

Allieva LÉONIE AONZO
Relatore PIER LUIGI CAPUCCI
Sessione STRAORDINARIA
Anno accademico 2017/2018

©Y-Y©ẄẄ

I videogiochi sessant'anni dopo Tennis for Two

Accademia di Belle Arti di Urbino
Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate
Scuola di Nuove Tecnologie per l'Arte
Tesi di diploma di Linguaggi multimediali



Indice generale

INTRODUZIONE.....	1
-------------------	---

Cos'è un videogioco?

DEFINIZIONE DI GIOCO.....	3
GAME: IL GIOCO FORMALIZZATO.....	7
COSA SPINGE A GIOCARE?.....	13
L'AVVENTO DEL VIDEOGIOCO.....	18
BREVE STORIA DEI VIDEOGIOCHI DAGLI ANNI '80 AD OGGI.....	21
LA NATURA DEL UN NUOVO MEDIUM.....	29
NARRAZIONE VS INTERATTIVITÀ.....	30

Il ruolo dei videogiochi nella società

UNA CATTIVA FAMA.....	36
VIDEOGIOCHI E VIOLENZA: MIMESI E CATARSI.....	39
LA REALTÀ NON È REALE.....	40
LIBERTÀ E APPRENDIMENTO ATTRAVERSO IL VIDEOGIOCO.....	43
I VIDEOGIOCHI SONO ARTE?.....	46

Apologia del gioco

ESTETICA DI GIOCO: FRAMEWORK E PLAYER EXPERIENCE.....	50
EMOZIONI REALI IN UNA SITUAZIONE SIMULATA.....	50
LE APPLICAZIONI IN MEDICINA.....	53
IL POTENZIALE PER CAMBIARE IL MONDO: GAMIFICATION.....	56

I videogiochi oggi

QUANDO IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI SUPERA QUELLO DEL CINEMA.....	59
LA RIVOLUZIONE DEI DRM E DEL MOBILE: NUOVE POSSIBILITÀ E MENO DIRITTI	59
GRANDI CASE DI PRODUZIONE VS TEAM INDIPENDENTI: OBIETTIVI E SISTEMI SVILUPPO. DI PARI PASSO VERSO DIREZIONI DIFFERENTI.....	59

Going indie

L'EPOCA D'ORO DELLO SVILUPPO INDIPENDENTE [KICKSTARTER, STEAM, GAMASUTRA, FESTIVAL].....	60
IL SOGNO VIDEOOLUDICO: I PRIMI GRANDI SUCCESSI E LA FAMA DEI LORO AUTORI [INDIE GAMES THE MOVIE].....	60
CONCLUSIONE.....	61
BIBLIOGRAFIA.....	63
SITOGRAFIA.....	64

LEVEL 60

I VIDEOGIOCHI SESSANT'ANNI DOPO TENNIS FOR TWO

Introduzione

I videogiochi popolano la nostra quotidianità da quasi cinquant'anni. Nonostante ciò, raramente sono percepiti nell'interesse della loro complessità, nelle profonde ragioni del loro successo, nell'influenza che esercitano sulla vita di ognuno di noi, gamer o meno. Per via della loro particolarità i videogiochi rimangono troppo spesso incompresi, vedendosi negata quella dignità che già cinema e fumetto hanno faticato a farsi riconoscere.

L'accelerazione dello sviluppo tecnologico causa nel nostro modo di comunicare e di pensare mutamenti sempre più rapidi ma non meno profondi, che si susseguono senza lasciare il tempo per un'analisi completa del loro impatto. Viviamo i cambiamenti passivamente, inconsapevoli delle conseguenze che essi portano con sé, e spesso per fuggire da questo senso di disorientamento tendiamo a restare ancorati a ciò che già conosciamo. Si radica sempre più profondamente un atteggiamento di chiusura nei confronti delle novità: la comunicazione da una generazione all'altra si fa più difficile, e una società che al suo interno non è in grado di comunicare è una società in crisi.

È la nostra società.

Assistiamo ad un esodo dalla realtà al mondo virtuale¹, sempre più evidente soprattutto nelle nuove generazioni. E per quanto la si condanni, questa tendenza continuerà a crescere. I videogiochi sono una parte importante di questo

¹ E. Castranova, *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*, St.Martin's Griffin, New York, 2007

fenomeno, una delle prime ad averlo portato alla luce, ed è quindi di vitale importanza un impegno per esplorarne a fondo la natura, di forma di comunicazione e di messaggio. È necessario da un lato per educare a relazionarsi in modo corretto con l'azione del videogiocare, dall'altro per far sì che le grandi potenzialità di questo medium non restino iespresso.

Spero, con ciò che sto per scrivere, di fare un passo in questa direzione.

CAPITOLO UNO

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”.»²

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.

² Johan Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1973, p. 55

Ed è 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 progettare 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»³ 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

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

5 LEVEL 60

giochi d'azzardo. Il gioco viene quindi definito⁴ come un'attività:

- 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»⁵;
- 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»⁶;
- 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: *Paidìa* (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...

4 Ivi, p. 26

5 Ivi, p. 21

6 Ivi, p. 8

«Gioco e vita normale sono costantemente e in ogni campo antagonisti e simultanei»⁷: è proprio questa la ragione di un campo semantico così vasto e difficile da definire in modo netto.

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»⁸.

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.»⁹

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

7 Ivi, p.82

8 Ivi, p.14

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

definire al tempo stesso e in uno stesso movimento la realtà e la cultura.»¹⁰ 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 particolare di conoscenza del “reale”, perché è una natura, la *nostra* natura.¹¹

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»¹².

Game: il gioco formalizzato

Le riflessioni di Wittgenstein non hanno scoraggiato ulteriori tentativi di definizione, ma di questi quasi tutti hanno

10 Ivi, p. 28

11 Ivi, p. 33

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

stabilito un contesto specifico, riducendo notevolmente lo spettro da analizzare: si tratta di analisi mirate a videogiochi, giochi da tavolo, Alternate Reality Games¹³ ed altre forme di gioco chiaramente identificabili.

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.¹⁴

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.

¹³ 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).

¹⁴ Will Wright, introduzione a *The Theory of Fun for Game Design*, di Raph Koster, O'Reilly Media, Sebastopol CA 2004, p. XVI

- Rappresentazione: «A game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality.»¹⁵ 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.
- Conflitto: l'interazione implica una contrapposizione di volontà e ostacoli, perciò «conflict is an intrinsic element of all games. It can be direct or indirect, violent or nonviolent, but it is always present in every game»¹⁶.
- Sicurezza: «a game is an artifice for providing the psychological experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations»¹⁷.

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.

15 Chris Crawford, *The Art of Game Design*, 1982,
<https://pdfs.semanticscholar.org/f3ed/05a823c7079ec46ebaofed5e942cb8829f73.pdf>

16 Ibidem

17 Ibidem

Tuttavia la consapevolezza che «video games probably represent an emerging new medium, a new design field, and possibly a new art form»¹⁸ era ancora lontana dall'esser matura.

Si sono dovuti aspettare gli anni 2000 perché si affermasse definitivamente questo processo di “accademizzazione” del 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’esaustiva 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”.

Definendo quindi “game” come le emanazioni *formalizzate* di “play”¹⁹, 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:

18 Ibidem

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

...a game is an *activity* among two or more independent *decision-makers* seeking to achieve their *objectives* in some *limiting context*.²⁰

...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:

Games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequilibrium outcome.²¹

I giochi sono esercizio di sistemi di controllo volontari, nei quali vi è un contrasto di poteri, confinati da regole così da produrre un risultato impari.

Entrambe queste definizioni mettono l'accento sull'obiettivo finale, conteso tra i poteri in gioco e quindi motore del gioco stesso, che ha natura conflittuale.

Ancor più incisivo in questo senso è David Parlett, quando descrive i giochi formali come direzionati verso un obiettivo, in opposizione ai giochi che hanno fine in sé, come quelli dei bambini:

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

21 Elliott Avedon, Brian Sutton-Smith, *The Study of Games*, John Wiley & Sons, New York 1971, p. 405

A formal game has a twofold structure based on ends and means:

Ends. It is a contest to achieve an objective. [...] Only one of the contenders, be they individuals or teams, can achieve it, since achieving it ends the game. To achieve that object is to win. [...]

Means. It has an agreed set of equipment and of procedural "rules" by which the equipment is manipulated to produce a winning situation.²²

Un gioco formale possiede una duplice struttura basata su fini e mezzi:

Fini. È una competizione per raggiungere un obiettivo. [...] Solo uno dei contendenti, siano essi singoli o gruppi, può ottenerlo, siccome ottenerlo pone fine al gioco. Ottenere quell'obiettivo significa vincere. [...]

Mezzi. Ha un convenuto insieme di strumenti e "normative" procedurali a partire dal quale gli strumenti sono manipolati per produrre una situazione di vittoria.

Bernard Suits invece torna a sottolineare una concezione di gioco come attività volontaria e fine a se stessa, riassumendo: «playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles»²³.

La definizione data in *Rules of Play* discende in linea diretta da quelle viste finora e deve il suo successo alla sua grande chiarezza:

A *game* is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.²⁴

22 David Parlett, *The Oxford History of Board Games*, Oxford University Press, New York 1999, p. 3

23 Bernard Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press, 2005, pp.54–55

24 Katie Salen, Eric Zimmerman, op. cit., p. 79

Per gli autori gli elementi fondamentali del gioco sono quindi:

- Un sistema, ossia un gruppo di elementi in interazione e interazione gli uni con gli altri
- Uno o più giocatori, che possono cooperare/competere tra loro
- L'artificialità, cioè una natura riconosciuta come fitizia
- Un confronto/contrastò tra i poteri in gioco
- Una struttura di regole
- Un esito quantificabile

Un'ultima definizione che è interessante riportare è quella data da Jane McGonigal nel 2011, che associa ad ogni componente del gioco il tipo di esperienza trasmesso al giocatore. Si trova così un compromesso con quelle definizioni che comprendono parzialmente anche elementi propri più del giocare che del gioco in sé (come ad esempio la libertà per Caillois e la sicurezza per Crawford):

- Un obiettivo → motiva i partecipanti in vista di un determinato risultato
- Delle regole → incoraggiano un pensiero creativo e strategico
- Un sistema di feedback (non s'intende solo l'esito finale, ma ogni risposta del sistema all'azione del giocatore su di esso) → genera ottimismo garantendo che la vittoria è possibile
- Una partecipazione volontaria → accettare una convenzione comune crea un punto d'incontro tra i partecipanti e genera un'attività sicura e piacevole²⁵

25 Jane McGonigal, *Reality is Broken*, Vintage, London 2011, p.21

Queste ultime definizioni sono diventate imprescindibili per ogni successivo corso o saggio sul game design. Proprio perché sufficientemente specifiche, sono infatti un punto di partenza solido ed esaustivo che permette di lasciarsi alle spalle il problema della definizione senza troppo indugio, per passare ad aspetti più tecnici.

Ma c'è un altro aspetto del gioco tutt'altro che chiaro, che sarebbe meglio esplorare prima di passare oltre: la sua funzione.

Cosa spinge a giocare?

Sono state fatte numerose ipotesi su quale sia l'utilità del gioco, negli animali e nell'uomo: è un bisogno di catarsi tramite l'espressione di forze vitali in eccesso, è ricerca di appagamento per desideri irrealizzabili, è allenamento pro-pedeutico alla vita. È stata quest'ultima interpretazione ad affermarsi maggiormente.

Il primo a proporre una lettura darwiniana e strumentalista del gioco è stato il tedesco Karl Groos, nelle sue pubblicazioni *Der Spiele Der Thiere* (“Il gioco degli animali”, 1896) e *Der Spiele Der Menschen* (“Il gioco degli uomini”, 1899). Tutti i mammiferi giocano, e nel gioco imparano quelle conoscenze e abilità che saranno loro necessarie in seguito, nella vita adulta. Il tempo dedicato al gioco dipende dal numero di conoscenze da imparare: perciò i cuccioli giocano più degli adulti e i mammiferi evoluti giocano più di quelli meno evoluti. Per lo stesso motivo, l'uomo gioca più di ogni altro animale.

Raph Koster riassume questo punto di vista, condiviso da molti autori, in modo esaustivo:

Games serve as very fundamental and powerful learning tools. [...] iconified representations of human experience that we can practice with and learn patterns from²⁶

I giochi servono da strumenti di apprendimento molto potenti e fondamentali. [...] rappresentazioni idealizzate di esperienza umana con cui possiamo fare pratica e apprendere schemi

E come Caillois aveva precisato, si tratta di un insegnamento universalmente prezioso:

Il gioco non prepara a un mestiere preciso, esso allena in generale alla vita aumentando ogni capacità di superare gli ostacoli o di far fronte alle difficoltà.²⁷

Johan Huizinga, in *Homo Ludens*, ritiene però queste interpretazioni riduttive e dà un'interessante lettura del concetto di gioco, ponendolo alla base di tutti gli aspetti della cultura umana: dalla religione al linguaggio, alla guerra, all'arte. Dopo aver preso coscienza del tempo, dello spazio e dei loro ritmi, l'umanità «gioca»²⁸ l'ordine della natura, lo rende parte di sé e poi lo riflette, esprimendolo tramite rappresentazioni. Queste rappresentazioni, ossia i giochi, sono ciò su cui si fonda ogni società.

Secondo quest'affascinante interpretazione di Huizinga, il gioco quindi

è indispensabile all'individuo, in quanto funzione biologica, ed è indispensabile alla collettività per il

²⁶ Raph Koster, *A Theory of Fun for Game Design*, O'Reilly Media, Sebastopol CA, 2004 p. 36

²⁷ Roger Caillois, op. cit., p. 12

²⁸ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1973, p20

senso che contiene, per il significato, per il valore espressivo, per i legami spirituali e sociali che crea, insomma in quanto funzione culturale.²⁹

Caillois, che preferisce vedere un valore culturale non tanto nel gioco in sé, quanto nelle disposizioni psicologiche che esso sviluppa, non ne sminuisce comunque l'importanza: «È il gioco che sussiste fra i diversi elementi a rendere possibile il funzionamento di un meccanismo.»³⁰

Sia per Huizinga che per Caillois, quindi, il gioco è indispensabile alla civiltà.

Esiste però un cortocircuito interno al pensiero dei due autori, come nota sempre Jacques Ehrmann³¹: se il gioco è civilizzatore, la civiltà (che sia per Huizinga sia per Caillois vive un percorso progressivo) dovrebbe evolversi in una forma sempre più ludica. Invece accade esattamente il contrario. Questo perché entrambi hanno una concezione dell'origine della civiltà che è innocenza, ma anche brutalità. E per entrambi, un gioco privo di regole è spaventoso.

Il già citato Zimmerman, anni dopo, torna sull'argomento all'interno del suo *Manifesto per un Secolo Ludico*, pubblicato per la prima volta online nel 2013. Affronta questo tema in un modo proprio del tipo di pubblicazione, quindi piuttosto vago e non approfondito, ma molto evocativo nella sua sintesi:

I giochi non hanno valore nella misura in cui insegnano una competenza o migliorano il mondo.

²⁹ Ivi, p12

³⁰ Roger Caillois, op. cit., p.8

³¹ Jacques Ehrmann, op. cit., p.24

Come altre forme di espressione culturale, il gioco e i giochi sono importanti perché sono belli.³²

James S. Hans, autore nel 1981 di *The Play of the World*, scrive invece del ruolo che il gioco assume nella relazione uomo – mondo esterno:

play is the most essential category of human experience, the activity we constantly turn to without knowing it.³³

James S. Hans intende per gioco uno spettro di significati molto ampio, e condanna la tendenza di altri autori a privilegiare l'aspetto di “game” rispetto a quello di “play”.

Relegare quest'ultimo in una categoria a parte in quanto indefinibile coincide con quel processo che Gadamer chiama “differenziazione estetica” parlando di arte: sia l'arte sia il gioco infatti non sono considerati vettori di una conoscenza misurabile razionalmente, ma semplici illusioni terapeutiche. Per James S. Hans invece «play has value for us because it is the activity that generates our values».³⁴

Giocare è un’alternativa all’approccio strumentale con l'esterno, che nella nostra cultura è così prevalente: in questo senso è un’attività creatrice di strutture, ma strutture non gerarchiche. Il gioco, in conclusione, è un vero e proprio complemento alla nostra conoscenza logica:

Play is an experiential mode of confirming or denying the connections we make with our world [...] and at each level something is understood and

32 Eric Zimmerman, *Manifesto per un secolo ludico*, in «Progetto Grafico», No. 27, primavera 2015, p.25

33 James S. Hans, *The Play of the World*, Massachussets Press 1981, p. XIII

34 Ivi, p. XII

worked through that could not be understood and worked through in any other way.³⁵

Lo stesso pensiero si trova quasi senza variazioni anche in Hugen Fink, che identifica l'origine del gioco in un processo di rappresentazione simbolica che l'esistenza umana fa di se stessa³⁶:

In molti casi di più intenso abbandono al gioco noi siamo molto lontani da ogni riflessione – e tuttavia ogni gioco consiste in un rapporto di comprensione della vita umana con se stessa.³⁷

Fink associa poi al gioco anche un altro merito. A partire dalla concezione di esso come «totalità circoscritta»³⁸, sistema ordinato e separato, evolve l'idea di “oasi” di felicità, cui dedica il titolo del suo saggio. La nostra esistenza è caratterizzata da un continuo, tantalico tendere verso uno scopo finale. Questa tensione pervade ogni nostro agire, con l'eccezione del gioco: ecco che quindi esso acquista «carattere di “presente” quietato e di autarchia di senso»³⁹. Ossia, per Eugen Fink, «il gioco dona il presente»⁴⁰.

35 Ivi, p. 12

36 Eugen Fink, *Oasi della Gioia: Idee per una Ontologia del Gioco*, Rumma editore, Salerno, 1969, p. 71

37 Ivi, p. 39

38 Roger Caillois, op. cit., p. 6

39 Eugen Fink, op. cit., p.51

40 Eugen Fink, op. cit., p. 53

L'avvento del videogioco

Il termine “videogioco” indica, in modo abbastanza vago, qualsiasi gioco basato su un dispositivo elettronico che sia in grado di ricevere input dal giocatore e fornire un output (solitamente di tipo audiovisivo) in risposta.

Il primo videogioco fu il *Cathode-ray tube amusement device*, brevettato nel 1947 dai due fisici Thomas T. Goldsmith e Estle Ray Mann. Composto di un oscilloscopio e, appunto, un tubo catodico, il gioco si ispirava ai radar della Seconda Guerra Mondiale. L’obiettivo era colpire l’aereo nemico agendo su delle levette che controllavano la traiettoria di un missile. Questo sistema non venne però mai messo in commercio a causa dei costi di realizzazione troppo elevati.

Le altre forme con cui il videogioco iniziò a manifestarsi, nel corso degli anni ‘50, non furono altrettanto consapevoli. Si svilupparono spesso all’interno dell’ambito accademico, come ricerca o sperimentazione.

Come scrive Bruno Fraschini, quello del videogioco è «un medium complesso, dalla quadruplicie paternità»⁴¹. Nato cioè con finalità divergenti: didattiche, dimostrative delle nuove possibilità offerte dalla tecnologia e (più tardi) di puro intrattenimento, da un lato privato e dall’altro pubblico.

Fin da subito infatti il videogioco manifestò una delle sue caratteristiche principali, ossia l’ampio spettro di possibili applicazioni.

⁴¹ Bruno Fraschini, *Videogiochi e New Media*, all’interno di *Per una Cultura dei Videogames: teorie e prassi del videogiocare*, a cura di M. Bittanti, Edizioni Unicopli, Milano, 2004, p.99

Nel 1951, in occasione di un evento fieristico, la Ferranti realizzò il Nimrod, un computer progettato per il gioco del Nim. L'anno successivo vide lo sviluppo da parte di Alexander Sandy Douglas di *OXO*, il primo videogioco dotato di una grafica vera e propria nonché una delle primissime applicazioni di intelligenza artificiale. Il programma, progettato per riprodurre il gioco del tris sul computer EDSAC, faceva parte di una tesi sull'interazione uomo – macchina ed era scritto su schede perforate. La sua fama però non uscì dalle mura dell'università di Cambridge.

Tennis for Two, del 1958, è il primo gioco multigiocatore, creato da Willy Higinbotham come dimostrazione per i visitatori del Brookhaven National Laboratory. Anch'esso basava il suo funzionamento su di un oscilloscopio, era dotato di due control pad e contrapponeva due giocatori in una partita di tennis virtuale. *Tennis for Two* è stato a lungo considerato il primo videogioco della storia, proprio perché fu il primo ad essere mostrato (e fruito) pubblicamente.

All'alba degli anni '60 accelera la frequenza con cui affiorano nuove sperimentazioni, la cui fama continua però a rimanere circoscritta a chi ha accesso all'hardware su cui si basano, ossia perlopiù agli studenti universitari.

È il caso di *Spacewar!*, creato da Stephen Russel e alcuni collaboratori nel laboratorio di informatica del MIT, tra 1961 e 1962, come demo per il nuovo computer PDP-1. Alcuni anni dopo, nel 1969, Rick Blomme avrebbe inaugurato l'online gaming adattando *Spacewar!* al computer PLATO, con una versione che permetteva a due giocatori di sfidarsi da terminali diversi.

Con *Chase* (1966) di Ralph Baer, i giochi approdano al televisore. Grazie ai finanziamenti del governo, che vede

nelle sue ricerche uno sbocco in ambito militare (come sistema di addestramento), Baer inizia il percorso che l'avrebbe poi portato, tre anni dopo, al prototipo della prima console domestica: la Magnavox Odyssey, come venne commercializzata dalla Magnavox nel 1972.

Quando il costo computazionale dei computer calò drammaticamente, nei primi anni '70, le potenzialità commerciali dei videogiochi non rimasero a lungo inespresse.

Computer Space e *Galaxy Game*, entrambi adattamenti di *Spacewar!*, furono nel 1971 i primi due giochi coin-op (coin-operated, ossia che per giocare richiedono l'inserimento di una moneta). Di *Galaxy Game* esisteva una sola copia, situata nell'Università di Stanford, mentre di *Computer Space* vennero prodotti circa 1500 esemplari.

Nonostante lo scarso successo di *Computer Space* (dovuto all'eccessiva difficoltà del gioco), i suoi creatori restarono fedeli alla loro intuizione: sono Nolan Bushnell e Ted Dabney, e nel 1972 fondano la Atari.

Pong, il debutto della Atari, ottenne un successo straordinario e fece da apripista per il fiorire dell'industria videoludica. Esplose il fenomeno dei giochi arcade, dei cabinati coin-operated, affiancato, oltre che dalle prime console, dalla nascita dei desktop computer.

Era nato un nuovo mass media.

Breve storia dei videogiochi dagli anni '80 ad oggi

Space Invaders nel 1987 inaugurò il genere degli shooter e la tradizione di una classifica di high scores; *Asteroids* lo

seguì ad un anno di distanza facendo per la prima volta uso di grafica vettoriale. *Defender*, del 1980, fu il primo ad adottare il formato a schermi divisi e lo scrolling orizzontale del livello.

Proprio nel 1980 viene pubblicato anche *Pac-man*, che conquista ben presto l'occidente con la sua innovazione fondamentale: un personaggio umanizzato. Due anni dopo arriva *Donkey Kong*, con una narrazione progressiva, dove compare per la prima volta il famoso Mario.

Mentre il mercato delle console con grafica a 8-bit si fa sempre più affollato, con *Zork* (1977) nascono le prime avventure testuali per desktop computer. Roy Trubshaw e Richard Bartle, nell'anno successivo, sfruttando ARPANET creano il primo MUD (multi-user dungeon), precursore dei MMOG (massively multiplayer online game).

Nel 1980, IBM lancia il PC. Due anni dopo debutta il Commodore 64, seguito ad altri due anni di distanza dal Macintosh Personal Computer. La concorrenza da parte dei computer, sempre più potenti e versatili, fu uno dei motivi che portò al collasso il saturo mercato delle console.

Nel 1985 il platform *Super Mario Bros.* determina il successo del NES (Nintendo Entertainment System). È lo stesso anno in cui Alex Pajitnov crea il puzzle game *Tetris*. Il mercato delle console rinascce, con il ritorno di Atari e l'arrivo di SEGA. Passati pochi anni, Nintendo compie la sua prima rivoluzione a livello di hardware con il Game Boy (1989), una console portatile ("handheld").

Gli anni '90 segnano profonde innovazioni nel mondo dei videogiochi. Il passaggio da grafica raster a grafica 3D accompagna la nascita di nuovi generi, come quello dei survival-horror, dei Sim, degli FPS (first person shooter).

Questi ultimi raggiungono la notorietà principalmente attraverso i titoli della giovane id Software, prima con *Wolfenstein 3D* e poi, pietra miliare nella storia del pc gaming, con *Doom* (1993). Il successo del gioco, distribuito come shareware, allarma l'opinione pubblica per via del suo caratteristico *gore*, diffondendo il timore che i videogiochi possano indurre a comportamenti violenti nella vita reale (timore che si era già manifestato in particolare in seguito a *Death Race*, nel 1976). Di conseguenza, nel 1994 nasce l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) con l'obiettivo di regolare l'età del pubblico di determinati videogiochi.

Con la diffusione di opzioni economiche per l'accesso ad internet, l'online gaming iniziò ad attirare l'attenzione di molti publisher. Giochi come *Ultima Online* (1997) ed *Ever-Quest* (1999) divennero veri e propri fenomeni di massa e consacraronon il genere dei MMORPG.

Infiammano le conosole war: si ha il passaggio ai 32 e poi ai 64-bit, mentre i coin-op perdono giocatori. In risposta, le sale giochi accolgono sempre più su rythm game o simulatori di guida e sport, giochi insomma che sfruttano come attrattiva un sistemi di controllo stravaganti e troppo costosi per essere replicati dalle console domestiche.

Nel 1994 debutta la prima PlayStation, che in particolare grazie al successo di *Final Fantasy VII* riesce a vincere la concorrenza di SEGA Saturn e, a due anni di distanza, del Nintendo 64. Sempre SEGA avrebbe poi lanciato, nel '98, Dreamcast, la prima console a prevedere l'online gaming. È lo stesso anno della seconda generazione di handheld, con il Game Boy Color di Nintendo, evolutosi ulteriormente in Game Boy Advance nel 2001.

Per Nintendo le cose non andavano altrettanto bene sul fronte delle console fisse: il GameCube non riuscì a competere con la PlayStation 2 (2004), che Sony ebbe la geniale intuizione di rendere capace di leggere DVD e CD audio. Dal 2001, poi, era entrata sulla scena delle console anche Microsoft, con la prima Xbox, che grazie al successo della serie *Halo* e del suo servizio di gioco online, Xbox Live, riuscì ad aggiudicarsi una buona fetta di mercato.

Nel 2006, scavalcando il testa a testa tra Playstation 3 e Xbox 360, Nintendo tornò a dominare sul mercato delle console con la Wii. Anziché puntare a raggiungere le prestazioni delle concorrenti, Nintendo rimase fedele alla sua politica di innovazione del sistema di controllo. Questa scelta, già dimostratasi vincente nel caso di touch e doppio schermo per il Nintendo DS, si riconfermò tale.

La Wii divenne la console Nintendo più venduta della storia, grazie al prezzo accessibile e alla novità di un sistema di controllo basato sul movimento: il Wiimote (questo il nome del controller) per funzionare richiede semplicemente di essere agitato, grazie ad accelerometro e puntatori a infrarossi. Quest'interfaccia alla portata di tutti ed i numerosi giochi di gruppo, nonché la rassicurante forma del controller che ricordava un telecomando, avvicinarono alla console molti non-giocatori.

Ma sarebbe stata un'altra tecnologia a rendere il videogioco un elemento familiare per un numero drasticamente maggiore di persone.

La contrapposizione console – pc porta con sé due diversi tipi di approccio al gioco. Le console sono un sistema interamente pensato in funzione dell'aspetto ludico. Più accessibili, appartengono alla stessa sfera di significati del

televisore: relax, divertimento. Il computer è invece uno strumento di lavoro prima che di intrattenimento. È più scomodo, più ostile, ma il vantaggio che ha sull'hardware delle console in fatto di qualità si fa sempre più evidente col passare del tempo. Le prestazioni migliori sono proprio ciò che porta i giocatori hardcore a preferire i computer.

Ad unire tra la multifunzionalità del computer con la facilità di utilizzo delle console sono stati i telefoni, destinati ad aprire una nuova frontiera per i videogiochi: il mobile gaming. Già nel 1997 la popolarità di *Snake*, installato sul Nokia 6110, aveva convinto molti altri produttori di cellulari ad inserire giochi casual con la funzione di passatempo. Ma la vera rivoluzione fu la tecnologia touch, che cancellò improvvisamente quelle barriere di pulsanti che tenevano ancora lontani molti non-giocatori.

Ad un anno di distanza dal lancio dell'iPhone 7 (2007), metà delle applicazioni vendute nell'Apple App Store erano giochi. Giochi poco impegnativi, con regole e comandi semplici, pensati appositamente per sessioni brevi e improvvise: i cosiddetti casual games. In questo modo ci si riferiva già a molti dei giochi sviluppati con Flash e accessibili gratuitamente tramite portali online (il primo sito a raccogliere un considerevole traffico di utenti fu Newgrounds, inaugurato nel 1999). Verso il 2010, questi browser game si spostarono progressivamente sui social network. Giochi come *FarmVille* (Zynga, 2009) e *Candy Crush Saga* (King, 2012), distribuiti su Facebook, costrinsero il mondo dei videogiochi a riconoscere impatto di cui questo nuovo settore era capace.

Molti produttori si indirizzarono verso questo nuovo target di casual gamer, i quali avevano (e hanno tuttora) la

particularità di arrivare a trascorrere in gioco anche tempi considerevoli pur continuando a non considerarsi videogiocatori. Da allora si è delineato sempre più chiaramente questo nuovo approccio al videogioco, basato sul modello del free to play (la fonte di guadagno sono diventate le inserzioni pubblicitarie o le microtransazioni in-game). Contrariamente a quanto possa sembrare a colpo d'occhio, si tratta di un modello estremamente redditizio per il produttore, anche per via dei costi di produzione immensamente inferiori rispetto a quelli, sempre più importanti, dei giochi "classici". Quest'ultima caratteristica ha fatto sì che quello dei casual games, dalla grafica quasi sempre 2D e piuttosto elementare, diventasse un mercato particolarmente accessibile per piccoli team di produzione indipendenti.

Il 2013 ha visto i profitti del mobile gaming superare quelli delle console portatili⁴², all'insegna dello scarso successo del 3DS di Nintendo e soprattutto della PS Vita di Sony (entrambi avevano debuttato nel 2011).

Da allora, siccome gli smartphone hanno assorbito il loro target di mercato, le console handheld non sono più state prodotte (eccetto il Nintendo Switch del 2017, che è però una console ibrida). Il mondo dei mobile game al contrario ha continuato ad accrescere la sua offerta, che si è arricchita dei generi più disparati, di gameplay affascinanti e di giochi di tutto rispetto anche sotto il profilo tecnico, grazie alla crescente potenza di calcolo.

Nel frattempo, l'ottava generazione di console si fa attendere più del solito. In seguito all'integrazione da parte di Sony e Microsoft di sistemi di controllo concorrenti a quello

⁴² <http://www.cbc.ca/news/technology/app-game-sales-beat-handheld-gaming-revenues-for-1st-time-1.2518560>

della Wii (rispettivamente il PlayStation Move e il Kinect), la longevità delle due console è stata considerata estesa⁴³. A cinque anni dal lancio infatti PS3 e Xbox 360 continuavano a vendere bene (contrariamente alla Wii), grazie anche ad un hardware che, se al momento del debutto era quasi all'avanguardia, adesso poteva essere ancora considerato valido.

È quindi Nintendo ad aprire i giochi, nel 2012, con la poco riuscita Wii-U. Seguono a distanza di un anno PlayStation 4 e Xbox One. Entrambe spostano l'attenzione dalle prestazioni alla multifunzionalità, integrando possibilità di live-stream e comunità online, cloud gaming, connessioni a social network, supporto dei dischi Blu-ray e diverse funzionalità che le rendono un sistema d'intrattenimento strettamente interconnesso con internet e televisione. Il peso delle prestazioni non entusiasmanti si è fatto comunque sentire, tanto che entrambe le aziende hanno fatto sbarcare sul mercato una nuova versione, nettamente più potente ma retrocompatibile (PlayStation 4 Pro e Xbox One X), a soli tre e quattro anni di distanza rispettivamente.

La scelta di puntare al traguardo del 4K prima che a quello di uno stabile 60 fps ha però mantenuto le distanze dei pc gamer dalle console⁴⁴, senza risultare al contempo in significative differenze nell'esperienza dell'utente medio. Anzi, la scelta di creare una intra-generazione⁴⁵ di console ha allarmato molti consumatori, poco entusiasti all'idea che la longevità della loro piattaforma di gioco venisse improvvisamente dimezzata. Questa decisione deriva tuttavia dalla necessità di sopravvivere all'interno di un mercato tanto

43 <http://www.businessinsider.com/nintendos-project-cafe-will-gamers-feel-the-buzz-2011-5?IR=T>

44 <https://www.theverge.com/2017/6/20/15836204/xbox-one-x-true-4k-vs-ps4-pro-wrong-target>

45 <https://www.wired.com/2016/05/future-of-game-consoles/>

affollato quanto competitivo, popolato da tecnologie in sempre più rapido aggiornamento.

Tra i tanti fattori a minacciare il dominio delle console è anche la crescita di Steam, piattaforma online che nel 2013 raggiunge i 65 milioni di utenti attivi⁴⁶ (sarebbero stati più del doppio nel 2017) e due anni dopo tenta (senza seguito⁴⁷) la via di divano e controller con la visionaria Steam Machine.

Steam era nata nel 2002 ad opera di Valve Corporation, con l'obiettivo di automatizzare il processo di acquisto, autenticazione, installazione e aggiornamento dei suoi giochi. Si poneva come piattaforma di distribuzione e allo stesso tempo DRM (digital rights management) e interfaccia per il gioco online: offrì a molti videogiocatori una via d'uscita dai sistemi sempre più limitanti che venivano adottate per contrastare la pirateria (installazioni rese possibili per un numero limitatissimo di volte, necessità di autenticazioni periodiche o addirittura persistenti...). Questo, insieme a prezzi convenienti e ad un servizio nel complesso affidabile, ha fatto sì che Steam si diffondesse rapidamente.

Il numero di giochi ospitati da Steam ha subito un'impennata dopo il 2012, continuando a crescere esponenzialmente.⁴⁸ Si tratta perlopiù di giochi indie (ossia prodotti da piccoli team indipendenti, per i quali la rete è l'unica possibilità di distribuzione): sono frutto della democratizzazione degli strumenti di sviluppo e del già visto boom del mobile gaming. Molti sviluppatori furono spinti in questa direzione dal mito di successi come quello di *Braid* (Number None, 2009), *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010),

46 <https://www.wired.com/2013/11/valve-steam-machines/>

47 <http://www.pcgamer.com/what-happened-to-steam-machines/>

48 https://twitter.com/Steam_Spy/status/804072335997358084

Fez (Polytron Corporation, 2012) per pc e *Angry Birds* (Rovio, 2009) per mobile.

Man mano che il numero di giochi indie aumentava, di pari passo aumentavano la maturità delle produzioni e la difficoltà a distinguervisi. Ma nonostante la diffusione della teoria di una “indieocalypse”, quello dello sviluppo indipendente è un terreno tuttora più che fertile.

Nel frattempo l'affermarsi di standard sempre più elevati dal punto di vista grafico e tecnico e i budget di produzione aumentati a dismisura hanno portato ad una scomparsa degli studi di medie dimensioni, accrescendo il divario che separa i cosiddetti giochi tripla A dal mondo degli indie. Un divario che si sta solo recentemente assottigliando grazie a strumenti di sviluppo capaci di rendere la produzione di un piccolo team in grado di competere con i titoli dei grandi publisher (come ha dimostrato *Hellblade: Senua's Sacrifice*, di Ninja Theory, 2017).

Oggi l'industria dei videogiochi continua la sua crescita vertiginosa e di pari passo con il progresso tecnologico varca frontiere sempre nuove.

Ma quali sono le ragioni di questo successo incondizionato?

La natura del un nuovo medium

Il valore rivoluzionario dei videogiochi risiede nell'interattività. Essi superano la sequenzialità dei media verbali e stimolano un tipo di pensiero fatto di processi in parallelo, mirato ad un'azione che si svolge in tempo reale. L'intelligenza richiesta al giocatore non è semplicemente

sensomotoria: è compito suo dedurre e calcolare gli schemi che governano il gioco. Come scrive Patricia Greenfield, i videogiochi sono «il primo mezzo che assomma dinamismo visivo [proprio della televisione] e ruolo partecipativo attivo»⁴⁹. Il videogiocatore vive un vero e proprio scambio con il sistema del gioco.

È facile capire quindi come i videogiochi creino una dimensione simbolica percepita come più reale rispetto a tutti gli altri mass media: sono più simili alla vita, e perciò più compatibili con ciò che l'evoluzione ci ha educato a sentire. I videogiochi risultano così affascinanti proprio perché coinvolgono meccanismi profondamente insiti nella natura umana: la tendenza a trasformare la casualità in ordine e il piacere di dominare un sistema, entrando in contatto o in competizione con esso e con chi lo abita.

Narrazione vs interattività

L'interattività emerge quindi come l'elemento distintivo del videogioco, ma da sola non è in grado di descriverlo completamente. La componente di interattività infatti si intreccia con quella narrativa in una molteplicità di equilibri diversi.

49 Patricia Marks Greenfield, *Mente e Media. Gli effetti della televisione, dei computer e dei video-giochi sui bambini*, Armando Editore, Roma 1995, p124

Questa dicotomia è stata analizzata bene da Ivan Fulco⁵⁰ attraverso uno schema che individua un piano narrativo, un piano ludico ed un piano ludo-narrativo.

- L'aspetto puramente ludico riguarda gameplay, meccaniche, interazione con il sistema del gioco in generale: sono le azioni compiute dal giocatore.
- La componente narrativa viene ereditata dal videogioco dai media precedenti, senza alterazioni. Tanto che anche Bruno Fraschini fa notare come, se sufficientemente caratterizzati, i personaggi dei videogiochi acquistino una «vita mediatica, che non è esclusivamente ludica ma anche televisiva, cinematografica, letteraria»⁵¹.
- Il piano ludo-narrativo racchiude quei momenti di contatto in cui la narrazione diventa «racconto ludico» p66, ossia in cui la narrazione è direttamente interattiva (il giocatore interviene nella storia con scelte in tempo reale) oppure non interattiva ma comunque dipendente dalle precedenti azioni del giocatore nel piano ludico.

Dal complesso incontro tra narrazione e interazione si possono quindi sviluppare una varietà di declinazioni. Nei primissimi videogiochi il sistema ludico veniva collocato all'interno di un contesto narrativo semplicemente attraverso titolo e grafica. Nello stesso modo in cui, ad esempio, gli scacchi si vestono di un'aura medievaleggiante attraverso i nomi e l'aspetto delle pedine: “re” e “regina”, “torre” etc.

⁵⁰ I. Fulco, *Lo Zero Ludico*, all'interno di *Per una Cultura dei Videogames: teorie e prassi del videogiocare*, a cura di M. Bittanti, Edizioni Unicopli, Milano, 2004

⁵¹ B. Fraschini, *Videogiochi & New Media*, all'interno di *Per una Cultura dei Videogames: teorie e prassi del videogiocare*, a cura di M. Bittanti, Edizioni Unicopli, Milano, 2004, p115

L'evoluzione dei videogiochi dagli anni '90 in poi ha portato notevoli cambiamenti: da un lato l'avanzamento tecnico ha permesso di raggiungere nuove impressionanti possibilità grafiche, sia a livello di resa sia di contenuti (concept art); dall'altro titoli come Mass Effect (BioWare, 2007), Assassin's Creed (Ubisoft, 2007), Heavy Rain (Quantic Dream, 2010), L.A. Noir (Rockstar Games, 2011) e The Last of Us (Naughty Dog, 2013), per citarne alcuni, hanno consacrato l'importanza della componente narrativa all'interno dell'esperienza videoludica.

Conciliare le storie dei videogiochi con il loro medium “ospitante” non è un’operazione così semplice. Questo ha portato molti a scegliere di dare netta priorità a una delle due componenti: è così nato lo schieramento dei “narrativisti”, che fanno dell’impianto narrativo la base su cui impostare la teoria dei media interattivi, contrapposto a quello dei “ludologi”, che invece rivendicano l’importanza del gameplay in sé e per sé.

Raph Koster, game designer con una formazione da scrittore, sembra appartenere al secondo gruppo quando scrive che questi livelli di “fiction” aggiunti a posteriori non potranno mai essere più che «stage settings, convenient metaphors for what a game is actually teaching»⁵². Ossia, l’elemento narrativo all’interno dei videogiochi è destinato a non trovare un’espressione profonda perché giochi e storie hanno caratteristiche fondamentalmente opposte: «games tend to quantize, reduce, and classify» mentre «stories tend to blur, deepen, and make subtle distinctions»⁵³.

52 R. Koster, *A Theory of Fun for Game Design*, O'Reilly Media, Inc., Sebastopol CA, 2004-2013, p84

53 R. Koster, op. cit., p88

Ed è in effetti vero che le storie di molti videogiochi condividono un impianto simile, dettato dalla necessità di ricollegarsi al gameplay loro assegnato. Infatti siccome questo prevede per lo più dinamiche di scontro, le narrazioni tendono a sviluppare tematiche di supremazia e potere. Generano un universo in bianco e nero, sconvolto dall'arrivo di un nemico innegabilmente cattivo, spesso disumano, che si presti bene ad essere decimato dal giocatore nei momenti di azione.

Eppure da diversi anni molti dei videogiochi che hanno scelto di puntare sulla parte narrativa si sono impegnati per evolverla oltre queste evidenti semplificazioni. Spesso vengono raccontati protagonisti per lo più antieroici, quando nel cinema non è così comune trovarne. Capita di veder rappresentate scelte sorprendentemente poco "etiche". È come se la narrazione dei videogiochi volesse contraddirre proprio quel presupposto di bianco e nero necessario al piano ludico, con una sorta di autoironia. Penso soprattutto a Grand Theft Auto IV e poi V (Rockstar Games, 2008 e 2013), inFamous (Sucker Punch Productions, 2009) e i già citati Assassin's Creed e The Last of Us. Questi giochi sono sistemi estremamente complessi, in cui la narrazione spinge regolarmente nel relativismo, senza interrompere l'immersione data dall'azione ludica ma arricchendola di sfaccettature, approfondendola, a volte fino a metterla in discussione.

Quanto alla tematica del conflitto in sé, si tratta di una scelta ricorrente non solo nei giochi, ma anche in film e altre forme di intrattenimento di massa. Questo perché l'obiettivo resta pur sempre quello di raggiungere il pubblico più vasto possibile e solo le fantasie più elementari hanno un potere universale. Chiunque è in grado di empatizzare con un per-

sonaggio che combatte per la sua vita contro tutto ciò che la minaccia.

Di certo spostare l'attenzione sul piano narrativo ha spesso generato gameplay poco innovativi o interessanti, che finiscono per essere completati più per sbloccare il resto della storia che per il divertimento che offrono (ad esempio in *Beyond: Two Souls* di Quantic Dream, 2013).

Anche i racconti ludici, che mirano a rendere la narrazione parte integrante del gioco, spesso restituiscono un'interattività poco soddisfacente. Questo perché, per via dei costi di realizzazione, è raro trovare giochi con narrazioni che offrono una reale progressione, ramificandosi profondamente e presto: solitamente i rami trovano un modo per ricongiungersi più avanti e ottimizzare in questo modo i contenuti. Cosicché due giocatori che hanno compiuto scelte diverse otterranno lo stesso finale, con alcuni elementi diversi. Oppure ad esempio la scelta tra quale personaggio tenere in vita verrà vanificata subito dopo, perché entrambi i personaggi erano fin dall'inizio destinati a morire (come accade più volte in *The Walking Dead*, Telltale Games, 2012).

Le scelte del giocatore insomma possono influire solo sul modo in cui i personaggi reagiscono ad uno script predefinito. Eppure, non sono del tutto prive di valore. Perché sono in grado di modificare il modo in cui una storia già scritta viene vissuta dal giocatore. Sony non ha fatto solo una geniale mossa di marketing quando, per cambiare l'idea che i videogiochi fossero un prodotto solo per bambini, ha iniziato a vendere la PlayStation come "entertainment experience". "Esperienza" è a tutti gli effetti il modo più accurato per descrivere ciò che l'utente di un videogioco

vive. Per tornare a citare Rules of Play: «to play a game is to experience the game: to see, touch, hear, smell, and taste the game»⁵⁴.

La “storia del giocatore” deriva quindi dalla sua personale esperienza di gioco. La narrazione “ufficiale” confluiscs al suo interno diventandone solo una parte. Perciò Francesco Alinovi si riferisce a piano narrativo come “narrazione diacronica” e a piano ludico come “narrazione sincronica”: anche l’interazione è una forma di narrazione, perché il giocatore la assimila come una serie di eventi.

Per molti giocatori, spesso gli eventi più memorabili avvengono addirittura all’esterno di cutscene e dialoghi: nascono spontaneamente dall’interazione con il sistema di gioco. Sono un’imprevedibile combinazione di elementi pre-determinati, del tutto personale e più appagante.

Come nota Mark Brown⁵⁵, spesso i giochi che riescono a creare davvero un senso di co-autorialità nel giocatore non sono quelli che vantano narrazioni interattive, ma proprio quelli in cui una narrazione principale è poco forte o assente, come in Civilization (Sid Meier, 1991 – 2016): il gioco fornisce un contesto stimolante, affidando al giocatore la libertà (e responsabilità) di sperimentare il suo percorso ed integrare con l’immaginazione ciò che il gioco non fornisce.

Gli open world sono un genere di giochi che in questo riesce molto bene, in quanto ricreano un modello di mondo e le relazioni tra gli elementi interni ad esso, per cui sembra di avere di fronte un universo dotato di vita propria. Questa è

54 Katie Salen, Eric Zimmerman, op. cit., p. 290

55 M. Brown, Telling Stories with Systems, Game Maker’s Toolkit, <https://www.youtube.com/watch?v=NyMndWpihTM>, 2015

la chiave del grande fascino (e successo) di giochi come *Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011).

Scelte di questo tipo sono in grado di valorizzare maggiormente le caratteristiche del mezzo, portando a risultati spesso più felici rispetto a quei giochi che cercano di imporre un taglio hollywoodiano sulla loro stessa natura.

In conclusione però, è limitante considerare l'elemento narrativo come del tutto scisso da quello ludico. Non è un caso che giochi completamente astratti siano difficili da trovare. La narrazione è alla base della componente di simulazione del giocare, ne aumenta il coinvolgimento e aggiunge un livello di profondità. Un contesto narrativo è fondamentale per quel “role-playing” che Caillois chiama mimicry, perché fornisce al giocatore un contesto all'interno del quale vivere la sua storia.

C'è poi un punto di contatto non indifferente tra storie e giochi: sono i nostri due principali metodi di apprendimento. Un po' azzardatamente, si potrebbe dire che quello del gioco è un insegnamento istintivo – matematico, mentre quello delle storie è un insegnamento “emotivo”.

CAPITOLO DUE

Il ruolo dei videogiochi nella società

Una cattiva fama

È interessante analizzare l'etimologia da cui deriva la parola gioco: iocus in latino significa scherzo, burla, ed indica quindi la componente di simulazione propria del giocare. Alla stessa sfera di significato è possibile ricondurre anche l'inglese play, il tedesco spielen e il francese jouer: in tutte e tre queste lingue lo stesso termine indica sia il gioco sia la recitazione. Tornando però al latino, esiste anche un altro modo per tradurre “gioco”: ludus, che non a caso significa anche “scuola”. Nel mondo classico greco e romano era infatti riconosciuto al gioco un grande valore pedagogico, soprattutto nel suo aspetto competitivo (agòn).

Con l'affermarsi del Cristianesimo l'atto del gioco ha assunto invece un ruolo più negativo, in linea con una generale tendenza alla mortificazione e al reprimere i piaceri legati alla vita terrena: giocare causa distrazione dal lavoro e dalla preghiera, è simulazione che allontana dalla tensione verso Dio.

La nostra società vede oggi una progressiva agonia delle ideologie e delle leggi etiche, ma mantiene in molti campi la mentalità con cui la religione cristiana l'ha plasmata nei

secoli. Quando si parla di gioco, questo appare particolarmente evidente.

Il senso di colpa è qualcosa che ogni videogiocatore conosce. Chi più, chi meno consapevolmente. Perché nella nostra cultura il gioco rappresenta, nella migliore delle ipotesi, una perdita di tempo. Ai videogiochi viene spesso assegnato un ruolo negativo dagli altri mass media, dai giornali, dalle numerose, distopiche trasposizioni cinematografiche.

L'AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani) ha denunciato, in merito ad un recente caso di cronaca: «Diverse testate giornalistiche di rilievo nazionale hanno sottolineato la circostanza che gli autori del delitto fossero dei videogiocatori e l'hanno messa in connessione diretta con quanto accaduto additando i videogiochi al pari, e in alcuni casi ancora prima delle droghe, come simbolo di uno stile di vita privo di valori»⁵⁶. Questo quando già Huizinga scriveva che «il gioco in sé, benché attività dello spirito, non contiene una funzione morale, né virtù, né peccato»⁵⁷. I videogiochi sono, così come la televisione o i libri, un semplice mezzo, e come tale non sono intrinsecamente “buoni” o “cattivi”: ciò che li determina è l’uso che se ne fa. È fondamentale quindi educare ad un senso critico e non negare aprioristicamente il mezzo in sé.

Accade spesso di vedere i videogiochi accusati di incitare alla violenza, «come se giocare alla guerra fosse "esaltare la guerra" o "imparare a fare la guerra". Ma questa reazione è

56 AESVI, *Posizione di AESVI in merito al ruolo attribuito ai videogiochi nel recente caso di cronaca nera nel ferrarese*, <http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms_pk=2731&dir_pk=1101>, 13 gennaio 2017

57 J. Huizinga, op. cit., p9

una semplice mancanza di cultura»⁵⁸, scrive Antonio Brusa, storico e specialista in didattica della storia, intervistato da Tom's Hardware. Brusa risponde a chi si era indignato per l'uscita imminente di Battlefield I, nell'ottobre 2016. Il gioco, first-person shooter incentrato sul multiplayer e ambientato durante la prima guerra mondiale, aveva generato l'indignazione di molti, tra cui il presidente dell'Associazione degli Alpini: non è ammissibile giocare con temi e luoghi sacri.

Ma cosa significa “sacro”? Se si allude al dovere di ricordare, allora è lecito farlo con tutti i mezzi della nostra cultura. «Anche questa è conoscenza. Brandelli, certo. Ma nuclei conoscitivi che entreranno a far parte della memoria di una quantità innumerevole di uomini. C'è una branca della storiografia che si occupa di questo aspetto della nostra società: la Public History. Ci spiega che i giochi sono il veicolo più efficace che abbiamo per diffondere conoscenze sul passato»⁵⁹.

Chi nega ogni nuova forma di comunicazione inneggiando alla stampa come unico medium della cultura vera confonde «la ragione con il saper leggere e scrivere, e il razionalismo con un'unica tecnologia»⁶⁰, come scrive McLuhan in *Understanding Media*.

Si tendono a vedere i nuovi e i vecchi mezzi di comunicazione come in contrasto tra loro, destinati ad escludersi a vicenda. Essi invece, in virtù delle loro diverse caratteristiche, tendono più spesso a completarsi l'un l'altro,

58 Pino Bruno, *Battlefield 1 offende gli Alpini? La Storia è anche questa*, in «Tom's Hardware» <www.tomshw.it/battlefield-1-offende-gli-alpini-la-storia-e-anche-questa-80987>, 25 Ottobre 2016

59 Ibidem

60 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964, p30

specializzandosi in un determinato tipo di utilizzo a seconda dei punti di forza. Bisogna quindi imparare a conoscerli per sfruttarli al meglio.

Videogiochi e violenza: mimesi e catarsi

Possiamo riassumere queste dinamiche con il modello PARS elaborato da Ivan Fulco, nella ricerca di un «meccanismo atomico e universale alla base del racconto ludico» p68: Problema – Azione (il giocatore affronta il problema) – Risoluzione (il giocatore afferma se stesso sul problema) – Soddisfazione.

Questo schema segue un percorso analogo, per esempio, a quello utilizzato da Vladimir Propp per descrivere il testo narrativo: Situazione iniziale – Rottura dell'equilibrio – Evoluzione della vicenda – Scioglimento – Situazione finale (nuovo equilibrio). L'unica differenza sta nell'esito: se nella narrativa questo è prestabilito (positivo, negativo o neutro), nel videogioco l'iterazione del percorso fa sì che esso si evolva nel tempo dal fallimento alla vittoria, sempre raggiungibile. Ma si tratta solo di una differenza legata alle caratteristiche proprie del medium: indipendentemente dall'esito, l'approccio conflittuale al problema è comunque presente.

Lo si ritrova anche nell'aristotelica scansione del dramma in tre atti (introduzione – scontro – risoluzione) che è tutt'oggi il più comune modello narrativo per la sceneggiatura cinematografica. Questo perché è tipico della mentalità occidentale relazionarsi con l'esterno attraverso la metafora del conflitto {perché in quella orientale no?}.

Aristotele → catarsi
mimesi → effetto werther.

La mimesi classicamente intesa riguarda il piano narrativo, non ludico. Basti pensare ad esempio che l'effetto Werther, che descrive i suicidi per imitazione, è stato battezzato così proprio in riferimento al libro di Goethe.

«The ethical questions surrounding games [...] are not aimed at games themselves. They are aimed at the dressing.» p172. Detto questo, il contesto narrativo in cui vengono presentati i meccanismi di gioco ha comunque un'influenza sul fruitore, ed è perciò lecito interrogarsi al riguardo. Bisogna però considerare che anche se le meccaniche da sole non hanno significato, esse hanno comunque un'importanza sociale. [raph koster p172]

La realtà non è reale

Una delle accuse più comunemente mosse ai videogiochi è quella di causare dipendenza. Lo stereotipo del giocatore è quello dell'individuo antisociale, alienato nella sua incapacità di comunicare con la realtà.

È vero che i videogiochi, nel loro essere progettati appositamente per piacere, possono diventare una distrazione difficile da gestire – ma si può dire lo stesso di molte altre forme di intrattenimento. Imparare a farne un uso critico è un'importante conquista nel naturale processo di crescita che tutti affrontiamo.

Nel caso di un rapporto patologico con il mezzo videoludico, ne va ricercata l'origine non nel mezzo in sé, ma nel fruitore. I giochi non sono causa di un problema, ma ne

sono spesso la manifestazione: di un problema preesistente e molto più vasto. Possono causare una forma di “dipendenza”, sì, all’interno di situazioni in cui essi rappresentano la principale – se non unica – fonte di emozioni positive.

La verità è che, come scrive Jane McGonigal in *Reality is Broken*, «in today’s society, computer and video games are fulfilling genuine human needs that the real world is currently unable to satisfy. [...] And unless something dramatic happens to reverse the resulting exodus, we’re fast on our way to becoming a society in which a substantial portion of our population devotes its greatest efforts to playing games, creates its best memories in game environments, and experiences its biggest successes in game worlds»⁶¹.

Ossia: ad essere alienante non è il videogioco, ma la realtà.

Viviamo sempre più proiettati verso la dimensione virtuale. Abitiamo una sorta di mondo-vetrina in cui le possibilità sono infinite e la morte è un tabù da tenere in esilio. Tutto si avvicina, e sembra più distante. L’autenticità è il valore che vende di più. Da qui il paradosso per cui non di rado, giocando, si ha la sensazione di vivere più che nella vita stessa: i videogiochi hanno messo a punto un’ingegneria dell’emozione che simula ed esalta proprio quella componente che nella nostra quotidianità si assottiglia.

Per gran parte del loro pubblico, i videogiochi rappresentano un porto sicuro in cui riprendere fiato. Nei videogiochi ci si ritrova, più spesso di quanto non ci si perda. È ironico dunque come siano scambiati per la malattia, quando nella vita di molti essi rivestono un ruolo quasi terapeutico.

Un’altra conseguenza negativa attribuita ai videogiochi è quella di rendere antisociali.

61 Jane McGonigal, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Vintage Books, Londra 2012, p4

Anche in questo caso, il problema è esterno al medium.

I rapporti umani sono sempre più indiretti, e questo causa una diffusa difficoltà nel gestire le relazioni con gli altri, soprattutto di persona. I principali luoghi di aggregazione si trasferiscono online. Spesso i rapporti di amicizia si limitano al rincontrare spesso il nome della stessa persona nella home del proprio profilo *social*. Per molti risulta sempre più difficile stabilire un contatto con la massa eterogenea di estranei in costante movimento che popola ad esempio le metropoli.

La mancanza di questa componente sociale viene spesso colmata proprio attraverso i videogiochi. Ma come avviene questo esattamente?

Giocare insieme rende commilitoni. Nelle parole di Huizinga: «La sensazione di trovarsi insieme in una situazione eccezionale, di partecipare ad una cosa importante, di segregarsi insieme agli altri, e di sottrarsi insieme alle norme generali, estende il suo fascino oltre la durata del solo gioco»⁶².

I videogiochi fortificano i legami già esistenti e sono un ottimo modo per far funzionare le relazioni a distanza, ma non solo: spesso sono la ragione di nuovi incontri. Nei multiplayer online (specialmente nei MMORPG⁶³) si stringono con perfetti sconosciuti rapporti inaspettatamente profondi. Jane McGonigal cita poi il fenomeno dell'ambient sociability⁶⁴, che sta dietro alla scelta di chi prende parte ad un mondo di gioco online ma preferisce giocare da *solo player*: è possibile vivere una forma di socialità anche semplicemente condividendo un ambiente insieme a persone che

62 J. Huizinga, op. cit., p16

63 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

64 J. McGonigal, op. cit., pp89-91

hanno gli stessi obiettivi, partecipano dello stesso mondo simbolico e sono in grado di *capire* il senso delle azioni reciproche.

Nonostante questo, molti studi hanno sottolineato l'importanza della fisicità nei rapporti umani. Se i giochi non sono (ancora) del tutto in grado di provvedere ai nostri bisogni sociali, essi possono però rappresentare una sorta di riabilitazione, di riavvicinamento graduale alle relazioni faccia a faccia. Del resto è tutt'altro che raro sentire racconti di persone che hanno trasferito il loro rapporto di amicizia dal mondo virtuale a quello reale.

Se trovare temporaneamente rifugio nei videogiochi può aiutare a migliorare il senso di benessere, si può però davvero considerare questa come la miglior soluzione possibile?

Nel suo libro visionario e appassionato Jane McGonigal lancia una sfida: applicare gli happiness hack appresi in quasi quarant'anni di game design alla nostra realtà. Propone di vivere da gamers, amministrare business e comunità con la mente di un *game designer*, risolvere problemi reali con la teoria dei videogiochi.

Proprio i videogiochi possono essere la chiave per rivitalizzare la nostra *broken reality*.

Libertà e apprendimento attraverso il videogioco

I videogiochi prendono la forma di una prigionia nel virtuale, agli occhi di una realtà asfissiante e iperprotettiva. Questo perché sono libertà proprio da essa.

Nelle popolazioni primitive è stato osservato un tratto comune: ai bambini viene permesso di passare il loro tempo come preferiscono, senza punizioni e senza ricompense. gli adulti si fidano profondamente del giudizio dei bambini e non pongono limiti al loro giocare. Questo ovviamente non significa che siano lasciati incustoditi: significa che gli adulti hanno il compito di aiutanti, non giudici. Oggi spesso accade che siano proprio i videogiochi a svolgere questo ruolo. È lì che i bambini possono essere realmente liberi dall'iperprotettività dei nostri tempi.

È fondamentale nell'infanzia entrare in contatto con la paura ed il pericolo, per imparare a gestire le situazioni di emergenza nella vita adulta. È fondamentale non abituare ad una dinamica di insegnamenti impartiti dall'esterno, perché significa privare della naturale capacità di appassionarsi e trovare indipendentemente la propria strada: questo modello educativo è più penalizzante di quel che si pensa, e causa disorientamento di fronte alla vita reale. I videogiochi forniscono un approccio alternativo in quanto «la qualità interattiva di entrambi questi media – video-giochi ed elaboratori – costringe i giovani a creare attivamente stimoli e informazioni e non soltanto a consumarne»⁶⁵.

Inoltre, come fa notare in una conferenza lo psicologo Peter Gray, autore di *Free to Learn*:

«We get all upset these days when we see little kids playing with computers, but I think little kids playing with computers are doing exactly, in our culture, what kids in a hunter-gatherer culture are doing when they play with kni-

65 P. M. Greenfield, op. cit.

ves and fire: they are playing with what they see is the tool of the culture»⁶⁶.

L'interesse per un nuovo modello di educazione non è un fatto recente. Uno degli esempi più famosi è quello della Sudbury Valley School, fondata nel 1968 in Massachusetts sul principio per cui «education is children's responsibility, not adults' responsibility»⁶⁷.

Nel corso degli anni '90 si sono diffuse nuove teorie come quelle della *flipped classroom* e dell'importanza del *dynamic learning*.

Per quanto riguarda l'incontro tra scuola e meccaniche del videogioco, la vicenda della Khan Academy è profondamente interessante. Nata nel 2004 come canale YouTube in cui Salman Khan postava tutorial di matematica per i suoi cugini, ha subito ottenuto un inaspettato successo. Questo portò Khan ad interrogarsi sul rapporto potenzialmente rivoluzionario tra educazione e tecnologie: immaginò un sistema scolastico gratuito, aperto a tutti, modellato sullo studente e sui suoi ritmi. Adesso Khan Academy è un'organizzazione di ottanta persone che offre alle scuole che decidono di aderire una piattaforma di studio online gratuita. Si tratta di uno strumento efficace anche per gli insegnanti, che sono in grado monitorare la classe con un'accuratezza senza precedenti. Si basa su un sistema che per essere più efficace riprende molti elementi dal mondo dei videogiochi, come achievement, feedback e statistiche. Sempre Jane McGonigal infatti scrive: «it's a lot harder to

66 Peter Gray, *The Biology of Education: How Children Learn Through Self-Directed Play and Exploration*, in «YouTube» <www.youtube.com/watch?v=_EZi9Vpoq5U&t=4s>, 12 Febbraio 2014

67 Ibidem

function in low-motivation, low-feedback, and low-challenge environments when you've grown up playing sophisticated games». E aggiunge però subito, dopo, parlando dei nativi digitali: «Their ideal school doesn't use games to teach students. Their ideal school is a game»⁶⁸. In proposito fa l'esempio di Quest to Learn, prima scuola game-based, elementare e media, nata a New York nel 2009. In essa i voti sono stati sostituiti dai livelli, infatti «leveling up is a much more egalitarian model of success»⁶⁹. Viene eliminata la stigma del fallimento, che da esito si fa strumento per imparare: gli studenti sanno che basta continuare a impegnarsi per riuscire a passare il livello, e questo passaggio ha lo stesso valore per tutti.

I videogiochi sono arte?

È possibile che anche la parte propriamente ludica dei videogiochi riesca a trasmettere insegnamenti profondi come già la parte narrativa è riuscita a fare? È possibile, cioè, compiere una dichiarazione artistica a livello di puro game design?

Il gioco nasce per offrire un «evolutionary advantage»^{p61}, ossia per migliorare abilità primitive, fondamentali per la sopravvivenza della nostra specie: gestione dello spazio, mira, tempismo, caccia, lavoro di gruppo e, soprattutto, avanzamento in status e potere.

Per quanto gli esseri umani continuino a provare un piacere fisiologico nel migliorare questi tratti, essi incoraggiano un tipo di ragionamento binario che nella società moderna è ormai obsoleto e potenzialmente controproducente.

68 J. McGonigal, op. cit., pp127-128

69 Ivi, p130

I videogiochi potrebbero arricchire il loro insegnamento con abilità più utili nel nostro presente. Non solo: sempre Koster arriva a sostenere che «the point at which our game puzzles approach the complexity of the puzzles in other art forms is the point at which the game art form becomes mature» p191. Per essere definiti arte, infatti, i videogiochi devono essere in grado di insegnare qualcosa di nuovo rispetto a modi per accrescere il proprio potere: devono saper esplorare la nostra natura nel profondo. Del resto, «all art and all entertainment are prodding us towards greater understanding of the chaotic patterns we see swirling around us. Art and entertainment are not terms of type – they are terms of intensity» p 194.

Sono passati tredici anni dalla pubblicazione di *A Theory of Fun*, e chi ha meglio portato avanti l'auspicio di Koster sono sicuramente i giochi indie.

Painstation (////////fur/// art entertainment interfaces, 2006), *The Endless Forest* (*Tale of Tales*, 2006), *Passage* (Jason Rohrer, 2007), *Aether* (Armor Games, 2008), *Flower* (Thatgamecompany, 2009)... sono alcuni dei titoli che hanno portato l'espressione “art game” ad affermarsi come vero e proprio genere. Espressione rigettata da molti, allo stesso tempo, perché dichiara implicitamente una scissione tra “arte alta” e “artigianato”.

Il problema più comune di questi giochi è che spesso il pattern su cui si basano è originale, sì, ma statico, privo di progressione e sviluppo. Il giocatore sente di non aver più nulla da imparare molto presto. Come se l'aspirazione artistica fosse un'ottima ragione per sacrificare la giocabilità.

Tra gli art game che invece hanno unito nuove meccaniche a un gameplay appassionante, ci sono ad esempio *Braid*

(Number None, 2008) con la manipolazione del tempo, Papers Please (Lucas Pope, 2013) con il controllo documenti e Undertale (Toby Fox, 2015) con la scelta di non combattere.

Perché dunque, se è possibile creare giochi divertenti con un game design innovativo, questa ricerca finora è rimasta una prerogativa dello sviluppo indipendente? La ragione principale risiede, probabilmente, nel rischio che comporta la sperimentazione. Si tratta di formule nuove, difficili da realizzare e con troppi pochi precedenti per poterne prevedere l'accoglienza da parte del pubblico. Quando si parla di produzioni i cui budget arrivano a

superare i 250 milioni di dollari⁷⁰, scelte del genere sono un azzardo che le grandi compagnie non intendono permettersi. Come scrive Julie Muncy su Wired, «these big games are bloated, immensely complicated machines now, built by hundreds of people in collaborative design efforts among multiple studios across continents. This scale creep means that fewer of these games can be economically produced, and each one has higher pressure on it to succeed»⁷¹.

È molto probabile, del resto, che la maggioranza del pubblico troverebbe spiacevole e destabilizzante l'impatto con qualcosa di eccessivamente nuovo: i videogiochi “AAA” continueranno la loro evoluzione su un percorso più graduale, tenendo però sicuramente d'occhio il mondo indie e le sue innovazioni.

Quel che è certo, nel frattempo, è che le differenze a livello di design tra i giochi indie e quelli delle grandi compagnie sta sempre più crescendo, e di riflesso si sta creando anche una frattura a livello di pubblico.

70 Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013) ha toccato i 265 milioni di dollari di budget, di cui 137 di sviluppo e 128 di marketing, raggiungendo il podio dei giochi più costosi mai realizzati. Avendo venduto più di 80 milioni di copie, è anche il quarto best-seller nella storia dei videogiochi.
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_expensive_video_games_to_develop

71 J. Muncy, *Gaming's Fall Season Ain't What It Used to Be*, in «Wired», 24 ottobre 2017 <https://www.wired.com/story/gaming-fall-season-doldrums/>

CAPITOLO TRE

Apologia del gioco

Estetica di gioco: framework e player experience

MDA

4keys2fun

rules of play

Emozioni reali in una situazione simulata

La *positive psychology* è una recente prospettiva sulla psicologia, che mira al miglioramento della qualità della vita. Martin Seligman ha ufficialmente inaugurato questa nuova branca della psicologia nel 1998, anticipata soprattutto da Abraham Maslow e Carl Rogers negli anni '60, dedicando ad essa il suo periodo di presidenza dell'American Psychological Association.

Se la psicologia ha fatto nell'ultimo secolo passi da gigante, trasformando concetti vaghi in un sistema scientifico di patologia-diagnosi-trattamento, essa ha però finito per limitare il suo studio agli aspetti negativi della psiche umana. La psicologia positiva si propone di esportare lo

stesso metodo scientifico in quel percorso, finora trascurato, che va dal “grado zero” di benessere al raggiungimento di uno stato di felicità. Non si tratta perciò di una mistica “felicitologia”, ma di una vera e propria scienza, che ha ottenuto negli ultimi anni un’attenzione sempre maggiore coinvolgendo università e ricercatori in tutto il mondo.

Contrariamente a quelli che la nostra società trasmette come valori dominanti, la *positive psychology* ha dimostrato come la chiave per la felicità non risieda in ricompense esterne come la fama o il guadagno, ma in attività autoteliche. Si definisce autotelica, ossia che ha fine in se stessa, qualsiasi attività intrinsecamente appagante. Queste ricompense intrinseche sono principalmente legate al piacere di un lavoro impegnativo e dai risultati evidenti, a forti connessioni sociali, alla sensazione di partecipare ad una missione più grande, al migliorare le proprie abilità. È interessante come l’attività videoludica riunisca in sé tutti questi elementi.

Sebbene si tratti di una simulazione, le sensazioni che essa genera sono reali: «una volta finito, il gioco non finisce però nel suo effetto, bensì s’irradia sul mondo ordinario situato al di là, e origina sicurezza, ordine, benessere»⁷².

Perciò «gamers aren’t escaping their real lives by playing games. They’re actively making their real lives more rewarding»⁷³.

72 J. Huizinga, op. cit., p19

73 J. McGonigal, op. cit., p51

Giocare porta con sé un vasto numero di emozioni. Tra queste, quella più emblematica è probabilmente il cosiddetto *flow*.

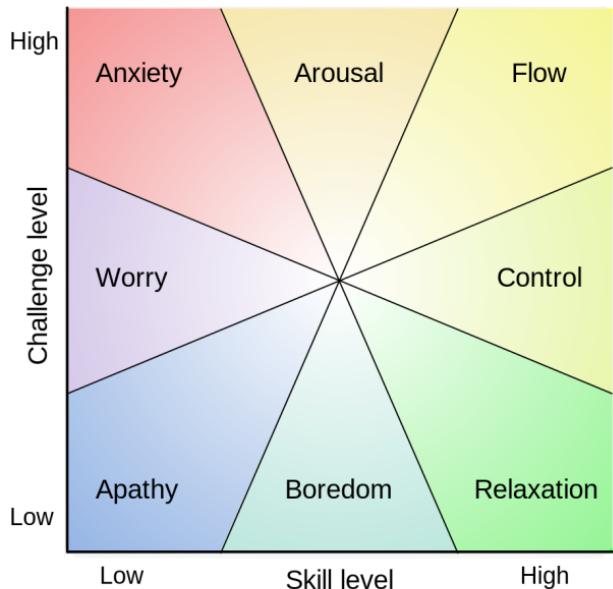
Lo psicologo Mihaly Csikszentmihalyi ne è il teorico e massimo studioso. Il *flow* è quel senso di vertigine, di

concentrazione assoluta che unisce azione e

consapevolezza, quel trasporto per cui ogni altro bisogno diventa trascurabile ed il tempo sembra non passare. Si prova quando in un'attività il rapporto tra abilità richiesta e difficoltà del compito sono in perfetto equilibrio.

Secondo la *positive psychology*, il *flow* è una delle più forti emozioni autoteliche. Csikszentmihalyi però denuncia come un grave problema sociale l'incapacità di generare *flow* da parte di scuole, uffici e in generale della nostra quotidianità.

È possibile fare esperienza di uno stato di *flow* nei campi più disparati, dall'arte, alla musica, agli sport. Mai come nei videogiochi, però, quest'emozione è stata così accessibile.



Modello di emozioni all'interno del rapporto difficoltà – abilità teorizzato da Csikszentmihalyi.

Il primo obiettivo di un buon *game design* infatti è proprio quello di generare uno stato di *flow*. Questo viene ottenuto in modo diverso a seconda del caso, ma è particolarmente evidente nei primi videogiochi, per esempio in Tetris: la difficoltà crescente porta a giocare costantemente al limite delle proprie capacità, che migliorano man mano che si continua a giocare. Dall'esterno potrebbe sembrare che questo perenne stato di stress non possa avere un impatto positivo, ma si tratta di un caso particolare: è *eustress*. Questo termine viene usato quando un agente stressante provoca una risposta positiva anziché negativa. Tale risposta positiva spesso consiste in un senso di motivazione e ottimismo, che è molto più efficace nel contrastare lo stress negativo rispetto a forme di intrattenimento passivo come la televisione.

Il tempo investito nei videogiochi potrà dunque non produrre risultati evidenti nella realtà concreta, ma è in grado di influenzare profondamente la qualità della vita di chi li gioca.

Le applicazioni in medicina

Proprio in virtù dell'influenza che una simulazione può esercitare sulla realtà, i videogiochi e in particolare i visori VR hanno destato interesse nel mondo della medicina.

L'ospedale Cedars-Sinai di Los Angeles è stato il primo a lanciare, a fine 2016, un programma di sperimentazione con la realtà virtuale in ambito medico. Vengono utilizzati visori di diverso tipo, dal GearVr all'Oculus Rift, con l'obiettivo di combattere fobie, traumi, dipendenze o diminuire la percezione del dolore. I primi risultati dello studio, che ha già

coinvolto un centinaio di pazienti, mostrano una diminuzione media del dolore percepito pari al 25% (contro il 13% legato alla visione di un normale video). Ricorrere alla realtà virtuale a volte ha fatto sì che il paziente non richiedesse l'uso di farmaci, oppure ha permesso di diminuire l'intensità dell'anestesia.

Già da diversi anni si studia anche l'influenza che l'utilizzo videogiochi in sé esercita sulle capacità cognitive.

Nel 2013 la rivista Nature dedicò la sua copertina a Neuro Racer, un gioco ideato appositamente per contrastare gli effetti dell'invecchiamento sul cervello umano.

Con l'avanzare dell'età si hanno una minore capacità di gestire più processi mentali contemporaneamente (multitasking) e un minor controllo cognitivo in generale. Il neuroscienziato Adam Gazzaley, la mente dietro Neuro Racer, aveva dedicato i suoi vent'anni di ricerca ai recenti (1990 - 2000) studi sulla neuroplasticity del cervello adulto: non è vero che, raggiunta una determinata età, il cervello si irrigidisce e diventa incapace di modificare profondamente le sue abilità.

Ispirato dal successo ottenuto dal nuovo genere di giochi inaugurato dalla Nintendo con Brain Age (2005), Gazzaley scelse proprio il medium del videogioco per formulare la sua ipotesi di intervento sulle facoltà cognitive dei pazienti. Dopo aver contattato alcuni suoi amici alla LucasArts e aver completato Neuro Racer come prototipo nel 2009, Gazzaley ne studiò gli effetti su un campione di 46 persone di età compresa tra i 60 e gli 85 anni.

Il gioco consisteva nel guidare un'auto con un comando e con un altro contemporaneamente identificare determinati cartelli che comparivano lungo il percorso.

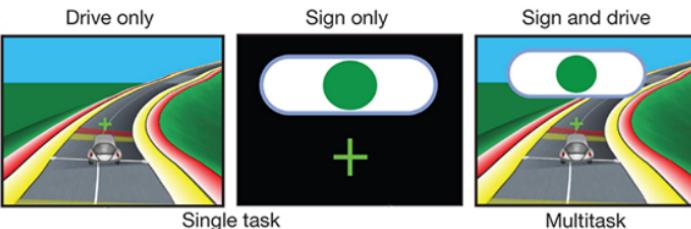


Illustrazione del

gameplay di neuroracer

I risultati della ricerca di Gazzaley scossero l'intera comunità neuroscientifica: non solo era evidente un miglioramento delle capacità di memoria, coordinazione e controllo esecutivo, ma a 6 mesi di distanza i giocatori ottenevano ancora migliori risultati nei test di diagnostica.

Mentre numerose aziende vedevano in questo tipo di giochi un prodotto destinato a fruttare bene e si lanciavano in progetti simili, Gazzaley co-fondò l'impresa Akili e sviluppò Project: EVO, un nuovo gioco molto simile a Neuro Racer. Akili intende ora farne approvare l'utilizzo in campo medico dalla United States Food and Drug Administration.

Ha già iniziato questo iter anche un'altra compagnia, la Posit Science del neuroscienziato Even Michael Merzenich, con un gioco mirato a migliorare la negligenza spaziale unilaterale (ossia la difficoltà, dopo un trauma cerebrale, a gestire stimoli e azioni in una metà del corpo). Akili sta già studiando come adattare lo stesso metodo ad altri tratta-

menti specializzati tra cui autismo, ADHD, depressione e morbo di Alzheimer.

Nonostante siano ormai molti anni che vengono testati i presunti effetti che questi giochi vantano di avere sulle capacità cognitive, mancano ancora prove del tutto attendibili. Per ora è stato effettuato un solo studio su larga scala, con 3000 soggetti monitorati a distanza di dieci anni: si tratta dello studio Advanced Cognitive Training for Independent and Vital Elderly, iniziato nel 1990, che sembra confermare la teoria della neuroplasticity.

Sia Gazzaley sia Merzenich riconoscono che quello della comunità scientifica è uno scetticismo giustificato, soprattutto di fronte alla diffusione di simili giochi e app dai vanti iperbolicci, e attendono fiduciosi ulteriori conferme da parte della ricerca.

Il potenziale per cambiare il mondo: gamification

Tutti gli esempi di applicazione dei videogiochi o delle loro meccaniche visti finora possono essere definiti *gamification*. Questo termine, coniato nel 2002 dal programmatore Nick Pelling, indica uno stratagemma che negli ultimi anni ha ottenuto sempre più successo: consiste nel trasferimento di elementi tipici dei videogiochi (livelli, punteggi, etc.) in contesti non videoludici, con l'obiettivo di aumentare coinvolgimento e produttività. Sostanzialmente, la *gamification* è una strategia di condizionamento semplice quanto efficace, dalle applicazioni potenzialmente infinite.

Interessanti esperimenti sono stati fatti nel promuovere azioni socialmente utili ma spiacevoli, riducendo lo sforzo attraverso sistemi di ricompensa che generano gratificazione. *The Fun Theory* ne è un esempio. Concorso indetto da Volkswagen ogni anno, *The Fun Theory* premia e realizza invenzioni in grado di migliorare in senso civico le abitudini delle persone attraverso l'uso della *gamification*. Sono nate



Alcuni dei progetti premiati in *The Fun Theory*

così le scale che suonano come i tasti di un piano, la spazzatura arcade, l'autovelox lotteria ed altro ancora.

A dimostrazione della potenza della *gamification*, basta notare il largo impiego che se ne fa oggi nel marketing. Dalle tessere a punti del supermercato alle medaglie virtuali dei forum di domande e risposte, e non solo: si ricorre alla *gamification* nelle *app* di fitness, nel meccanismo del *crowdsourcing*, nel design delle interfacce... ormai la si potrebbe definire una vera e propria strategia di business, tanto che intorno ad essa sono fiorite tutta una serie di compagnie specializzate nell'implementare meccaniche di gioco o piattaforme di *gamification* all'interno di altre aziende.

Tra le più famose Bunchball (2005), Badgeville (2010) e Playlyfe (2011).

Il potere della *gamification* in questo genere di applicazioni ha destato diverse critiche, come quella di snaturare gli elementi del gioco ed usarli a danno del consumatore. Il termine in sé, diventato una moda nel mondo del marketing, ha iniziato ad attirarsi una cattiva fama. Tanto che anche Jane McGonigal tende a dissociarsi da quest'etichetta e a far rientrare le sue proposte nella definizione *gameful design*, ribadendo come la ricompensa debba risiedere nel *gameplay* stesso.

In conclusione, anche in questo caso si può dire che la chiave stia nell'utilizzo consapevole dello strumento. Una maggiore informazione al riguardo permetterebbe al destinatario di mantenere un giudizio critico di fronte a questa forma di condizionamento. Inoltre è importante non dimenticare le applicazioni profondamente positive che la *gamification* è in grado di generare non solo nelle istituzioni e nei servizi della nostra società, ma anche nella vita quotidiana. Sulla sua base possiamo noi stessi creare piccoli stratagemmi (un esempio che tutti conoscono è quello di una lista di compiti da svolgere) in grado di migliorare concentrazione e produttività.

CAPITOLO QUATTRO

I videogiochi oggi

Quando il mercato dei videogiochi supera
quello del cinema

La rivoluzione dei drm e del mobile: nuove
possibilità e meno diritti

Grandi case di produzione vs team
indipendenti: obiettivi e sistemi sviluppo. Di
pari passo verso direzioni differenti

CAPITOLO CINQUE

Going indie

L'epoca d'oro dello sviluppo indipendente
(kickstarter, steam, gamasutra, festival)

Il sogno videoludico: i primi grandi successi e
la fama dei loro autori (indie games the
movie)

Il *mobile gaming* ha esteso l'esperienza del videogioco anche a chi non si definirebbe affatto un *gamer*. È raro ormai trovare una persona sotto i cinquant'anni che non abbia mai provato un videogioco. Ed anche in quel caso, i principi della *gamification* hanno portato tutti a familiarizzare con le meccaniche di base del videogioco.

Innegabilmente, i *videogames* sono uno dei linguaggi principali in cui la nostra cultura ha scelto di esprimersi. Negarli a priori equivale a creare una frattura di incomunicabilità che sarà sempre più difficile rimarginare.

Per tutti questi motivi, non si può accettare l'ignoranza come risposta: sottovalutare è una colpa. È attivamente danneggiare i videogiocatori oggi e tutti noi domani.

Sarebbero ancora molte le cose da dire, ma spero che anche solo il poco che ho scritto possa portare più attenzione sulle grandissime possibilità del medium videoludico. Sulla sua capacità di rivoluzionare, con un approccio realmente moderno, quelle istituzioni che nella nostra società funzionano sempre meno.

Bibliografia

AMERI, D., *La realtà è virtuale ma la cura è reale*, in «Il Venerdì di Repubblica», No. 1504, 13 gennaio 2017

BITTANTI, M., a cura di, *Per una Cultura dei Videogames: Teorie e Prassi del Videogiocare*, Unicopli, Milano, 2004

CAILLOIS, R., *I Giochi e gli Uomini: la Maschera e la Vertigine*, Tascabili Bompiani, Bologna, 2004

CSIKSZENTMIHALYI, M., SELIGMAN, M., *Positive Psychology*, in «American Psychologist», Vol 55. No.1. 5-14, gennaio 2000

D'ALESSANDRO, J., *Play 2.0: Storie e Personaggi nell'Era dei Videogame Online*, Rizzoli, ilano, 2005

EHRMANN, J., *L'Uomo in Gioco*, in «La Rivista», Vol. 6, Edizioni Lerici, Cosenza, 1979

FABER, L., *Re:play: Ultimate Games Graphics*, Laurence King Publishing, Londra, 1998

GREENFIELD, P. M., *Mente e Media: gli Effetti della Televisione, dei Computer e dei Video-giochi sui Bambini*, Armando Editore, Roma 1995

HUIZINGA, J., *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1973

KOSTER, R., *A Theory of Fun for Game Design*, O'Reilly Media, Sebastpool CA, 2004

MCGONIGAL, J., *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Vintage Books, Londra 2012

TREMOLADA, L., *Immersi nel Quotidiano*, in «Progetto Grafico», No. 27, primavera 2015, pp. 114-127

WE ARE MUESLI (MOLINARI, P., POZZI, M.), *Disruption e auto-produzione: la rivoluzione dei videogiochi indipendenti*, in «Progetto Grafico», No. 27, primavera 2015, pp. 88-101

Sitografia

AESVI, *Cultura del Videogioco: Studi e Ricerche*,
www.aesvi.it/cms/index.php?dir_pk=505

ANGUERA, J. A., BOCCANFUSO, J., RINTOUL, J. L., ALHASHIMI, O., FARAJI, F., JANOWICH, J., *Video game training enhances cognitive control in older adults*, in «Nature», www.nature.com/nature/journal/v501/n7465/full/nature12486.html, 4 settembre 2013

COHEN, D.S., *History of Classic Videogames*, in «Lifewire»,
www.lifewire.com/classic-video-games-age-of-discovery-729744, Ottobre 2016

GRAY, P., *The Biology of Education: How Children Learn Through Self-Directed Play and Exploration*, dalla conferenza presso Boston Public Library, www.youtube.com/watch?v=_EZi9Vpoq5U&t=4s, 12 Febbraio 2014

HOULDEN, S., *Can Art be Games?*, in «Sophie's Blog»,
www.sophiehoulden.com/can-art-be-games/, 30 Novembre 2012

THOMPSON, C., *Can videogames Fend Off Mental Decline?*, in «The New York Times Magazine»,
www.nytimes.com/2014/10/26/magazine/can-video-games-fend-off-mental-decline.html?_r=2, 23 ottobre 2014

KHAN, S., *Let's use video to reinvent education*, dalla conferenza presso «TED: Ideas worth spreading»
www.ted.com/talks/salman_khan_let_s_use_video_to_reinvent_education, Marzo 2011

ZIMMERMAN, E., *Games, stay away from art. Please*, in «Polygon»,
www.polygon.com/2014/9/10/6101639/games-art, 10 Settembre 2014

Wikipedia, Gamification, en.wikipedia.org/wiki/Gamification

Wikipedia, History of video games,
en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games

leonieaonzo.com

Progetto editoriale realizzato con software open source
LIBREOFFICE - GIMP - INKSCAPE

Caratteri utilizzati
GEORGIA - KELSON

Stampato presso
PIXARTPRINTING S.P.A. - QUARTO D'ALTINO (VE), ITALIA

2018