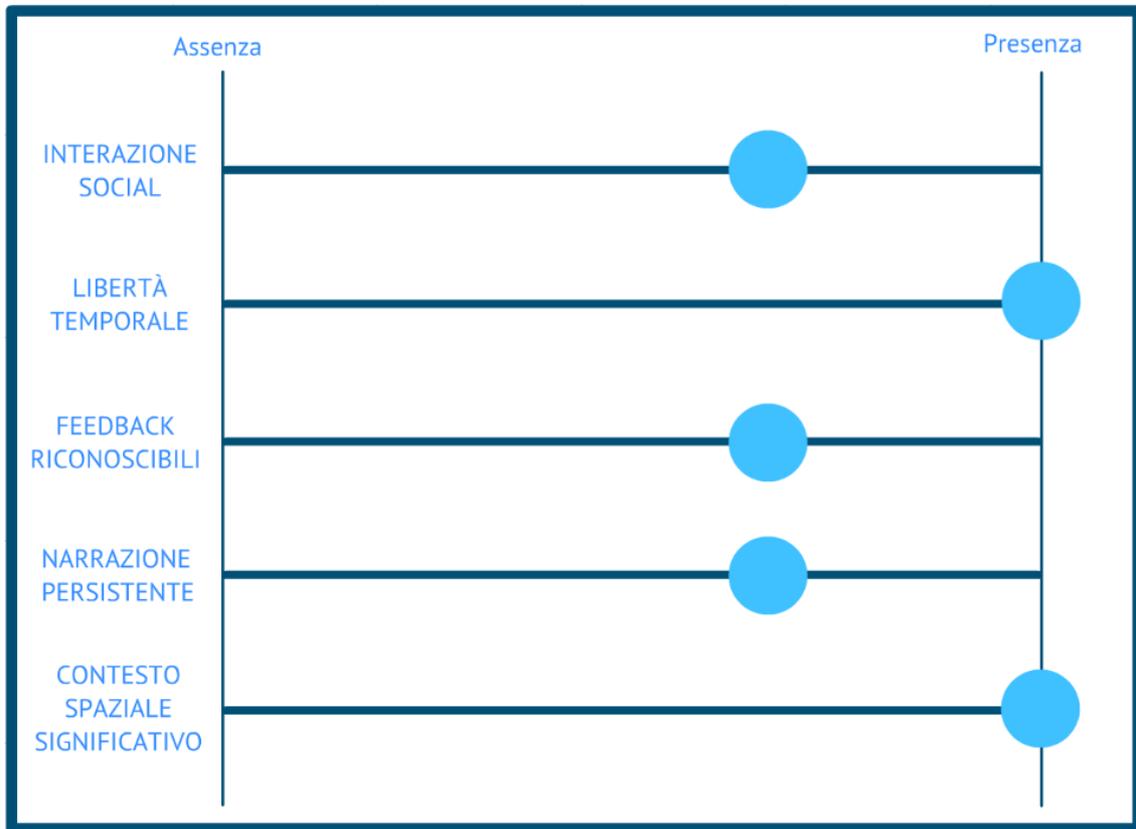


FIG. 1: *Dimensions* – Graduatorie delle categorie

È presente inoltre una semplice componente **social** limitata esclusivamente alla Collective dimension cui possono accedere contemporaneamente più giocatori collegati alla rete comunicando attraverso le proprie voci distorte dal sistema. Dal punto di vista dei **feedback** infine *Dimensions* presenta *reward* esclusivamente intrinseche e virtuali, ovvero la soddisfazione del proprio desiderio di esplorare le varie dimensioni e pochi *achievement* legati ai *collectible*³⁰⁷ che ogni utente può trovare al loro interno. Il gioco infine fa largo uso di notifiche *push* che, nel momento in cui in una dimensione appaiono

³⁰⁷ Letteralmente tradotto con “oggetto degno di essere collezionato” il termine *collectible* è stato presto assunto dal linguaggio specifico videoludico con il significato di oggetto virtuale che l’utente può raccogliere, collezionare e utilizzare durante propria esperienza di gioco.

oggetti interessanti, interpellano direttamente l'utente invitandolo a collegarsi quando non sta giocando, il tentativo è evidentemente quello di sfruttare un ipotetico desiderio di completamento collezionistico.

3.2 *Shadow Cities*

Shadow Cities è un *location based multiplayer game* creato dai finlandesi di Grey Area e disponibile esclusivamente per iOS³⁰⁸. L'utente è introdotto all'interno di una guerra fra due fazioni di maghi, *Animators* e *Architects*, e può scegliere in apertura di schierarsi con una o con l'altra. In modo molto simile a *Dimensions* il giocatore accede a una mappa della propria area geografica in cui avvengono tutte le azioni di gioco: il lancio di una limitata serie di incantesimi attraverso il tracciamento di simboli sul touchscreen del proprio dispositivo. Un giocatore può allora lottare contro gli spiriti che popolano il mondo di gioco in *augmented reality* per ottenere punti esperienza e diventare più potente, può sfidare giocatori della fazione avversaria o associarsi a giocatori della propria per affrontare sfide più impegnative. Inoltre, può conquistare i *gateway* sparsi per il territorio evocando dei piloni virtuali, i *dominator*, al fine di guadagnare punti e di rendere accessibile tale area ai maghi della stessa fazione. Ogni *gateway* porta il nome di un quartiere o un'area geografica reale e muovendosi fisicamente nel mondo attuale il giocatore ottiene l'accesso a nuove aree in cui interagire, trovando nuovi *collectible* e nuovi avversari. L'ambiente di gioco inoltre si evolve molto rapidamente ed è necessario prestare attenzione alle azioni di attacco come a quelle di difesa per proteggere i territori conquistati. La complessità del gameplay rende *Shadow Cities* molto più impegnativo di *Dimensions*, privilegiando il pensiero strategico sulla fascinazione cerebrale della controparte. Ciò implica che spesso è l'oggetto a imporre al giocatore spostamenti per soddisfare i suoi sviluppi. Come in *Dimensions* tuttavia, il claim promozionale del gioco è molto diretto e campeggia in homepage del sito ufficiale: "Your city is a game, you're a

³⁰⁸ Mentre scriviamo Google sta testando *Ingress*, un *augmented reality location based multiplayer game* (!) esclusivo per dispositivi dotati di sistema operativo Android e davvero molto simile per concept e struttura di base a *Shadow Cities*, con alle spalle tuttavia la solidità finanziaria e la potenza del marketing del colosso di Mountain View. Per un approfondimento cfr. INGRESS, *Home Page*, 2012 [<http://www.ingress.com/>].

mage³⁰⁹: è la città a fare da contesto e da gioco stesso, integrata e necessaria alla fruizione dell'applicazione. Il gioco dunque è profondamente legato alla **contestualizzazione spaziale** del supporto tuttavia, attraverso i *gateway* della propria fazione, ogni membro può interagire anche nelle aree conquistate dai suoi alleati semplicemente tracciando un incantesimo di teletrasporto. In questo modo la presenza fisica del giocatore nel luogo di gioco non è sempre necessaria. Il comparto multiplayer è quindi completamente slegato dalla collocazione territoriale dei giocatori e si sviluppa prevalentemente in assenza. A corredare questo sistema sono presenti numerosi componenti **social**, una chat molto funzionale, con stanze dedicate alle singole fazioni e pubbliche, un blog e un forum all'interno del sito ufficiale dell'applicazione. La significatività del contesto spaziale rimane comunque imprescindibile dato che almeno uno dei giocatori deve essere stato presente dal vivo per conquistare un *gateway*. Allo stesso modo la mobilità del supporto concede di giocare con estrema libertà e modularità a **livello temporale**, aprendo in ogni momento delle finestre di gioco che sfruttano gli spostamenti quotidiani per l'esplorazione del luogo in cui l'utente si trova.

Anche in questo caso il sistema di **feedback** sfrutta il desiderio di completamento ed è strutturato in modo da indurre il giocatore a collegarsi spesso, per recuperare risorse e punti esperienza (*reward* virtuali) in modo da accedere a prove più impegnative che aggiornino l'approfondito sistema di *achievement* che tiene traccia delle missioni affrontate dal giocatore.

Il sostrato **narrativo** infine è molto approfondito. Sono presenti: un trailer di lancio che punta a integrare il prodotto con la realtà affermando che grazie alla tecnologia un "antico potere" da tempo dimenticato sarebbe riuscito a riemergere riportando la magia nel mondo; campagne aggiornate frequentemente anche se tutte basate sullo scopo ultimo di superare la fazione avversaria; un sito ufficiale molto aggiornato a fare da spalla al processo di contestualizzazione con diverse pagine di approfondimento.

³⁰⁹ SHADOW CITIES, *Home Page*, 2012 [<http://www.shadowcities.com/>].

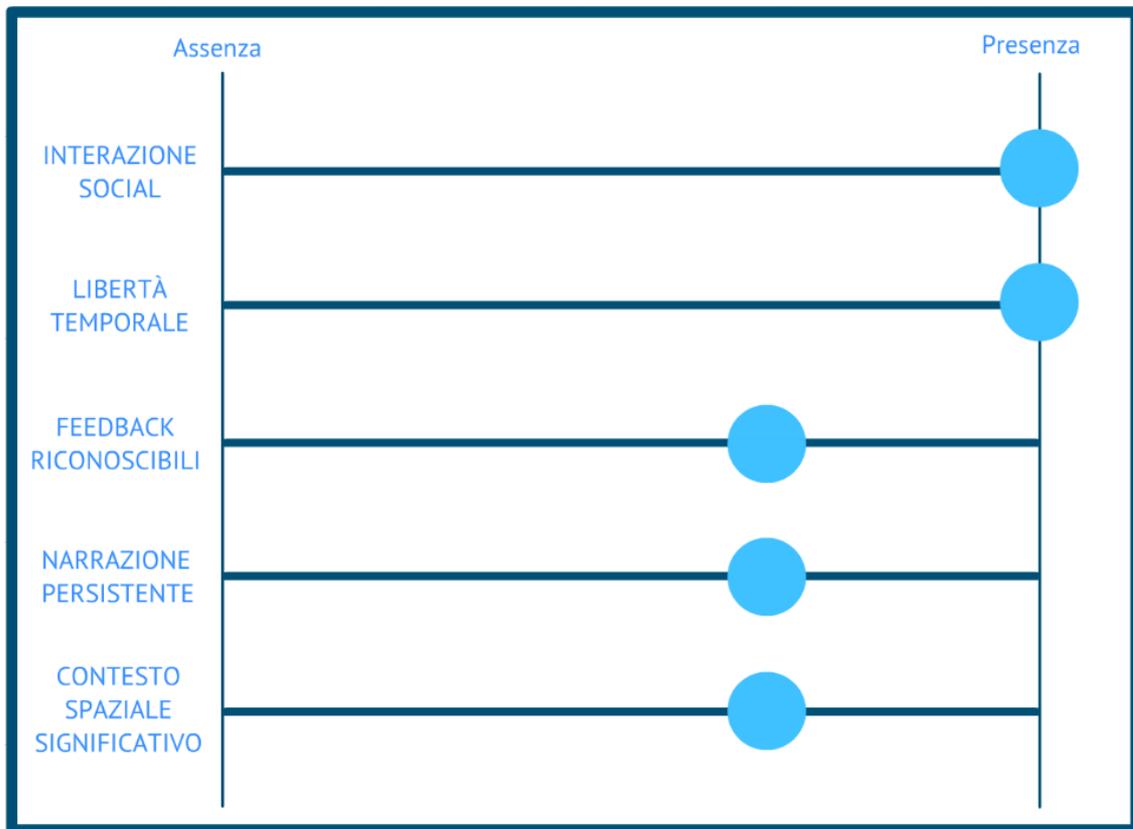


FIG. 2: *Shadow Cities* – Graduazione delle categorie

3.3 Foursquare³¹⁰

Foursquare è un'applicazione per dispositivi mobili basata sulla geolocalizzazione e sull'esplorazione urbana. Definito anche come un "social network geolocalizzato", *Foursquare* conta oltre venti milioni di utenti e ognuno di essi, attraverso la localizzazione del proprio dispositivo, può effettuare dei volontari "check-in" nei luoghi in cui si trova registrando il proprio passaggio nel database globale dell'applicazione e condividendolo con i propri contatti. Punti e *badge* sono i premi per coloro che visitano più spesso una zona o che creano e postano il maggior numero di commenti sulla zona stessa. Esiste una graduatoria settimanale che permette di eleggere il sindaco (*mayor*) di ogni luogo

³¹⁰ Parte di questa trattazione e quelle relative a *Whai Whai* e *SCVNGR* sono già stata proposta insieme a Giovanni Caruso, Riccardo Fassone e Gabriele Ferri in occasione del convegno *Mediamutations 3* all'Università di Bologna nel maggio del 2011 e del convegno *Media & The City* all'Università Cattolica di Milano nel marzo del 2012.

registrato nel gioco in un approccio profondamente competitivo, dato che è possibile perdere il proprio titolo a favore di un altro utente se questi è in grado di visitare quello stesso luogo più spesso durante un periodo di sessanta giorni. In questo caso quindi la presenza fisica dell'utente è sempre richiesta nel luogo indicato dal proprio check-in e il variare del **contesto spaziale** dell'applicazione si rivela condizione necessaria e sufficiente per il suo utilizzo. Dal punto di vista **temporale** inoltre siamo di fronte alla possibilità di un utilizzo continuativo che integra perfettamente i check-in con lo scorrere del tempo quotidiano individuale.

Nato con lo scopo di far scoprire nuovi luoghi ai propri utenti *Foursquare* possiede una doppia natura di utilizzo: da un lato è strumento di registrazione di commenti ed esperienze legati ai luoghi (un diario di viaggio digitale insomma, su cui riportare note, percorsi, aneddoti); dall'altro è uno strumento fattitivo (una sorta di guida turistica che gli utenti leggono e seguono anche senza contribuire direttamente alla sua scrittura). Questa duplice natura impone grande attenzione nella ricerca delle categorie proposte. Il design stesso dell'applicazione mette infatti l'utente in condizione di spostarsi senza soluzione di continuità fra uno stile di utilizzo competitivo e produttivo e uno invece più utilitaristico in cui l'utente sfrutta il lavoro dei suoi pari senza contribuirvi attivamente.

La componente **social** dell'applicazione è molto marcata e si struttura in commenti e foto condivisi, consigli per indirizzare l'esperienza degli altri utenti, competizioni per il titolo di *mayor* con classifiche in tempo reale, collezioni di *badge* attraverso cui comunicare la propria appartenenza a precise cerchie di amici, costante ricerca di utenti da altri siti di *social networking* attraverso inviti.

I **feedback** sono organizzati in *reward* virtuali ed intrinseche, punti, classifiche, *mayorship* e badge che fungono da catalizzatori motivazionali incentivanti un'esplorazione competitiva degli spazi non solo finalizzata alla scoperta di nuovi luoghi ma assoggettata al collezionismo, alla premiazione e al contestuale appagamento di una competizione in ultima analisi "semi-ludica"³¹¹. Esistono per esempio badge griffati ottenibili solo facendo check-in in determinate finestre di tempo esaurite le quali diventano oggetti per

³¹¹ Sulle pratiche d'uso dei giochi elettronici geolocalizzati cfr. DE SOUZA E SILVA & HJORTH, "Playful urban spaces: A historical approach to mobile games", cit.

forza di cose rare e qualificanti (assegnati per esempio in occasione di eventi particolari come il Superbowl negli Stati Uniti). Un'altra funzione, introdotta con la versione 3.0 all'inizio del 2011, consiglia all'utente luoghi e attività in base ai check-in da lui effettuati, rendendo esplicita una capacità di mappatura dei gusti che l'applicazione ha potenzialmente svolto sin dal primo giorno. Questo nuovo servizio apre di fatto l'applicazione agli inserzionisti intenzionati a promuovere le proprie attività o servizi. Essi infatti possono controllare i propri luoghi creando una semplice utenza e dimostrando la propria identità commerciale. In questo modo essi possono monitorare le statistiche sulle visite e creare promozioni ad hoc legate all'applicazione e ai check-in (*reward* estrinseche). Oltre a questo, il brand si comporta a tutti gli effetti come un utente, facendo check-in nei luoghi in cui è presente, esprimendo preferenze e opinioni e suggerendo marchi amici, il tutto per generare dinamiche di fidelizzazione profonda.



FIG. 3: *Foursquare* – Graduazione delle categorie

Foursquare inoltre presenta una **struttura narrativa** collaborativa che emerge solo nel momento in cui gli utenti lo utilizzano come diario di viaggio, rendendolo qualcosa di più di un registro dei passaggi di un individuo in un determinato luogo. L'applicazione non propone una contestualizzazione narrativa persistente ma pone le basi perché siano gli utenti a generarne una dal basso, priva di componenti immersive dichiarate ma dotata di un'altrimenti assente componente emotiva. Da un lato infine *Foursquare* sembra generare una semplice sovrastruttura di check-in alla normale esplorazione spaziale dell'utente. Egli infatti non farebbe altro che mappare e comunicare ai propri amici gli spostamenti quotidiani che effettua. Da un altro punto di vista però, sia spinti dai *reward* intrinseci come i badge e le *mayorship*, sia incentivati da *reward* estrinseci come sconti e promozioni commerciali, gli utenti potenzialmente finiscono per modificare i propri percorsi nello spazio al fine di soddisfare il desiderio di ottenere tali *reward*. Questo rende *Foursquare* un caso senza dubbio limite che galleggia a metà fra le due categorie accennate nel momento di introdurre il lavoro di analisi, quella di oggetti che non intaccano i limiti spazio temporali delle esperienze che ludicizzano e quella di oggetti che invece generano comportamenti ad hoc da parte dell'utente. *Foursquare* dunque, più che: "Life as a game"³¹², è qualcosa che: "Can augment your experience of the real world – a software that introduces you to new places and new experiences"³¹³, definizioni entrambe date dai creatori dell'applicazione e da loro considerate equivalenti, rivelando una volta di più la confusione che regna attorno al termine *game*.

3.4 SCVNGR

Nel proprio sito ufficiale, *SCVNGR* viene definito: "A game about doing challenges at places".³¹⁴ Si tratta di un'applicazione gratuita per dispositivi mobili che fornisce diverse tipologie di sfide da svolgere nel mondo reale attraverso la presenza fisica nei luoghi demandati e grazie alle quali l'utente può vincere premi, reali o virtuali, di diverso genere. Anche in questo caso la mobilità del supporto concede di integrare i tempi

³¹² FOURSQUARE, *Blog*, 2012 [http://blog.foursquare.com/2011/03/08/foursquare-3/].

³¹³ *Ibidem*.

³¹⁴ SCVNGR., *Homepage*, 2011 [http://www.scvngr.com/].

attuali di spostamento con l'attività mediale a **livello temporale** rendendola una pratica profondamente interstiziale e riempitiva.

Nel luglio del 2010 Seth Priebatsch, fondatore di *SCVNGR*, affermava che attraverso i prodotti della sua azienda era determinato a costruire e a testare un vero e proprio “game layer on top of the world”³¹⁵. L'idea di *game layer* presentata allora sembra essere una chiara esplicitazione del concetto di *gamification*, fondato come detto sull'utilizzo di meccaniche particolari al fine di rendere più attraenti e interessanti servizi o prodotti, in questo caso con una chiara vocazione commerciale. La presenza di **feedback** virtuali come punteggi, ricompense, badge, livelli è infatti una delle caratteristiche fondamentali di *SCVNGR*. Una precisazione va fatta a proposito della natura delle ricompense: esse non sono solo virtuali, ma anche intrinseche, legate cioè al contatto sociale, al raggiungimento di particolari status di reputazione, ed estrinseche, i premi reali che l'utente può vincere, spesso fornite dagli stessi creatori delle sfide. Le componenti **social** invece generano esclusivamente *reward* intrinseche e virtuali e sono strutturate in amicizie con altri utenti, messaggi e commenti da condividere, creazione e condivisione di serie di sfide personalizzate, in check-in contemporanei a un amico nello stesso luogo per moltiplicare il proprio punteggio.

L'utente di *SCVNGR* è tipicamente coinvolto in pratiche pervasive e si muove agilmente fra comportamenti finalizzati al compimento di obiettivi (per esempio fotografare un determinato soggetto nelle vicinanze di un ristorante per vincere un pizza gratis) e comportamenti privi di significato, se considerati autonomamente. È il funzionamento della **contestualizzazione spaziale** in forma di geolocalizzazione del resto a suggerire una profonda adattabilità sia con pratiche di gioco “tradizionali” (come vedremo per esempio con *Whai Whai*, che unisce dinamiche da “caccia al tesoro” e da *choose-your-own-adventure book*) che con più comuni utilizzi non teleologici.

Le sfide di *SCVNGR* infatti, legate a doppio filo alla geolocalizzazione, sono inevitabilmente collegate allo spazio fisico in cui sono collocate. Il motto del gioco lo

³¹⁵ PRIEBATSCH, S., “The Game Layer on Top of the World”, *TED*, 2010 [http://www.ted.com/talks/seth_priebatsch_the_game_layer_on_top_of_the_world.html].

conferma: “Go places. Do challenges. Earn points”³¹⁶. Interessante il fatto che queste sfide siano create direttamente dagli utenti: aziende che le utilizzano come strumenti di marketing, esercizi commerciali, istituzioni pubbliche che promuovono il proprio lavoro e le proprie iniziative, e possono essere collegate in *trek* – serie di luoghi legati fra loro con sfide dedicate in ognuno di essi – al fine di espandere l’esperienza (è questa tra l’altro l’unica, seppur molto significativa, **struttura narrativa** presente nell’applicazione). Ancora dal sito ufficiale, *SCVNGR* è descritto come: “Part awesome location-based mobile game, part really powerful mobile gaming platform”³¹⁷; esiste infatti la possibilità di produrre sfide ed esperienze molto più strutturate attraverso il pagamento di una piccola somma ai creatori dell’applicazione.

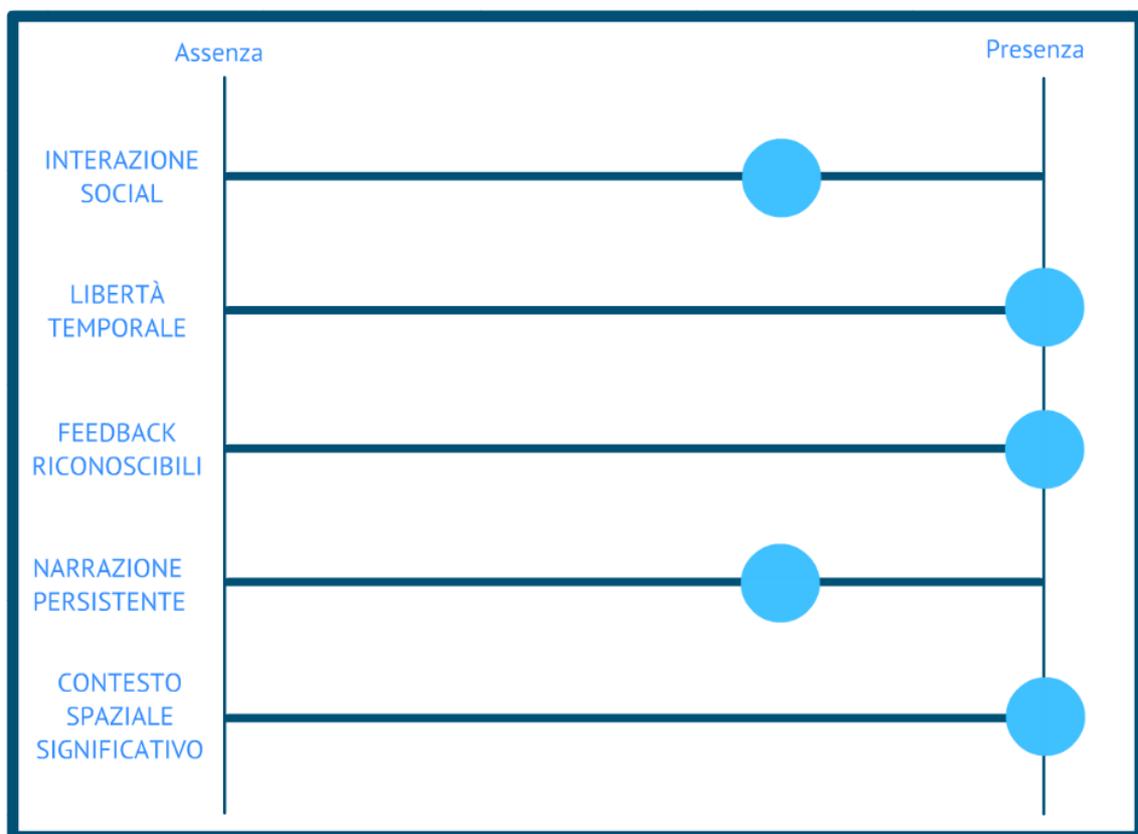


FIG. 4: *SCVNGR* – Graduação delle categorie

³¹⁶ *SCVNGR, Homepage, cit.*

³¹⁷ *SCVNGR, Build on SCVNGR, 2011 [http://www.scvngr.com/builder].*

Alla fine del 2011 inoltre, Priebsch ha lanciato *Level Up*, una nuova versione di *SCVNGR* in cui le dinamiche social sono state sostituite dalle microtransazioni. Attraverso l'applicazione infatti è possibile effettuare pagamenti utilizzando un codice personale da collegare alla propria carta di credito. Gli obiettivi creati dai venditori per invogliare i potenziali clienti assumono dunque forma diversa rispetto a *SCVNGR* e sono fondati sulla frequenza o sulle tempistiche dei pagamenti piuttosto che sul compimento di determinate azioni. Priebsch con *Level Up* ha rinunciato alle caratteristiche chiave di *SCVNGR* rendendo definitivamente il suo *game layer* un pretesto per favorire le transazioni commerciali: le componenti definite ludiche sono diventate molto simili a una raccolta bollini o alla lettura di un volantino con le offerte del mese di un grande magazzino.

3.5 *World Without Oil*

Sempre a proposito delle pratiche di interazione con lo spazio, si possono considerare anche due esempi di *pervasive game*, il risultato ecocompatibile della *gamification* secondo Jane McGonigal³¹⁸. La categoria di *pervasive* rientra perfettamente nel campione di oggetti preso in considerazione nel presente lavoro, anche se finisce per recuperare, seppur in negativo, quell'idea di cerchio magico che abbiamo da molte pagine accantonato: "A pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially"³¹⁹. Questa categoria di gioco dunque costruisce un ponte fra universo virtuale e mondo attuale, generando pratiche di gioco "serie" (*serious game*) o appunto "pervasive" (*pervasive game*). Sebbene molto simili fra loro i due esempi proposti presentano delle sottili ma significative differenze. Vediamoli brevemente.

Il primo è *World Without Oil*, un *pervasive augmented reality game* (ARG), creato dalla stessa McGonigal e del designer statunitense Ken Eklund. Il gioco si proponeva di far familiarizzare i propri partecipanti con l'idea della vita sulla terra senza petrolio. Il claim:

³¹⁸ MCGONIGAL, *Reality is broken*, cit.

³¹⁹ MONTOLA, M., WAERN, A. & STENROS, J., *Pervasive games. Theory and design*, Morgan Kaufmann, Burlington, MA 2009, p. 3.

“Play it – before you live it” lanciava la struttura di materiali simbolici e contestuali fornita dal gioco e invitava i partecipanti a immaginare la propria quotidianità senza carburanti fossili o altri derivati del greggio. Strutturalmente organizzato per durare un periodo di tempo limitato, come di norma tutti gli ARG, il gioco si è svolto durante il mese di maggio del 2007 coinvolgendo circa 1700 partecipanti che hanno documentato le proprie esperienze inviando i risultati sotto forma di mail, telefonate, immagini, video o post nel blog del gioco. I curatori man mano formavano la **narrazione** quotidiana sul sito web ufficiale, unico strumento messo a disposizione dagli organizzatori, in forma di *mockumentary* e ispirandosi ai contributi forniti dai giocatori. Tale racconto si sviluppava dunque in sinergia fra micro-narrazioni collettive e *performance* ricucite a posteriori, attivando un’intelligenza collettiva basata su un elaborato sistema di partecipazione e dinamiche **social**. Per quanto riguarda invece i **feedback** forniti, essi rimanevano legati esclusivamente al piacere dato dalla partecipazione alla simulazione e alla community creativa durante il lavoro di previsione di possibili soluzioni a un futuro problema globale, anticipandone le conseguenze o tentando di prevenirle attraverso l’incentivazione di comportamenti ecosostenibili (*reward* intrinseche).

Il **contesto spaziale** del gioco era in quel caso un fattore significativo in quanto, oltre alla rappresentazione di un possibile futuro in cui gli spostamenti su mezzi di trasporto sarebbero diventati problematici, le esperienze proposte dai partecipanti dovevano per forza di cose essere legate a problematiche locali e radicate sul territorio di provenienza.

Il **contesto temporale** sembrava invece essere particolarmente aperto solo nella prima delle due fasi di gioco, quella relativa alla registrazione e scrittura dei contenuti, in cui la mobilità veniva demandata agli strumenti appartenenti ai giocatori: videocamere e registratori portatili che potevano essere attivati in qualunque momento. Nella seconda fase invece, quella di lettura e condivisione con la community, tale libertà non era presente (il gioco infatti non richiedeva né tantomeno forniva un accesso continuo ai contenuti).

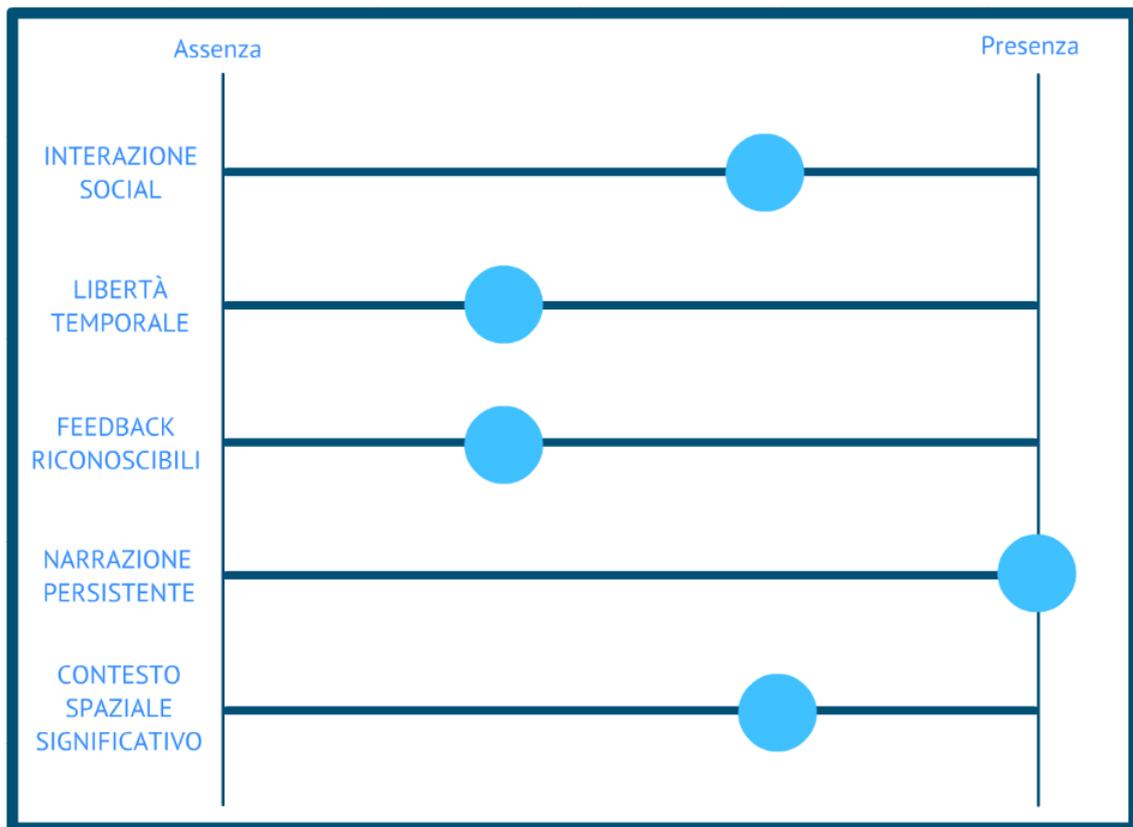


FIG. 5: *World Without Oil* – Graduação delle categorie

La risonanza sui media ottenuta dal progetto ha contribuito da un lato a sensibilizzare l'opinione pubblica sul tema prescelto dai suoi creatori, dall'altro a diffondere un sistema comunicativo basato sulla simulazione, sul *crowdsourcing* e sull'intelligenza collettiva. L'esperienza di gioco pervasivo ufficiale infatti è stata seguita dalla messa a disposizione di corsi in dieci lezioni per poterla replicare autonomamente all'interno di classi scolastiche.

3.6 *Critical City Upload*

Il secondo esempio proposto è il “serious pervasive game” italiano *Critical City Upload*. Definibile anche come *urban transformation game*, il gioco è stato progettato dai designer Augusto Pirovano e Matteo Battaglia all’interno della cooperativa sociale Focus ed è strutturato su missioni di gioco definite dagli autori “micro-progetti creativi”³²⁰. L’esperienza di gioco è strutturata in maniera graduale e inizia con semplici compiti da svolgere in ambienti familiari, come la propria casa o il luogo di lavoro. Per svolgere tali missioni il giocatore deve compiere le azioni richieste, documentarle attraverso foto o video e caricare il materiale ottenuto sul sito ufficiale del gioco. Man mano che si portano a compimento le prime missioni, normalmente in contesti chiusi e accessibili, il gioco ne fornirà altre, non per forza più difficili quanto piuttosto maggiormente incentivanti l’esplorazione del territorio circostante. Oltre alle semplici missioni esistono poi dei nodi, luoghi particolari in cui agire fa acquisire punteggi bonus e la cui attivazione è sempre a discrezione dei giocatori (tre missioni realizzate nello stesso luogo danno diritto all’attivazione di un nodo). Il sistema di **feedback** proposto dal gioco sembrerebbe comportare dunque *reward* esclusivamente intrinseche e virtuali, il contributo al progetto, il punteggio e i conseguenti livelli di esperienza all’interno della community, l’ottenimento di nuove missioni, anche se eventualmente declinate in modo attuale: si pensi per esempio agli effetti tangibili di un intervento urbano in forma di missione compiuto da un giocatore. Le missioni di *CriticalCityUpload* hanno tutte un carattere etico-ambientalista e lo scopo finale del gioco è quello di far familiarizzare la comunità urbana (non la *community* virtuale che partecipa al gioco, che si suppone già impegnata in tal senso) con pratiche e usi del territorio a basso impatto ambientale. Se dunque effettivamente l’area geografica coinvolta attraversa un cambiamento o una riqualificazione grazie al lavoro svolto dai partecipanti a *Critical City Upload*, è evidente che la tangibilità delle conseguenze diventa più esplicita ed estrinseca.

Anche in questo caso vale il discorso sulla spazialità fatto per *World Without Oil*, ovvero il gioco invita a radicare la propria esperienza nello spazio urbano locale,

³²⁰ SCUSSOLIN, A., “CriticalCity Upload. Intervista a Augusto Pirovano e Matteo Uguzzoni”, *GAME – The Italian journal of game studies*, 1(2), 2012 [<http://www.gamejournal.it/italiano-criticalcity-upload-intervista-a-augusto-pirovano-e-matteo-uguzzoni>].

realizzando in più azioni volte alla sua modifica. Il **contesto spaziale** dunque è altamente significativo e influente sull'esperienza di gioco, con le diverse missioni indicate minuziosamente su una reale mappa interattiva del territorio nazionale sempre a disposizione sul sito web. È qui che si riconosce la differenza fondamentale con il gioco di McGonigal e Eklund, in cui l'esplorazione territoriale era tangenziale alla simulazione di una condizione di disagio. In questo caso invece essa è funzionale allo svolgersi del gioco, che non ha come obiettivo la sensibilizzazione a un problema futuro ma la partecipazione al miglioramento di una condizione contemporanea e attuale. Dal punto di vista **temporale**, come nel caso precedente non sono forniti né richiesti strumenti portatili, se non quelli utilizzati dai giocatori per registrare le proprie esperienze, rendendo l'esperienza di gioco modulare e riconoscibile, ovvero con un tempo identificabile e dedicato, a parte durante la fase di registrazione che può anche avvenire occasionalmente.

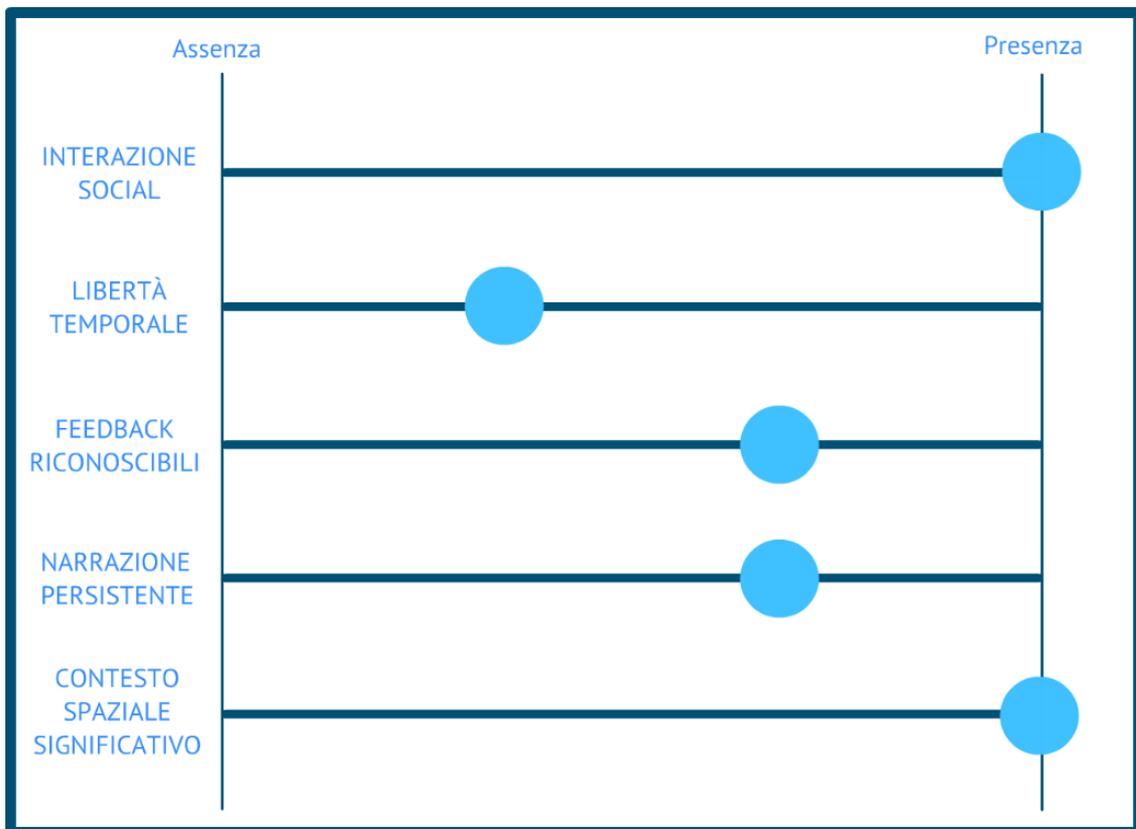


FIG. 6: *Critical City Upload* – Gradiazione delle categorie

Critical City Upload inoltre ha una complessa struttura dal punto di vista delle strutture **social** con una community sul web che commenta e valuta le missioni svolte dagli altri giocatori, dando consigli su come affrontarle e ragionando in tempo reale sulle conseguenze delle azioni dei partecipanti. Nonostante dunque non sia presente un **sostrato narrativo** *top-down* significativo, non siamo infatti di fronte a un tentativo di coinvolgere tramite una simulazione immersiva, tramite l'agire diretto degli utenti tradotto in micron-narrazioni autobiografiche significative con cui dimostrare lo svolgimento delle missioni, emerge un comparto narrativo *bottom-up* non indifferente e potenziato dalla componente emotiva e personale.

4. CASI: MEDIARE IL QUOTIDIANO

In questo secondo gruppo di casi invece proveremo a rendere conto di pratiche di mediazione di attività quotidiane normalmente slegate da qualunque tipo di filtro mediale.

4.1 *Zombies: Run!*

I primi due esempi di questa categoria riguardano un'attività molto in voga al giorno d'oggi, il *running*. *Zombies, Run!* è un audiodramma interattivo per dispositivi mobili creato dallo studio di sviluppo inglese Six to Start con il contributo di Naomi Alderman. Costruita come una stagione di una serie radiofonica dedicata alla più classica delle apocalissi zombi, l'applicazione conta oltre trenta episodi ascoltabili durante passeggiate o sessioni di corsa. I frammenti audio della puntata, costruiti esclusivamente con dialoghi fra i personaggi della serie, vengono automaticamente alternati con le tracce musicali presenti nel dispositivo utilizzato e compongono la **struttura narrativa** portante dell'applicazione. È possibile poi unire a queste due componenti l'ascolto di consigli su come svolgere sessioni di allenamento complete, con stretching ed esercizi vari. Oltre alle porzioni dialogate, alla fine di ogni episodio un ascoltatore potrà continuare il proprio allenamento mantenendo attiva l'applicazione e sentendo una grande varietà di spezzoni radiofonici, sempre alternati alla propria musica, appartenenti

al repertorio di Radio Abel, una radio fittizia interna all'universo della serie. L'effetto ricercato è quello dell'ulteriore immersione in tale mondo come se si stesse ascoltando davvero una radio in diretta. Non solo, tramite il sito web è stato per un periodo possibile inviare registrazioni di telefonate a Radio Abel le cui migliori sono state scelte e aggiunte agli spezzoni radiofonici ufficiali del gioco, integrando le narrazioni *bottom-up* dei partecipanti a quelle istituzionali.

Durante le fasi di corsa accompagnate dalla musica, una voce sintetizzata avvisa sui ritrovamenti che il Runner 5, il personaggio interpretato dai giocatori (e totalmente passivo nelle parti narrate, nonostante gli altri personaggi gli si rivolgano costantemente), effettua nella sua esplorazione del mondo fittizio. Tali ritrovamenti, da beni di prima necessità e strumenti tecnologici a frammenti di testi di vario genere, vengono poi utilizzati nella seconda fase di gioco (post-corsa) da completare interagendo con il proprio dispositivo. In questa fase infatti gli oggetti vengono assegnati agli edifici del piccolo villaggio in cui la storia è ambientata facendo salire di livello tali strutture e sbloccando nuovi episodi della serie. L'ordine con cui vengono fatti progredire gli edifici modifica anche l'ordine con cui gli episodi sono resi disponibili e dunque l'ordine con cui vengono fruiti. L'universo narrativo costituito pertanto non è strettamente strutturato, ogni puntata approfondisce un personaggio piuttosto che un evento particolare ma, a parte alcuni episodi cardine da ascoltare obbligatoriamente per procedere a un successivo gruppo, esse sono completamente modulari. Allo stesso modo non tutti gli episodi richiedono di essere sbloccati attraverso la progressione delle strutture del villaggio, è possibile anche non utilizzare gli oggetti trovati e fruire la stagione con un numero inferiore di puntate, evidentemente solo quelle chiave. Un'altra componente che contribuisce alla coerenza e alla persistenza dell'ecosistema narrativo è il Codex, un diario che descrive luoghi, oggetti speciali e personaggi, e che si aggiorna con l'ascolto di nuove puntate. Esiste anche un blog online che racchiude aneddoti e commenti sul mondo di gioco, anch'esso volto alla raffinazione dei dettagli e della credibilità di tale universo³²¹.

Alla luce di quanto detto finora la componente **spaziale** dell'applicazione appare

³²¹ Cfr. ZOMBIES: RUN!, *Blog*, 2011/2012 [http://blog.zombiesrungame.com/].

necessaria per una fruizione soddisfacente (sarebbe possibile anche ascoltare le puntate sul divano di casa, ma il tutto perderebbe di significato, il Runner 5 del resto è sempre in movimento). Tuttavia in questo caso è lo spostamento a diventare fondamentale, non tanto il luogo specifico in cui ci si trova, completamente subordinato alla simulazione narrativa che l'applicazione propone. Potrebbe dunque capitare di ascoltare l'esplorazione di un ospedale abbandonato mentre si corre nel parco. Il contesto reale insomma non influenza il contenuto mediale. Altrettanto problematico è il punto di vista **temporale**, con le sessioni di *running* che vanno programmate e a cui va dedicato un tempo specifico e riconoscibile. Nel caso di un utilizzo interstiziale tuttavia, limitato all'ascolto della narrazione senza curare la componente interattiva, la libertà temporale sembra poter essere, seppur in modo forzato, recuperata. Dove essa invece si presenta con maggior forza è nella possibilità di utilizzare lo strumento sottotraccia, durante un'attività fisicamente impegnativa come la corsa. Non c'è infatti bisogno di interagire con l'applicazione se non prima e dopo la corsa stessa, scegliendo per esempio la lunghezza dell'episodio e assegnando gli oggetti agli edifici.

Zombies: Run!, oltre a quanto già visto, fornisce una serie di **feedback** espliciti sulle pur limitate e casuali azioni del giocatore durante la corsa: la voce che avvisa sui ritrovamenti durante l'esplorazione; la modalità *Zombie chase*, che in modo del tutto arbitrario farà incontrare al giocatore dei gruppi di zombie da seminare aumentando effettivamente la velocità di corsa. In questo caso, tracciato tramite GPS o accelerometro, il giocatore è costretto a modificare il proprio ritmo per circa un minuto rendendo esplicita l'influenza dell'applicazione nella sua routine (si torna qui in un certo senso all'immersione nell'universo fittizio). Le *reward* infine sono sia intrinseche con la soddisfazione di procedere nell'ascolto della narrazione, sia virtuali, con *collectible*, punteggi e soprattutto le nuove puntate sbloccate che ne completano tutti i risvolti. Non solo, tramite il servizio online dedicato *Zombielink* è possibile registrare i propri percorsi (ennesima componente in cui il **contesto spaziale** viene recuperato in modo significativo), tempi e variazioni di velocità in un registro in cui sono integrati anche gli ascolti effettuati (generando dunque un database da completare e migliorare man mano, altro esempio di stimolazione della tendenza al completamento). In questo modo la

propria sessione di corsa può essere analizzata in modo professionale e condivisa con altri utenti o tramite i siti di *social networking*. Dal punto di vista **social** tuttavia manca è un comparto multiplayer e una vera propria interazione sincronica fra utenti, che comunicano tra loro solo sul blog a utilizzo completato.

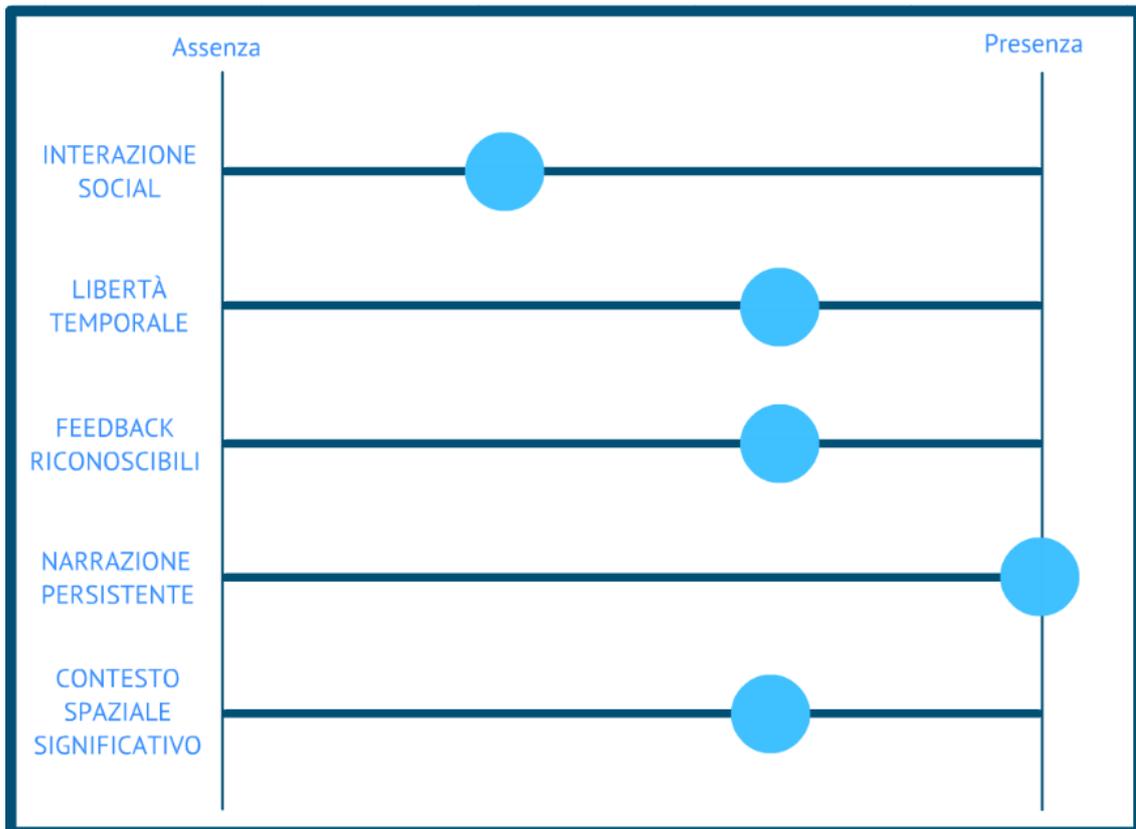


FIG. 7: *Zombies: Run!* – Graduazione delle categorie

In questo caso dunque siamo di fronte a un oggetto che rende “semi-ludica” una pratica comune come il *running* attraverso soprattutto un ecosistema narrativo dettagliato e immersivo in grado di estendere tempo e spazio di corsa su altri livelli di fruizione.

4.2 Nike+

Il secondo prodotto dedicato alla corsa modula in maniera diversa le componenti che stiamo cercando di individuare per modificarne l'esperienza. *Nike+* è un'applicazione per iOS che utilizza un piccolo sensore a forma di disco da inserire nelle scarpe (e non a caso alcune calzature Nike sono disegnate con uno spazio apposito sotto la soletta) che registra il numero di passi e lo rapporta ai percorsi tracciati dai GPS dei dispositivi su cui è installata. *Nike+* è infatti profondamente legata alla mobilità del dispositivo ma è completamente priva della **contestualizzazione narrativa** che caratterizzava *Zombies: Run!*, se non nel tracciamento dei propri percorsi che va a costruire in un certo senso un registro biografico dell'intera storia dei propri allenamenti. Dal punto di vista **temporale** invece assistiamo a un parallelo significativo con il caso precedente: anche qui le sessioni vanno programmate e difficilmente si assiste a un utilizzo interstiziale e casuale dell'applicazione. D'altro canto essa è disegnata in modo da funzionare sottotraccia senza modificare minimamente l'esperienza di corsa, durante la quale è possibile ascoltare la propria musica, liberando l'utente da qualunque dovere di interazione durante l'attività che sta "semi-ludicizzando" (l'unico possibile atto dedicato è la richiesta, tramite la pressione di un tasto, di un aggiornamento audio in tempo reale di tempi parziali, ritmi e distanza percorsa).

La componente principale di *Nike+* è invece il già citato registro delle prestazioni consultabile sul web e generato dal tracciamento costante di percorsi e tempi di allenamento dell'utente attraverso un massiccio utilizzo della geolocalizzazione. È proprio la significatività del **contesto geografico** a fare dell'applicazione un caso particolare rispetto al precedente, in quanto fornisce un servizio di suggerimenti su nuovi luoghi e nuovi percorsi in cui correre o una serie di allenamenti mirati tra cui poter scegliere in base al tipo di risultati che si vogliono ottenere. Non solo l'applicazione prevede anche una semplice sezione **social** con la condivisione dei propri tracciati abituali e la messa in competizione degli utenti fra loro a seconda delle prestazioni effettuate. Tutto ciò viene gestito attraverso un elaborato sistema di *achievement* (*reward* virtuali) che funge anche da ottima struttura di **feedback** insieme a *reward* esclusivamente intrinseche (superare il proprio record o quello di un amico,

allargare la propria influenza sulla community con consigli tecnici o geografici) e alla stimolazione della tendenza al completamento generata dal costante aggiornamento del registro delle prestazioni.

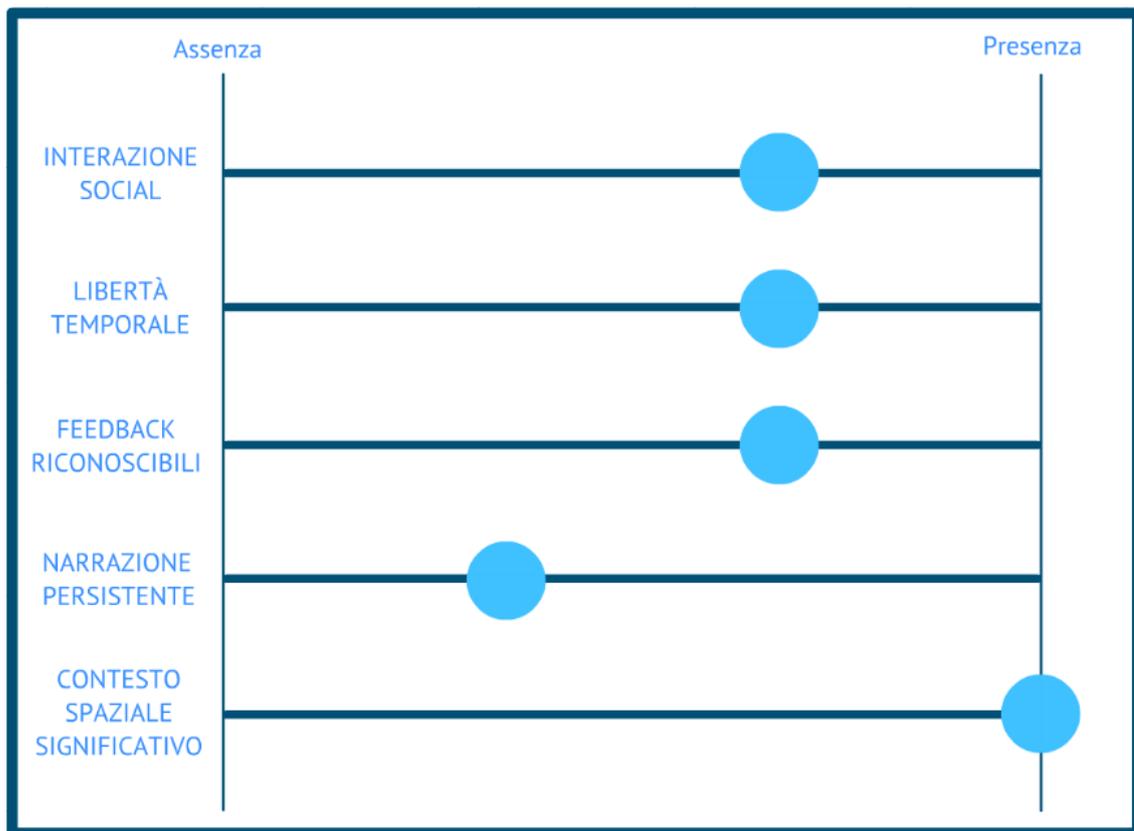


FIG. 8: Nike+ – Graduazione delle categorie

In questo caso siamo dunque di fronte a un servizio di mappatura particolareggiato dedicato alle proprie sessioni di allenamento, fornito gratuitamente da Nike come operazione di marketing e fidelizzazione al *brand*. La natura “semi-ludica” in questo caso non proviene dall’unione di tracciamento e narrazioni organizzate in ecosistemi ma dalla commistione dello stesso tracciamento con una componente social esplicitamente competitiva.

4.3 *Internet Eyes*

Proseguendo nella nostra rassegna è necessario sconfinare brevemente in un campo molto complesso, quello degli studi sulla sorveglianza, cui purtroppo non è possibile dedicare troppo spazio in questa sede³²². Un esempio tuttavia perfetto per la nostra trattazione è il sito britannico *Internet Eyes* che concede all'utente la possibilità di visionare negozi, strade, ristoranti reali, attraverso le loro telecamere di sorveglianza a circuito chiuso. Siamo di fronte dunque a un incrocio dei linguaggi del reality show, della pulsione voyeuristica e del mestiere del sorvegliante, il tutto mediatizzato in forma ludica e in assenza. Non è necessario infatti fruire del servizio tramite dispositivi mobile, anzi esso è tutto sviluppato sul sito web ufficiale e richiede una potenza di connessione discreta per riuscire a visualizzare i *feed* video in modo soddisfacente. Nonostante questo però l'interstitialità e la **libertà temporale** risultano molto importanti per un oggetto che si propone esattamente come strumento in grado di far fruttare i tempi morti in sessioni di osservazione modulari e avviabili in qualunque momento alla presenza di un dispositivo adatto. *Internet Eyes* è infatti un gioco strutturato che spinge gli utenti a individuare i crimini mentre si stanno verificando secondo l'invito: "Detecting Crime As It Happens"³²³.

Per accedere a *Internet Eyes* un Viewer deve sottoscrivere un abbonamento, del costo variabile da una a due Sterline al mese in base alla lunghezza dello stesso (pagamento giustificato dal voler evitare abusi del servizio, precisazione che fa emergere dubbi di carattere etico non indifferenti che, come detto, non affronteremo qui), e ha a disposizione cinque falsi allarmi mensili prima di veder bloccato il proprio account per il resto del mese stesso. Sempre ogni mese, i giocatori che riescono a scovare il maggior numero di taccheggiatori segnalandoli in tempo reale ai proprietari degli esercizi commerciali aderenti possono vincere un premio di mille Sterline. Ci sono ovviamente delle regolamentazioni che garantiscono punti per ogni riscontro utile (+25) e ne tolgono per i falsi allarmi (-2). I gestori del sito possono inoltre cancellare gli utenti con

³²² Su questi temi cfr. fra gli altri GIDDENS, A., *The Nation-State and Violence: Volume Two of a Contemporary Critique of Historical Materialism*, Polity Press, Cambridge 1985.; LYON, *The Electronic Eye*, cit. e *Surveillance Studies. An Overview*, Polity Press, Cambridge 2007.

³²³ INTERNET EYES, *Home Page*, 2012 [http://interneteyes.co.uk].

troppi responsi negativi. C'è poi un simbolico premio fedeltà in denaro assegnato a tutti gli utenti che utilizzano il servizio per 30, 45 o 60 ore mensili (da mezza Sterlina a due Sterline, evidentemente un modo per ripagare le spese di abbonamento ai più costanti), o a quelli che fanno iscrivere i propri amici (due Sterline).

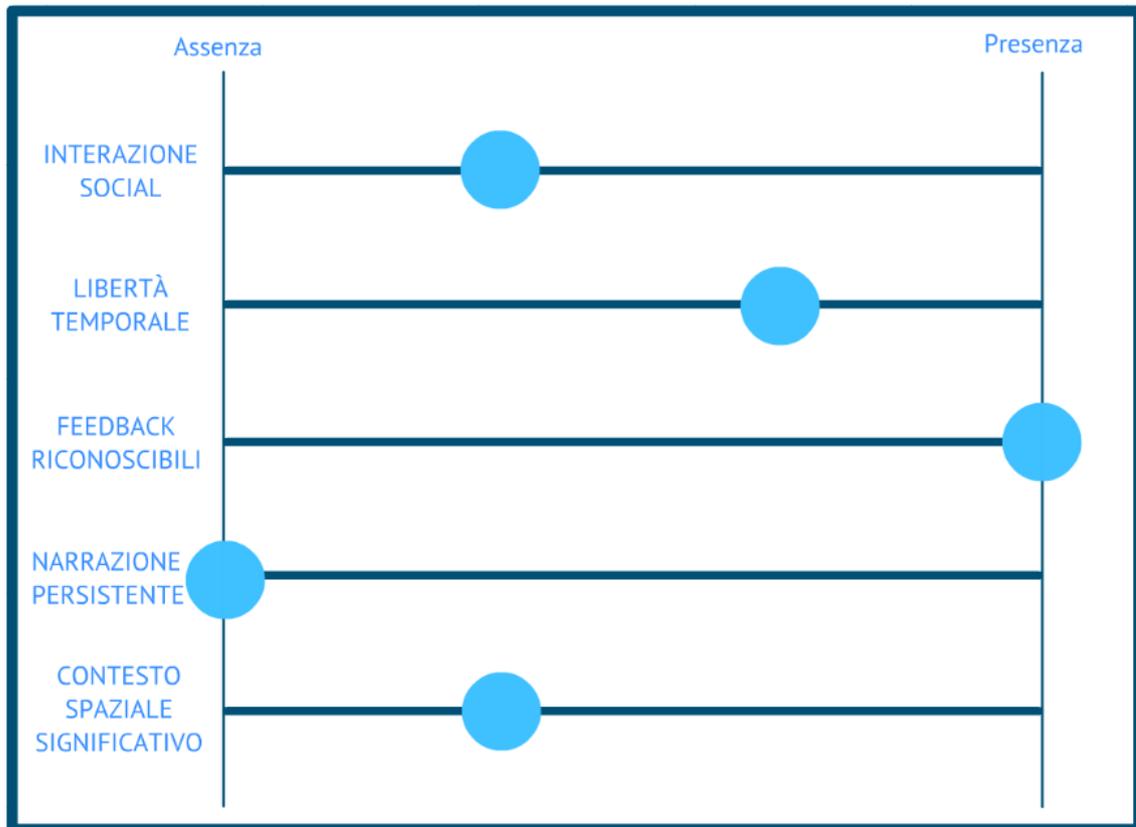


FIG. 9: *Internet Eyes* – Graduazione delle categorie

Dal punto di vista dei **feedback** il servizio fornisce *reward* estrinseche sotto forma di premi in denaro (rendendo esplicite le correlazioni con l'altra categoria di clienti paganti, gli esercizi commerciali che mettono effettivamente in palio il montepremi) ma la presenza del punteggio (*reward* virtuale) è funzionale anche al desiderio di primeggiare o scalare posizioni nella classifica mensile ottenendo *reward* intrinseche. Anche la componente **social** dipende da quanto appena detto, nonostante sia poco approfondita e incentivata, limitata alle sfide in graduatoria e agli inviti a partecipare, comunque funzionali all'ottenimento di ricompense. I flussi video infine sono casuali e privi di

qualunque riferimento ai luoghi (sono esclusi gli esercizi con lo stesso codice postale dell'utente), senza la possibilità ovviamente di controllare le videocamere mobili. Non a caso infatti il **contesto spaziale** da cui provengono le riprese è poco significativo, si tratta in fondo di situazioni ripetute e serializzate.

Internet Eyes dunque utilizza tecnologie di sorveglianza in forma esplicitamente ludica e conferma l'ipotesi secondo cui la società contemporanea starebbe attraversando un processo di avanzata normalizzazione delle dinamiche di controllo all'interno dei rapporti sociali³²⁴. Anche in questo caso il "semi-ludico" si esprime esclusivamente attraverso un sistema di feedback e *leaderboard* escludendo qualunque tipo di sostrato **narrativo**, anche di tipo biografico.

4.4 *Backseat Driver*

Un altro possibile processo di ludicizzazione riguarda i quotidiani momenti di attesa. Un primo esempio di questo tipo è il progetto ToyToyota, dedicato all'esperienza del passeggero in auto e indirizzato prevalentemente al pubblico infantile. Ideata e promossa dall'omonimo colosso dell'automobile giapponese, finora l'iniziativa ha realizzato e distribuito un'unica applicazione, *Backseat Driver*, disponibile gratuitamente per iOS. Si tratta di un simulatore di guida molto semplice, utilizzabile da un passeggero durante uno spostamento in auto e dunque vincolato dal punto di vista **temporale** al momento e alla durata dello spostamento reale. Il tracciamento del percorso viene svolto con precisione in tempo reale e simulato, completo di svolte e indicazioni, grazie al sistema GPS del dispositivo. In questo caso tuttavia tale operazione non viene svolta in *background* ma impone all'utente di giocare mentre avviene. I vari edifici incontrati durante il percorso infatti appaiono come icone sulla strada virtuale e, se toccate durante il passaggio, aggiungono punti alla sessione di gioco. Il **contesto spaziale** in cui avviene la partita è dunque significativo e ne modifica lo svolgimento e l'esito, nei termini di durata, percorso e occasioni di punteggio.

³²⁴ Per un approfondimento sul rapporto gioco e sorveglianza nella contemporaneità si rimanda a SALVADOR, M., "Sguardi paralleli. Videogiochi e società della sorveglianza", cit.

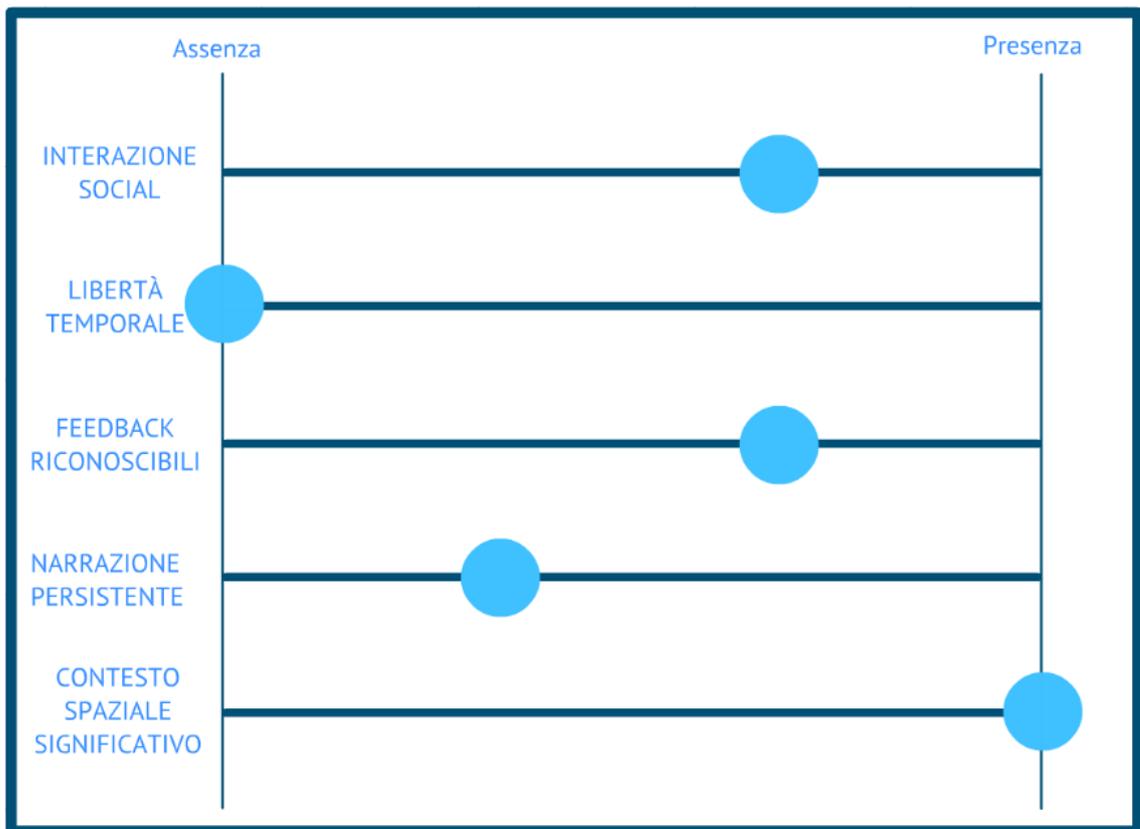


FIG. 10: *Backseat Driver* – Graduatoria delle categorie

L'auto virtuale utilizzata, di forma e colore particolari e personalizzabili, si muove in coda a un'icona che rappresenta l'automobile reale, leggermente più verosimile e realistica. Alla fine del viaggio i punti ottenuti possono essere spesi per modificare le caratteristiche dell'auto virtuale e il tragitto percorso viene visualizzato su una mappa e salvato nel profilo del giocatore. Il tutto può essere condiviso sui siti di *social networking* e direttamente con gli altri utenti del gioco, anche se non esiste una componente multiplayer e un momento di utilizzo sincronico fra giocatori. Per quanto riguarda i **feedback** invece è evidente che essi assumono la connotazione di *reward* intrinseche e virtuali, la soddisfazione di ottenere una particolare personalizzazione per la propria auto o di condividere un percorso particolarmente lungo e articolato, fornite da Toyota in modo da creare un'esperienza di viaggio prima di tutto fidelizzante.

Backseat Driver è come detto, per dettaglio grafico e semplicità, indirizzato prevalentemente ai bambini ed è stato concepito esclusivamente come strumento di

marketing per Toyota. Privo di qualunque tipo di **struttura narrativa**, se non come in *Nike+* la registrazione puntuale e strutturata dei propri percorsi, l'applicazione non è altro che la digitalizzazione di una pratica ludica infantile già in voga da molto tempo e di solito svolta effettuata con volantini di plastica che decorano i seggiolini delle auto. Ciò che l'applicazione di ToyToyota aggiunge è la possibilità di condividere i propri percorsi e le proprie personalizzazioni, oltre all'introduzione di una rappresentazione virtuale, in sostituzione della pura immaginazione, che diventa esplicita e modificabile attraverso la conquista di punti durante le partite.

4.5 *StreetPong*

Sempre per quanto riguarda questo tipo di mediazione è interessante parlare di un progetto, non ancora realizzato, che mira alla ludicizzazione dell'attesa al semaforo pedonale. È facile notare che la temporalità dell'attesa, anche alla luce di quanto detto all'inizio di questo capitolo, viene sempre presentata come da neutralizzare, da riempire, soprattutto nei processi di generazione e presentazione degli oggetti che stiamo passando in rassegna. La natura interstiziale di tali oggetti dunque invade tempi e luoghi differenti, spesso insospettabili, sempre secondo un principio di riempimento che impedisce al soggetto di fermarsi.

StreetPong è un progetto di due studenti tedeschi, Sandro Engel e Holger Michel, sviluppato alla Hawk, Università per l'arte e le scienze applicate di Hildesheim, Holzminden e Göttingen. Si tratta di uno speciale dispositivo per la chiamata dell'attraversamento pedonale presentato in un video ritoccato in postproduzione. Nella simulazione due di questi oggetti sono fissati (rinunciando dunque a qualunque pretesa di libertà di utilizzo dal punto di vista **temporale**) ai semafori ai lati opposti di un incrocio vicino alla sede universitaria di Hildesheim. Due pedoni ai lati opposti della strada, attendendo l'arrivo del verde per attraversare, si possono sfidare attraverso queste piccole console dotate di *touchscreen* e collocate al posto del tasto di chiamata semaforica. Il gioco è ispirato al celebre *Pong*, una sorta di riduzione videoludica del tennis (o più propriamente del Ping pong) in cui due giocatori si sfidano muovendo orizzontalmente, ognuno alla propria estremità dello schermo, una tavoletta allo scopo di respingere la

pallina che l'altro invia verso di loro. Chi lascia passare la pallina oltre la propria tavoletta concede un punto all'avversario.

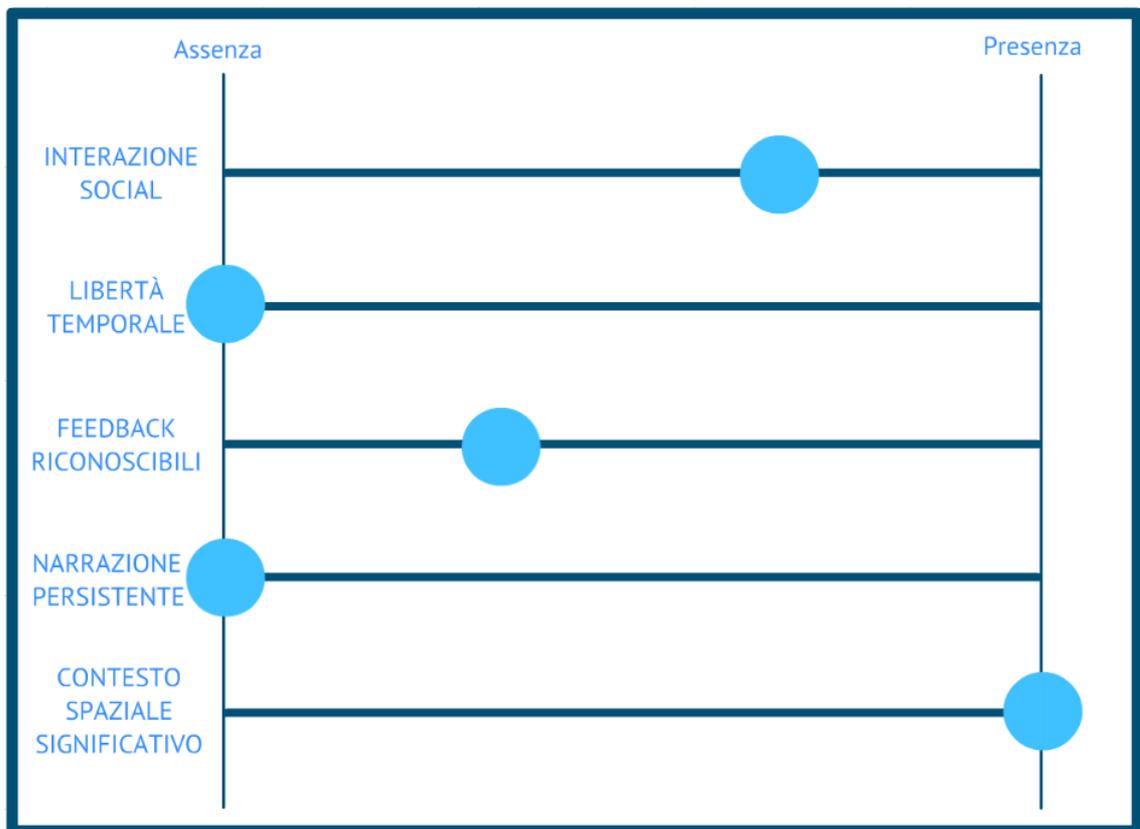


FIG. 11: *StreetPong* – Graduatorie delle categorie

StreetPong non presenta **struttura narrative** ma piuttosto si lega al **luogo fisico** in cui è installato, rendendo necessaria la presenza attuale del giocatore. Per quanto riguarda invece il **feedback**, siamo di fronte a un dispositivo che fornisce *reward* esclusivamente intrinseche legate alla sfida fra utenti e alla funzione riempitiva che il gioco assume. Nel video di simulazione descritto inoltre, nonostante non ci siano strumenti di condivisione, connettività o altre meccaniche simili, emerge con forza il proposito di **aggregazione sociale**, con i due giocatori che si salutano con entusiasmo nel momento in cui si incrociano durante l'attraversamento della strada dopo la

partita³²⁵.

La realizzazione di *StreetPong* genererebbe dunque una finestra ludica durante un'attività quotidiana, attraversare la strada, contestuale ovviamente a uno spostamento fisico del soggetto. La semplicità e la brevità delle sfide, che si concludono nel momento in cui il semaforo concede la possibilità di attraversare, non permette ai giocatori di soffermarsi sui dispositivi per più di una partita. Si tratta a tutti gli effetti di un momento ludico modulare, perfettamente integrato nel tempo di attesa di un pedone.

4.6 *Payoff*

Proseguendo nella descrizione di mediazioni di attività quotidiane, un altro esempio è il servizio online di autogestione finanziaria *Payoff*. Il sito si autodefinisce come prodotto “gamificato” che attraverso dinamiche ludiche offre la possibilità di “realizzare i propri sogni divertendosi”, rendendo cioè la gestione patrimoniale un'attività soddisfacente piuttosto che noiosa e opprimente. Per accedervi innanzitutto è necessario creare un account e registrare in esso tutti i propri conti bancari e le carte di credito (nell'homepage del sito è specificato il fatto che *Payoff* utilizza un crittaggio a 256 bit, esattamente come le banche online, per evitare dubbi sulla sicurezza). Successivamente è possibile impostare una lista di desideri quantificandoli in ammontare di denaro (per esempio una casa o un viaggio) o altri obiettivi esclusivamente di tipo finanziario. *Payoff* consiglierà esplicitamente alcune soluzioni per riuscire a risparmiare il necessario per raggiungerli, partendo dall'eliminazione delle carte di credito e arrivando fino a semplici consigli sull'economia delle proprie risorse. Il progresso verso il raggiungimento degli obiettivi è raffigurato sul sito web da una serie di barre colorate da riempire, impostando un sistema di **feedback** secondo il modello della *gamification*, completato da un sistema di badge che premiano gli utenti che riescono a ottenere i risultati voluti (*reward* virtuali) assegnando in alcuni casi anche piccoli premi in denaro (*reward* estrinseche).

Payoff è un servizio sul web non legato alla mobilità del dispositivo su cui viene fruito, non presenta alcuna **componente narrativa** o **social**, a parte l'incentivo a diffondere il servizio nelle proprie cerchie di amici in cambio di badge, e nemmeno il

³²⁵ Cfr. STREETPONG, *StreetPong [official]*, 2012 [http://www.youtube.com/watch?v=Oe3TsxVSnpq].

contesto spaziale di utilizzo è significativo. Dal punto di vista della **libertà temporale** invece, l'applicazione si presenta come un servizio di registrazione dei propri movimenti bancari attivo in background e in grado di fornire una mappa complessiva della propria situazione economica senza che alla sua composizione venga dedicato troppo tempo; esattamente quel tipo di tracciamento biografico dell'attività personale che abbiamo riconosciuto essere una delle componenti fondamentali della libertà di utilizzo a livello temporale.

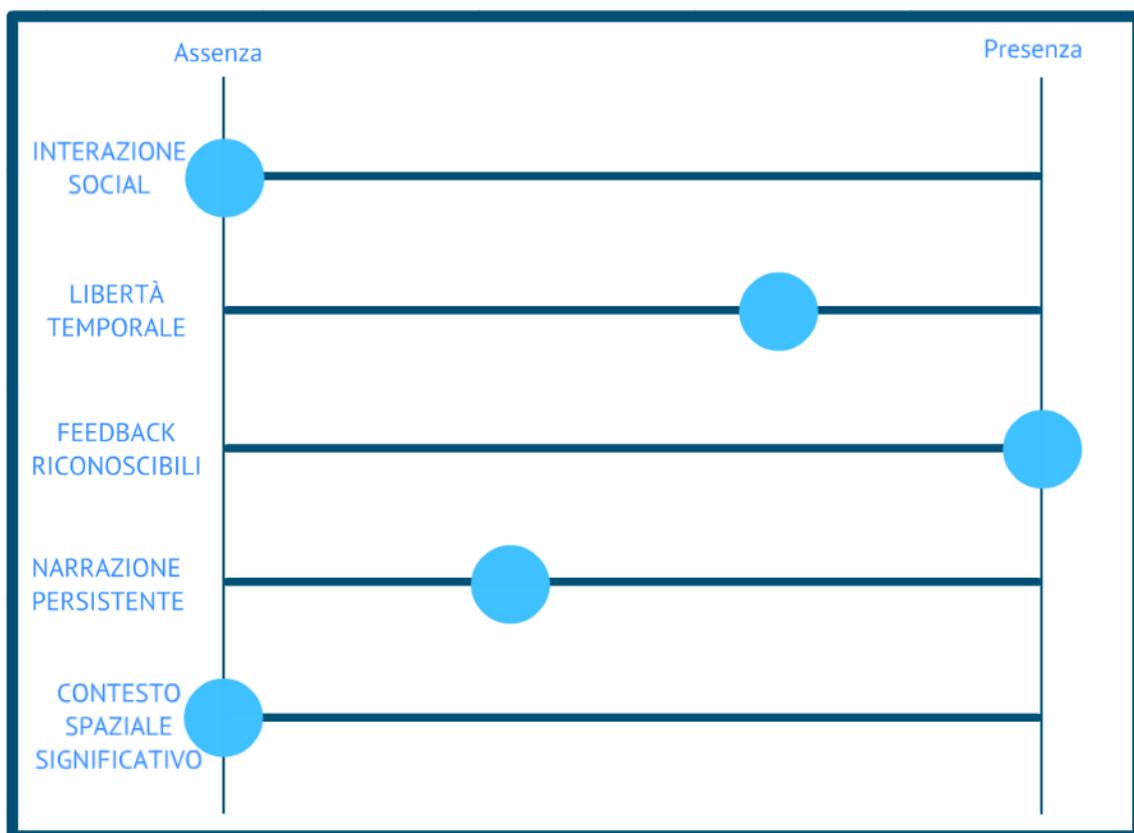


FIG. 12: *Payoff* – Graduatoria delle categorie

Siamo dunque di fronte a un prodotto liminale, che presenta solo tracce delle qualità che andiamo cercando in questa fase. Era necessario tuttavia presentare un esempio dichiarato e riconoscibile di *gamification* in modo da poterne confermare le criticità presentate in avvio di capitolo. A questo punto la differenza con prodotti invece

ludicizzati dovrebbe apparire chiara: in questo caso siamo di fronte all'esclusiva presenza di una struttura di feedback chiari e riconoscibili e poco altro. Tuttavia, entrambe queste categorie rientrano nel discorso generale del "semi-ludico" e questi prodotti contribuiscono in maniera decisiva alla sua problematizzazione.

5. CASI: MEDIARE LA FRUIZIONE

In questo terzo gruppo di casi invece affronteremo pratiche di ulteriore mediazione dell'uso, ovvero processi di inserimento di un secondo filtro tecnologico alla fruizione mediale. Si tratta in questi casi di oggetti che in un certo senso fanno da cuscinetto "semi-ludico" fra utente e medium, a differenza della successiva e ultima categoria in cui è l'oggetto mediale stesso a divenire "semi-ludico".

5.1 *Miso*

Una delle attività più profondamente soggette alla ludicizzazione è il consumo televisivo. *Miso* è un servizio che permette agli utenti di segnalare in tempo reale cosa stanno vedendo in TV, diffondendo in questo modo la propria dieta audiovisiva fra gli amici e al contempo tenendo traccia delle proprie abitudini e dei propri ritmi di fruizione. Anche in questo caso si tratta di un dispositivo in cui la **componente narrativa** si esplica significativamente nel sistema di tracciamento e condivisione biografico e critico dei propri gusti. Non si tratta inoltre di un applicazione legata alla mobilità del dispositivo su cui è installata, nonostante sia presente sia sul web, sia come applicazione per dispositivi mobili. Guardare la TV del resto è raramente un pratica "in movimento" anche considerando le recenti evoluzioni tecnologiche dei supporti e il contesto **spaziale** dunque non è significativo. È necessario invece fare una piccola precisazione sull'utilizzo a livello **temporale** di questi servizi. Concepite per il pubblico americano, le applicazioni di "Social TV" si basano sulla fruizione in diretta delle premiere dei nuovi episodi delle serie TV o dei format di grande successo, privandosi della libertà temporale di utilizzo. Il pubblico fuori dagli Stati Uniti solitamente fruisce lo stesso prodotto in ritardo di qualche giorno o settimana nel caso dei network, di poche

ore se lo ottiene in formato digitale tramite download dalla rete. È evidente dunque che l'utilizzo di *Miso* soffre di questa discrepanza temporale che rende nel primo caso le community profondamente distinte e nazionalizzate, mentre nel secondo caso completamente subordinate alla volontà individuale degli utenti. Il download delle puntate poche ore dopo la messa in onda americana attraverso i canali *peer-to-peer* liberalizza infatti i tempi di fruizione ma finisce per generare utilizzi per forza di cose asincroni e poco significativi per la formula d'uso originale. Nulla vieta tuttavia di pensare alle pratiche d'uso di *Miso* extra-USA, basate sulla semplice esposizione dei propri gusti piuttosto che sul commento immediato, come legittime e altrettanto interessanti.

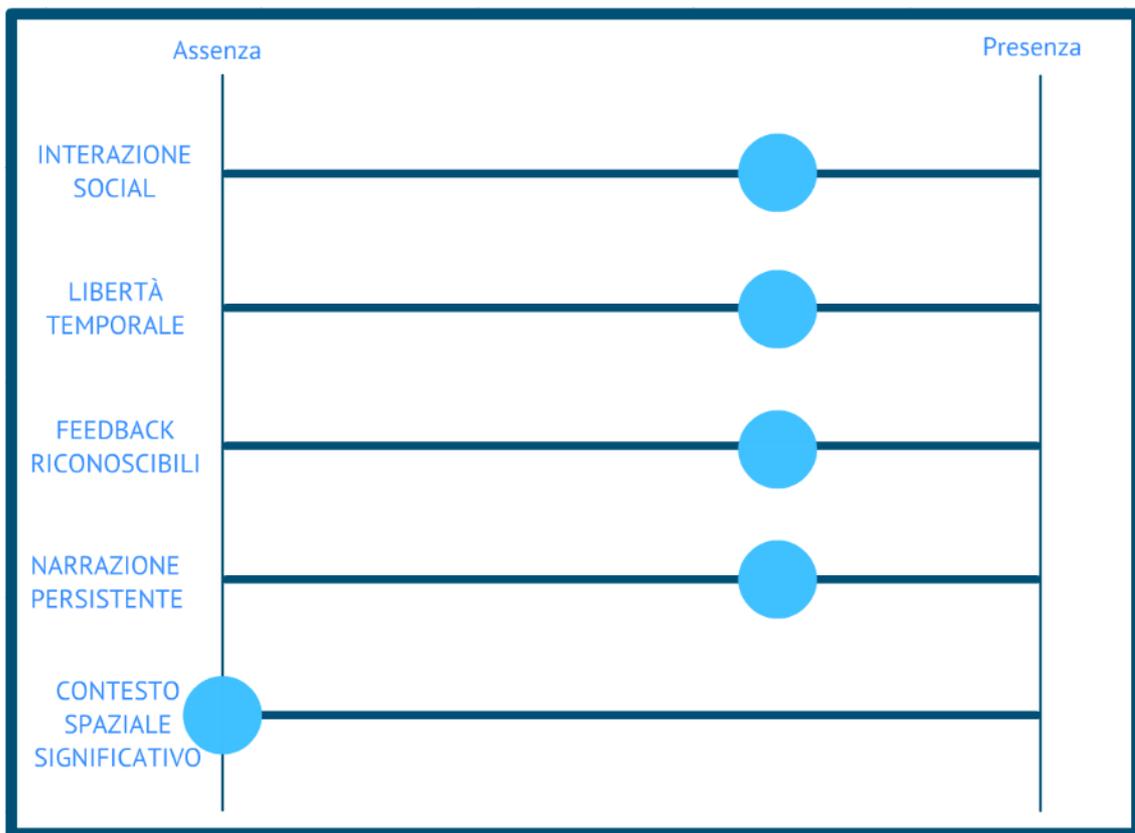


FIG. 13: *Miso* – Gradiazione delle categorie

Proseguendo nella descrizione dell'applicazione, fondamentale è il sistema di **feedback** che assegna agli utenti badge in base al consumo mediale e alla frequenza di fruizione (*reward* virtuali) generando una serie di *reward* intrinseche legate alla soddisfazione prima di tutto collezionistica. *Miso* non è legata in alcun modo a interlocutori commerciali, a parte un ridotto numero di badge proposti da promo partner (a differenza per esempio di *GetGlue*, servizio molto simile che in più mette in palio, attraverso le reti via cavo aderenti, sconti sull'acquisto dei programmi e gadget agli spettatori più fedeli).

All'interno del sistema di check-in del servizio è possibile anche commentare le preferenze e i programmi della community e valutare la qualità di ciò che si è visto attraverso un sistema di rating pubblico. La componente **social** è dunque molto presente e sostanziosa ma il confronto fra utenti rimane asincrono (a differenza di servizi come *Zeebox* per esempio) anche nei casi in cui la visione dei programmi avvenga in contemporanea.

L'utente dunque può produrre una propria identità sociale all'interno della community acquisendo credibilità e prestigio in relazione alle sue competenze e ai suoi gusti. I più attivi inoltre possono creare i propri *Sideshow*, piccole applicazioni integrate al servizio che permettono di inserire informazioni, citazioni e quiz da mettere a disposizione degli altri membri della community. Si tratta letteralmente della creazione *bottom-up* di un ulteriore livello di fruizione televisiva.

5.2 *Viggle*

L'applicazione per dispositivi mobili *Viggle* è un altro esempio relativo al consumo televisivo focalizzato sul mercato statunitense (a differenza delle criticità esposte nel caso precedente, qui l'applicazione non è disponibile fuori dagli Stati Uniti). Il suo claim è molto chiaro e non ammette fraintendimenti: "Watch TV. Get rewards". Attraverso il palinsesto dell'applicazione, che mostra tutti i programmi convenzionati, l'utente può decidere cosa guardare effettuando dei check-in per ottenere punti (in base al minutaggio e all'uso delle componenti interattive che l'applicazione mette a disposizione dei propri utenti, tra cui per esempio una simulazione manageriale di Football americano

per promuovere i programmi sportivi). I premi ottenibili vanno da buoni sconto ai biglietti per il cinema e i concerti fino a contributi a cause benefiche. *Viggle* ha inoltre una partnership completa con il canale a pagamento DIRECTV i cui utenti ottengono punti bonus.

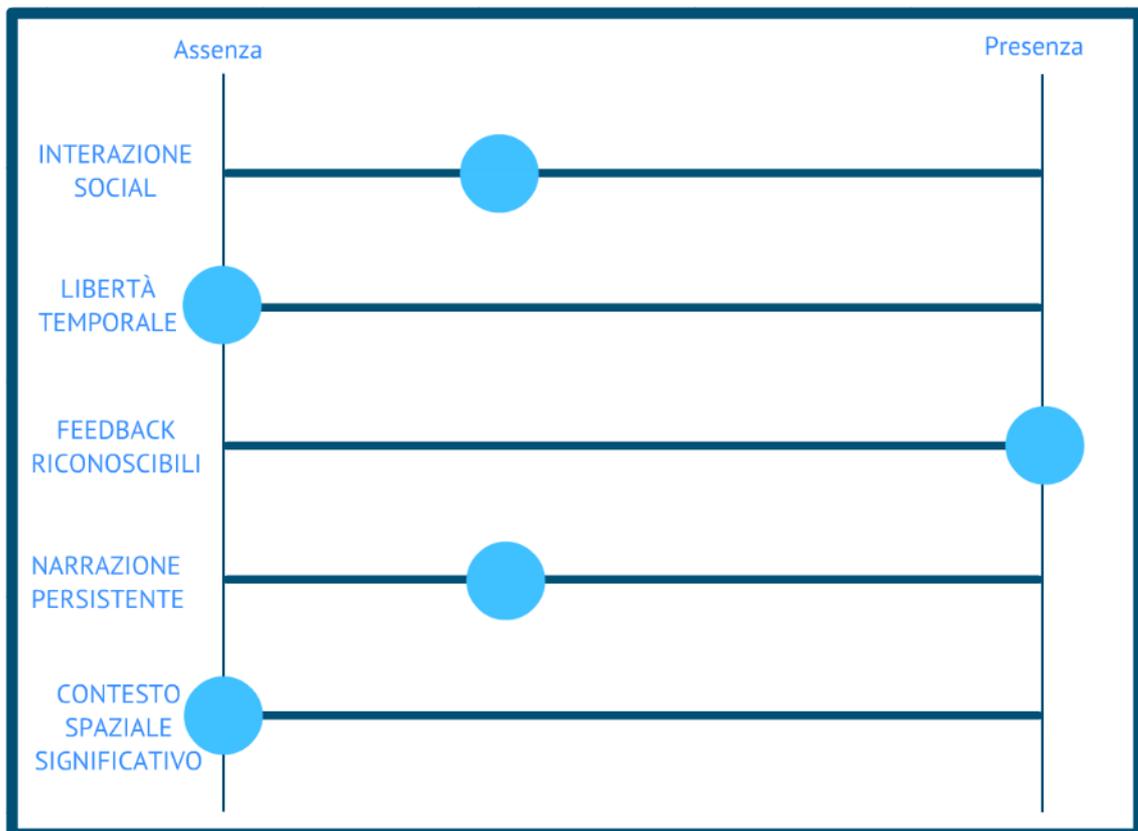


FIG. 14: *Viggle* – Graduazione delle categorie

L'applicazione, sorta di versione “commerciale” e brandizzata di *Miso*, fornisce un servizio è molto simile anche se dal punto di vista dei **feedback** concede sia *reward* virtuali, nella forma di badge e punteggi, sia estrinseche, ovvero sconti e promozioni, con le prime strettamente funzionali alle seconde. *Viggle* inoltre ha recentemente trovato un accordo per fondersi con *GetGlue*³²⁶, che abbiamo accennato essere molto simile a

³²⁶ VIGGLE, “Social TV Leaders Viggle and GetGlue Enter into Agreement to Merge”, *Marketwatch.com*, 19 novembre 2012 [http://www.marketwatch.com/story/social-tv-leaders-viggle-and-getglue-enter-into-agreement-to-merge-2012-11-19].

Miso per scopi e struttura, se si escludono i rapporti commerciali con i network. I due servizi dunque si uniranno promuovendo un consumo televisivo indirizzato verso vere e proprie ricompense, siano esse virtuali o attuali.

Se come detto le distinzioni a livello continentale sulla fruizione in questo caso non sussistono, è evidente che anche l'accezione di libertà **temporale** descritta nel precedente paragrafo non è presente. L'uso di *Viggle* infatti è totalmente subordinato al momento della messa in onda del programma televisivo ed è il palinsesto del network a regolarizzare l'utilizzo dell'applicazione, che al contempo va avviata e utilizzata attivamente durante la messa in onda.

Viggle dunque, esattamente come *Miso*, presenta una **componente narrativa** biografica relativa esclusivamente alla condivisione delle abitudini di consumo dell'utente e non concede particolare significato al **luogo** di fruizione. Dal punto di vista dei servizi **social** inoltre l'applicazione non fornisce supporto dedicato, limitandosi a collegare gli account degli utenti che lo desiderano ai principali siti di *social networking*, delegando a quei servizi tutte le operazioni di condivisione e commento. L'impressione è che, in presenza di *reward* estrinseche, la composizione di questi servizi di *gamification* fidelizzanti rinunci all'implementazione delle altre caratteristiche che stiamo analizzando accontentandosi del richiamo, evidentemente sufficiente per i produttori, esercitato dai premi tangibili.

5.3 *Beintoo*

Proseguendo in questo percorso di indagine della mediazione del già mediato, si può citare un esempio di costruzione di un meta-livello relativo all'utilizzo delle applicazioni per dispositivi mobili. *Beintoo*, sito web e applicazione italiana vincitrice del premio *LeWeb* 2011 per le migliori startup europee, è strutturalmente molto simile a *SCVNGR* ma sostituisce alla geolocalizzazione (e dunque a una **contestualizzazione spaziale** significativa) l'utilizzo delle applicazioni mobili. Attraverso il servizio, un utente registrato può accumulare valuta virtuale (Bedollars) scaricando e utilizzando le applicazioni convenzionate. È sufficiente l'iscrizione, se si tratta di servizi di *social networking*, mentre è necessario l'ottenimento di buoni punteggi se si tratta di giochi. Con

i Bedollars poi, il fruitore può riscuotere premi nella forma di buoni sconto o promozioni messe in palio dagli stessi partner commerciali, *reward* estrinseche che compongono la porzione principale dei **feedback** forniti dall'applicazione.

Oltre a questo esiste anche un livello **social**, strutturato in valutazioni e commenti alla qualità delle applicazioni o in sfide fra utenti lanciate orizzontalmente senza l'intervento diretto del sistema, capace di generare anche significative *reward* virtuali (in forma di *achievement*) e intrinseche, la soddisfazione di prevalere sull'avversario o di veder crescere il proprio prestigio nella community.

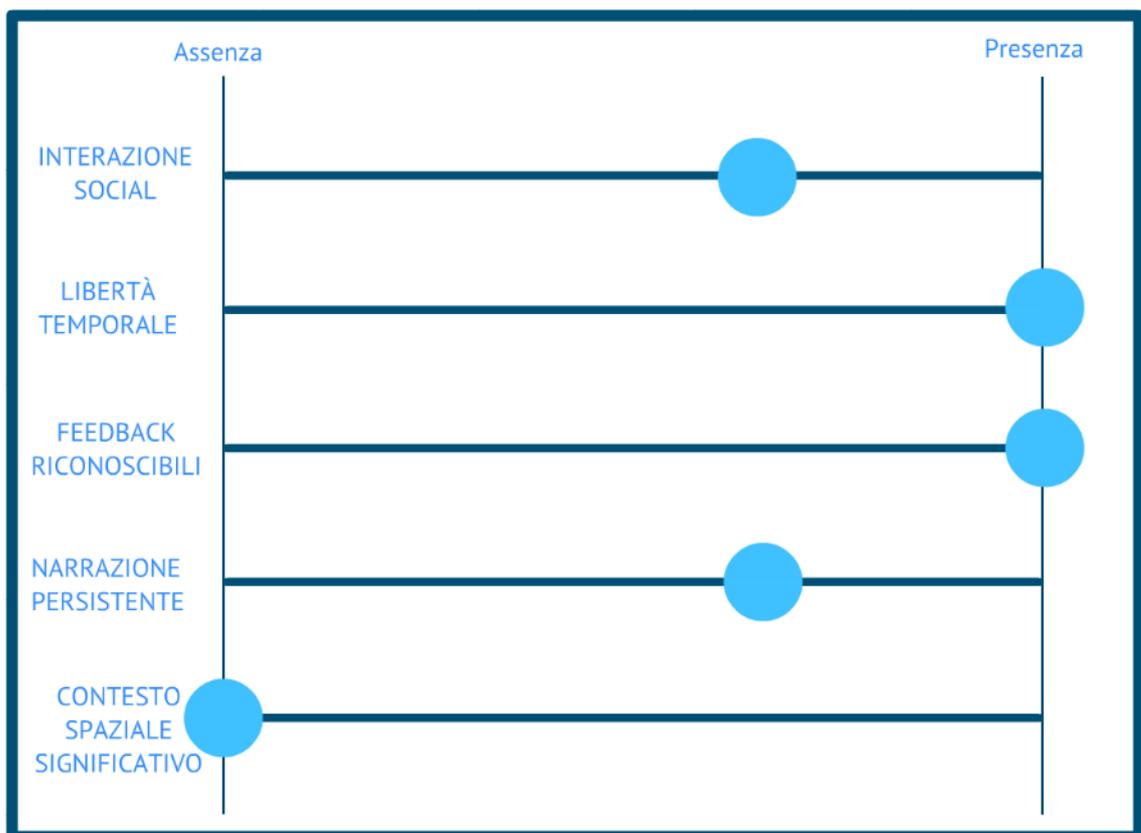


FIG. 15: *Beintoo* – Graduação delle categorie

Beintoo infine sembra rispondere alle stesse priorità accennate a proposito del design di *Viggle*: di fronte a premi tangibili l'idea di contesto **spaziale** significativo sembra passare in secondo piano, se non completamente cancellata. Viene invece recuperata la

mobilità dei dispositivi dal punto di vista **temporale**, con l'esplicito invito a sfruttare meglio i tempi interstiziali in cui si utilizzano le applicazioni per mobile per accumulare premi tangibili, in un utilizzo che mappa sottotraccia l'attività dell'utente con le applicazioni convenzionate. È presente dunque anche in questo caso una **narrazione** profondamente biografica, con la registrazione delle proprie abitudini, dei propri record e dei propri commenti sulle applicazioni usate.

5.4 *Raptr*

Per concludere questa sezione proponiamo un altro esempio di mappatura automatica delle pratiche d'uso degli utenti, questa volta in relazione ai videogame. *Raptr* è un servizio online che registra le abitudini videoludiche dei propri utenti collegando i loro profili Xbox Live, PlayStation Network e Steam³²⁷. Tutti i giochi posseduti vengono indicizzati per genere e per ognuno di essi sono indicate le ore spese a giocare, gli *achievement* ottenuti, distinguendo in base a queste informazioni diversi gradi di esperienza (*Amateur, Experienced, Dedicated, Hardcore* ed *Elite*).

È presente anche un approfondita struttura **social** che mette in comunicazione gli utenti con sezioni dedicate ai commenti dei diversi giochi e dei diversi developer. Gli utenti possono inoltre scrivere le proprie recensioni e condividerle con la community, caricando anche le immagini delle proprie partite. Manca tuttavia la possibilità di comunicare fra utenti in maniera sincronica o direttamente durante il gioco.

Trattandosi di un sito web *Raptr* non conta sulla mobilità del supporto su cui viene utilizzato né si preoccupa del **contesto spaziale** di fruizione. Anche in questo caso la **libertà temporale** è limitata al fatto che si tratta di un servizio strutturalmente pensato per agire in *background* senza modificare la fruizione primaria dell'oggetto mediale e senza incentivare un utilizzo continuativo dei propri servizi. Oltre alla presenza sul web *Raptr* fornisce anche un utility da installare sul proprio PC, un barra degli strumenti visibile sulla destra durante le sessioni di gioco che permette agli utenti di tenere sempre sotto controllo i propri progressi, effettuare *screenshot* e (in futuro) video per postarli

³²⁷ I servizi di account giocatore legati rispettivamente alla console Xbox 360 di Microsoft, alla console PlayStation3 di Sony e alla piattaforma di *digital delivery* informatico per ambienti Windows e MAC.

direttamente sulla pagina del proprio profilo, monitorare i propri account nei servizi di posta e di *social networking* principali (Gmail e Facebook, ma anche Amazon per esempio). L'utility fornisce dunque un surplus di interazione a un'attività già di per sé profondamente attiva come il videogiochiare con lo scopo di facilitarne la mappatura e la condivisione delle abitudini a essa relative.

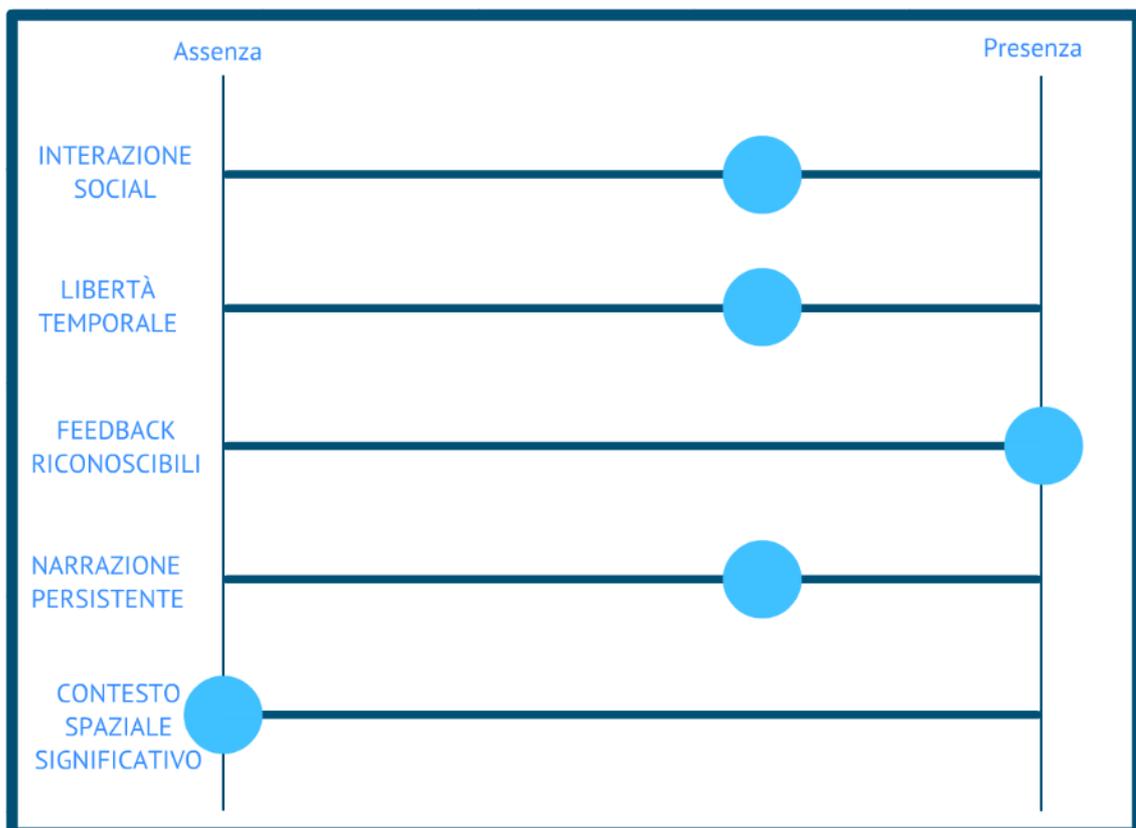


FIG. 16: *Raptr* – Graduazione delle categorie

Raptr struttura un solido comparto **narrativo biografico** attraverso l'ennesimo servizio di tracciamento degli utilizzi personali e dei gusti dell'utente, traducendole in numerose barre e percentuali da confrontare con gli altri giocatori della community, stimolando nelle intenzioni quella tendenza al completamento già incontrata in precedenza. Dal punto di vista dei **feedback** inoltre abbiamo di fronte una serie di *reward* virtuali e intrinseche, relative ai punteggi, al proprio prestigio e all'attendibilità delle proprie recensioni e dei propri commenti, accompagnate da *reward* (seppur

altrettanto virtuali) estrinseche, spendibili all'interno dei giochi di cui si è in possesso (bonus, oggetti consumabili e altro acquistabili anche attraverso altri canali con denaro reale). Per ottenerle è necessario, cosa tutt'altro che banale, ottenere un sufficiente grado di esperienza nel titolo in questione, ovvero dedicarvisi realmente.

6. CASI: RIMEDIAZIONI

Nell'ultima serie di esempi descriveremo pratiche di rimediazione³²⁸ ludica più classiche e riconoscibili, in cui cioè sono classici oggetti mediali a trasformarsi assumendo forma "semi-ludica".

6.1 *Whai Whai*

Whai Whai si presenta come la rielaborazione appunto "semi-ludica" di una guida turistica. Presente sia in versione cartacea che per dispositivi mobili, è strutturata come una caccia al tesoro a enigmi, ambientata nelle zone centrali e turistiche di alcune città (Firenze, Roma, Milano, Venezia, New York) e profondamente legata alla portabilità dei supporti. La versione cartacea si presenta come un testo di letteratura sperimentale, con le pagine tagliate orizzontalmente in tre sezioni marcate da codici particolari. Non è quindi possibile leggere il testo in modo lineare ma sono necessarie istruzioni dettagliate per comporre le pagine nella maniera e nella sequenza corretta. Tali istruzioni vengono fornite attraverso la risoluzione degli enigmi proposti dalla guida. Sarà necessario per esempio visitare realmente specifici luoghi fisici per osservare i dettagli di certi edifici o monumenti e rispondere, attraverso l'invio di sms a un sistema automatizzato, agli indovinelli. Il **feedback** fornito è costante, di immediata comprensione, funzionale all'uso dell'oggetto ed estrinseco: lo sblocco della successiva porzione di guida o l'indicazione sulla sequenza di pagine da comporre per proseguire. Il sistema inoltre fornisce ai partecipanti anche un resoconto sulle loro capacità di gioco, con regole pensate per impedire che un giocatore si blocchi completamente durante l'esplorazione

³²⁸ Ovviamente intese secondo la definizione contenuta in BOLTER, J. D. & GRUSIN, R., *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, MA 2000 (tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano 2002).

e un sistema di valutazione a punteggio che giudica la performance degli utenti. Le *reward* sono tuttavia anche intrinseche e legate alla soddisfazione di aver completato in maniera corretta il percorso proposto visitando al contempo i luoghi più interessanti della città.

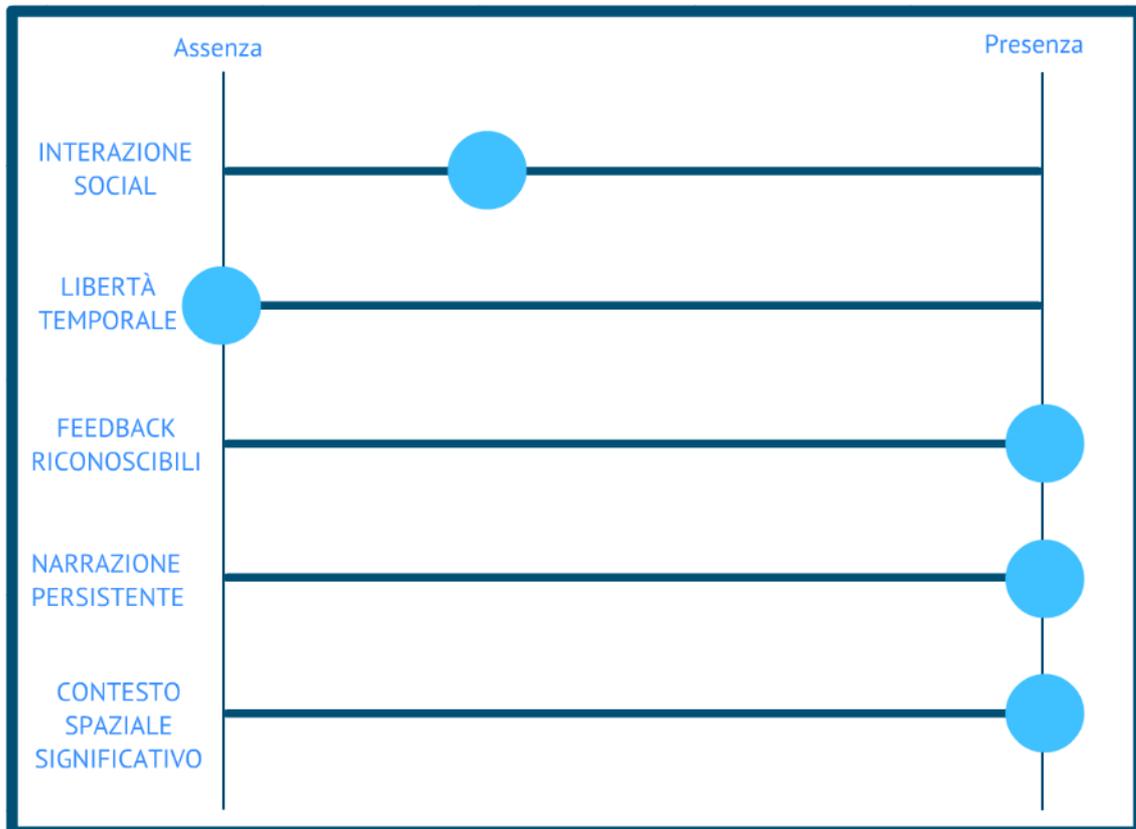


FIG. 17: *Whai Whai* – Graduazione delle categorie

Ogni guida della serie *Whai Whai* mira dunque a rendere la pratica della visita turistica maggiormente coinvolgente, aggiungendo una serie di “missioni” da completare e attraverso un meccanismo “a enigmi” che tiene traccia della progressione dell’utente. Tale sistema si poggia su un **sostrato narrativo *top-down*** esplicito che da un lato contestualizza la visita turistica in una narrazione con una base storiografica attendibile e uno sviluppo legato a un preciso tema di fiction (a Firenze pare siano sbarcati gli alieni, per esempio), dall’altro si struttura in uno schema algoritmico molto

ampio che differenzia le diverse letture successive. Gli utenti procedono dunque lungo l'evolversi della narrazione esplorando l'area urbana nella quale è ambientata, visitando come detto specifici punti di interesse e rispondendo alle domande proposte dal sistema.

La serie *Whai Whai* è formata da un insieme finito di possibilità che non può essere espanso, non lascia quindi agli utenti l'occasione di alterare la struttura del gioco o di aggiungere e condividere commenti o contenuti nuovi. L'unica componente **social** presente si esplicita nella possibilità di sfidare un altro giocatore o un'altra squadra nella stessa città attraverso predeterminati percorsi competitivi da completare nel minor tempo possibile. La componente principale del gioco tuttavia è evidentemente l'interazione dell'utente con il luogo che sta visitando attualmente, non virtualmente, esempio perfetto di **contestualizzazione spaziale** significativa. Dal punto di vista della libertà **temporale** invece, *Whai Whai* si configura come un oggetto profondamente prescrittivo per il cui utilizzo è necessario spendere diverse ore in modo volontario e continuativo. Siamo di fronte dunque a una rimediazione della guida turistica in senso "semi-ludico" strutturata in un sistema *top-down*, attraverso cioè *affordance* e istruzioni di gioco molto rigide e precise.

6.2 *Moveable Feast*

Un altro esempio di rimediazione di guida turistica è l'applicazione per dispositivi mobili con relativo sito web *Moveable Feast*³²⁹. Anche in questo caso siamo ovviamente di fronte a un prodotto strutturalmente legato alla **situazione spaziale** in cui si svolge l'itinerario di visita. La **componente narrativa** inoltre non è generata dall'alto come in *Whai Whai* ma si costituisce a partire da una narrazione completamente *bottom-up*. Dopo aver effettuato la registrazione gratuita infatti il servizio fornisce agli utenti la possibilità di creare itinerari turistici proponendo le proprie esperienze e i propri consigli ai membri della community, caricando testi, video, foto e suoni e collegandoli direttamente alle diverse tappe del percorso. È possibile condividere i propri contenuti direttamente sui servizi di *social networking* e ovviamente scaricare quelli creati dagli altri utenti. La

³²⁹ Altre variazioni sul tema sono l'italiano *Poistory*, molto simile a *Moveable Feast* sotto tutti i punti di vista, e il registratore di contributi audio *Broadcastr*, legato anche ad alcuni partner commerciali che promuovono i propri prodotti attraverso il servizio.

componente social è dunque molto approfondita nei termini di una costante condivisione fra utenti anche se la gran parte dei rapporti diretti è dirottata su servizi esterni.

Il servizio inoltre sta per implementare la possibilità di richiedere un pagamento per le proprie produzioni, tradendo in parte la vocazione *grassroots* di questi oggetti. Alla luce di questo, il sistema di **feedback** costruito dal *Moveable Feast* comporta *reward* sia intrinseche che estrinseche, da un lato la soddisfazione di veder crescere il numero di condivisioni dei propri itinerari o di scoprire nuovi luoghi, dall'altro l'effettivo pagamento per le proprie creazioni.

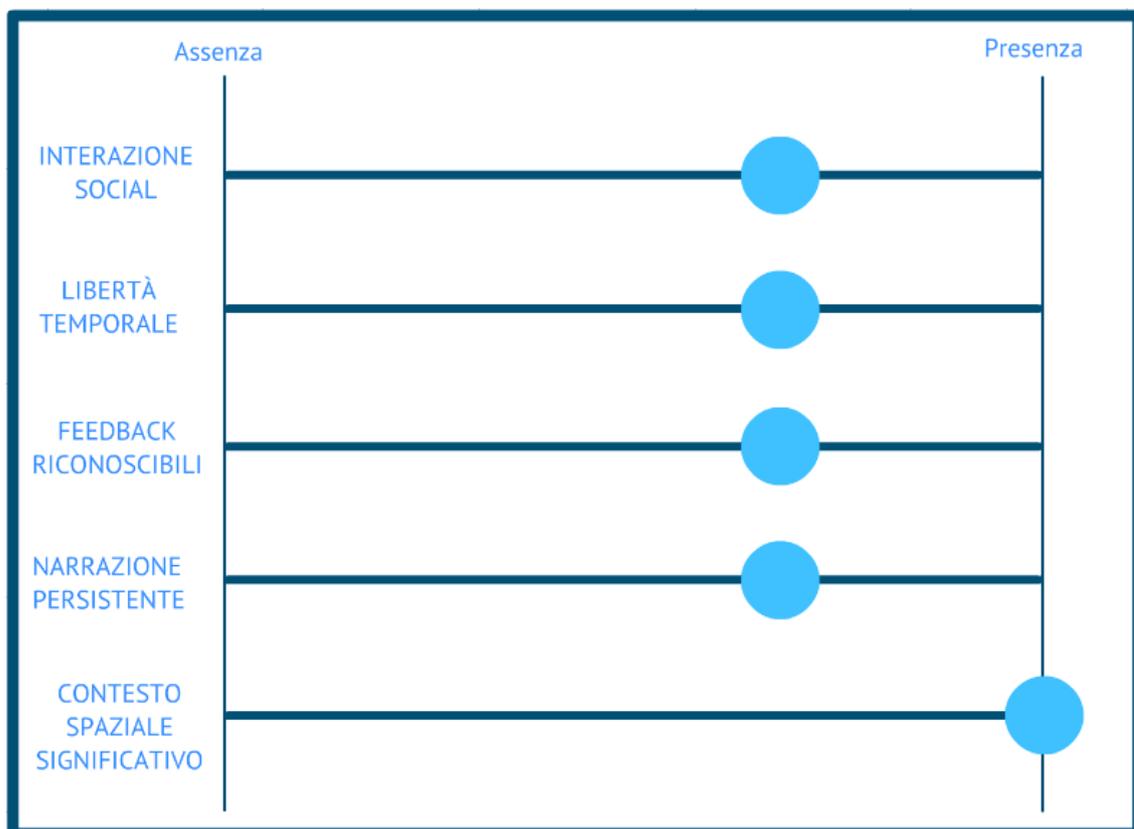


FIG. 18: *Moveable Feast* – Graduatorie delle categorie

Dal punto di vista **temporale** poi l'applicazione sembra concedere una certa libertà dal momento che l'utilizzo degli itinerari prodotti da altri, non per forza lunghi e

impegnativi, è agevolmente adattabile al passaggio nella medesima zona per motivazioni alternative. Dal punto di vista della produzione di percorsi invece, la realizzazione di un itinerario sembra necessariamente richiedere un minimo di progettualità, impedendo di fatto un'idea di temporalità completamente libera.

Abbiamo dunque visto due possibili esperienze di rimediazione “semi-ludica” della guida turistica: da un lato *Whai Whai*, più esplicito e fondato su una rigida struttura da percorrere nella maniera corretta e su una narrazione predeterminata, dall'altro *Moveable Feast*, che sviluppa la propria “semi-ludicità” nei termini di un approfondito sistema di condivisione di contenuti e su una narrazione sempre e comunque personalizzata e creata dal basso.

6.3 Waze

Altro valido esempio di rimediazione è *Waze*, navigatore satellitare per dispositivi mobili dotati di GPS, strutturalmente fondato sulla propria portabilità. Sviluppata dallo studio israeliano *Waze Mobile*, l'applicazione, oltre alle normali funzionalità di un navigatore, consente ai membri di caricare e condividere in tempo reale informazioni sul traffico, sulle deviazioni, sui prezzi dei carburanti e, allo stesso tempo, monitora in tempo reale le velocità e i tempi di percorrenza degli utenti attivi in modo da identificare autonomamente se si stanno verificando rallentamenti e ingorghi. Le rotte consigliate dal navigatore vengono elaborate tenendo conto di tutti i dati raccolti, in una struttura di tipo *crowdsourcing* che evidentemente migliora con l'aumentare dell'attività degli utenti.

La **collocazione spaziale** degli stessi è altrettanto evidentemente un aspetto chiave, soprattutto tenendo conto del tipo di servizio, mentre non è presente nessun tipo di **struttura narrativa** immersiva né c'è la possibilità per gli utenti di proporre autonomamente degli itinerari. È presente invece, come in molti casi precedenti, quel processo di mappatura dei percorsi che, insieme ai commenti e agli avvisi prodotti, ricostruisce biograficamente gli spostamenti dell'utente. Il sistema però mette anche in comunicazione gli utenti attraverso notifiche in tempo reale che avvisano sulle segnalazioni fatte da altri utenti nella propria area, dando la possibilità di ringraziare e di rispondere alle stesse. La componente **social** dell'applicazione è poi completata dalla

collocazione in classifiche che strutturano gran parte del sistema di **feedback**, costituito da *reward* virtuali (livelli di esperienza, punti e badge) assegnate ai guidatori più attivi. Esistono inoltre diverse tipologie di sfide per guadagnare punti esplorando zone meno frequentate, in questo modo il servizio può ampliare la propria copertura informativa in modo significativo. Le *reward* sono inoltre anche parzialmente estrinseche, quantificabili nel tempo risparmiato grazie alle informazioni fornite dalla community, ed intrinseche, riconoscibili nel prestigio ottenuto tramite il livello di esperienza ottenuto nella community stessa.



FIG. 19: *Waze* – Graduação delle categorie

Dal punto di vista **temporale** infine, *Waze* da un lato non concede libertà di utilizzo in quanto funzionalmente legata al momento della guida di cui si presenta sia come accompagnatore che come registratore di percorsi e itinerari, esattamente come un comune navigatore satellitare; dall'altro tuttavia può essere anche semplicemente avviato

durante la guida per trasmettere i propri tempi di percorrenza all'applicazione senza dedicarvisi volontariamente.

6.4 *Lost in Google*

Dell'ultimo esempio abbiamo già accennato brevemente nel capitolo precedente. *Lost in Google* è una webserie autoprodotta dal gruppo di videomaker indipendenti *The Jackal* e formata da sei episodi pubblicati nell'arco di un anno fra la fine del 2011 e l'inizio del 2012. Siamo di fronte a un processo di rimediazione televisiva, all'interno di un fenomeno più ampio di spostamento dei contenuti da piattaforme classiche a servizi online di cui Youtube è l'esempio più evidente. Tali piattaforme vengono considerate in questo lavoro come supporti ormai quasi istituzionalizzati, con il loro corollario di commenti e valutazioni. Per questo si è deciso di considerare questo esempio come una rimediazione televisiva o dei contenuti audiovisivi sul web piuttosto che come mediazione del consumo audiovisivo in generale. Youtube insomma non è in questa sede paragonabile a *Miso* o a *Viggle*.

In *Lost in Google* dunque la scrittura di ogni episodio è realizzata dagli autori tenendo in considerazione i commenti dei fan sulla pagina Youtube dell'episodio precedente. Tale **struttura narrativa** lo rende un prodotto audiovisivo ibrido con caratteristiche evidentemente *grassroots* fondato apertamente sull'attività della community e dipendente in modo diretto dalla quantità e dalla qualità della partecipazione degli utenti. I commenti migliori vengono visualizzati in coda alle puntate e molti di essi appaiono anche diegeticamente giustificati all'interno dell'episodio stesso. Il sistema di **feedback** è dunque fondato su questo tipo di comunicazione *bottom-up* e fornisce *reward* esclusivamente intrinseche, ovvero la soddisfazione di veder realizzata la propria proposta e di veder apparire il proprio nickname nella puntata successiva. La componente **social** fornita dalla piattaforma Youtube è dunque profondamente integrata nel prodotto e ne costituisce un aspetto chiave, a differenza degli altri parametri dell'analisi che stiamo svolgendo, i **contesti spaziale** e **temporale** di fruizione, in questo caso poco significativi.

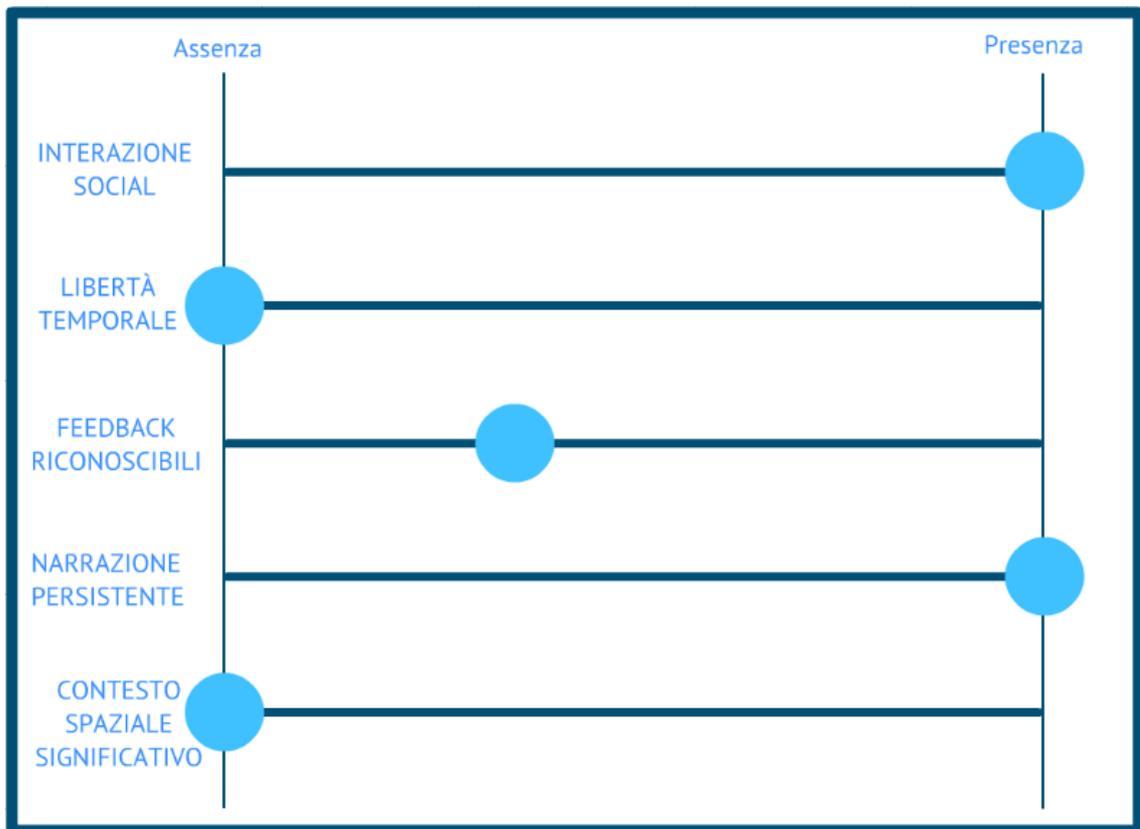


FIG. 20: *Lost in Google* – Graduatorie delle categorie

7. ALLA RICERCA DEL “SEMI-LUDICO”

A questo punto il nostro percorso di analisi impone di tirare le somme a proposito del modello con cui stiamo lavorando. Incrociando i risultati ottenuti dalla descrizione dei venti casi di studio presentati, scelti cercando di esemplificare al meglio la varietà e l’eterogeneità di questi prodotti, si possono notare delle concentrazioni significative in alcuni nodi cruciali (FIG. 21).

Innanzitutto la metà di destra, quella marcata con “Presenza” e riempita dai casi in cui diversi aspetti dei parametri individuati sono presenti, è di gran lunga la più frequentata. Considerando i vari tipi di feedback forniti tali oggetti sono senza dubbio estremamente a fuoco e presentano situazioni esemplari. Anche per quanto riguarda le dinamiche e gli strumenti social uniti alle produzioni narrative, siano esse *top-down*, *bottom-up* o processi di tracciamento automatico, si può affermare che la parte destra del

modello prevale in modo deciso. Possiamo dunque iniziare a considerare tali categorie come caratteristiche portanti sia dal punto di vista strutturale che dal punto di vista delle pratiche, nelle accezioni descritte all’inizio del paragrafo due, in vista di una classificazione del “semi-ludico”.

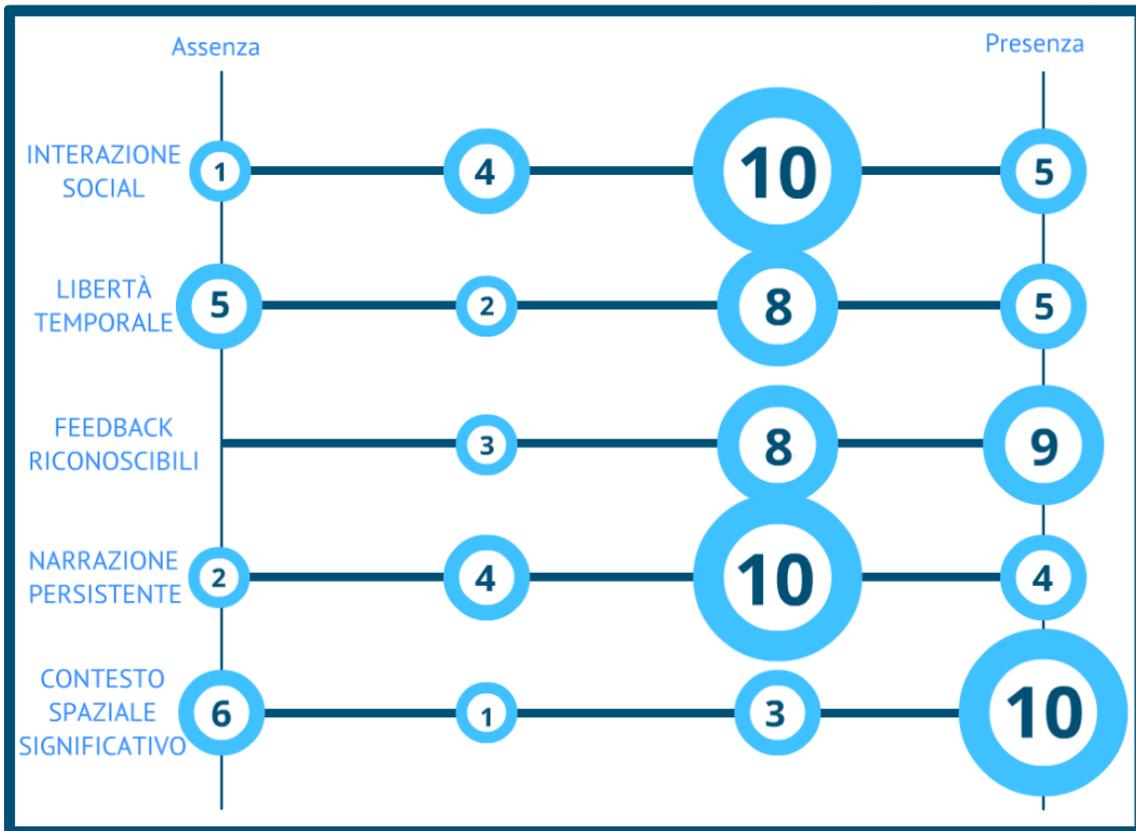


FIG. 21: Primo modello preliminare complessivo: concentrazioni nodali

A sinistra invece, dalla parte del nodo “Assenza” sono degne di nota le concentrazioni riguardanti il contesto spaziale, spesso non significativo, e su quello temporale, a volte tutt’altro che libero. Questo tipo di sbilanciamento nasce, lo abbiamo visto durante l’analisi dei casi, dalla presenza di oggetti “gamificati” per definizione che, con vari livelli di intensità hanno dimostrato di avere in comune proprio la tendenza alla sistematizzazione delle dinamiche social in senso competitivo con l’introduzione di mappature dettagliate delle abitudini dell’utente, e soprattutto alla creazione di feedback

non necessari in relazione alle normali attività quotidiane. L'idea di libertà temporale e di contesto spaziale significativo, legate alla volontà del singolo individuo, invece mancano. L'osservazione di questi oggetti prodotti con gli strumenti della *gamification* conferma dunque l'interpretazione fornita all'inizio del capitolo: essi risultano limitati a strutture ripetitive poco inclini a considerare l'aspetto processuale ed emergente del giocare, riducendo la loro componente ludica, pur presente in forma sovrastrutturale, a un guscio vuoto fatto di tabelle e *reward* virtuali ed estrinseche.

È evidente tuttavia che, a parte questa anomalia, nel complesso i nostri esempi si vadano a collocare in modo deciso nella parte destra del modello, confermando non solo la forte presenza di tali categorie nella classe di oggetti analizzati, ma anche la modularità del loro utilizzo. Non tutte insomma sono con frequenza presenti contemporaneamente nello stesso oggetto ma vanno a caratterizzare di volta in volta, con diversi gradi di influenza, i diversi esempi. Tutto ciò non fa che confermare l'eterogeneità di questi oggetti e richiede con forza un'ulteriore sistematizzazione. Abbiamo dunque un modello che mostra la presenza di cinque caratteristiche in rapporto al design e alle pratiche di messa in discorso degli oggetti analizzati. È necessario ora mettere in relazione queste cinque categorie con le tre questioni (partecipazione, simulazione, sovrapposizione di gioco e lavoro) che abbiamo identificato essere rappresentative del ludico in senso assoluto e a livello transdisciplinare (FIG. 22). In questo modo dovrebbe essere possibile comprendere come queste cinque caratteristiche siano accostabili a dinamiche e strutture riconoscibili come ludiche in senso assoluto e al contempo dovrebbe apparire chiaro quanto di effettivamente legato al gioco sia presente nella loro composizione e nelle loro pratiche di utilizzo.

Vediamo allora che la componente social che caratterizza molti degli oggetti analizzati si lega all'idea di partecipazione, in quanto traduce e regolarizza le pratiche di interazione orizzontale fra fruitori. Interessante il fatto che questa componente sia onnipresente e costantemente attivabile durante la fruizione e che il suo utilizzo sia fortemente incentivato dalle *affordance* degli oggetti, da un lato per ragioni di marketing *word of mouth*, dall'altro, in alcuni casi, per sfruttarne le potenzialità in chiave *crowdsourcing*.

Per quanto riguarda invece le strutture narrative presenti in alcuni degli oggetti, esse contribuiscono a formare ecosistemi persistenti e credibili in cui calare la fruizione. Ciò si lega ovviamente all'idea di simulazione che caratterizza la pratica ludica in modo altamente significativo. A questa questione si lega anche la componente emotiva, generata dalle produzioni narrative e/o autobiografiche che si vanno a inserire perfettamente nella struttura dell'oggetto, sempre in relazione alla simulazione immersiva. A proposito delle *affordances* di tali oggetti infine, il coinvolgimento emotivo dell'utente rappresenta la principale ragione dell'inserimento di contestualizzazioni narrative credibili.

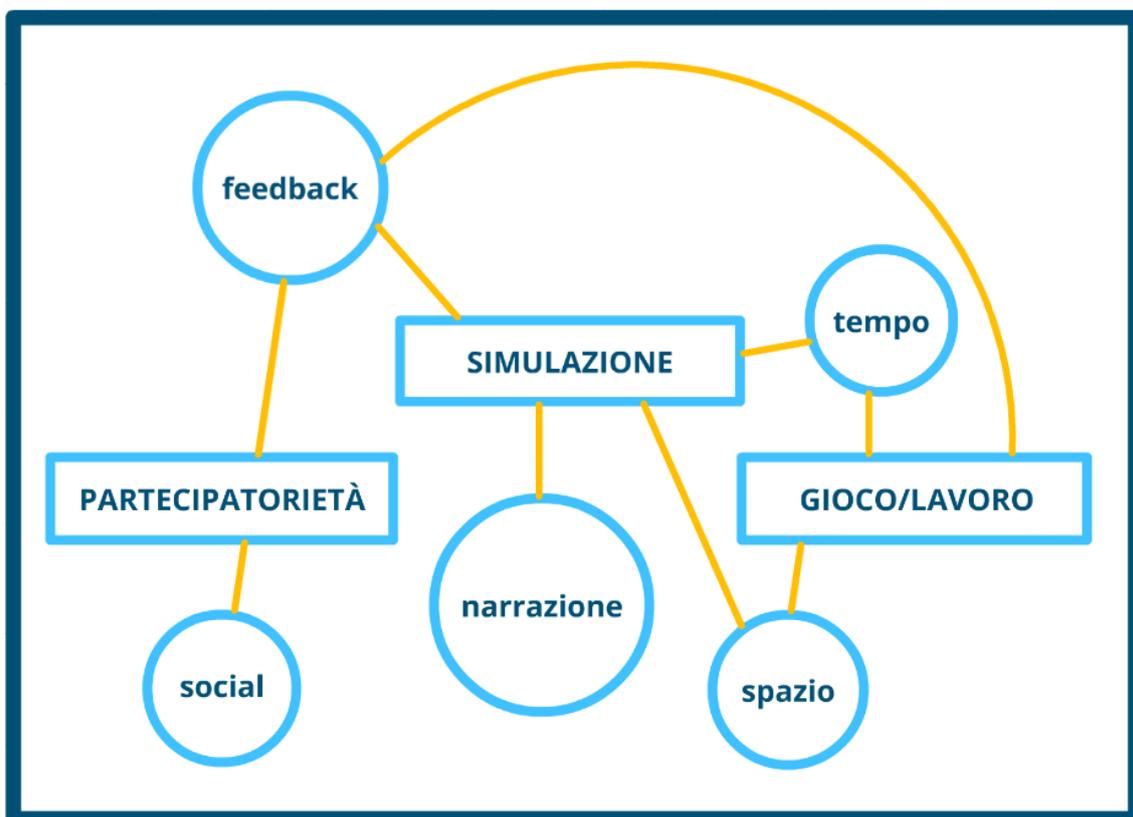


FIG. 22: Secondo modello: rapporti fra categorie del ludico e del ludicizzato (1)

Sempre a proposito di contestualizzazioni, ma stavolta a livello spaziale, la rinnovata importanza concessa ai luoghi di fruizione, legata a pratiche di geolocalizzazione ma anche alla loro diegetizzazione nella finzione, è collegata sia al concetto di simulazione

sia a quello di sovrapposizione di lavoro e tempo libero. Nel primo caso infatti la collocazione geografica contribuisce alla credibilità della simulazione divenendo parte di essa e permettendo all'utente di "giocare" esattamente nel luogo in cui si trova, dotando al contempo la "partita" di caratteristiche legate al contesto spaziale. Nel secondo caso invece la varietà apportata da tale contesto si declina nella sovrapposizione degli spazi di lavoro e di gioco, permettendo e incentivando così la pratica "semi-ludica" in continuità secondo la convinzione che ogni spazio abbia le caratteristiche di un campo di gioco, anche quello lavorativo.

Un'altra caratteristica divisa fra simulazione e sovrapposizione di gioco e lavoro è l'accezione di libertà temporale che la mobilità dei supporti su cui la maggior parte degli oggetti descritti viene utilizzata dovrebbe concedere. Da un lato infatti la portabilità permette all'utente una continuità di fruizione che lo incentiva a non staccarsi mai completamente dal mondo simulato, confermandone persistenza e credibilità; contemporaneamente permette di contribuire alla produzione e alla raffinazione di tale mondo in tempo reale con le proprie produzioni. Dall'altro i dispositivi mobile sviluppano la sovrapposizione di cui sopra incentivando l'utilizzo "semi-ludico" anche durante i tempi di lavoro, indipendentemente dal contesto spaziale, aprendo delle finestre di gioco brevi e frequenti, secondo il modello dei social game e dei mobile game appunto.

L'ultima caratteristica che abbiamo ricercato nei nostri casi di studio riguarda la presenza e la qualità dei feedback forniti dalle applicazioni. In questo caso l'intersezione con le questioni del ludico è totale. In primo luogo con la partecipazione: i feedback si esplicano nella forma di un costante incentivo all'interazione, tramite notifiche *push*, suggerimenti, inviti, che l'applicazione rivolge al proprio utente senza soluzione di continuità. Oltre a questo però molte applicazioni presentano barre e percentuali insieme all'invito, diretto o meno non è importante, a completarle generando quelle che abbiamo definito *reward* intrinseche. In secondo luogo la simulazione: i feedback di tali applicazioni sono modellati su quelli del videogame, a loro volta derivanti dall'interazione uomo-macchina in senso lato. A ogni input infatti il sistema fa corrispondere un output chiaro e riconoscibile, anche se ovviamente non sempre

prevedibile. La presenza di una risposta immediatamente comprensibile alle proprie decisioni, o meglio di una conseguenza chiara alle scelte prese contribuisce in modo decisivo alla credibilità e alla persistenza del mondo virtuale generato dall'applicazione. Infine la sovrapposizione di gioco e lavoro: è in presenza di *reward* estrinseche infatti che i feedback si accostano a tale questione, trasformando pratiche ludiche in pratiche in un certo senso retribuite (non si tratta di primeggiare o di essere estratti, si tratta di spendere porzioni sempre maggiori del proprio tempo) e quindi più vicine all'attività lavorativa: si pensi ancora una volta ai *farmer*, giocatori di professione che trasformano la loro pratica ludica in un vero e proprio lavoro.

Abbiamo dunque raggiunto un primo livello di collegamento fra i due campi proposti. Tuttavia manca un ordinamento che renda conto dell'ultimo e principale fenomeno che tali oggetti sembrano attivare, ovvero un processo di spostamento, un movimento dei tre fenomeni del ludico, che sottotraccia ha accompagnato la presente trattazione fin dalle prime pagine. Non siamo di fronte infatti a una semplice polverizzazione degli strumenti causata dall'eterogeneità degli oggetti rispetto ai, già fin troppo eterogenei per la verità, giochi "tradizionali". Abbiamo infatti a che fare con un effettiva esplicitazione del potenziale ludico a livello mediale, una dichiarazione di appartenenza che rischia tuttavia di andare incontro a processi degenerativi.

La partecipazione allora pare incentivarsi, aumentare nei termini di un maggiore coinvolgimento attivo dell'oggetto; la simulazione pare farsi sempre più coerente e credibile e di conseguenza sempre più capace di coinvolgere in modo continuativo e persistente gli utenti; tempi e luoghi di gioco e lavoro sembrano essere sempre più sovrapposti e interscambiabili. Tale fenomeno nasce e si sviluppa in seguito all'apparire e all'affermarsi delle cinque caratteristiche ricorrenti individuate, tutte rivolte verso questo esito. Lo schema precedente dunque va aggiornato come in FIG. 23.

Se accettiamo dunque questa lettura riguardo l'intensificazione delle tre categorie del ludico vediamo come il "semi-ludico" acquisti i caratteri di una condizione intermedia e come in questa fase di esplosione e assestamento si faccia generatore del "ludicizzato" ovvero di una categoria che definisce oggetti con caratteristiche non tanto forzate o inadatte quanto piuttosto eccessivamente "caricate", oggetti creati cioè con strutture di

qualità che originariamente nascono come volatili e sfuggenti. Un appesantimento di questo tipo ricorda molto da vicino un altro processo di mutazione cui faremo riferimento nelle conclusioni.

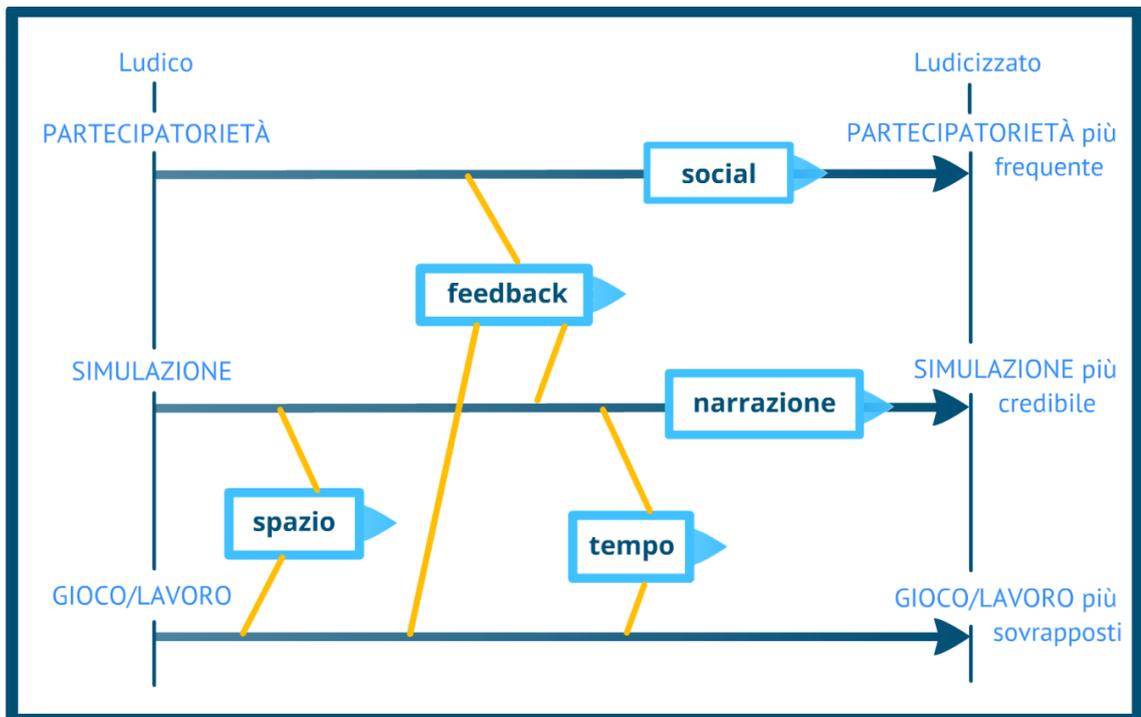


FIG. 23: Secondo modello: rapporti fra categorie del ludico e del ludicizzato (2)

Ci chiedevamo dunque quale fosse il grado di “gioco” presente in questi prodotti. Appurato che di gioco in senso assoluto non sia possibile parlare, abbiamo incontrato oggetti poco inclini a riconoscersi nella processualità sfuggente del “ludico” e di conseguenza orientati a una formalizzazione eccessiva e rischiosa. Resta da valutare dunque se questo equivoco di fondo sia sufficiente a spiegare la sensazione di incompletezza che l’esperienza “semi-ludica” fornisce al momento della fruizione.

FINALE

Abbiamo delineato un panorama tecnologico che modifica profondamente il rapporto del fruitore con l'oggetto mediale. Tale evoluzione non si è ovviamente sviluppata senza preavviso e non è nata esclusivamente grazie agli aspetti ludici dell'universo mediale. Proprio questi aspetti tuttavia, in particolare la loro chiara esplicitazione, sembrano essere le condizioni necessarie al suo compimento. In questo primo tentativo di indagine l'utilizzo di un approccio sociosemiotico ci ha permesso di non dedicarci a un'analisi empirica, ma di limitarci alla descrizione delle *affordance* degli oggetti e delle pratiche d'uso che si generano dalla negoziazione fra queste e la volontà del fruitore. Non ci siamo pertanto soffermati sui possibili utilizzi resistenti o alternativi delle applicazioni studiate, limitandoci a ipotizzarne alcuni durante il ragionamento. Lo scopo trasversale è stato l'individuazione e la messa in discussione dei tratti fondamentali del "semi-ludico", categoria con cui abbiamo tentato di descrivere la progressiva introduzione di pratiche dotate di caratteristiche innovative all'interno dell'universo mediale contemporaneo. L'indagine è partita dal riconoscimento dei tre principali nodi problematici della definizione di "ludico" e dal raffronto con le cinque caratteristiche del "semi-ludico", supposte in grado di descrivere tali prodotti mediali, difficilmente definibili altrimenti.

Partecipazione, simulazione e sovrapposizione di gioco e lavoro, le tre questioni del "ludico", sono state riconosciute anche nei media "classici" scelti per la nostra analisi, cinema e letteratura, in maniera costante e fortemente strutturata. Il "ludico" per come lo abbiamo descritto si è rivelato quindi parte integrante dei mezzi di comunicazione, sia nelle configurazioni dichiaratamente giocose, sia in senso generale e trasversale. Il passaggio da questi media alle contemporanee applicazioni web e mobile presentati come ludicizzati o "gamificati", i casi di studio analizzati, ha portato al riconoscimento di una progressiva esplicitazione degli aspetti "giocosi", processo che abbiamo affrontato per descrivere l'evoluzione in corso. Nei casi presentati dunque, attraverso

affordance e strutture d'uso tradotte in dinamiche social, libertà dal punto di vista temporale, feedback espliciti, strutture narrative e collocazioni spaziali significative, il gioco diventa sempre più spesso parte integrante delle pratiche di discorsivizzazione mediale.

Questa graduale esplicitazione si traduce anche in una progressiva intensificazione dei nodi definitivi del “ludico” individuati durante i primi due capitoli. Accompagnati ancora una volta dal pensiero di Ortoleva è possibile affermare che attraverso le caratteristiche oggettive portanti di tali prodotti, connettività, portabilità e relative conseguenze, il fruitore è incentivato a partecipare di più all'utilizzo dei media, ad accettarne le simulazioni proposte come situazioni attuali e a trattarle di conseguenza, a mischiare indiscriminatamente tempi e pratiche di gioco e di lavoro. Il percorso che abbiamo alle spalle si può dunque riassumere come segue:

- partecipazione, simulazione e sovrapposizione di gioco e lavoro sono i nodi cruciali del “ludico”;
- tali questioni sono già ben presenti, utilizzate ed affrontate fra cinema e letteratura. Abbiamo dunque in mano una definizione che rischia di non riuscire a distinguere con sufficiente chiarezza il “ludico” dal “mediale”. Ma se nello specifico i nodi del ludico emersi a livello transdisciplinare rischiano di essere gli stessi nodi dell'universo mediale contemporaneo, allora forse sono i prodotti mediali in generale a possedere una strutturale vocazione ludica;
- dinamiche social, libertà dal punto di vista temporale, feedback espliciti, strutture narrative e collocazioni spaziali significative sono i nodi del “semi-ludico” negli oggetti mediali contemporanei;
- il rapporto fra le tre questioni del “ludico” e le cinque del “semi-ludico” è stretto e ben riconoscibile. La vocazione ludica dei media sembra presentarsi dunque finalmente in modo esplicito e immediato in questi oggetti;

- con “semi-ludico” si intende dunque anche l’intensificazione di pratiche che appartengono ai media indipendentemente dal loro grado di ludicità esplicita. Più che a un processo di ludicizzazione siamo quindi di fronte a un percorso di esplicitazione di qualità mediali già presenti *in nuce*.

Questo percorso sembra dunque concludersi in modo lineare: il “semi-ludico” non sarebbe altro che una progressiva e non ancora completa esplicitazione di un “ludico mediale” che, senza eccessivi patemi, dovrebbe prima o poi finire per essere riconosciuto come naturale evoluzione dell’idea di gioco. Emerge tuttavia un ulteriore e radicale problema, diretta conseguenza del mancato riconoscimento di precise qualità che permettano di dare a questi prodotti lo status di giochi in maniera oggettiva: non è stato ancora possibile spiegare l’effetto straniante che tali oggetti generano e che presentavamo in conclusione del precedente capitolo, la difficoltà ad accettarli come giochi alla stregua per esempio degli scacchi o del semplice rincorrersi, già di per sé due attività estremamente diverse tra loro. Da un lato non è possibile, la abbiamo ampiamente visto, formalizzare una teoria compiuta del gioco e un modello di ludico universalmente accettato; dall’altro tuttavia, il processo di intensificazione che stiamo descrivendo, l’altra faccia di quello di esplicitazione, sembra possedere i caratteri della “caricatura”. Tale intensificazione dei tratti generali del “ludico”, ottenuta attraverso i nodi teorici che definiscono la presenza del “semi-ludico” all’interno dei media, è infatti disorientante, simile a una caricatura nel senso comune del termine: si tratta di oggetti che insistono con grande forza su alcune caratteristiche esagerandone involontariamente i tratti e che al contempo ne ignorano altre. Più che a media che si fanno giochi saremmo dunque di fronte a media che dichiarano a gran voce la propria vocazione ludica e nel farlo probabilmente raggiungono un effetto caricaturale dovuto all’eccessiva insistenza su alcuni aspetti ritenuti a monte dai rispettivi creatori sufficienti a “fare” di un oggetto un gioco. In realtà, ed è per questo che anche in questo finale continuiamo a parlare di nodi, di questioni e non di caratteristiche del gioco, così facendo il rischio è quello di perdere la qualità principale del “ludico”, la sua natura sfuggente e processuale, generata dall’unione di pratiche d’uso e di qualità contestuali e oggettuali degli strumenti

utilizzati per giocare.

Come ultima suggestione vorremmo provare a insistere sull'idea di intensificazione, cercando di ipotizzare una descrizione più precisa del rinnovato rapporto fra utente e oggetto mediale. Il termine intensificazione richiama non a caso un'accezione sociologicamente negativa, l'"intensificazione della vita nervosa" descritta da Georg Simmel ormai più di un secolo fa³³⁰. Secondo il filosofo tedesco tale fenomeno si abbatterebbe su quegli individui che abitano le metropoli generando in loro una sostanziale indifferenza agli stimoli ricevuti, in quanto troppi e troppo frequenti. Tale lettura applicata all'utilizzo della rete pare eccessivamente distopica, tuttavia può tornare utile per ragionare sulla problematica percezione del "ludico mediale" da parte degli utenti durante l'utilizzo degli oggetti che abbiamo descritto in questo lavoro. Dicevamo poco fa che il gioco in tali prodotti finisce per perdere la sua caratteristica emergenza e conseguentemente la sua natura processuale, a causa della scelta di insistere su caratteristiche che sono invece proprie di una condizione sospesa, "semi-ludica" e del tentativo di limitarle e circoscriverle. La rinuncia alla natura imprevedibile del giocare pare condurre a un effetto simile a quello generato dall'anestetizzazione delle emozioni descritta da Simmel sempre in relazione alla vita metropolitana. Il conseguente sorgere della figura dell'uomo "blasè", incapace di distinguere la natura degli stimoli e di riconoscerli, rispecchia con efficacia il disorientamento superficiale dell'utente, ed è interessante sottolineare che tale figura ricerca come antidoto alla sua condizione spazi interstiziali privi di condizionamento sociale e in cui l'individuo può rivolgersi a un altrove libero dall'intensificazione che lo influenza:

L'essenza dell'essere blasè consiste nell'attutimento della sensibilità rispetto alla differenza fra le cose, non nel senso che queste non siano percepite – come sarebbe il caso per un idiota – ma nel senso che il significato e il valore delle differenze, e con ciò il significato e il valore delle cose stesse, sono avvertiti come

³³⁰ SIMMEL, *La metropoli e la vita dello spirito*, cit.

irrilevanti. [...] l'incremento quantitativo si capovolge nel suo contrario. [...] i nervi scoprono la loro ultima possibilità di adeguarsi ai contenuti e alle forme della vita metropolitana nel vietarsi di reagire³³¹.

La condizione da cui l'individuo blasè fugge è dunque proprio quella creata dai processi della *gamification* e dalla progressiva esplicitazione del "ludico mediale" allo scopo di circoscrivere la natura del gioco per renderlo controllabile; allo stesso tempo ciò a cui l'individuo blasè ambisce sono le qualità che il gioco possiede per natura, la mancanza di condizionamento sociale e la condizione di "altrove" in cui poter sperimentare atti e condizioni. La trattazione di Simmel evidentemente non rende giustizia alle tecnologie contemporanee e ai loro processi di utilizzo, tuttavia può essere utilizzata per descrivere la condizione di "semi-giocatore", figura incapace di distinguere la natura delle proprie azioni, fra gioco e qualcos'altro, e impegnata a riempire luoghi e tempi interstiziali con attività dall'aspetto ludico (e quindi per definizione divertenti e leggere, ma abbiamo visto quanto questo possa essere falso). Il risultato di questa condizione sono dunque oggetti e pratiche d'uso eccessivamente costrittivi e strutturanti.

Abbiamo dunque tentato di descrivere la sfuggente presenza di una componente ludica trasversale ai media e in grado di estendersi al reale e alle routine sociali quotidiane. La conseguente evoluzione del rapporto con l'oggetto mediale è sembrata andare nella direzione di un utilizzo acritico e riempitivo, difficile da analizzare ulteriormente nella sua configurazione attuale. Proseguire nell'indagine di questo rapporto è tuttavia la naturale evoluzione del presente lavoro dato che gli oggetti mediali analizzati, nati con premesse probabilmente troppo rigide e penalizzanti, sono potenzialmente in grado di evolversi verso fenomeni degni di ulteriore attenzione. Una possibile strada potrebbe essere quella di ricercare pratiche di discorsivizzazione alternative e resistenti, usi che sono stati lasciati in disparte in queste pagine ma che si presentano come profondamente rivalutanti l'attività "semi-ludica". Se infatti il gioco come lo abbiamo descritto permeasse l'universo mediale in ogni suo aspetto, non

³³¹ *Ivi*, pp. 43-44.

esisterebbe spazio per la volontà di un fruitore costretto a giocare continuamente; un giocare non tuttavia inteso nell'accezione libera e appagante di Schiller, ma nella forma automatizzata della *gamification*. A quel punto, l'unica salvezza sarebbe la volontaria autoesclusione dal gioco, l'occasione perfetta per gridare ancora una volta *ball don't lie*.

Monografie, curatele e saggi

- AARSETH, E., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore, MD 1997.
- AARSETH, E., “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation” in N. WARDRIP-FRUIIN & P. HARRIGAN (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge, MA 2004.
- ANDERSEN, N. A. & Sand, I.-J. (eds.), *Hybrid Forms of Governance: Self-suspension of Power*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2012.
- ANDERSEN, N. A., *Power at Play: The Relationships between Play, Work and Governance*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2009.
- ATKINS, B., *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, 2003.
- AUGÉ, M., *Non-Lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Éditions du Seuil, Paris 1992 (tr. it. *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano 2009).
- AVEDON, E. M. & Sutton-Smith, B., *The Study of Games*, John Wiley & Sons, New York, NY 1971.
- BARONE, F., *Ludosofia. Elementi di filosofia, antropologia e arte nel gioco*, Edizioni Interculturali, Roma 2005.
- BARTEZZAGHI, S., *Scrittori giocatori*, Einaudi, Torino 2010.
- BARTHES, R., *Fragments d'un discours amoureux*, Éditions du Seuil, Paris 1977 (tr. it. *Frammenti di un discorso amoroso*, Einaudi, Torino 2005).
- BARTHES, R., *S/Z essai sur Sarrasine d'Honoré de Balzac*, Éditions du Seuil, Paris 1970 (tr. it. *S/Z*, Einaudi, Torino 1981).

- BATESON, G., *The Message "This Is Play"*, Josiah Macy Jr. Foundation, New York, NY 1956 (tr. it. *Questo è un gioco*, Raffaello Cortina, Milano 1996).
- BAYER, R., *Esthétique de la Grâce. Introduction à l'étude des équilibres de structure*, Alcan, Paris 1933.
- BENJAMIN, W., *Die Aufgabe des Übersetzers*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt a. M. 1955 (tr. it. in *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1995).
- BENVENISTE, E., *Problèmes de linguistique générale*, Éditions Gallimard, Paris 1966 (tr. it. *Problemi di linguistica generale*, Il Saggiatore, Milano 1971).
- BERGE, C., *Matematica e letteratura. Nuove interferenze* in B. ERULI (a cura di), *Attenzione al potenziale!*, Marco Nardi, Firenze 1994
- BERGE, C., *Principes de Combinatoire*, Dunod, Paris 1968.
- BERGLER, E., *The psychology of gambling*, International Universities Press, New York, NY 1957.
- BERGSON, H., *Le rire. Essai sur la signification du comique*, Éditions Alcan, Paris 1900 (tr. it., *Il riso. Saggio sul significato del comico*, Rizzoli, Milano 1961).
- BERNE, E., *Games People Play: The Psychology of Human Relationships*, Ballantine Books, New York, NY 1964 (tr. it. *A che gioco giochiamo*, Bompiani, Milano 1987).
- BOLTER, J. D. & GRUSIN, R., *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, MA 2000 (tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano 2002).
- BOWKER, G. C. & STAR, S. L., *Sorting Things Out: Classifications and its consequences*, MIT Press, Cambridge, MA 1999.
- BRETON, P., *L'utopie de la communication*, La Découverte, Paris 1992 (tr. it. *L'utopia della comunicazione. Il mito del «villaggio planetario»*, Utet, Torino 1995).
- BROWN, D. & KRZYWINSKA, T., "Movie-games and Game-movies. Towards an aesthetic of transmediality" in W. BUCKLAND (ed.), *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*. Routledge, London 2009.
- BRUNS, A., *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond*, Peter Lang Publishing, New York, NY 2008.
- BUHLER, K., "Displeaser and pleaser in relation to activity" in C. MURCHINSON (ed.), *Feelings and emotions*, Clark University Press, Worcester, MA 1928.

- CAILLOIS, R., *Les Jeux et les Hommes*, Éditions Gallimard, Paris 1958 (tr. it. *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano 2000).
- CALLEJA, G., *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge, MA 2011.
- CAPITANI, O., “Introduzione” in J. HUIZINGA, *La scienza storica*, Laterza, Roma 1974.
- CARMAGNOLA, F., *Plot. Il tempo del raccontare nel cinema e nella letteratura*, Meltemi, Roma 2004.
- CARR, H. A., *Psychology: A Study of Mental Activity*, Longmans, Green and Co., New York, NY 1925.
- CARUSO, G. e SALVADOR, M., *Welcome to Hollywood creations. Are You Ready to Play a Mission Impossible?* in F. ZECCA (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano/Udine 2012.
- CASTELLS, M., *The Rise of the Network Society*, Wiley-Blackwell, Oxford 1996 (tr. it. *La nascita della società in rete*, Università Bocconi Editore, Milano 2002).
- CASTRONOVA, E., *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, University of Chicago Press, 2005.
- COHEN, D. & MACKETH, S. A., *The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*, Routledge, London 1991.
- CRAWFORD, C., *The Art of Computer Game Design*, McGraw-Hill/Osborne Media, New York, NY 1984.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, M., *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, Jossey-Bass, San Francisco, CA 1975.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, M., *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*, Cambridge University Press, 1988.
- DE BIASE, L., *Cambiare pagina. Per sopravvivere ai media della solitudine*, BUR, Milano 2011.
- DE CERTEAU, M., *L'invention du quotidien*, Éditions Gallimard, Paris 1990 (tr. it. *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2009).
- DE CRESCENZO, G., *La ripetizione ludica. Filosofia e psicologia genetica*, Guida, Napoli 1988.
- DE GIUSTI, L. (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia 2008.

- DELANY, P. & LANDOW, G. P., *Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: The State of Art, in Hypermedia and Literary Studies*, MIT Press, Cambridge, MA 1991.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F., *Mille Plateaux*, Les Editions de Minuit, Paris 1980 (tr. it. *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma 1980).
- DIBBELL, J., *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*, Owl Books, New York, NY 1998.
- ECO, U., *Homo Ludens Oggi*, introduzione a J. Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002.
- ECO, U., *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano 1990.
- ECO, U., *Lector in fabula*, Bompiani, Milano 1979.
- ECO, U., *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano 1962.
- ECO, U., *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino 1984.
- ELSAESSER, T., *The Mind-Game Film* in W. BUCKLAND (ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford 2009.
- ERACLITO, *I frammenti e le testimonianze* (a cura di C. Diano), Mondadori, Milano 1980.
- ESKELINEN, M., *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*, Continuum, London 2012.
- EUGENI R., *Film, sapere, società. Per un'analisi sociosemiotica del testo cinematografico*, Vita e pensiero, Milano 1999.
- FANCHI, M., *Spettatore*, Il Castoro, Milano 2005.
- FINK, E., *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*, Verlag Karl Alber, Freiburg/München, 1957 (tr. it. *Oasi del gioco*, Raffaello Cortina, Milano 2008).
- FINK, E., *Spiel als Weltsymbol*, Stuttgart 1960 (tr. it. *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopefulmonster, Torino 1992).
- FISKE, J., *Television Culture*, Methuen, London, New York 1987.
- FLOCH J.-M., *Sémiotique, marketing et communication*, PUF, Paris 1990 (tr. it. *Semiotica, marketing e comunicazione*, Franco Angeli, Milano 2002).
- FONTANILLE J., *Séma et soma. Les figures du corps*, Maisonneuve et Larose, Paris 2004 (tr. it. *Figure del corpo*, Meltemi, Roma 2004).

- FOUCAULT M., *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Éditions Gallimard, Paris 1975 (tr. it. *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino 2005).
- FRASCA, G., “Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology” in M. J. P. WOLF & B. PERRON (eds.), *The Video Game Theory Reader*, Taylor & Francis, New York, NY 2003.
- FRASCA G., *Videogames of the Oppressed*, doctoral thesis, GIT, Atlanta, GA 2001.
- FREUD, A., *Normality and Patology in Childhood. Assessment of Development*, The Hogarth Press, London 1966 (tr. it. *Normalità e patologia del bambino. Valutazione dello sviluppo*, Feltrinelli, Milano 2003).
- FREUD, S., *Die Traumdeutung*, Fischer-Taschenbuch, Frankfurt am Main 1900 (tr. it. *L'interpretazione dei sogni*, Bollati Boringhieri, Torino 1985).
- FREUD, S., “Dostojewski und die Vätertötung” in R. FÜLÖP-MILLER und F. ECKSTEIN (hrsg. von) *Die Urgestalt der Brüder Karamasoff*, R. Piper, München 1928 (tr. it. “Dostoevskij e il parricidio” in *Opere Complete Volume 10*, Bollati Boringhieri, Torino 1976-1980).
- FREUD, S., *Hemmung, Symptom und Angst*, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Leipzig/Wien/Zürich 1926 (tr. it. “Inibizione, sintomo e angoscia”, in *Opere Complete Volume 10*, Bollati Boringhieri, Torino 1976-1980).
- FREUD, S., *Jenseits des Lustprinzips*, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Leipzig/Wien/Zürich 1920 (tr. it. *Al di là del principio del piacere*, Newton Compton, Roma 1976).
- FREUD, S., *Totem und tabu*, Hugo Heller & Cie., Leipzig/Wien 1913 (tr. it. “Totem e tabù” in *Opere Complete Volume 7*, Boringhieri, Torino 1976-1980).
- FRÖBEL, F., *Die Menschenerziehung. Die Erziehungs-, Unterrichts- und Lehrkunst, angestrebt in der Allgemeinen Deutschen Erziehungsanstalt zu Keilhau*, Verlag der Allgemeinen Deutschen Erziehungsanstalt, Keilhau 1826 (tr. it. *L'educazione dell'uomo*, La Nuova Italia, Firenze 1960).
- GADAMER, H. G., *Wahrheit und Methode*, Tübingen 1960 (tr. it. *Verità e Metodo*, Bompiani, Milano 1983).
- GENETTE, G., *Senils*, Éditions du Seuil, Paris 1987 (tr. it. *Soglie, i dintorni del testo*, Einaudi, Torino 1989).
- GENETTE, G., *Figures III*, Éditions du Seuil, Paris 1972 (tr. it. *Figure III. Discorso del racconto*, Einaudi, Torino 1986).

- GENINASCA, J., *La parole littéraire*, PUF, Paris 1997 (tr. it. *La parola letteraria*, Bompiani, Milano 2000).
- GIBSON, J., *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston, MA 1979 (tr. it. *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Il Mulino, Bologna 1999).
- GIDDENS, A., *The Nation-State and Violence: Volume Two of a Contemporary Critique of Historical Materialism*, Polity Press, Cambridge 1985.
- GOFFMAN, E., *Encounters. Two studies in the Sociology of Interaction*, Bobbs-Merrill, Indianapolis, IN 1961 (tr. it. *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*, Il Mulino, Bologna 2003).
- GREIMAS A. J., *De l'imperfection*, Fanlac, Périgueux 1987 (tr. it. *Dell'imperfezione*, Sellerio, Palermo 1998).
- GREIMAS, A. J. & FONTANILLE, J., *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme*, Éditions du Seuil, Paris 1991 (tr. it. *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d'animo*, Bompiani, Milano 1996).
- GROOS, K., *Das Spiel*, J. Fischer, Jena 1922.
- HABERMAS, J., *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*, Luchterhand, Neuwied/Berlin 1962 (tr. it. *Storia e critica dell'opinione pubblica*, Laterza, Bari 2006).
- HALL, G. S., *Aspects of child life and education*, Ginn & Company, Boston, MA 1907.
- HESMONDHALGH, D., *The Cultural Industries*, SAGE Publications, Thousand Oaks, CA 2002 (tr. it. *Le industrie culturali*, EGEA, Milano 2008).
- HOFSTADTER, D., *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, Basic Books, New York, NY 1979.
- HOFSTADTER, D., *Metamagical Themas: Questing for the Essence of Mind and Pattern*, Penguin, New York, NY 1985.
- HUIZINGA, J., *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Pantheon, Amsterdam 1939 (tr. it. *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002).
- JAY, M., *The Dialectical Imagination: A History of the Frankfurt School and the Institute of Social Research 1923-1950*, Little, Brown & Co., Boston/Toronto 1973 (tr. it. *L'immaginazione dialettica: storia della Scuola di Francoforte e dell'Istituto per le ricerche sociali 1923-1950*, Einaudi, Torino 1979).

- JENKINS, H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, 2006 (tr. it. *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007).
- JENKINS, H., "Game Design as Narrative Architecture" in N. WARDRIP-FRUIIN & P. HARRIGAN (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge, MA 2004.
- JENKINS, H., *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York, NY 1992.
- JOHNSON, S. B., *Everything Bad Is Good for You*, Riverhead, New York, NY 2005 (tr. it. *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti*, Mondadori, Milano 2006).
- JULLIER, L. *L'écran post-moderne: Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Harmattan, Paris 1997 (tr. it. *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006).
- JUUL, J., *A Clash Between Game and Narrative*, master thesis, ITU Copenhagen, 1999.
- JUUL, J., *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, MA 2005.
- KELLEY, H.H. & THIBAUT, J. W., *Interpersonal relations: A theory of interdependence*, Wiley-Interscience, New York, NY 1978.
- KING, G. & KRZYWINSKA, T., *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, Wallflower Press, London 2002.
- KLEIN, M., *The Psycho-Analytic Play Technique: its history and significance* in M. KLEIN, P. HEIMANN & R. MONEY-KYRLE (eds.), *New Directions in Psycho-Analysis: The Significance of Infant Conflicts in Man and His Society*, Tavistock Publications, London 1953 (tr. it. *La tecnica psicoanalitica del gioco: sua storia e suo significato* in *Nuove vie della psicoanalisi*, Il Saggiatore, Milano 1966).
- LANDOWSKI, E., *Al di qua o al di là delle strategie: la presenza contagiosa*, in G. MANETTI, L. BARCELLONA e C. RAMPOLDI (a cura di), *Il contagio e i suoi simboli*, ETS, Pisa 2003.
- LANDOWSKI, E., *La société réfléchie*, Éditions du Seuil, Paris 1989 (tr. it. *La società riflessa*, Meltemi, Roma 1999).
- LANDOWSKI, E., *Passions sans nom*, Presses Universitaires de France, Paris 2003.

- LÉVY, P., *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995 (tr. it. *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano 1997).
- LYON, D., *The Electronic Eye. The Rise of Surveillance Society*, Polity Press, Cambridge 1994 (tr. it. *L'occhio elettronico. Privacy e filosofia della sorveglianza*, Feltrinelli, Milano 1997).
- LYON, D., *Surveillance Studies. An Overview*, Polity Press, Cambridge 2007.
- MAIETTI, M., *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, Milano 2004.
- MARANINI, P., *Introduzione*, in E. GOFFMAN, *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*, Il Mulino, Bologna 2003.
- MARSHALL, P. D., "The New Intertextual Commodity" in D. HARRIES (ed.), *The New Media Book*, British Film Institute, London 2002.
- MCHALE, B., *Postmodernist Fiction*, Routledge Chapman & Hall, London 1987.
- MEAD, G. H., *Mind Self and Society*, University of Chicago Press, 1934.
- METZ, C., *Le Signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*, Union générale d'éditions, Paris 1977 (tr. it. *Cinema e psicanalisi*, Marsilio, Venezia 2010).
- MEYROWITZ, J., *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press 1985 (tr. it. *Oltre il senso del luogo*, Baskerville, Bologna 1993).
- MCGONIGAL, J., *Reality is broken, Why games make us better and how they can change the world*, Penguin Press, New York, NY 2011.
- MILLAR, S., *The Psychology of Play*, Penguin Books, London 1968.
- MONTOLA, M., WAERN, A. & STENROS, J., *Pervasive games. Theory and design*, Morgan Kaufmann, Burlington, MA 2009.
- MORRIS, S. J., "Make New Friends and Kill Them: Online Multiplayer Computer Game Culture" in G. GOGGIN (ed.), *Virtual Nation: The Internet in Australia*, University of New South Wales Press, Sydney 2004.
- MURRAY, J., *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, Cambridge, MA 1997.
- NIETZSCHE, F., *Also sprach Zarathustra*, Verlag von Ernst Schmeitzner, Chemnitz 1883 (tr. it. *Così parlò Zarathustra*, Rizzoli, Milano 2008).

- NIETZSCHE, F., *Die fröhliche Wissenschaft*, Verlag von Ernst Schmeitzner, Chemnitz 1882 (tr. it. *La gaia scienza*, Rizzoli, Milano 2000).
- NIETZSCHE, F., *Die Philosophie im tragischem Zeitalter der Griechen. Nachgelassene Schriften, 1870-1873* in G. COLLI und M. MONTINARI, *Nietzsche Werke, Kritische Gesamtausgabe 3*, Walter de Gruyter, Berlin/New York 1973 (tr. it. *La filosofia nell'epoca tragica dei Greci e scritti 1870-1873*, Adelphi, Milano 2000).
- NIETZSCHE, F., *Versuch einer Selbstkritik* in *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik*, Verlag von E. W. Fritsch, Leipzig 1872 (tr. it. *Tentativo di autocritica* in *La nascita della tragedia*, Adelphi, Milano 2000).
- ORTEGA y GASSET, J., *Meditaciones del Quijote*, Publicaciones de la residencia de estudiantes, Madrid 1914 (tr. it. *Meditazioni del Chisciotte*, Guida, Napoli 1986).
- ORTOLEVA, P., *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI° secolo?*, Espress, Torino 2012.
- PECCHINENDA, G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'“homo game”*, Laterza, Roma 2010.
- PEIRCE, C. S., *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Belknap Press, Cambridge, MA 1931- (tr. it. *Opere*, Bompiani, Milano 2003).
- PEVERINI, P., *La manipolazione filmica come consumo creativo. Soggetti, pratiche, testi* in E. DE BLASIO e P. PEVERINI (a cura di), *Open Cinema. Scenari di visione cinematografica negli anni '10*, Edizioni Fondazione Ente dello spettacolo, Roma 2010.
- PIAGET, J., *La formation du symbole chez l'enfant; imitation, jeu et reve, image et représentation*, Delachaux et Niestlé, Lonay 1945 (tr. it. *La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione*, La nuova Italia, Firenze 1972).
- PIAGET J., *La naissance de l'intelligence chez l'Enfant*, Delachaux et Niestlé, Lonay 1936 (tr. it. *Lo sviluppo mentale del bambino*, Einaudi, Torino 1976).
- PLATONE, *Le leggi* (a cura di F. Ferrari), Rizzoli, Milano 2005.
- POZZI, G., *Poesia per gioco. Prontuario di figure artificiose*, Il Mulino, Bologna 1984.
- ROVATTI, P. A., *Il gioco di Wittgenstein*, EUT, Trieste 2009.
- ROVATTI, P. A., *Prefazione*, in E. FINK, *Oasi del gioco*, Raffaello Cortina, Milano 2008.

- ROVATTI P. A. e DAL LAGO A., *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Raffaello Cortina, Milano 1999.
- ROVATTI, P. A. e ZOLETTO, D., *La scuola dei giochi*, Bompiani, Milano 2005.
- SALEN, K. & ZIMMERMAN, E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, MA 2004.
- SCHILLER, F., *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, 1795 (tr. it. *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo. Callia o della bellezza*, Armando Editore, Roma 2002).
- SERGI, G., "The sonic playground: Hollywood Cinema and its listeners", in M. STOKES & R. MALTBY (eds.), *Hollywood spectatorship*, St Edmundsbury Press, Suffolk 2001.
- SIEMENS, G., *Knowing Knowledge*, Lulu, Raleigh, NC 2006.
- SILVERSTONE, R., *Why Study the Media?* SAGE Publications, London 1999.
- SIMMEL, G., *Die Großstädte und das Geistesleben*, Petermann, Dresden 1903 (tr. it. *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando Editore, Roma 1995).
- SOBCHACK, V., *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley, CA 2004.
- STAM, R., "Introduction: The Theory and Practice of Adaptation" in R. STAM & A. RAENGO (eds.), *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, Wiley-Blackwell, Oxford 2004.
- STEVENS, P. JR., "Play and work: A false dichotomy?" in H. B. SCHWARTZMAN (ed.), *Play and Culture*, Leisure Press, West Point, NY 1980.
- SUITS, B., *The grasshopper. Games, Life and Utopia*, University of Toronto Press, 1978.
- SUTTON-SMITH, B., *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1997.
- SUTTON-SMITH, B., "The Spirit of Play" in G. FEIN & M. RIVKIN (eds.), *The Young Child at Play*, NAEYC, Washington, DC 1986.
- TAYLOR, T. L., *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, MIT Press, Cambridge, MA 2006.
- TOMASELLO, M., *The cultural origins of human cognition*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1999.

- VAN DIJK T. A., *Text and Context*, Longman, London 1977 (tr. it. *Testo e contesto*, Il Mulino, Bologna 1981).
- VYGOTSKY, L. S., *Vooobraženie i tvorcestvo v detskom vozraste*, Gosudarstvennoe uchebno-pedagogicheskoe uzdatel'stvo, Moskva 1932 (tr. it. *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Editori Riuniti, Roma 1972).
- VON NEUMANN, J. & MORGENSTERN, O., *The Theory of Games and Economic Behavior* , Princeton University Press, 1944.
- WALTON, K. L., *Mimesis and Make Believe: On the Foundations of Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1990.
- WILLIS, P., *Common Culture*, Open University Press, Milton Keynes 1990.
- WIND, E., *Pagan Mysteries in the Renaissance*, W. W. Norton, New York, NY 1968 (tr. i. *Misteri pagani nel Rinascimento*, Adelphi, Milano 1999).
- WINNICOTT, D. W., *Playing and Reality*, Tavistock, London 1971 (tr. it. *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma 1990).
- WITTGENSTEIN, L., *Philosophical Investigations*, Blackwell Publishing, Oxford 1953 (tr. it. *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino 1967).
- YOUNGBLOOD, G., *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., New York, NY 1970.

Articoli e interventi

- ALTMAN, R., “The sound of sound. A brief history of the reproduction of sound in movie theaters”, *Cineaste*, 21, 1995.
- ANTIN, J. & CHURCHILL, E. F., “Badges in Social Media. A Social Psychological Perspective”, paper presented at the *CHI 2011* conference, Vancouver.
- BELPOLITI, M., “Doppiozero riscrive le Fiabe italiane”, *Doppiozero*, 22 ottobre 2012 [<http://www.doppiozero.com/materiali/speciali/doppiozero-riscrive-calvino>].

- BENVENISTE, E., “Le jeu comme structure”, *Deucalion*, 2, 1947 (tr. it. “Il gioco come struttura”, *Aut aut*, 337, 2008).
- BETTELHEIM, B., “Play and education”, *School Review*, 819, 1972 (tr. it. *Gioco e Educazione* in A. BONDIOLO [a cura di], *Il buffone e il re. Il gioco del bambino e il sapere dell'adulto*, La Nuova Italia, Firenze 1989).
- BLANCHOT, M., “L'Attrait, l'Horreur du Jeu”, *Nouvelle Revue Française*, 65, 1958. (tr. it. “L'attrazione, l'orrore del gioco”, *Aut Aut*, 337, 2008).
- BOGOST, I., “Persuasive Games: Exploitationware”, *Gamasutra*, 3 maggio 2011
[http://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php].
- BONDIOLO, A., “Il gioco , lo specchio, la cornice: oltre i confini”, *Aut Aut*, 337, 2008.
- BRUNER, J. S., “Nature and uses of immaturity”, *American Psychologist*, 27(8), 1972 (tr. it. “Natura e usi dell'immaturità”, in J. S. BRUNER, A. JOLLY e K. SYLVA [a cura di], *Il gioco*, Armando Editore, Roma 1981).
- BUSH, V., “As We May Think”, *The Atlantic Monthly*, luglio 1945.
- CARUSO, G., FASSONE, R., FERRI, G. e SALVADOR, M., “Check-in Everywhere. Luoghi, persone, narrazioni, giochi”, intervento al convegno *Media Mutations 3*, Bologna 2011.
- CARUSO, G., FASSONE, R., FERRI, G. e SALVADOR, M., “Check-in Everywhere: Places, People, Narrations, Games”, paper presented at the *Media & the City* conference, Milan 2012.
- CONSALVO, M., “There is no Magic Circle”, *Games and Culture*, 4(4), 2008.
- COPIER, M., “Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle”, paper presented at the *DiGRA Conference*, Vancouver 2005.
- COULDRY, N., “Theorising media as practice”, *Social Semiotics*, 14(2), 2004.
- D'ALOIA, A., “Cinema d'azzardo”, *Fata Morgana*, in corso di pubblicazione.
- DE SOUZA E SILVA, A. & HJORTH, L., “Playful urban spaces: A historical approach to mobile games”, *Simulation & Gaming*, 40(5), 2009.
- DETERDING, S., “Pawned. Gamification and Its Discontents”, presentation at the *Playful 2010* conference, London.

- DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R. & NACKE, L., "From game design elements to gamefulness: defining gamification" in A. LUGMAYR, H. FRANSSILA, C. SAFRAN & I. HAMMOUDA (eds.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, Tampere 2011.
- DIBBELL, J., "Ludified: On work and play at the dawn of the game age", paper presented at the *State of Play: Reloaded* conference, New York 2004.
- ESKELINEN, M., "Towards Computer Game Studies, Part 1: Narratology and Ludology", paper presented at *SIGGRAPH 2001*, Los Angeles.
- EUGENI, R., "First person shot. New Forms of Subjectivity between Cinema and Intermedia Networks", *Analisi Monografica*, 2012.
- FERRI, G. & FUSAROLI, R., "Which Narrations for Persuasive Technologies? Habits and Procedures in Ayiti: The Cost of Life" in S. LOUCHART, M. MEHTA & D. L. ROBERTS (eds.), *Papers from the AAAI Spring Symposium*, AAAI Press, Menlo Park 2009.
- FITZ-WALTER, Z., "Gamification: Thoughts on definition and design", *Gamasutra*, 26 aprile 2012 [http://www.gamasutra.com/blogs/ZacharyFitzWalter/20120426/169287/Gamification_Thoughts_on_definition_and_design.php].
- GRAY, J. & MITTELL, J., "Speculation on Spoilers: *Lost* Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality", *Particip@tions*, 4(1), 2007 [http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4_01_graymittell.htm].
- GUNNING, T., "The Cinema of attraction", *Wide Angle*, 8(3-4), 1986.
- JÄRVINEN, A., HELIÖ, S. & MÄYRÄ, F., *Communication and Community in Digital Entertainment Services*, Hypermedia Laboratory Net Series 2, Tampere 2002 [<http://uta17-kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/65663/951-44-5432-4.pdf>].
- JUUL, J., "The Magic Circle and the Puzzle Piece" in S. GUNZEL, M. LIEBE & D. MERSCH (eds.), *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, Potsdam University Press, 2008.
- KERR, A., BRERETON, P., KÜCKLICH, J. & FLYNN, R., *New Media: New Pleasures?*, STeM: Centre for Society, Technology and Media, Dublin 2004 [<http://www.stem.dcu.ie/reports/NMNP.pdf>].

- KIM, S.-Y., “The Effects of Story-telling and Pretend Play on Cognitive Processes, Short-Term and Long-Term Narrative Recall”, *Child Study Journal*, 29 (3), 1999.
- MALABY, T. M., “Beyond Play: A New Approach to Games”, *Games and Culture*, 2(97), 2007.
- MENEGHELLI, A., “Pratiche di gioco e significazione in atto”, *Ocula*, 2006 [http://www.ocula.it/archivio/txt/am_pratiche/meneghelli_pratiche.htm].
- MIÈGE, B., “The Logics at Work in the New Cultural Industries”, *Media, Culture and Society*, 9, 1987.
- MOORE, C., “The magic circle and the mobility of play”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(4), 2011.
- MOTTAZ, C. J., “Determinants of Organizational Commitment”, *Human Relations*, 41(6), 1988.
- MURRAY, J., “Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture”, *Popular Communication*, 4(3), 2006.
- NASH, J. F., JR., “Equilibrium Points in n-Person Games”, *Proceedings of the National Academy of Sciences - USA*, 36, 1950.
- NASH, J. F., JR., “Non-Cooperative Games”, *The Annals of Mathematics*, 54(2), 1951.
- NELSON, M. J., “Soviet and American Precursors to the Gamification of Work”, paper presented at the *MindTrek 2012* conference, Tampere.
- ORTOLEVA, P., “Homo Ludicus”, *GAME – The Italian journal of game studies*, 1(1), 2012 [<http://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society>].
- PARGMAN, D. & JAKOBSSON, P., “Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life”, *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 2008.
- PESCATORE, G. e INNOCENTI, V., “Architettura dell’informazione del serial televisivo”, intervento al *V° Summit di architettura dell’informazione*, Milano 2011 [<http://www.iasummit.it/2011/architettura-dell-informazione-del-serial-televisivo/>].
- PRIEBATSCH, S., “The Game Layer on Top of the World”, *TED*, 2010 [http://www.ted.com/talks/seth_priebatsch_the_game_layer_on_top_of_the_world.html].
- RAESSENS, J., “Playful Identities, or the Ludification of Culture”, *Games and Culture* 1(1), 2006.

- RIVOLTELLA, P. C., “Comunicare al tempo dei media digitali: spazio, tempo e relazione”, intervento al *Seminario dei vescovi del Medio Oriente*, Harissa, Aprile 2012 [http://www.pccs.va/index.php/it/news2/contributi/item/download/9_928fbfc9e9e0c0d32f995738799d464b].
- RODRIGUEZ, H., “The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga’s Homo Ludens”, *Game Studies*, 6(1), 2006 [<http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>].
- ROIG, A., SAN CORNELIO, G., ARDEVOL, E., ALSINA, P. & PAGÈS, R., “Videogame as Media Practice. An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 15(1), 2009.
- SALVADOR, M., “Collecting Virtual Items”, paper presented at the *2011 MAGIS Spring School*, Gorizia.
- SALVADOR, M., “Sguardi paralleli. Videogiochi e società della sorveglianza”, intervento al convegno *LOADING*, Milano 2012.
- SCHELL, J., “Visions of the Gamepocalypse”, presentation at the *Gamification 101: The Why, What and How* conference, San Francisco 2011 [http://fora.tv/2010/07/27/Jesse_Schell_Visions_of_the_Gamepocalypse].
- SCHELL, J., “When games invade real life”, presentation at the *DICE Summit 2010*, Las Vegas [http://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invade_real_life.html].
- SCUSSOLIN, A., “CriticalCity Upload. Intervista a Augusto Pirovano e Matteo Uguzzoni”, *GAME – The Italian journal of game studies*, 1(2), 2012 [<http://www.gamejournal.it/italiano-criticalcity-upload-intervista-a-augusto-pirovano-e-matteo-uguzzoni>].
- SICART, M., “Defining Game Mechanics”, *Game Studies*, 8(2), dicembre 2008 [<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>].
- SUOMINEN, J. & PARIKKA, J., “Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement”, *Game Studies*, 6(1), 2006 [<http://gamestudies.org/0601/articles/parikka-suominen>].
- TAVINOR, G., “The definition of video games revisited”, keynote presentation at *The Philosophy of Computer Games Conference 2009*, Oslo.
- TAYLOR, E. B., “On the game of Patolli in Ancient Mexico and its Probable Asiatic Origin”, *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, VIII, 1879.

- VEALE, K., “‘Interactive Cinema’ Is an Oxymoron, but May Not Always Be”, *Game Studies*, 12(1), 2012 [<http://gamestudies.org/1201/articles/veale>].
- VOLPONE, A., ‘See the web of the world: The (hyper)textual plagiarism in Joyce’s *Finnegans Wake* and Nabokov’s *Pale Fire*’, *Nabokov Online Journal*, III, 2009.
- VYGOTSKY, L. S., ‘Igra i ego rol’ v psiki_eskom razvitii rebenka’, *Voprosy psikologii*, 6, 1966 (1933) (eng. tr. “Play and its role in the mental development of the child”, *Soviet Psychology*, 5[3], 1967).
- WEISS, J., “Interviews: Julio Cortazar, The Art of Fiction No. 83”, *The Paris Review*, 93, 1984.
- WITTGENSTEIN, L., “Logisch-Philosophische Abhandlung”, *Annalen der Naturphilosophie*, 14, 1921 (tr. it. *Tractatus Logico-Philosophicus*, Einaudi, Torino 1989).
- WOODFORD, D., “Abandoning the Magic Circle”, paper presented at the *Breaking the Magic Circle* seminar, Tampere 2008.
- ZIMMERMANN, E., “Jerked Around by the Magic Circle”, *Gamasutra*, 7 febbraio 2012, [http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_.php].

Letteratura

- BORGES, J. L., *Ficciones*, Editorial Sur, Buenos Aires 1944 (tr. it. *Finzioni*, Einaudi, Milano 2006).
- CALVINO, I., *Il castello dei destini incrociati*, Einaudi, Torino 1973.
- CALVINO, I., *Le fiabe italiane. Raccolte dalla tradizione popolare durante gli ultimi cento anni*, Mondadori, Milano 1995.
- CARAMUEL DE LOBKOWITZ, J., *Primus calamus ob oculos ponens metametricam, quae variis currentium, recurrentium, adscendentium, descendentium, nec-non circumvolantium versuum ductibus, aut aeri incisus, aut buxo insculptos, aut plumbo infusos, multiformes labyrinthos exornat*, Fabius Falconius, Roma 1663.
- COLONNA, F., *Hypnerotomachia Poliphili*, Aldo Manuzio, 1499.
- COOVER, R., *Quenby and Ola, Swede and Carl in Pricksongs & Descants: Fictions*, Grove Press, New York, NY 1969.

- CORTÁZAR, J., *Rayuela*, Editorial Sudamericana S. A., Buenos Aires 1963 (tr. it. *Il gioco del mondo*, Einaudi, Torino 1969).
- DELLA PORTA, G., *Ars Reminiscendi*, Giovanni Battista Sottile, 1566.
- DEVER, J. et. al., *Lone Wolf*, Berkley/Pacer/Mongoose Publishing, 1984/2012 (tr. it. *Lupo solitario*, EL/Armenia Edizioni, 1989/2005).
- ELLIS, B. E., *Glamorama*, Knopf, New York, NY 1998 (tr. it. Einaudi, Torino 2006).
- ELLIS, B. E., *Imperial Bedrooms*, Knopf, New York, NY 2010 (tr. it. Einaudi, Torino 2010).
- FEDERMAN, R., *Double or Nothing*, Swallow Press, Chicago, IL 1971.
- FEDERMAN, R., *Take It Or Leave It*, The Fiction Collective, 1976.
- GIOVIO, P., *Dialogo delle imprese militari e amorose di Monsignor Giovio, vescovo di Nocera*, Antonio Barre, 1556.
- HORNBY, N., *High Fidelity*, Victor Gollancz Ltd., London 1995 (tr. it. *Alta fedeltà*, Guanda, Milano 1999).
- HORNBY, N., *Juliet, Naked*, Riverhead Books, New York, NY 2009 (tr. it. *Tutta un'altra musica*, Guanda, Milano 2009).
- LEPSENY, S., *Poesis ludens seu artificia poetica, quaedam ex variis authoribus collecta*, Quart. Hung., 1551.
- NABOKOV, V., *Pale Fire*, G. P. Putnam's Sons, New York, NY 1962 (tr. it. *Fuoco Pallido*, Adelphi, Milano 2002).
- PASCASIO DI S. GIOVANNI EVANGELISTA, *Poesis artificiosa*, Innsbruck 1674.
- PENNAC, D., *Comme un Roman*, Éditions Gallimard, Paris 1992 (tr. it. *Come un romanzo*, Feltrinelli, Milano 2011).
- QUENEAU, R., *Odile*, Éditions Gallimard, Paris 1937 (tr. it. Feltrinelli, Milano 1993).
- QUENEAU, R., *Cent mille milliards de poèmes*, Éditions Gallimard, Paris 1961.
- SAPORTA, M., *Composition n° 1*, Éditions du Seuil, Paris 1961 (tr. it. *Composizione n.1*, Lercici, Milano 1961).
- WALLACE, D. F., *Consider the Lobster. And Other Essays*, Little, Brown e Co., New York, NY 2005 (tr. it. *Considera l'aragosta*, Einaudi, Torino 2006).

-WALLACE, D. F., *Infinite Jest*, Little, Brown e Co., New York, NY 1996 (tr. it. Einaudi, Torino 2006).

-WELSH, I., *Filth*, Vintage Press, New York, NY 1998 (tr. it. *Il lercio*, TEA, Milano 2001).

Web

-BADGEVILLE, *Gamification*, 2010 [<http://badgeville.com/main/gamification>].

-BARRY, R., “The irrationality of cheating at gamified learning”, *Wired.co.uk*, 12 novembre 2012 [<http://www.wired.co.uk/news/archive/2012-11/12/gamification-of-learning>].

-BOGOST, I., “Gamification is Bullshit. My position statement at the Wharton Gamification Symposium”, *Bogost.com*, 8 agosto 2011 [http://www.bogost.com/blog/gamification_is_bullshit.shtml].

-BUNCHBALL, *Engagement*, 2007 [<http://www.bunchball.com/solutions/engagement>].

-BUNCHBALL, *Nitro™ for Web Engagement. Retain and engage site visitors*, 2012 [http://www.bunchball.com/sites/default/files/datasheets/nitro_engagement_10_12.pdf].

-COLETTI, V. e SABATINI, F., *Dizionario della lingua italiana* [http://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano].

-CRITICAL CITY UPLOAD, *Home Page*, 2012 [<http://criticalcity.org/home/landing>].

-DIMENSIONS, *Download*, 2012 [<http://dimensions.rjdj.me/download/>].

-DIMENSIONS, *Home Page*, 2012 [<http://dimensions.rjdj.me/>].

-EMERSON, J., “Head Trips: Movies Inside the Skull”, *Rogerebert.suntimes.com*, 1 gennaio 2005 [<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20050101/EDITOR/40828002/1023>].

-FOURSQUARE, *Blog*, 2012 [<http://blog.foursquare.com/2011/03/08/foursquare-3/>].

-FRASCA, G., “Ludology meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative”, *Ludology.org*, 1999 [<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>].

- GARTNER, “Gartner Says by 2014, 80 Percent of Current Gamified Applications Will Fail to Meet Business Objectives Primarily Due to Poor Design”, *Gartner.com*, 27 novembre 2012 [<http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=2251015>].
- GOASDUFF, L. & PETTEY, C., “Gartner Says By 2015, More Than 50 Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes”, *Gartner.com*, Aprile 2011 [<http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1629214>].
- INGRESS, *Home Page*, 2012 [<http://www.ingress.com/>].
- INTERNET EYES, *Home Page*, 2012 [<http://interneteyes.co.uk>].
- JENKINS, H., “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling”, *Henryjenkins.org*, December 2009 (tr. it. “La vendetta dell’unicorno origami. Sette concetti chiave del transmedia storytelling,” *Link*, 9, 2010).
- KELLY, T., “Everything You’ll Ever Need To Know About Gamification”, *Techcrunch.com*, 17 novembre 2012 [<http://techcrunch.com/2012/11/17/everything-youll-ever-need-to-know-about-gamification/>].
- KELLY, T., “Real Gamification Mechanics Require Simplicity And, Yes, Game Designers Can Do It”, *Techcrunch.com*, 8 dicembre 2012 [<http://techcrunch.com/2012/12/08/real-vs-fake-gamification-mechanics/>].
- KESSLER, B., “How social media is changing the business of blockbuster movies”, *Socialfresh.com*, 11 settembre 2012 [<http://socialfresh.com/how-social-media-is-changing-the-business-of-blockbuster-movies-infographic/>].
- KÜCKLICH, J., “Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies”, *Playability.de*, 2004 [<http://www.playability.de/Play.pdf>].
- MERRIAM-WEBSTER, *Dictionary* [<http://www.merriam-webster.com/dictionary>].
- MURRAY, J., “From Game-Story to Cyberdrama”, *Electronicbookreview.com*, 1 maggio 2004 [<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic>].
- OLANOFF, D., “Facebook And Games: Can The Social Network Turn All Of Us Into “Gamers”, Or Are We Already?”, *Techcrunch.com*, 16 novembre 2012 [<http://techcrunch.com/2012/11/16/facebook-and-games-can-the-social-network-turn-all-of-us-into-gamers-or-are-we-already/>].

- PAYOFF, *Home Page*, 2012 [<https://www.payoff.com/>].
- POISTORY, *Home Page*, 2012 [http://www.poistory.it/wiki/Pagina_principale].
- RAPTR, *Home Page*, 2012 [<http://raptr.com/>].
- REYNOLDS, R., “The meaning of Play”, *Terranova.blogs.com*, 25 febbraio 2011 [http://terranova.blogs.com/terra_nova/2011/02/the-meaning-of-play.html].
- ROBERTSON, M., “Can’t play, won’t play”, *Hideandseek.net*, 6 ottobre 2010 [<http://www.hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/>].
- SCVNGR, *Build on SCVNGR*, 2011 [<http://www.scvngr.com/builder>].
- SCVNGR., *Homepage*, 2011 [<http://www.scvngr.com/>].
- SHADOW CITIES, *Home Page*, 2012 [<http://www.shadowcities.com/>].
- STREETPONG, *StreetPong [official]*, 2012 [<http://www.youtube.com/watch?v=Oe3TsxVSnpg>].
- TAKAHASHI, D., “Game guru Jane McGonigal says ‘gamification’ should make tasks hard, not easy”, *Venturebeat.com*, 20 gennaio 2011 [<http://venturebeat.com/2011/01/20/game-guru-jane-mcgonigal-says-gamification-should-be-hard-not-easy/>].
- VIGGLE, “Social TV Leaders Viggie and GetGlue Enter into Agreement to Merge”, *Marketwatch.com*, 19 novembre 2012 [<http://www.marketwatch.com/story/social-tv-leaders-viggie-and-getglue-enter-into-agreement-to-merge-2012-11-19>].
- WORLD WITHOUT OIL, *Home Page*, 2007 [<http://www.worldwithoutoil.org/>].
- ZOMBIES: RUN!, *Blog*, 2011/2012 [<http://blog.zombiesrungame.com/>].

Giochi e applicazioni

- Angry Birds*, Rovio Mobile, 2009 (iOS, Android).
- Backseat Driver*, Toyota Motor Corporation, 2011 (iOS).
- Beintoo*, Beintoo Inc., 2011 (Android).
- Broadcastr*, Broadcastr Inc., 2011 (iOS, Android).
- Dimensions*, RjDj, 2011 (iOS).
- EverQuest*, Verant Interactive, 1999 (PC/MAC).
- Farmville*, Zynga, 2009 (PC/MAC).
- Fifa13*, Electronic Arts, 2012 (PC/MAC, Xbox360, Wii, PS3, PS Portable, iOS, Android).
- Foursquare*, Foursquare, 2009 (iOS, Android, Windows).
- Getglue*, Alex Iskold, 2010 (iOS, Android).
- Madden NFL13*, Electronic Arts, 2012 (PC/MAC, Xbox360, Wii, PS3, PS Portable, iOS, Android).
- Miso*, Bazaar Labs, 2010 (iOS, Android).
- Mission: Impossible. The Game*, Funtactix, 2011 (PC/MAC).
- Moveable Feast*, Moveable Feast Mobile Media, 2011 (iOS).
- NBA2K13*, 2K Games, 2012 (PC/MAC, Xbox360, Wii, PS3, PS Portable, iOS, Android).
- Nike+*, Nike Inc., 2010 (iOS).
- Norrland*, Cactus, 2010 (PC).
- Paper Toss*, Backflip Studios Inc., 2009 (iOS, Android).
- Raptr*, D. Fong, 2012 (PC/MAC).
- SCVNGR*, S. Priebatsch, 2009 (iOS, Android).
- Shadow Cities*, Grey Area, 2011 (iOS).

- The Lord of the Rings: The Return of the King*, Electronic Arts, 2003 (PC/MAC, MAC, Xbox, GameCube, Game Boy Advance, PS2).
- Today I die*, D. Benmergui, 2012 (PC).
- Viggle*, Viggle, 2010 (iOS, Android).
- Waze*, Waze Mobile, 2009 (iOS, Android).
- Whai Whai*, Log607, 2009 (iOS).
- Zeebox*, Zeebox Limited, 2011 (iOS, Android).
- Zombies: Run!*, Six to Start, 2010 (iOS, Android).

Film, serie TV e webseries

- Adaptation*, S. Jonze, USA 2002 (*Il ladro di orchidee*).
- Cloverfield*, M. Reeves, USA 2008.
- Diary of the Dead*, G. A. Romero, USA 2007.
- Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, M. Gondry, USA 2004 (*Se mi lasci ti cancello*).
- eXistenZ*, D. Cronenberg, Canada 1999.
- Funny Games*, M. Haneke, Austria 1997.
- Fight Club*, D. Fincher, USA 1999.
- Lost*, J. Lieber, J. J. Abrams & D. Lindelof, USA 2004-2010.
- Lost Highways*, D. Lynch, USA 1997 (*Strade perdute*).
- Lost in Google*, The Jackal, Italia 2011/2012 [<http://www.youtube.com/show/lostringoogle>].
- Memento*, C. Nolan, USA 2000.

- Mission: Impossible – Ghost Protocol*, B. Bird, USA 2011 (*Mission Impossible – Protocollo fantasma*).
- Mulholland Drive*, D. Lynch, USA 2001.
- Rashomon*, A. Kurosawa, Giappone 1950.
- Rec*, J. Balaguerò, P. Plaza, Spagna 2007.
- Redacted*, B. De Palma, USA 2007.
- Russkij Kovčeg*, A. Sokurov, Russia/Germania 2002 (*Arca Russa*).
- Source Code*, D. Jones, USA 2011.
- The Others*, A. Amenàbar, USA 2001.
- The Prestige*, C. Nolan, USA 2006.
- The Sixth Sense*, M. N. Shyamalan, USA 1999 (*Il sesto senso*).
- The Usual Suspects*, B. Singer, USA 1995 (*I soliti sospetti*).