

Cos'è un videogioco?

Definizione di gioco

Innanzitutto, cosa significa giocare?

Indichiamo con lo stesso termine, “gioco”, sia il rincorrersi dei bambini, sia le competizioni sportive; sia i giochi di carte, sia i giochi attraverso lo schermo.

Johan Huizinga per primo ha aperto la strada a riflessioni articolate sul significato culturale del gioco. In *Homo Ludens*, pubblicato nel 1938, ne dà la seguente definizione:

«... gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di “essere diversi” dalla “vita ordinaria”.»¹

Il gioco appare quindi come un sistema chiuso. È delimitato nel tempo perché, consapevole della sua inferiorità nei confronti del reale, sa di essere una parentesi al suo interno. Ed è

1 Johan Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1973, p. 55

delimitato nello spazio in quanto si svolge in luoghi consacrati alla creazione di mondi provvisori (il cosiddetto “cerchio magico”).

Il gioco perciò è una situazione di ordine completo, un sistema controllato e deterministico.

La principale differenza tra gioco e vita risiede proprio in questi tratti fondamentali. Parte di un mondo di cui ignora l'ordine e il confine, l'uomo vive nello sforzo costante di comprenderlo. Cerca, cioè, di ricostruirne un modello logico e farlo suo, così da ricondurre eventi casuali a calcolabili conseguenze. Questo ci permette di recuperare un senso di controllo sulla nostra esistenza e agire in modo più efficace e sicuro. Creare e proiettare strutture è, in definitiva, il meccanismo su cui si fonda il nostro pensiero.

Il gioco nasce proprio dall'amore dell'essere umano per gli schemi.

Homo Ludens è un lavoro estremamente originale, che se da un lato compie un notevole sforzo di definizione della natura del gioco, dall'altro trascura l'analisi dei giochi stessi. Huizinga infatti si concentra sull'esplorare la «fecondità dello spirito ludico»² ed il suo contributo allo sviluppo della civiltà, escludendo dalla sua definizione, ad esempio, i giochi d'azzardo.

Ad approfondire i temi su cui l'opera di Huizinga sorvola è Roger Caillois, che a distanza di vent'anni scrive *I Giochi e gli Uomini* (1958): stavolta un vero e proprio studio sui giochi. Nella ricerca di un maggiore denominatore comune, Caillois estende il concetto di gioco anche a recitazione e giochi d'azzardo. Il gioco viene quindi definito³ come un'attività:

2 Roger Caillois, *I Giochi e gli Uomini: la Maschera e la Vertigine*, Tascabili Bompiani, Bologna 2004, p. 19

3 Ivi, p. 26

- libera: cui il giocatore non può essere obbligato;
- separata: circoscritta in limiti di tempo e spazio definiti e prestabiliti;
- incerta: di cui svolgimento ed esito non possono essere determinati a priori;
- improduttiva: perché anche nei giochi d'azzardo «c'è spostamento di proprietà, ma non produzione di beni»⁴;
- regolata: «ogni gioco è un sistema di regole. [...] Un insieme di restrizioni volontarie, accettate di buon grado e che instaurano un ordine stabile, a volte una tacita legislazione, in un universo senza leggi»⁵;
- fittizia: consapevole di essere altro dalla vita normale.

Caillois suddivide poi i giochi in quattro categorie (*Agon*, *Alea*, *Mimicry*, *Ilinx*) a seconda della componente dominante (rispettivamente competizione, caso, simulacro o vertigine), e li organizza in base a due poli opposti: *Paidia* (il gioco turbolento e spontaneo dei bambini) e *Ludus* (strutture complesse e definite fatte di regole e obiettivi).

Tuttavia è Caillois stesso a riconoscere che alcuni giochi non posseggono tutti i tratti della definizione da lui sviluppata, rimanendone parzialmente esclusi. È il caso ad esempio dei puzzle, dell'aquilone, dell'altalena, dei cruciverba, delle giostre, del tris...

«Gioco e vita normale sono costantemente e in ogni campo antagonisti e simultanei»⁶: è proprio questa la ragione di un campo semantico così vasto e difficile da definire in modo netto.

4 Ivi, p. 21

5 Ivi, p. 8

6 Ivi, p.82

Huizinga e Caillois hanno segnato una svolta nella concezione occidentale di gioco, facendo da pionieri (e quindi imprescindibile riferimento) per ogni successiva riflessione sull'argomento. Tuttavia, troppo spesso le loro definizioni non vengono analizzate con uno sguardo sufficientemente critico. Infatti entrambi questi autori, pur avendo il merito di aver per primi formulato un'alternativa all'idea di gioco come elemento accessorio rispetto alla vita seria, dimostrano in più punti di subirne ancora l'influenza. Ad esempio più volte sottolineano la natura gratuita e improduttiva (quindi non utile) del gioco, ricongiungendosi proprio a quell'opposizione gioco – serietà che avevano intenzione di rivedere. Questo appare particolarmente evidente anche quando Caillois definisce il gioco «attività di lusso»⁷.

Molto netto in questa critica è Jacques Ehrmann, che si oppone alla definizione di gioco come attività delimitata e priva di conseguenze: «lungi dal corrispondere a un aspetto per così dire gratuito, disinteressato dalla cultura, il gioco inteso nel suo senso pieno è coestensibile alla cultura.»⁸

Per Ehrmann infatti è necessario superare il contrasto realtà – gioco e l'idea che uno di questi due concetti sia preesistente rispetto all'altro: «Definire il gioco significa definire al tempo stesso e in uno stesso movimento la realtà e la cultura.»⁹ E aggiunge:

Il gioco è comunicazione, e la comunicazione, gioco.
[...] Il gioco non può dunque essere circoscritto a un
tipo particolare di attività, né essere un modo

7 Ivi, p.14

8 Jacques Ehrmann, *L'Uomo in Gioco*, in «La Rivista», Vol. 6, Edizioni Lerici, Cosenza, 1979, p. 18

9 Ivi, p. 28

particolare di conoscenza del “reale”, perché è una natura, la *nostra* natura.¹⁰

Una definizione che si fa, quindi, sempre più complessa.

Non è un caso che Ludwig Wittgenstein, in *Ricerche Filosofiche* (1953), scelga proprio la parola “gioco” per illustrare la nozione di *somiglianza di famiglia*. Essa descrive quei casi in cui lo stesso termine significa più concetti, privi di elementi comuni ma, in qualche modo, *imparentati* tra loro. Questa natura analogica e non rigorosa del linguaggio non è un limite dell'espressione, ma un elemento fondamentale di essa. Il significato ha quindi una formazione intersoggettiva: le proposizioni acquistano un valore chiaro e univoco solo all'interno di un determinato codice, ossia in base all'uso che se ne fa.

Perciò per Wittgenstein la definizione di gioco deve restare aperta, pena una perdita di significato: possiamo solo dire che «queste, e *simili cose*, si chiamano giochi»¹¹.

Game: il gioco formalizzato

Le riflessioni di Wittgenstein non hanno scoraggiato ulteriori tentativi di definizione, ma di questi quasi tutti hanno stabilito un contesto specifico, riducendo notevolmente lo spettro da analizzare: si tratta di analisi mirate a videogiochi, giochi da tavolo, Alternate Reality Games¹² ed altre forme di gioco chiaramente identificabili.

¹⁰ Ivi, p. 33

¹¹ Ludwig Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino 1967, p.48

¹² Un Alternate Reality Game (ARG) è un gioco che richiede al giocatore di interagire con esso sia attraverso il mondo virtuale che quello reale, dove può entrare in contatto con i personaggi della narrazione o i creatori del gioco. Esempi famosi sono *The Beast* (42 Entertainment, 2008) e *I Love Bees* (42 Entertainment, 2001).

I primi tentativi di tradurre in schemi quei processi che i game designer avevano compiuto “a pelle” fino ad allora sono però avvenuti molto tardi. Come scrive Will Wright, designer conosciuto principalmente per *SimCity* (Maxis, 1989), *The Sims* (Maxis, Edge of Reality, 2000) e *Spore* (Maxis, 2008),

for the first few decades of interactive game design, we were able to blithely ignore many of the larger meta-questions surrounding our craft while we slowly, painfully learned to walk.¹³

nelle prime decadi del design di giochi interattivi, abbiamo potuto ignorare a cuor leggero molti dei più ampi meta-interrogativi riguardanti il nostro lavoro, mentre lentamente, faticosamente imparavamo a camminare.

Il primo libro sul game design venne infatti scritto nel 1984, più di vent'anni dopo quella che si considera la nascita dei videogiochi: si tratta di *The Art of Game Design*. Chris Crawford, che ne è l'autore, non dà una vera e propria definizione di gioco, ma piuttosto una descrizione delle quattro proprietà che lo determinano.

- Rappresentazione: «Un gioco è un sistema formale chiuso che rappresenta in modo soggettivo un sottoinsieme della realtà.»¹⁴ Ossia ne è una rappresentazione semplificata: definita e limitata.
- Interazione: i giochi riproducono l'elemento più affascinante della realtà, vale a dire la possibilità di interagire con essa.

13 Will Wright, introduzione a *The Teory of Fun for Game Design*, di Raph Koster, O'Reilly Media, Sebastopol CA 2004, p. XVI

14 “A game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality.”
Chris Crawford, *The Art of Game Design*, 1982,
<https://pdfs.semanticscholar.org/f3ed/05a823c7079ec46ebaofed5e942cb8829f73.pdf>

- Conflitto: l'interazione implica una contrapposizione di volontà e ostacoli, perciò «il conflitto è un elemento intrinseco ad ogni gioco. Può essere diretto o indiretto, violento o nonviolento, ma è sempre presente»¹⁵.
- Sicurezza: «un gioco è un artificio per procurare le esperienze emotive di conflitto e pericolo escludendone la manifestazione fisica»¹⁶.

Crawford riassume nella prima proprietà (la rappresentazione) buona parte della definizione di Caillois: un "sistema formale chiuso" implica separazione, regole e consapevolezza di finzione. Questa natura fittizia viene poi approfondita nelle sue conseguenze, con la quarta proprietà (la sicurezza), mentre l'idea di esito incerto viene ricondotta a quella di conflitto. Conflitto inteso non in senso negativo, ma come naturale conseguenza dell'interazione. E proprio nell'inserire l'interazione tra le proprietà fondamentali del gioco Crawford porta la definizione di gioco ad evolversi ulteriormente, avvicinandola al mondo dei giochi elettronici.

Tuttavia la consapevolezza che «i videogiochi probabilmente rappresentano un nuovo medium emergente, una nuova branca del design, e probabilmente una nuova forma artistica»¹⁷ era ancora lontana dall'esser matura.

Si sono dovuti aspettare gli anni 2000 perché si affermasse definitivamente questo processo di "accademizzazione" del

15 "conflict is an intrinsic element of all games. It can be direct or indirect, violent or nonviolent, but it is always present"

Ibidem

16 "a game is an artifice for providing the psychological experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations"

Ibidem

17 "video games probably represent an emerging new medium, a new design field, and possibly a new art form"

Will Wright, op. cit., p.XVI

game design, con un fiorire di scuole, saggi e conferenze al riguardo.

Rules of Play: Game Design Fundamentals, scritto da Katie Salen ed Eric Zimmerman nel 2003, è stato uno tra i primi testi a compiere un'esauritiva analisi dei meccanismi che il giocare da un lato presuppone, e dall'altro mette in atto. Gli autori affrontano l'inevitabile tema della definizione di "gioco" innanzitutto restringendo, come detto prima, il campo di interesse: servendosi della distinzione che la lingua inglese offre tra "game" e "play", viene individuata tra i due significati una duplice relazione: da un lato "game" è un sottoinsieme di "play", dall'altro "play" è una componente di "game".

Defininendo quindi "game" come le emanazioni *formalizzate* di "play"¹⁸, gli autori concentrano su di esso la loro analisi.

Rules of Play passa in rassegna diverse tra le più efficaci e celebri definizioni di "gioco". Quella data da Clark C. Abt in *Serious Games* (1970) riorganizza in modo sintetico ed efficace i concetti delle definizioni di Huizinga e Caillois:

...a game is an *activity*
among two or more
independent *decision-*
makers seeking to achieve
their *objectives* in some
limiting context.¹⁹

...gioco è un'attività di
due o più enti in grado
di *prendere decisioni*
indipendentemente nel
cercare di raggiungere i
propri *obiettivi*
all'interno di un
contesto limitante.

Nell'anno successivo Brian Sutton-Smith ed Elliot Avedon evidenziano l'aspetto conflittuale del gioco, come avrebbe poi fatto anche il già citato Crawford:

18 Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge MA 2003, p. 70

19 Clark C. Abt, *Serious Games*, Viking Press, New York 1970, p. 6