UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE

DOTTORATO INTERNAZIONALE

STUDI AUDIOVISIVI: CINEMA, MUSICA, COMUNICAZIONE
CICLO XXV

TESI DI DOTTORATO DI RICERCA

PLAYING WITH CREATIVE PLATFORMS
PLAY, SOFTWARE, RUOLI, COMPETENZE

DOTTORANDO
GIOVANNI CARUSO

RELATORE
ROY MENARINI

ANNO ACCADEMICO
2013/2014

Possiamo esistere solo perché facciamo digressioni.
Se tutti andassero per la via più breve,
arriverebbe uno soltanto.
Marco Belpoliti cita Hans Blumenberg
(*L'occhio di Calvino*, Torino, Einaudi, 1996)

Ringraziamenti

Ricordo come fosse ieri la mia prima edizione della Magis Spring School. Era il 2009 e la mia prima presentazione (con il supporto di slide da brividi). Questa tesi di dottorato è l'evoluzione di quelle suggestioni.

Il mio primo ringraziamento non può non andare al gruppo di Udine e in particolare al mio relatore Roy Menarini. Un grazie ai due referee Guglielmo Pescatore e Simone Arcagni per la revisione di questo lavoro. A Mauro Salvador (con me a quella Magis) e Roberto Braga per il supporto, gli scambi e le intuizioni. A Riccardo Fassone e Gabriele Ferri, compagni di scorribande videoludiche, discussioni notturne intercontinentali sui "massimi sistemi" e serate passate a impaginare G|A|M|E.

Un grazie a Sheldon Cooper per avermi insegnato che *scissors cuts paper, paper covers rock, rock crushes lizard, lizard poisons Spock, Spock smashes scissors, scissors decapitates lizard, lizard eats paper, paper disproves Spock, Spock vaporizes rock, and as it always has, rock crushes scissors*. Nota: "Spock vs Spock = stallo".

Infine, grazie a te che mi ha insegnato a realizzare delle slide decenti e soprattutto perché mi stai accanto sopportando crisi quotidiane e il mio picchiettare notturno sui tasti di questa keyboard.

INDICE

0. INTRODUZIONE 11

0.1. LA LOGICA DEL GIOCO: PLAYER O DESIGNER? 14

0.2. OBIETTIVI E STRUTTURA DELLA TESI 17

0.2.1. Gioco e tecnologia tra vincoli e possibilità 18

0.2.2. Attività o attitudine? 22

0.2.1. I capitoli 26

PLAY THEORY IN GAME AND MEDIA STUDIES 29

1. PLAYING WITH (VIDEO)GAMES 31

1.1. HOMO LUDENS 35

1.2. I GIOCHI E GLI UOMINI 38

1.3. REGOLE, STRUTTURE E SUPERSTRUTTURE 42

1.4. BAD PLAY E PLAY AS FORM 49

1.5. DALLA STRUTTURA ALLA RETORICA DEL GIOCO 55

1.6. CULTURA E COGNITIVISMO 60

1.7. DALLA RETORICA AI PROCESSI: PLAY AS (CONFIGURATIVE) ATTITUDE 65

1.7.1. Cerchi, puzzle, frame e…parentesi 66

1.7.2. Attitude. Play. Work. Fun. 74

1.7.3. Processi e mode of activity 85

1.7.4. Rules of... processes 87

1.8. RIEPILOGO 89

2. PLAYING WITH MEDIA 95

2.1. PLAY (THEORY) E MASS MEDIA 96

2.1.1. Problemi e ambiguità in Stephenson 100

2.2. UNDERSTANDING THE GAMES 103

2.3. MEDIA COME GIOCATTOLO 107

2.4. EMPOWERING PLAY 110

2.4.1. Arcade games ed empowering play 114

2.5. L'ESPERIENZA DEI MEDIA COME GIOCO TRA SPAZI E PERFORMANCE 118

2.6. AFFECTIVE PLAY O FAN AS PLAYER 123

2.6.1. Gioco, psicanalisi e fan 125

2.7. ALTERNATE REALITY…MEDIA 131

2.7.1. Luci e ombre in Booth 139

2.8. WHAT GAMES ARE WE PLAYING? 142

2.9. RIEPILOGO 144

PLAY WITH... SOFTWARES, PLATFORMS, GAMES **151**

3. PLAYING WITH CREATIVE PLATFORMS **153**

3.1. SISTEMI, SOFTWARE E PIATTAFORME 159

3.1.1. Giochi e sistemi *160*

3.1.2. Sistemi tecnologici e sociali *164*

3.1.3. Media come software systems *167*

3.1.4. Software: tool o medium? *169*

3.1.5. (Media softwares as) Creative platforms *174*

3.2. DESIGN TRA PRO-GETTAZIONE E DELEGHE 184

3.2.1. Design tra relazioni e pro-gettazione *185*

3.2.2. Deleghe e pre-iscrizioni *187*

3.3. PLAYABLE RELATIONSHIPS 191

3.3.1. Usability o playability? *192*

3.3.2. Playability e playfulness *198*

3.4. RIEPILOGO 205

4. TWEAKING AND TINKERING WITH CREATIVE PLATFORMS **213**

4.1. DISCORSI, DESIGN, USI 219

4.1.1. Casi studio *222*

4.2. LITTLEBIGPLANET 2 223

4.2.1. Innovation in technology design: controller, robot e sensori *227*

4.2.2. Did you say you wanted a robot-pet? *234*

4.2.1. Did you say you wanted a flying robot? *236*

4.3. MINECRAFT 238

4.3.1. Circuiti, conduttori, porte e sensori di luce *243*

4.3.2. Turn that light on! *248*

4.3.3. Keep that zombie away! *249*

4.4. DISNEY INFINITY 251

4.4.1. Bacchette magiche, giocattoli e logica della programmazione *253*

4.4.2. Invisible bridge *255*

4.5. ARDUINO 256

4.5.1. Board, shields, sensors, actuators *259*

4.5.2. Do you love me? *262*

4.6. ALTRI CASI 265

4.6.1. Creatorverse *265*

4.6.2. Sketchnation Studio *268*

4.7. PLAYERS, EDITORS, SORCERERS, DESIGNERS, MAKERS 270

5. CONSIDERAZIONI FINALI 281

BIBLIOGRAFIA 287

ARTICOLI ONLINE 299

VIDEOGIOCHI 307

FILM E SERIE 309

VIDEO 310

ABSTRACT **313**

0. Introduzione

The creation of something new is not accomplished by the intellect
but by the play instinct acting from inner necessity.
The creative mind plays with the objects it loves.
Carl Jung

La diffusione di *buzzword* quali *gamification*[1] conferma la tendenza a rintracciare nell'attuale panorama mediale una certa deriva ludica – se non una vera rivoluzione culturale in atto. Scontato, allora, il ripiego verso le teorie del gioco cui si chiedono nuovi strumenti per comprendere il presente di un ecosistema sempre più articolato e privo di separazioni nette tra gli attori e i ruoli in scena.
Al gioco spetta il compito di spiegare non solo il complesso dell'esperienza ma gli stessi rapporti di forza. Impresa tutt'altro che banale. L'idea di un'estensione (o applicazione) di dinamiche ludiche al di fuori dei confini di applicazione deputati ha prodotto contributi per certi versi eccentrici. Jane McGonigal (2011) ha incoraggiato a estendere le proprietà del gioco (*well-designed game*) agli ambiti del quotidiano come via per il miglioramento sociale[2]. Di chiara matrice videoludica, questa la sua lista per "aggiustare" la realtà:

- creazione di ostacoli fittizi come stimolo alla competizione positiva;
- attivazione delle emozioni buone;
- incentivazione della produttività (*reward*);
- connessione sociale;
- applicazione di questi effetti su larga scala oltre la sfera personale;
- partecipazione;
- ricerca della ricompensa importante per gli obiettivi raggiunti;
- divertirsi anche con gli estranei;

---

[1] Oxford Dictionaries Online: The application of typical elements of game playing (e.g. point scoring, competition with others, rules of play) to other areas of activity, typically as an online marketing technique to encourage engagement with a product or service.
http://oxforddictionaries.com/definition/english/gamification .
[2] Cfr. McGonigal, *Reality is broken*, London, Jonathan Cape, 2011.

- approcciare la felicità manomettendo il sistema (*hacking*);
- contribuire;
- cercare nuovi epici traguardi (*guild* dei MMORG);
- collaborare per ore;
- incentivare il multiplaying per risolvere problemi su larga scala.

Come a dire che il futuro del genere umano sarà nelle mani di quanti comprenderanno e creeranno giochi. E li giocheranno. Altri spunti meno visionari, più improntati al marketing, hanno proposto il ricorso a dinamiche ludiche per "guidare" i comportamenti delle persone in favore di azioni desiderabili[3] e misurabili, ribaltando – per assurdo – il concetto stesso di gioco poiché, scriveva Huizinga, così si "sequestra ogni campo di vita con i mezzi destinati a ottenere isteriche reazioni di massa, e perciò [questa condizione] non si può accettarla – neppure quando assume delle forme di gioco – come una manifestazione moderna dello spirito ludico, ma soltanto una sua falsificazione"[4]. In un recente intervento, Paolo Pedercini (2014), game designer e mente dietro Molleindustria, si dimostra su posizioni piuttosto critiche rispetto ai temi della gamification e della conseguente febbre da quantificazione. La sua critica è per lo più diretta all'accezione di gioco come vettore di sensibilizzazione e cambiamento sociale (*serious games*), ma le conseguenze del suo discorso sono generalizzabili quando nota che gamification e misurazione altro non sono che i testimoni di un processo di *reifycation* da tardo capitalismo tendente a trasformare l'immateriale in qualcosa di concreto e quindi misurabile, prevedibile e vendibile. Per Perdercini:

> It's the basis of the gamification ideology. And the basis of contemporary capitalism. Late capitalism is less about producing and selling stuff and more about reifying the

[3] Cfr. Caruso, Fassone, Ferri, Salvador, "People, Places, Games: A Model To Analyse Mobile Loction-Based Applications" in Tosoni, Tarantino, Giaccardi, *Media and The City: Urbanism, Technology and Communication*, Cambridge Scholar Press. 2013.
[4] Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, 1997, cit., pag. 249.

immaterial sphere (culture, language, relationships, ambitions). If you can measure something, you can rationalize it, you can optimize it, you can sell it[5].

Non è nostro interesse espriremere un giudizio di valore sulla questione. Si può certamente discutere del fatto che molti degli esempi più indicativi di questo sconfinamento siano stati caratterizzati da un approccio più *goal centered* che *user centered*. Tuttavia, non è questa la sede per stabilire l'appropriatezza di questa o di quella strategia. La *gamification* è solo la punta dell'iceberg e forse nemmeno la parte più interessante della questione[6]. Semmai, è più importante notare che i media studies si sono accorti da tempo di detta pervasività. Qui, il ricorso a un approccio votato all'identificazione di elementi ludici nel rapporto tra media digitali e audience si è retto: 1) sull'affermazione del gioco come attività culturalmente rilevante (nei termini di una legittimazione sociale finalmente considerata matura, produttiva e non più passatempo deprecabile); 2) sulla necessaria (con)fusione dei termini gioco e videogioco, con la giustificazione che il ricorso al secondo permette di catturare "[...] the broader media trasformations related to the development of current digital technologies"[7]. Parlare di (video)gioco come modello delle pratiche mediali non sancisce la trasformazione dell'esperienza mediale in una qualche forma di gioco, né vuole focalizzare l'attenzione esclusivamente sul consumo di uno specifico mezzo di intrattenimento. Invece, complice una sovrapposizione con i new media, punta ad affermare il passaggio dell'audience da una condizione spettatoriale a una "fattiva" che considera desuete parole quali spettatore, broadcast, ricezione, lettore per abbracciare quelle di (co)produttore, audience attiva, partecipazione e tecnologia come nuovo scenario ibrido. Del videogioco si prende l'attitudine, l'approccio del giocatore nei confronti di quanto il medium offre. Ovvero quella specifica

---

[5] Pedercini, *Making Games in a Fucked Up Word*, Keynote at G4C 2014. 29/04/2014. Disponibile online: http://www.molleindustria.org/blog/making-games-in-a-fucked-up-world-games-for-change-2014/ (ultima consultazione, 02/05/2014).

[6] Senza voler esprimere alcun giudizio di valore, interessante in tal senso un altro spunto di Huzinga: "[...] le forme ludiche si possono trovare applicate più o meno coscientemente per nascondere qualche disegno sociale o politco. In tale caso non si tratta dell'eterno elemento di gioco della cultura [...] ma di gioco falso. [...] la vita quotidiana della società odierna viene dominata infatti sempre più da una qualità che ha alcuni tratti in comune col senso ludico e in cui si potrebbe credere di scoprire *un elemento particolarmente fecondo della cultura moderna*. [...] qualità per la quale ho osato introdurre il termine puerilismo [...]: e dire [puerilismo] e gioco non è la stessa cosa." *Ivi*, cit., pag. 240.

[7] Roig, San Cornelio, Ardevol, Alsina, Pages, "Videogame as Media Practices", *Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies*, Vol 15(1), 2009, cit., pag. 89.

disposizione (o *playfulness*) tra soggetto e oggetto che in-forma le pratiche quotidiane intese come "a routinized type of behaviour which consists of several elements, interconnected to one another"[8] e non solo "what people are doing (or could be doing) *in relation to media*"[9]. Quindi si ricorrere al gioco per capire in che tipo di attività le persone sono convolte quando si relazionano con i media o, se si preferisce attualizzare, tenendo conto della miriade di azioni e ragioni (ed equilibri di potere) che sono poste in essere nel momento in cui si tirano in ballo i media digitali[10].

0.1. La logica del gioco: player o designer?

A sentire Eric Zimmerman, il XXI secolo sarà definito dai giochi. L'affermazione è di quelle importanti tanto da servire da apertura per un manifesto generazionale in cui il game designer illustra la sua posizione[11] articolandola per punti:

- I giochi sono il primo sistema interattivo inventato dall'uomo e al contempo un universale – come la musica, il racconto, la creazione di immagini – che certifica la nostra condizione di esseri umani.
- La tecnologia digitale ha dato un impulso allo sviluppo dei giochi che sono tornati a occupare una posizione prominente nella cultura. L'affinità tra giochi e computer non è accidentale poiché – afferma Zimmerman – molti giochi sono già strumenti per la creazione e l'immagazzinamento dei dati. Sono i giochi ad aver inventato il computer.
- Il XX secolo è stato il secolo dell'informazione: discipline quali la cibernetica, la teoria dei sistemi, la teoria delle comunicazioni, l'intelligenza artificiale sono nate ben prima del computer e hanno permesso la costruzione di

---

[8] Reckwitz, "Toward a Theory of Social Practices. A development in Cultural Theorizing", *European Journal of Social Theory*, Vol. 5(2), cit., pag. 249.
[9] Roig, San Cornelio, Ardevol, Alsina, Pages, 2009, cit., pag. 90.
[10] Cfr. Couldry, "Theorising Media As Practice", *Social Semiotics*, vol. 14 num. 2, August, 2004, pagg. 115-132.
[11] Zimmerman, Chaplin, "Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games" in *Kotaku*, 9/9/13, http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204 (ultima consultazione: 30/09/2013).

complessi sistemi con i quali ci siamo relazionati (vecchi sistemi di comunicazione) e ci relazioniamo (social network).

- Nel secolo ludico, l'informazione si è fatta gioco e sempre più network hanno adottato un'organizzazione ludica – Wikipedia ne è l'esempio migliore: sorta di caotico magazzino in cui gli utenti sono gli esperti e insieme creano contenuti contribuendo alla co-evolvere il sistema.
- Il secolo ludico è il secolo dei giochi: quando l'informazione vira verso il gioco, i media lineari tendono verso esperienze sempre più affini ai giochi. I media e la cultura diventano sistemici, modulari, personalizzabili e partecipativi e queste qualità sono tutte proprietà del gioco. Perciò il tempo che le persone dedicheranno ad attività ricreative sarà sempre più tempo dedicato ai giochi o a esperienze ludiche.
- Viviamo in un mondo di sistemi ove persino le attività più comuni – dalla ricerca alla socializzazione – si configurano sempre più come sistemi. I giochi sono sistemi affini e al contempo evoluti offrendosi come sistemi dinamici che possono essere manipolati, esplorati.
- C'è bisogno di essere giocosi poiché nell'istante in cui i sistemi diventano sistemi ludici, non si tratta più solo di sapersi relazionare con il sistema, ma di saperlo fare in maniera ludica. Detta condizione – puntualizza Zimmerman – è la chiave per l'innovazione e la creatività, per apprendere ed evolvere. I giochi, come forma culturale, sono strettamente connessi con il giocare (*play*).
- Bisogna pensare come designer e non avere un atteggiamento passivo rispetto ai sistemi che abitiamo, riconoscere come e perché essi sono costruiti, visto che il continuo sviluppo di hardware e software non concede alcun periodo di stabilizzazione per l'apprendimento dell'uso.
- I giochi rappresentano un nuovo processo di alfabetizzazione inteso come apprendimento degli strumenti per comprendere significati e alle persone di esprimersi attraverso i giochi intesi come causa ed effetto di questo nuovo processo di apprendimento.
- L'alfabetizzazione ludica può mostrare la giusta strada per la risoluzione di problemi complessi grazie a un approccio ludico, innovativo, transdisciplinare per l'analisi dei sistemi, la loro riprogettazione e trasformazione.

- Nel secolo ludico, tutti saranno game designer poiché i giochi modificano la natura stessa del consumo richiedendo a chiunque giochi una partecipazione attiva. La progettazione dei giochi richiede logica dei sistemi, psicologia sociale, hacking culture. Giocare è pensare sempre più come un designer modificando le proprie azioni per trovare un migliore modo di giocare. Più le persone giocano, più questo confine tra giocatore e progettista si sfuma.
- I giochi sono bellissimi. Non hanno bisogno di giustificazioni.

Heather Chaplin, che ha contribuito alla stesura del manifesto, sostiene che quanto chiama *Age of Play* sia il frutto della guadagnata popolarità dei videogiochi, diventati fenomeno culturale di massa, a scapito di altri media: se il cinema è stato il medium del XX secolo, i videogiochi – in tutte le loro declinazioni, *gamification* inclusa – sono il medium dominante del secolo in corso. Anche se le ragioni di questa esplosione non sono poi del tutto chiare. Quello che di importante emerge da questo manifesto, per Chaplin, può essere schematizzato con due semplici concetti: *system thinking* e *play*. Riguardo al primo, bisogna cominciare con il concetto di "sistema complesso", termine che indica un set di elementi interconnessi che insieme formano qualcosa di più grande della semplice somma delle parti. Come sistemi complessi, i videogiochi abituano a pensare secondo la logica del sistema. Il *system thinking* è "a discipline for seeing wholes. It is a framework for seeing interrelationships rather than things, for seeing patterns of change rather than static snapshots"[12]. Un modo per comprendere la maniera in cui le cose funzionano. Rispetto al concetto di *play*, qui il punto cruciale è muovere oltre l'idea di attività puerile per riconoscerne il valore universale grazie al quale il bambino si sviluppa e impara a comprendere il mondo esterno. In un periodo di transizione come quello attuale, nota Seeley Brown citato dalla stessa Chaplin, l'adulto si ritrova nelle stesse condizioni del bambino, immerso in un mondo che cambia velocemente e a lui sconosciuto e con il quale può interagire solo attraverso la propensione al gioco. Senza contare che il giocare rappresenta una forma di resistenza e confronto rispetto alle regole di sistemi precostituiti.

Chaplin è attenta anche alle paure che la deriva ludica porta intrinsecamente con sé e controbilancia soffermandosi sui rischi che l'estensione del dominio ludico

[12] Chaplin, "The Ludic Century: Exploring the Manifesto" in *Ibidem*.

comporta sulle relazioni interpersonali – il passaggio dall'agire empatico all'agire sistematico ovvero analisi dei sistemi piuttosto che sintonia emozionale può portare a un futuro di soli soggetti logici?; o su una errata concezione dei videogiochi in sé – per esempio confondendo o nascondendo il *dark play* rispetto al *system thinking*. Come a dire che siamo lontani da un mondo idilliaco in cui il gioco non ha conseguenze. Vedremo nel primo capitolo come questo punto possa essere inteso.

0.2. Obiettivi e struttura della tesi

Leggendo tra le righe di questo manifesto, emergono caratteri e conseguenze importanti sul discorso da imbastire. Creatività, partecipazione, sistemi ludici, sovrapposizione tra media digitali (o computer) e gioco, attitudine al gioco, sono tutti indizi che conducono a un'unica conclusione. Quel processo di ludicizzazzione che oggi chiamiamo *gamification* nasconde e semplifica troppo uno scenario che fatica a essere descritto solo per punti e badge. Ci sono altri giochi di cui tenere conto e che si muovono ben oltre leaderboard, obiettivi e fregi. Tra i tanti, il più interessante è quel movimento di avvicinamento tra giocatore e designer reso possibile da un gioco che è co-partecipazione, apprendimento, *problem solving*, terreno di crescita per comprendere, attraverso la logica del gioco, i sistemi del mondo reale al fine di anticiparli e superarli. Tra i tanti giochi che Zimmerman pare chiamare in causa, quello della creatività, del gioco co-produttivo ci interessa di più perché è nella proliferazione di strumenti di produzione aperti ai professionisti quanto agli amatori, iniziative per l'apprendimento dei linguaggi di programmazione attraverso esperienze, manco a dirlo, gamificate[13] che si prefigura non tanto la trasformazione del pubblico in giocatori, traguardo da poco raggiunto e già superato, ma in progettisti di contenuti ed esperienze (ludiche). Quasi che la parola *play* sia oggi il subdolo frame che dà forma al modo in cui ci si relaziona con e attraverso la tecnologia. Stiamo qui portando alle estreme conseguenze le posizioni di Zimmerman poiché ci pare che succeda più di un cambiamento di setting mentale rispetto all'esperienza dei media:

[13] La piattaforma online Codeacademy è un buon esempio del primo caso. Nel secondo caso, rientrano i corsi online offerti dalla piattaforma Coursera (una delle tante da citare a offrire istruzione di livello universitario) – per esempio Beginning Game Programming with C# del dottor Tim "Dr. T" Chamillard – così come l'ambiente di sviluppo per principianti e bambini *Scratch*.

dal pensare come un game designer al diventare una sorta di novello designer non solo di giochi ma attraverso i giochi. L'acquisizione di un'attitudine ludico-progettuale allora non si riduce a una semplice capacità analitica, ma trova sfogo in processi e pratiche (performance) di (co)design che non sono per nulla nuove, ma sembrano sempre più presenti nei rapporti tra industrie culturali e audience. Tra una struttura vincolante e il gioco delle possibilità.

Ciò pone più di qualche domanda: cosa significa legare *play* e sistemi? In che senso il *system thinking* può operare la trasformazione da giocatore a designer? Che cosa vuol dire approcciarsi in modo ludico a sistemi in-formati dal gioco? A nostro avviso significa riconoscere l'esistenza di una sinergia tra una progettualità – finalizzata a creare esperienze e strumenti (giochi o meno) anche sfruttabili a fini commerciali – e la proiezione di un giocatore come modello che il sistema tratteggia attraverso script, figure, imposizioni e che viene posizionato all'interno di piattaforme in cui c'è tutto il necessario per giocare e creare. Stiamo quindi dichiarando la possibilità di tenere assieme tecnologia e pratiche, sostenendone non solo la convivenza ma l'interdipendenza, rifiutando una subordinazione delle pratiche alla tecnologia così come l'esatto contrario poiché impossibilitati a operare una separazione tra soggettività o freddo determinismo; *play* o struttura. Tema complesso, com'è giusto aspettarsi.

0.2.1. Gioco e tecnologia tra vincoli e possibilità

Riguardo al rapporto tra tecnologia e pratiche, strutture e usi, Oudshoorn e Trevor (2003) notano: "there is no one essential use that can be deduced from the artifact itself [but] there may be one dominant use of a technology, or a prescribed use, or a use that confirms the manufacturer's warranty"[14]. Concetto più efficacemente espresso da Lauwaert (2009) quando cerca di costruire una geografia del gioco libera dal vizio di visioni parziali. Secondo quest'ultimo, non sarebbe la tecnologia a determinare l'esperienza e le possibilità degli utenti, né la libertà di

[14] Oudshoorn, Pinch, "Introduction: How Users and Non-Users Matter" in Oudshoorn, Pinch (eds), *How users matter: the co-construction of users and technologies*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2003, cit., pag. 2.

questi ultimi è in grado di sovvertire in toto delle costrizioni che sono essenziali. Imposizioni, script – comunque si vogliano chiamare – "should not be understood as the essential and sole correct use of an artifact but as the facilitated uses that are reflected in design and discourse"[15]. Lauwert si accorge anche di un secondo aspetto: pratiche di avvicinamento tra industria e utenti fondati sull'apertura e concessione di sistemi "produttivi" – tra struttura e libertà di manovra – stanno via via erodendo i confini periferici propri del gioco inglobando tutto in uno spazio "core" appositamente creato dove gioco facilitato e forme emergenti – non più in antitesi, ma attori che calcano contemporaneamente la stessa scena – si tengono insieme in uno spazio che è ibrido.

Forse è proprio l'individuazione di una nuova opportunità in questo processo di erosione che incoraggia Anna Anthropy a usare programmi e strumenti per creare i propri giochi affiancandosi (o sostituendosi) all'industria. Nel suo *Rise of Video Gamezinisters* (2012), la designer fotografa il presente come un preciso momento della cultura videoludica. Di fronte a un mercato avvitato su sé stesso, la disponibilità di strumenti di produzione digitali e l'evoluzione delle capacità espressive del mezzo, fanno di questa era la migliore per creare da sé i propri giochi e con essi un messaggio e una visione personale del mondo:

> What I want from videogames is for creation to be open to everyone, not just to publishers and programmers. I want games to be personal and meaningful [...] I want game creation to be decentralized. I want open access to the creative act for everyone[16].

Significativo che una parte del libro venga dedicata a una lista di applicativi utili a operare la trasformazione in novelli "autori" di giochi. Lo stesso Pedercini pare esprimere meglio il concetto quando nota che le possibilità di cambiamento sociale in chiave ludica non siano in mano né alla tecnologia, né ai dati ma al processo stesso di game design aperto a quanti fin ora hanno più giocato che creato giochi. Quindi, la sfida è aprire, facilitare, aiutare le persone ad avvicinarsi al processo di (game)

---

[15] Lauwaert, *The Place of Play. Toys and Digital Culture*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009, cit., pag. 13.
[16] Anthropy, *Rise of The Videogame Zinisters,* New York, Seven Stories Press, 2012, cit. pagg 9-10.

design[17]. Già nel 2007, un Phil Harrison spinto da finalità meno nobili, nell'annunciare la nascita del *game 3.0* dava il via al nuovo corso dell'intrattenimento videoludico fatto di piattaforme di gioco pensate non solo per sfruttare un nuovo modello di distribuzione basato sulle potenzialità della rete, ma per permettere la collaborazione tra gli utenti e lo scambio dei contenuti da loro creati attraverso la connettività online[18]. Senza troppo nasconderlo, l'idea di *game 3.0* mutuava dal ben più noto Web 2.0 i concetti di comunità e di *user generated content*[19] – ed è proprio su questi due termini che poco dopo il Web 2.0 avrebbe infranto tutte le sue promesse[20]. Produzione, collaborazione, condivisione erano già questioni note al mondo videoludico (game modding, guide e recensioni, faq sono stati addirittura motivo di scontro tra giocatori e industria)[21]. Tanto da non rappresentare alcuna novità se non perché dette piattaforme facevano sistematicamente capolino in ambito console – "area" notoriamente contraddistinta da endemica chiusura e spesso al riparo (pirateria hardware a parte) dalle incursioni creative degli utenti. Lo slogan scelto da Sony per la sua iniziativa fu *Play.Create.Share* e sotto questo cappello sono state create linee di giochi (o piattaforme) pensate appositamente per supportare i processi co-creativi – *LittleBigPlanet* (SCEE, 2008, PS3), *ModNation Racer* (SCE, 2010, PS3). Benché anche in questo caso *play*, creatività e produzione venissero messi insieme, il movimento di "liberazione" e "indipendenza" progettato era del tutto

---

[17] Pedercini, 2014.

[18] Radd, "Gaming 3.0", in *BusinessWeek*, 09/03/07.
Disponibile online: http://www.businessweek.com/stories/2007-03-09/gaming-3-dot-0businessweek-business-news-stock-market-and-financial-advice (ultima consultazione: 01/10/2013).

[19] Significativo il fatto che una delle slide proiettate da Harrison durante il suo talk riportasse in una sorta di tag cloud tutti i termini simbolo di quel Web con al centro l'utente: social, community, localization, creativity, customization, emergent entertainment, commerce, service, open, localization, extendible, customisation, collaboration, content creation. Si veda: Yoon, "Community sites are the future for Sony games", in *Joystiq*, 20/05/2008, http://www.joystiq.com/2008/05/20/community-sites-are-the-future-for-sony-games/ (ultima consultazione: 08/12/2013).

[20] Jenkins, Ford e Green, in una condivisibile disamina dei concetti di viralità, partecipazione e democratizzazione, hanno recentemente puntualizzato come molte delle aspettative legate al Web 2.0 siano andate disattese. Per i tre, l'errore imperdonabile è stato trasformare "the social 'goods' generated through interpersonal exchanges into 'user-generated content' which can be monetized and commodified". Ne risulta un rapporto instabile in cui da una parte gli utenti usano gratuitamente contenuti commerciali per le proprie produzioni. Dall'altro, le aziende cercano di capitalizzare il più possibile per raccogliere il contributo creativo del proprio pubblico mentre contemporaneamente alzano muri per evitare che detti contenuti vadano oltre il proprio controllo. Cfr. Jenkins. Ford, Green *Spreadable Media*, New York and London, New York University Press, 2013, pagg. 47-84.

[21] Cfr. Newman, *Playing with Videogames*; London and New York, Routledge, 2006; Pearce, "Productive Play. Game Culture Form the Bottom Up" in *Games and Culture*, Volume 1, Number 1, 01/2006, pagg. 17-24.

opposto a quello di Anthropy. Infatti, là dove quest'ultima propone la scoperta di una personale autonomia creativa libera dal mercato ufficiale, Sony pensa a un'ambiente che liberi le forme del gioco dando loro una struttura che i giocatori arricchiscono e popolano con i propri contenuti in una sorta di mutuo accordo dove la soddisfazione di un impulso creativo si paga con il raggiungimento di un successo commerciale che è tutto sulle spalle del contributo degli utenti. Possibile allora pensare a un nuovo processo di democratizzazione? A una nuova sintesi tra pratiche bottom-up e top-down? I più maligni parlerebbero di controllo e sfruttamento. E Schafer (2011) è fra tutti quello che più pensa male quando dice con fermezza che siamo piuttosto lontani dall'idillio – ideologico e teorico – del Web 2.0. Nel sostenere che "what has been termed participatory culture, however, is to a great extent characterized by emerging new media corporations which conceived ways to provide platforms for user activities embedded in new business models"[22], Schafer insiste su due punti: l'idea di una cultura partecipativa come movimento dell'utente dal basso verso l'alto finalizzato all'appropriazione di testi mediali – come proposto da Jenkins (2007) – è da intendere come un movimento di senso opposto in cui la direzione è imposta dalle industrie culturali. Esse continuano a escogitare nuovi modi per impiegare a proprio vantaggio la creatività dell'utente, inglobando (ove possibile) forme di partecipazione esterne al proprio controllo per creare nuovi modelli di business approfittando del fatto che queste attività hanno un impatto "in the way users seek to transform their knowledge of technology into culturally accepted norms and habits"[23] e quindi sul modo che la società ha di intendere il rapporto con software, copyright, tecnologia, privacy, gestione dei dati. Di contro, l'utente – nell'accettare il patto collaborativo con l'industria – mira a spostare sempre più in là il confine del lecito erodendo spazi e competenze all'industria culturale per farne legittime attività del quotidiano. Siamo chiaramente dentro una visione politica del problema che vuole smorzare qualsiasi facile entusiasmo: per Schafer, politico è il software (si pensi alle battaglie legali in difesa del copyright), politica è la relazione tra industrie e utenti. Anche alla luce di questa confusione di ruoli e possibilità, e delle relative implicazioni tecno-sociali, oggi c'è chi sostiene con forza l'esigenza di un processo di aggiornamento di una

---

[22] Schafer, *Bastard Culture*, Amsterdam, Amsterdam Universoty Press, 2011, cit., pag. 169.
[23] *Ivi*, cit., pag. 171.

disciplina – i media studies – colpevole, per alcuni, di usare strumenti superati per dar ragione di uno scenario del tutto nuovo in cui *play theory* e cultura partecipativa (o co-creativa) sono strettamente correlati. Il rischio di cadere in un loop deterministico c'è. Tuttavia, è innegabile che in questo scenario gli attori siano più di uno e non necessariamente tutti in carne e ossa: il software si offre come nuovo interlocutore con cui interagire. Anzi giocare. Diventa allora importante interrogarsi e indagare il concetto di attitudine ludica considerandola persino una qualità intrinseca dei media digitali.

0.2.2. Attività o attitudine?

Data l'ambiguità di fondo assunta dal concetto di *play*, non possiamo esimerci dal ripercorre le strade delle teorie del gioco (dall'antropologia ai digital games) per provvedere, attraverso una ricognizione, alla costruzione di un set di strumenti teorici utili per lo sviluppo di questo lavoro. Non si tratta di una ricerca negli interstizi, ma di una revisione che partendo dalla dicotomia tra *game* e *play* cercherà di cogliere l'essenza di quella *philosophy of playfulness* per capire perché i (video)giochi siano spesso tirati in ballo come metafora utile per svelare le meccaniche di funzionamento dei media digitali e di un (nuovo) modo di produrre cultura strettamente influenzato da una logica ludico-sistemica. Isolare i tratti di quella che può essere tradotta come "attitudine ludica", o un modello di relazione, è problematico e, come vedremo, questa operazione si è spesso risolta nell'identificazione di una apposita area grigia in cui la rigidità delle norme di un sistema (ludico o meno) e la libertà di movimento degli attori scendono di fatto a compromessi quando si parte da specifiche *media forms* per rintracciare strutture, caratteristiche, logiche. Da che se ne evince, come detto, che questa attitudine può essere considerata una qualità non esclusiva degli utenti (la chiave che informa il loro rapportarsi con un sistema dato), ma una qualità altrettanto presente nei media (più o meno aperti a diventare oggetto di gioco) e frutto di una strategia (design) partecipativa o di inclusione sempre più comune ed evidente in cui è la produzione (di cultura) a farsi essa stessa gioco.

Le parole "produzione", "cultura" e "gioco" non sono usate casualmente, ma servono a delimitare un campo di azione specifico all'interno di processi di

ibridazione tra gioco e non/gioco. Come detto, nei diversi contributi che andremo a esplorare all'interno dei media studies, proprio la trasformazione di consumatori o spettatori in produttori di contenuti ha fornito lo spunto per una ricerca che ha identificato nella *play theory* l'alleato migliore. In questo calderone hanno trovato posto tanto gli studi sui fan, le teorie antropologiche del consumo, le relazioni di potere tra gli attori del sistema culturale. Questa deriva verso la traduzione di passione, abnegazione e interessi in pratiche ludiche, porta necessariamente a porre l'attenzione sulla trasformazione da *play* a *productive play* ovvero in quel momento in cui il gioco smette di essere improduttivo per fare della produzione stessa l'oggetto del suo gioco. Il termine "improduttivo" pone una serie di problemi: Huizinga (1997) e Caillois (2001) – come nota Juul (2005) – ne parlano senza specificare in quale senso, o meglio, quanto concretamente questo carattere debba essere inteso[24]. In generale, esso è stato usato per indicare la mancanza di conseguenze del gioco sulla vita reale. Il gioco è allora un'attività sicura e, in termini economici, incapace di produrre guadagno per il giocatore.

Ora, non si vuole qui sostenere che l'intera questione del coinvolgimento ludico si svolga sempre ed esclusivamente entro i confini della produzione creativa. Tuttavia, in questo particolare contesto, la confusione tra *play* e *work* si presenta come il caso più fruttuoso per l'impossibilità di poter intendere alcun tipo di separazione tra attività ludiche e quotidianità così come tra spontaneo investimento del tempo e sfruttamento che a ben vedere sembra investire l'ecosistema mediale dando il senso di un'attività più che produttiva, comunque questo termine lo si voglia intendere. Tale condizione non si realizza nel vuoto assoluto, né in maniera completamente indipendente dal sistema sociale, culturale e tecnologico entro il quale s'iscrive. Se nell'era dei mass media, essa si dava quasi invisibile – anche per via di una tradizione di studi attenta a disquisire di altre questioni (rapporti di potere, sfruttamento, distribuzione diseguale dell'informazione e suoi effetti), oggi è sempre più evidente una certa intenzione progettuale (dell'esperienza quanto delle piattaforme) capace di attivare e incanalare questa attività offrendo sistemi concepiti come piattaforme creative (applicativi, strumenti software e hardware) pensate per permettere agli utenti di creare, manipolare, contribuire in un rapporto di mutua

[24] Juul, *Half-Real*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2005, pag. 35.

partecipazione. Gli utenti sono attori di un più ampio e stratificato *digital playground* in cui si fa labile qualsiasi differenza tra giocatore e designer in un modo più esplicito e concreto di quanto Zimmerman non riesca a dire. Per questo queste strutture creative diventeranno la meta della nostra indagine. A queste specifiche piattaforme siamo interessati poiché sono il luogo in cui risolvere la questione dell'attitudine ludica, è qui che essa si maschera con-fondendosi con la creatività, nascondendosi dietro editor e tool approfittando del fatto che tutti guardano ancora a badge, punti e classifiche. Di questa intima (se non mimetica) relazione tra *play* e creatività riferiscono anche Wright e McCarthy quando, occupandosi delle connessioni tra tecnologia ed esperienza, parlano di creatività in chiave pragmatica come qualcosa che "is always embedded in human situated freedom; the freedom to make something out of what is given, to construe and respond to the situations that one inevitably meets"[25]. Ma è la virata dei due verso i territori del gioco a metterci sulla giusta strada anticipando quanto vedremo nei primi due capitoli. Per esempio, nel gioco dei bambini (*children play*) si ritrova un disinteresse verso il fine ultimo, il risultato finale (cruciale per il gioco): essi giocano per superare i problemi immaginando nuove soluzioni, nuovi modi di agire a seconda delle situazioni. Il loro agire fonde insieme fine e mezzo, uso e divertimento, identificazione del problema e sua risoluzione (forse più *design* che *system thinking*). Condizione facilmente riscontrabile anche nelle forme di *play* degli adulti: "both approach situations not in service of pre-set goals but creating goals and the means to achieve those goals in the height of their engagement with the world"[26]. Questa disposizione è ciò che guida in maniera molto pratica il rapporto quotidiano tra le persone e la tecnologia: quando quest'ultima è percepita come strumento per un fine, il piacere della creatività scompare. Quando questa realizza la sintesi tra risultato e mezzo, ecco riemergere il senso del gioco che rende l'esperienza significativa, apprezzabile (*meaningful*). Ma là dove Wright e McCarthy riconducono tale dinamica a un processo in divenire ove la relazione tra esperienza e tecnologia cambia di continuo come alla ricerca di un potenziale in qualsiasi cosa che lascia le persone sempre aperte all'inaspettato, per noi è altrettanto possibile riconoscere questo equilibrio tra apertura/chiusura oltre il senso

---

[25] McCarthy, Wright, *Technology As Experience*, Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2004, cit., pag. 68.
[26] *Ivi*, cit., pag. 69.

di una disposizione soggettiva certi che si possa parlare di *playful attitude* anche rispetto alla stessa tecnologia, come qualità di design pensata per e in funzione di una maggior partecipazione degli attori, una predisposizione dei sistemi (digitali e non) a lasciarsi giocare che, seguendo Kucklich[27] e gli studi di usabilità applicati ai videogiochi, chiameremo *playability* e che dagli stessi videogiochi sembra contagiare i media digitali. Come a dire che pur riconoscendo ogni possibile framework come un "open, unfinalized, and unfinalizable place where every person and thing is always a dynamic process of becoming, always open to the future"[28], alcuni sono volutamente più predisposti al "gioco delle possibilità" di altri. Ed è qui che utente, giocatore e progettista si incontrano. Tuttavia, invece di liquidare frettolosamente la questione con la formula magica "gioco, creatività, partecipazione", guarderemo nel dettaglio alle attività con cui gli utenti si cimentano certi di riuscire a dimostrare che quella formula dice l'ovvio senza in verità dire nulla di ciò che andrebbe detto. Ovvero che tale gioco non avviene nel nulla, ci ripetiamo, ma che dietro la parola "creatività" si celano competenze, abnegazione, ingegno, apprendimento in un rapporto di scambio e condivisione tra utenti e piattaforme.

Hanno ragione da vendere Dovey e Kennedy quando sostengono – in relazione ai giochi digitali – che "the computer game, than, is produced as an ideal media form by the conjuction of a culture in which the playful and the ludic are once again of serious concern"[29]. Insomma, prendendo in prestito un concetto post-fordista, si tratta di pensare al risultato di questa influenza del gioco come l'*ideal commodity* di questa era, espressione di un particolare momento culturale ed economico, tanto nella sua produzione quanto nella sua fruizione (quando queste – come si vedrà – non sono lo stesso identico momento)[30]. Le domande cui bisogna rispondere sono parecchie e sorprendentemente semplici: siamo davvero tutti giocatori? In che senso? Come i sistemi (o le piattaforme dell'intrattenimento) ci invitano al gioco? Cosa vuol dire adottare una disposizione sistemica? Le risposte,

---

[27] Cfr. Kucklich, *Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies*, STem Centre, Dublin City University, Dublin, 2004.
[28] McCarthy, Wright, 2004, cit., pag. 69.
[29] Dovey, Kennedy, *Game Cultures*, Maidenhead (UK), Open University Press, 2006, cit., p. 39.
[30] Cfr. Klein, Dyer-Witheford, de Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology Culture and Marketing*, 2003.

come vedremo, richiederanno ben altro sforzo. Di questa impresa forniamo una piccola mappa anticipando il viaggio che ci accingiamo a intraprendere.

0.2.1. I capitoli

Nel primo capitolo ripercorreremo i principali contributi che, all'interno dei game studies, hanno affrontato il concetto di *play*. Come detto, si tratterà di svolgere una ricognizione che possa fornirci i primi strumenti per la contestualizzazione di *playful attitude* e *philosophy of play*. Un percorso storico-critico rispetto a una disciplina ancora giovane, intenta a cercare nella rigidità di costrutti del passato le ragioni del gioco contemporaneo e al contempo la propria legittimazione. Una disciplina vulnerabile, soggetta a rigurgiti interni che manifesta la voglia di apertura verso approcci diversi e più sfaccettati. A questa tensione, lo stesso concetto di *play* non può sottrarsi, imbrigliato tra le ragioni di una struttura e il movimento libero di un'attitudine processuale. Nel secondo capitolo continueremo l'indagine rispetto al concetto di *play* lasciando i game studies e approdando ai media studies. Qui, *play* e produzione cominciano a legarsi, complice una confusione di prospettive, discipline e le promesse di una tecnologia capace di farsi gioco essa stessa. Il terzo capitolo ci vedrà proprio alle prese con quest'ultimo "attore" e quindi indagare le intersezioni tra *play* e produzione all'interno di un ecosistema mediale sempre più orientato verso un complesso set di piattaforme di cui indagheremo la natura – *playground* facilitati destinati al gioco creativo degli utenti. La necessità di fissare una definizione del concetto stesso di *creative platform* (dove "piattaforma" indica sistemi software o hardware e software) ci vedrà leggere i media digitali (tool di authoring, framework di prototipazione e platform ugc) attraverso la lente dei *software studies* – convinti che la ragione dei bit e della programmazione sia addirittura decisiva nel plasmare gli equilibri dell'odierna produzione culturale – per poi sconfinare nei territori del design tra implicazioni culturali, *user* e *player experience*. Solo a questo punto sarà possibile portare a galla quell'idea di gioco della produzione come relazione tra attori di cui dicevamo poco sopra, tra attitudine del soggetto rispetto a una predisposizione dell'oggetto (apertura o *playability*). Relazione che metteremo finalmente a frutto nel quarto capitolo. Una volta dichiarato il gioco cui ci accingiamo a prendere parte,

approfondiremo alcuni casi studio in cui attitudine ludica, creatività, design sembrano emergere distintamente. Il modello di analisi scelto tiene insieme: 1) discorsi – come la piattaforma si offre all'utente e come questa ne prevede la figura e il ruolo; 2) funzionalità – strumenti e logica del sistema funzionale ai processi di facilitazione; 3) usi – analisi di applicazioni concrete attraverso lo studio di tutorial finalizzati alla condivisione di un sapere strumentale all'acquisizione di padronanza e competenze;. In questo contesto emerge una forma di creatività parecchio affine a una sorta di artigianato digitale finalizzato alla risoluzione di un problema o bisogno tra connessioni, assemblaggi, parametri e programmazione. Si tratta, per ovvie ragioni, di una selezione ristretta all'interno di un bacino altrimenti fin troppo vasto, ma che nella sua esiguità ci permetterà di dare ragione di quel gioco – lo anticipiamo – delle possibilità, dell'esplorazione, della causalità, del design che ci siamo ostinati a indagare. Al quinto capitolo il compito di riunire quanto scritto e aprire la strada a future investigazioni.

Play Theory in Game and Media Studies

1. Playing with (video)games

"We are on Earth to fart around."
Kurt Vonnegut

Prima di intraprendere un percorso complesso e accidentato, è bene fare una breve premessa di carattere generale. Parlare di "gioco" è un'attività insidiosa: in primis, per il carattere multiforme della parola; secondo, per il numero di approcci disciplinari che con il termine si sono misurati. Afferma acutamente J. Barnard Gilmore: "Certainly everyone knows what play is not even if everyone can't agree on just what play is"[1]. Non c'è nulla di semplice nel "gioco" (così come nel giocare): significati, usi, definizioni, percorsi di studio costituiscono un insieme tanto eterogeneo e vasto. Di tanta complessità ci avvisa persino la lingua. Per esempio, l'italiano prevede l'uso di una sola parola per distinguere tanto il gioco (sostantivo o oggetto) quanto l'atto del giocare (verbo e quindi azione, attività) in tutte le sue varie declinazioni. Anche Joan Huzinga si scontra con simili complicazioni linguistiche già nel suo libro *Homo Ludens* cimentandosi con le difficoltà della lingua olandese[2]. Lo stesso Eco, nell'introduzione all'edizione italiana del libro di Huizinga, si avventura nel labirinto della lingua inglese al fine di individuare due sfere ben precise, diverse e tra loro correlate: *game* e *play*. Nell'inglese *game* si riferisce a un set di competenze e regole e non all'azione. A voler essere rigorosi, secondo il dizionario online Dictiornary.com, *game* indicherebbe:

- a competitive activity involving skill, chance, or endurance on the part of two or more persons who play according to a set of rules, usually for their own amusement or for that of spectators;
- an amusement or pastime;
- the number of points required to win a game.

[1] Barnard Gilmore, "Play: a special behavior", in Herron, R. E., Sutton-Smith, B., *Child's Play*, New York, John Wiley and Sons, 1971, pag. 311 citato in Salen, Zimmerman, *Rules of Play*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2004, pag, 302.
[2] Cfr. Huizinga, 1997, p. 35.

Mentre *play*:

- exercise or activity for amusement or recreation;
- to take part or engage in a game;
- to exercise or employ oneself in diversion, amusement, or recreation;
- to do something in sport that is not to be taken seriously;
- to act the part or character of in real life;

Secondo il Dizionario Italiano, la parola "gioco" copre una vasta area di significati che sfiorano persino la finzione (a ribadire la qualità mimetica dell'attività stessa, per dirla con Huizinga)[3]: l'atto, il modo del giocare; esercizio di forza o di destrezza; azione o circostanza che implica incertezza e rischio; scherzo, celia; beffa, scherno; finzione, artificio. Allo stesso modo, il verbo "giocare" si muove dall'attività di puro diletto (senza indicazione rispetto alle regole), alla prova di abilità sino al mettere in pericolo (quasi a riproporre la serietà del gioco e delle sue conseguenze): dedicarsi a qualche esercizio piacevole per divertimento o anche per guadagno; dare prova di abilità; essere in gioco; scommettere, puntare; arrischiare; mettere in pericolo.

Gregory Bateson (1987) sposta le coordinate del discorso dal linguaggio al metalinguaggio, frutto di un processo di evoluzione che ha permesso alla comunicazione di farsi più complessa e di avvalersi di più livelli di astrazione ove i segni diventano segnali, convenzioni. Le sue considerazioni hanno origine dall'osservazione dei segni metacomunicativi degli animali allo zoo: dall'analisi del flusso delle interazioni egli trae le evidenze dell'esistenza di un grado meta di cui gli stessi animali sembrerebbero essere consapevoli. La dichiarazione "This is play" per Bateson è l'esempio perfetto di quest'ordine comunicativo:

> 'This is play' looks something like this: 'These actions in which we now engage do not denote what those actions *for which they* stand would denote' [...] these actions, in which we now engage, do not denote what would be de-noted by those actions which these actions denote. The playful nip denotes the bite, but it doesn not denote what would be denoted by the bite[4].

---

[3] Dizionario italiano: http://www.dizionario-italiano.it/definizione-lemma.php?definizione=gioco&lemma=G0269800

[4] Bateson, "A Theory of Play and Fantasy", in Bateson, *Step in the Ecology of Mind*, Northvale (NJ) and London, Jason Aronson Inc., 1987, cit., pag. 139.

Play è per Bateson un fenomeno (meta)comunicativo stratificato contraddistinto dal paradosso della doppia negazione dove una dichiarazione negativa contiene una implicita meta-dichiarazione negativa[5]. "This is play" funge da discriminazione e imposta una cornice psicologica che influenza tutti i messaggi scambiati tra gli attori in un determinato intervallo rappresentabile come un insieme matematico che include alcuni elementi discriminandone altri. Questa cornice funge da messa in contesto, premessa condivisa: è solo al realizzarsi di questa condizione, ovvero formulando "This is play" (in maniera evidente o meno), che i soggetti sono in grado di distinguere tra i segnali scambiati quelli che hanno perfetta aderenza denotativa da quelli che invece non significano ciò che rappresentano. Con una metafora geografica, si tratta di riconoscere quando e se la mappa aderisce perfettamente al territorio che denota o se ne è una rappresentazione di altro ordine. La mancata capacità di attuare questa distinzione, sostiene Bateson, può essere una delle cause delle psicopatologie schizofreniche.

Lasciamo linguaggio e comunicazione in favore dei *game studies*. Secondo Juul "*play* is mostly taken to be a free-form activity" mentre "*game* is a rule-based activity" con quest'ultimo – almeno nella lingua inglese – spesso percepito come "a subset of *play*"[6].

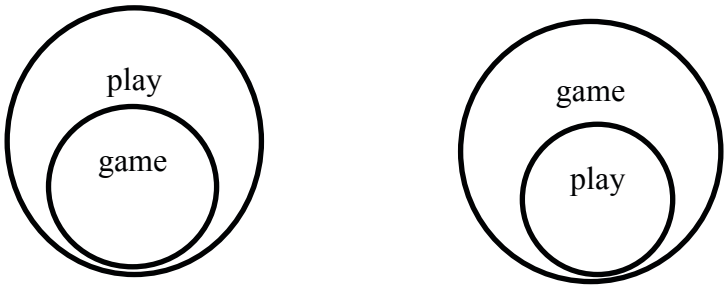

Fig. 1 - Game and Play (Salen, Zimmerman, *Rules of Play*)

Salen e Zimmermann (2004), più interessati al design che alle questioni lessicali, sostengono anche (e non solo) l'esatto contrario riuscendo nell'impresa di fare coesistere la contraddizione a seconda del punto di vista adottato: da una parte

[5] In *Questo è un gioco*, volume che raccoglie e ricostruisce il dibattito tenutosi a Princeton nel 1955 attorno al tema "gioco", Bateson afferma: "Quando si parla di gioco, si tende di solito a dire ciò che esso non è – 'non è reale' – o 'non è serio' – salvo poi restare un po' sul vago, non appena ci si rende conto di quanto il gioco sia una cosa seria". Bateson, *Questo è un gioco*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1996, cit., pag. 29.
[6] Juul, 2005, cit., pagg. 28-29.

play come interazione formalizzata del gioco (game play), dall'altra *game* come parte (strutturata e regolata) di *play* (Fig. 1). Lavorando su una tripartizione concepita come una serie di scatole cinesi – *game play*, *ludic activities* (comportamenti ludici attualizzati in contesti estranei al gioco come sistema formale) e *being playful* (intesa come attitudine che caratterizza le prime due forme), i due arrivano a concepire "play [as] free movement within a more rigid structure"[7].

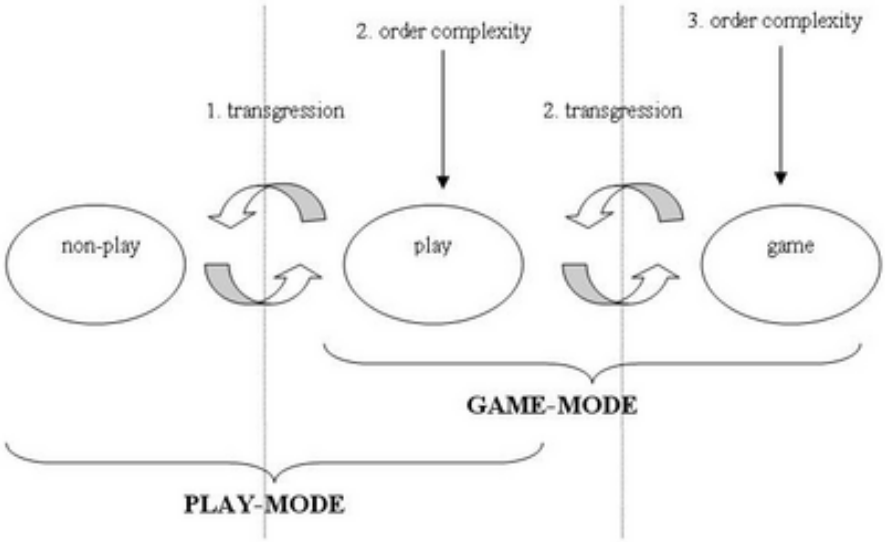

Fig. 2 - Il modello di Kampmann

Bo Kampmann[8] pensa a *play* e *game* come due momenti logicamente divisi (nel tempo e nello spazio) il cui attraversamento da parte del giocatore richiederebbe un'apposita attitudine – *mood*. Poggiandosi sulla *flow theory* di Csikszentmihalyi (1990) e sull'idea di *play* come atto meta-comunicativo entro il quale si "incanalano" specifiche serie di comportamenti, il movimento all'interno degli insiemi si originerebbe da una posizione di *non-play* – punto di partenza di una modalità definita *play-mode*. Ogni passaggio da questa posizione al *game* (ultimo stadio del *game-mode*) richiederebbe un atto di trasgressione necessario per il nuovo cambio di stato. Ogni trasgressione porterebbe a sua volta a un aumento della complessità dovuta a una maggiore formalizzazione dell'esperienza fino a culminare nella rigida struttura regolamentata del gioco (Fig. 2).

---

[7] Salen, Zimmerman, 2004, cit., pag. 11.
[8] Cfr. Kampmann, "Playing and Gaming". *Gamestudies.org*, http://www.gamestudies.org/0301/walther/ (ultima consultazione: 10/08/2013).

Insomma, quello che resta evidente, come vedremo nello sviluppo di questo capitolo, è una tensione tra i due termini lontano dall'essere risolto in questa sede ma che ci permette a questo punto di avventurarci tra le teorie del gioco provando ad approfondire la questione durante il nostro progredire. Una scelta, una direzione è obbligatoria per non perdersi. Sarà nostra intenzione misurarsi con i contributi teorici più affini ai game studies, certi di trovare in questa area gli strumenti più idonei per questo tentativo di ricognizione.

1.1. Homo Ludens

Il primo problema che si incontra affrontando *Homo Ludens* è di natura tassonomica. Difetto che affligge un po' tutte le edizioni del testo: la presenza di un termine unico per riferirsi al "gioco" (come complesso di norme, quanto all'atto del giocare) rende complicato capire di cosa si stia veramente parlando. La definizione offerta da Huizinga è:

> il gioco [è] un'azione libera: conscia di non essere presa « sul serio » e situata al di fuori della vita consueta, che non di meno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali cha facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito[9].

Si noti bene che Huzinga – nell'edizione inglese – non dice *game* ma *play*. Questo è un punto, come vedremo a breve, davvero cruciale e non tanto per dirimere una qualche schermaglia lessicale, ma perché permettere di capire di quale *gioco* si stia parlando. Da questo primo tentativo definitorio, si evince una natura del gioco/giocare come:

- attività libera, volontariamente intrapresa dai soggetti;
- separata dalla vita ordinaria;

[9] Huizinga, 1997, cit., pag.17.

- definita nel tempo e nello spazio;
- sprovvista di alcun vantaggio materiale per il giocatore;
- ordinata da regole;
- in grado di promuovere l'aggregazione di comunità di giocatori;
- svolta all'insegna del mascheramento.

Un simile apparato ha il difetto di prestare il fianco a critiche metodologiche quanto strutturali. Cosa che non sfugge a Eco che, nella sua introduzione al libro, va subito dritto alla questione. A Huizinga, sostiene Eco, va riconosciuto il merito di aver accostato cultura alta e vita quotidiana offrendo una nozione di cultura come complesso di fenomeni (se non riti) in cui il giocare è la costante alla base dei comportamenti. Questa attività è però identificata come fuga dal quotidiano – da qui in parte il senso di quella separazione dal reale tra le caratteristiche strutturali del giocare. Una chiave che Eco attribuisce all'intenzione di Huizinga di affrescare più che di indagare l'oggetto che l'antropologo ha a cuore e che segna tutto il destino di un libro in cui si racconta il come ma non i perché. A onore del vero, secondo Eco non siamo nemmeno al "come", colpevole quel mancato rigore metodologico che il semiologo italiano giudica fondamentale. Per Eco, infatti, lo strutturalismo di Huizinga si rivela sterile perché fallisce proprio per l'incapacità di riuscire a dire qualcosa di quella struttura che pretende di studiare e su cui si innescano i fenomeni descritti. Colpa grave, si direbbe:

> Perché quel che chiederemo oggi all'autore, dopo averci detto che la cultura altro non è che il luogo di un gioco, è proprio che emergano *schemi*, e *formule* [...] Ciò che Huizinga non fa perché, [...] egli non è interessato affatto a dirci *quale* sia il gioco, e *come* funzioni, ma al fatto che questo gioco viene giocato[10].

Ed ecco il secondo problema. Nell'affermare che i caratteri del gioco sono quelli della cultura e che la cultura si manifesta come gioco, Huzinga si disfa del gioco inteso come struttura formale (matrice) in favore di uno studio culturale ove il giocare è equiparato a una serie di performance. Rifiuta quindi la grammatica per analizzare i costrutti, per dirla con Eco, e quindi fa una teoria del comportamento ludico. Proprio

[10] Eco, "Homo Ludens oggi", in Huizinga, 1997, cit., pag. XIV.

qui emerge quanto detto all'inizio del paragrafo: quello che manca è sapere se Huizinga intenda la cultura come *play* o *game* nonostante gli indizi circa l'esistenza di una struttura di base (e quindi del *game*) sembrano fare timidamente capolino di tanto in tanto.

A nostro avviso, Eco, nel ribadire la necessità di un ricorso alla struttura, cade egli stesso nella trappola della contingente miopia del periodo storico imputata a Huizinga e non si accorge che pur non dichiarandolo direttamente, Huizinga sembra propendere in favore del *play*, del fare soggettivo contro la scevra oggettività della forma. Pur peccando di rigore metodologico, fa a meno della struttura per interessarsi dei processi. Una scelta che, se oggi non è più scandalosa, fu troppo moderna per il suo tempo. I veri problemi semmai sono altri. Quell'idea di gioco (o *play*) come area confinata in cui ha azione il rituale sembra prevedere una separazione netta con la vita reale cosa che – proprio in ragione di un'applicazione delle teorie del gioco ai media digitali – fatica a resistere. Per Lastowka, che considera la definizione di *play* di Huizinga come l'antitesi di *play*, la caparbietà nel voler mantenere un confine tra due ordini è da interpretare come conseguenza di un preciso momento storico:

> There is a specter haunting play and it is the specter of Protestant capitalism. For Huizinga, writing at the moment when the twentieth century corporation loomed large, technological progress trasformed society, and the bureucratic state arose in power, play proffered an alternative. The future promised increasing and comprehensive social control organized toward rational and utilitarian aims. All of this must have been on the mind of Huizinga [...]. It is all the more poignant that *Homo Ludens* was completed before the end of World War II while the author was imprisoned by the Nazis[11].

E ancora di più, qui sì Eco ha ragione da vendere, se si sostiene che la cultura è *play* – attività ludica tale perché strutturata come *game* – allora è nell'esecuzione dei suoi riti che essa esprime tutto il suo reale potenziale e i suoi effetti esprimendo una serietà senza pari. Cosa che, a ben vedere, sconfessa una seconda volta l'idea di una separazione dalla vita quotidiana quanto l'assenza di effetti (seri) di tale attività. "Gioco che è già serio in se stesso perché è condizione della vita sociale; [che] non è gratuito perché a destrutturare i giochi o opporre opzioni [...] sta la pressione del

[11] Lastowka, "Rules of Play", in *Games and Culture*, vol 4 (4), 2009, cit., pag. 6.

momento materiale che si risolve in gioco ma che nasce come qualcosa d'altro"[12].

Siamo solo all'inizio del viaggio, e il contributo di Huizinga, sebbene con qualche criticità, offre già molti spunti: tra i tanti, quel concetto di separazione che si dimostrerà ricorrente nel proseguimento di questo esame iniziale.

1.2.I giochi e gli uomini

La cosa più singolare del libro di Roger Caillois è la sua stretta interdipendenza con quello scritto da Huizinga. Una relazione così forte, da rendere impossibile una lettura del testo del tutto separata dai contenuti del paragrafo precedente. Caillois, infatti, esordisce proprio con Huizinga e ne elogia il tentativo ardito di privilegiare lo studio delle pratiche ludiche e del loro contributo allo sviluppo della civiltà. Un movimento opposto a quello di Eco. Caillois procede da una parte alla definizione della natura del gioco e dell'altra all'analisi del suo ruolo nei rituali (o manifestazioni) che animano una cultura. E si ritrova così con il condividere alcuni concetti di *Homo Ludens*: la separazione del gioco dal vissuto reale e la sua parte normativa.

Ben più complicata, invece, si dimostra la sfida posta dagli intrecci tra gioco e cultura. Huizinga sostiene – puntualizza Caillois – che sia la cultura a venire dal gioco e detta relazione sembra data come univoca. Per il sociologo francese, i conti non tornano. Molti oggetti che l'attuale società annovera tra i giocattoli hanno tutte le caratteristiche di costrutti adulti relegati dal tempo e dagli usi ad altre attività meno importanti. Lo stesso può dirsi per quei giochi che riproducono riti e credenze ormai svuotate del loro valore sacro: la trottola come residuo del culto magico; conte e girotondi come reminiscenze di antichi incantesimi; arco, scudo e cerbottana come ricordi di armi ormai desuete. Ancora una volta, non si tratta di stabilire cosa genera cosa, ma di provare a razionalizzare le due posizioni e la scelta operata da Caillois porta al riconoscimento dell'esistenza di un parallelismo. Giocattoli e giochi rappresentano l'imitazione di oggetti e riti adulti che si sviluppano e coesistono parallelamente. Non mero svilimento o tentativo di declassare oggetti e riti a puerile divertimento, semmai innocua riproduzione, "presenza simultanea di due diversi

[12] Eco, in Huizinga, 1997, cit., pag. XXVII.

registri”[13]. Per questo, i giochi sono da considerare per lo più antagonisti alla vita quotidiana e a essa indipendenti per via di precise caratteristiche. L’operazione compiuta da Huizinga – ovvero “spiegare i giochi a partire dalle leggi, dalle usanze [...] o spiegare la giurisprudenza partendo dallo spirito del gioco [...]” – è valida a patto che istituzione e gioco non si escludano a vicenda: spesso identici, prevedono attività totalmente diverse che li rendono incompatibili[14].

Alla luce di questa premessa, pare ancora più chiara l'altra accusa rivolta a Huizinga ovvero di non studiare per nulla i giochi, ma di fare piuttosto una “ricerca sulla fecondità dello spirito ludico che presiede una determinata specie di giochi: i giochi di competizione regolata”[15]. Dal libro dell’antropologo olandese restano fuori parecchie altre categorie quali – ad esempio – i giochi d'azzardo, probabilmente deplorevoli per il tempo ma già così economicamente rilevanti dal ritrovarsi al centro dell’interesse di Caillois. Tanto basta per segnare la contrapposizione. In *Homo Ludens* manca una ricerca puntigliosa che partendo da una mappatura di tutti i giochi miri a identificare degli universali senza però la riduzione *ad unicum*. Si tratta di un gioco di sponda – giusto per imbastire meta discorsi – che prende le mosse da Huizinga per far progredire un discorso che esalta il carattere ordinato e regolare del gioco rispetto alla vita reale, con il primo a farsi modello o residuo, se non impronta quando:

> vi si può leggere il progredire stesso della civiltà nella misura in cui questa consiste nel passaggio da un universo caotico a un universo regolato che poggia su un sistema coerente ed equilibrato. Il gioco [...] offre [...] l'immagine di uno spazio puro, autonomo, in cui la regola, volontariamente rispettata da tutti, non favorisce né lede alcuno[16].

Si provi a far ordine. Caillois parte dalla definizione di *play* data da Huizinga, per procedere a una revisione dei caratteri del gioco. A suo dire, il gioco sarebbe un'attività:

---

[13] Caillois, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2007, cit., pag. 81.
[14] *Ivi*, pag. 83.
[15] *Ivi*, cit., pag. 19.
[16] *Ivi*, cit., pagg. 11-12.

- *libera* cui i soggetti partecipano senza obbligo, privi dalla soggezione tipica del rituale o dell'istituzione che minano al senso di mistero o alla fantasia propria del gioco con la facoltà di entrare e di uscire dallo stesso;
- *separata* dal resto della vita reale svolta entro precisi limiti spazio-temporali;
- *incerta* capace di tenere intatto fino alla fine il dubbio circa l'esito dell'attività entro cui su muovono i giocatori liberi di agire nel rispetto delle regole;
- *improduttiva* non tanto nel senso di essere avulsa dalla seduzione del denaro – dettaglio sfuggito a Huizinga. Per Caillois, la questione si gioca sulla capacità del gioco (o di certi giochi) di non produrre alcun profitto (altrimenti si parlerebbe di lavoro) ma di spostarne la proprietà dietro accordo tra i giocatori. Alla fine del gioco l'equilibrio iniziale è sempre ripristinato;
- *regolata* da norme che sostituiscono quelle della realtà per istituire una nuova legge appliccabile limitatamente a quel contesto;
- *fittizia* quando palesa una evidente diversità o irrealtà nei confronti della vita normale.

Gli ultimi due punti segnano per Caillois l'evidente molteplicità dei giochi e la necessità di una suddivisione capace di tenere in debita considerazione tutti quei numerosi caratteri che contrappongono i giochi alla realtà. Qualcosa di più distintivo del semplice concetto di separazione e che sappia dare il senso del gioco come un'isola non felice, bensì terribile per via dell'incertezza che l'attanaglia. Da qui, l'esigenza di un lavoro di ricerca che porti a una classificazione dei giochi a cominciare proprio dalle rispettive specificità. Caillois sceglie un modello ad asse mobile capace di dare il senso della complessità dell'oggetto di studio. Secondo questo modello, i giochi si dividono in:

- *agon*, attività basate sulla competizione e in virtù della quale vengono create artificialmente pari condizioni di partenza affinché nessuno dei contendenti sia avvantaggiato rispetto agli altri;
- *alea*, attività in antitesi all'agon ovvero basate non sulle capacità dei partecipanti, ma su condizioni da essi indipendenti. In questa tipologia di giochi, è il destino il vero avversario. A cambiare sono anche le modalità di relazione al gioco: non lavoro, fatica o affidamento esclusivo alle proprie

capacità ma fiducia nella fortuna e ricerca di qualsiasi indizio utile a vincere il fato;

- *mimicry*, attività di evasione in cui prevale il mascheramento (trasformazione in altro) dei partecipanti. Rispetto all'agon e all'alea in cui la creazione di un'imposta condizione di parità crea un mondo altro, qui si gioca a farsi altro e dalla ricerca di questo effetto di spiazzamento, dal ricorso alla fantasia e all'interpretazione che sta il piacere di questa tipologia di gioco;
- *ilinx*, attività basate sulla vertigine e distruzione temporanea della stabilità percettiva in favore di un senso di panico.

Gli elementi di tale tassonomia non sono autoescludenti e prevedono contaminazioni e dipendenze. *Agon* e *mimicry* – per esempio – spesso hanno punti di contatto: si pensi a tutte quelle volte in cui la sfida sfocia o prevede una qualche di trasformazione in spettacolo. O ancora, *agon* e *alea* si mostrano connessi quando, partendo dalla condizione generale di incertezza comune a tutti i giochi, il risultato della competizione in sé diventa oggetto di scommessa e quindi gioco aleatorio (*alea*). Ne deriva una sorta di mobilità dei tipi individuati cui va aggiunta un altro livello come asse parallelo entro i cui estremi si muove il giocatore: *ludus* e *paidia*. Non si tratta di "categorie del gioco, ma di modi di giocare"[17]. *Ludus* e *paidia*, sostiene Caillois, indicano una libertà primaria insita nei giochi. Nel primo caso ci si riferisce al gusto della sfida, esagerazione o esasperazione delle regole per misurare sé stessi più che confrontarsi con un rivale (differenza cruciale per la distinzione dell'*agon*). Mentre con *paidia* si guarda alla libertà dell'improvvisazione e della spensieratezza. Il riferimento alla mobilità dell'asse non è casuale: serve a marcare ancora una volta la vivacità dello schema e il suo ruolo cruciale nel determinare il destino del gioco e di una cultura. Aspetto che Pier Aldo Rovati, nella sua prefazione all'edizione italiana del libro, mette bene a fuoco con un'analisi del rapporto tra gioco aleatorio e di competizione e la società contemporanea:

> [...] così alla società della mimicry-ilinx ha dato il cambio la civiltà dell'agon-alea, che è l'unica [...] che oggi concepiamo, regolata da un dosaggio di merito personale e di sorte [...] ma talora la sorte è l'ultimo criterio di equità, la garanzia di imparzialità e

[17] *Ivi*, cit., pag. 71.

uguaglianza. L'agon è [...] l'unico aspetto del gioco cui attribuiamo un valore, tutti gli altri vengono penalizzati come disvalori[18].

Non è un caso se alla stessa conclusione arriva anni dopo lo stesso Sennett (2012) quando nota che uno dei due modelli che la modernità ha scelto per stimolare il lavoratore è proprio la competizione ove il confronto con gli altri possa essere vissuto come stimolo a fare meglio in virtù di una mera ricompensa personale[19]. La maschera, la vertigine e la stessa sorte sono disvalori relegati ai margini (i parchi giochi che accolgono i grandi macchinari per l'ebrezza collettiva si ergono allora come isole all'interno di una società al sicuro con le sue regole livellanti). Non per questo forme reiette o addirittura fisse, ma elementi mobili di una struttura in continuo movimento che dice che "l'uomo non è per nulla padrone del suo gioco" ma è preda del gioco, in balia di quel piacere che deriva dall'incertezza che ne governa il suo mondo.

1.3. Regole, strutture e superstrutture

L'idea di un legame tra gioco e una supposta struttura si manifesta con ancora più forza muovendosi dalla sociologia (e dall'antropologia) ai game studies. Jesper Juul parte idealmente proprio dalla ricerca formalista intrapresa da Caillois. Nel suo *Half-Real* (2003), l'obiettivo dichiarato è arrivare alla costituzione di un *classic game model* che, individuando i caratteri minimi sui quali il gioco viene a costruirsi, riesca a mettere insieme cinquemila anni di storia dei giochi. Obiettivo da raggiungere prescindendo da qualsiasi medium e guardando solo a quanto ai giochi è comune. Limitando l'analisi e l'applicazione di questo modello ai soli *rules-based game* (proprio in virtù della riconosciuta ambiguità nel definire *game* e *play*), Juul intende non solo trovare un framework operativo che funzioni per tutti i giochi, ma che sia altrettanto capace di vacillare – resistendo e rafforzandosi – di fronte ai casi limite che un simile strumento deve superare quando è chiamato a spiegare i come e i perché.[20]

---

[18] *Ivi*, cit., p. XVIII.
[19] Cfr. Sennett, *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2012, pagg. 35-44.
[20] Caillois, 2007, cit., pag. 28.

In linea con il furore formale dei ludologi[21], Juul passa in rassegna i principali tentativi di definizione del gioco alla ricerca dei principi comuni così come degli elementi problematici. L'intenzione ultima è arrivare a un modello che tenga insieme "(1) the system set up by the rules of a game [game as formal system], (2) the relation between the game and the player of the game, and (3) the relation between the laying of the game and the rest of the world"[22]. Un modello che funzioni come un *productive set* ovvero che permetta, una volta identificato il gruppo minimo di caratteri standard, di arrivare a produzioni, combinazioni, prodotti del tutto nuovi.
La definizione di gioco che viene così a costituirsi altro non può essere che la sintesi di precedenti tentativi definitori di cui trattiene solo i tratti comuni o esclusivi. Juul passa in rassegna:

- Huizinga e Caillois
- Suits (che affronteremo più avanti)
- Avedon e Sutton Smith: "at its most elementary level then we can define a game as an exercise of volutanry control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce disequilibrial outcome";
- Crawford: "I perceive four common factors: representation ['a closed formula system that subjectively represents a subset of reality'], interaction, conflict, and safety ['the results of a game are always less harsh that the situations the game models']";
- Kelley: "[...] a game is a form of recreation constituted by a set of rules that specify an object to be attained and the permissible means of attaining it";
- Salen e Zimmerman: "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome";

Il punto di arrivo di questo suo lungo viaggio è la seguente definizione:

---

[21] La distinzione tra ludologi e narratologi che ha infiammato i game studies per più di dieci anni esula dalle finalità di questo lavoro. Tuttavia, al fine di offrire uno scenario minimamente compiuto, l'oggetto della contesa ha riguardato la necessità di uno studio volto a mettere in primo piano gli elementi formali dei giochi (e in particolare dei computer games) contro l'idea di considerare gli stessi come una nuova forma di medium narrativo contrapponendo quindi il livello della rappresentazione all'astratto formalismo.
[22] Juul, 2005, cit., pag. 28.

> a game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable[23].

Rispetto a Huizinga e Caillois, è immediatamente evidente l'assenza di caratteristiche chiave quali la volontarietà del gioco e la separazione dalla vita reale. A Juul preme arrivare dritto al substrato astratto dei giochi come dimostra questa lista che ambisce a riassumere le caratteristiche dell'oggetto di studio:

1. *Rules*: le regole su cui il gioco si basa; devono essere definite in modo da evitare qualsiasi ambiguità che possa compromettere lo svolgimento del gioco.
2. *Variable Quatifiable Outcome*: intendendo la capacità delle regole di garantire un set di possibili quanto diversi risultati in maniera definita in modo che non siano oggetto di discussione.
3. *Valorization of outcome*: alcuni risultati devono essere più apprezzabili rispetto ad altri.
4. *Player effort*: il gioco contiene un tasso di sfida che porta il giocatore a un investimento diretto in grado di influenzare il sistema e il risultato.
5. *Player Attached to Outcome*: il conseguimento di un risultato attraverso l'intervento del giocatore produce un attaccamento personale rispetto al risultato stesso (frutto di energia profusa dal giocatore).
6. *Negotiable consequences*: ogni gioco può, in via opzionale, avere conseguenze nella vita reale. Questo processo di negoziazione trova la sua essenza nella possibilità tra le parti di negoziare e mitigare queste conseguenze contribuendo a rendere quanto più labile il confine tra ciò che è gioco e ciò che non lo è.

Questi sei elementi sono assegnati a degli specifici registri, secondo il seguente ordine:

---

[23] Juul, 2005, cit., pag. 36.

a. *game as formal system*: 1, 2, 4
b. *relationship between the player and the game*: 3, 4 (sovrapposizione con a), 5
c. *the game and the rest of the world*: 6

In pratica, una simile struttura, mentre definisce cosa è un gioco, fa un lavoro ancora più importante dicendo anche l'esatto opposto – cosa non è gioco – e relega in una sorta di limbo tutto ciò che sta tra i due opposti, in una condizione dall'equilibrio precario possibile quando uno o più degli elementi su identificati vengono a mancare oppure esasperati o ribaltati[24]. Il grafico tratto dal libro è certamente ben più esplicativo:

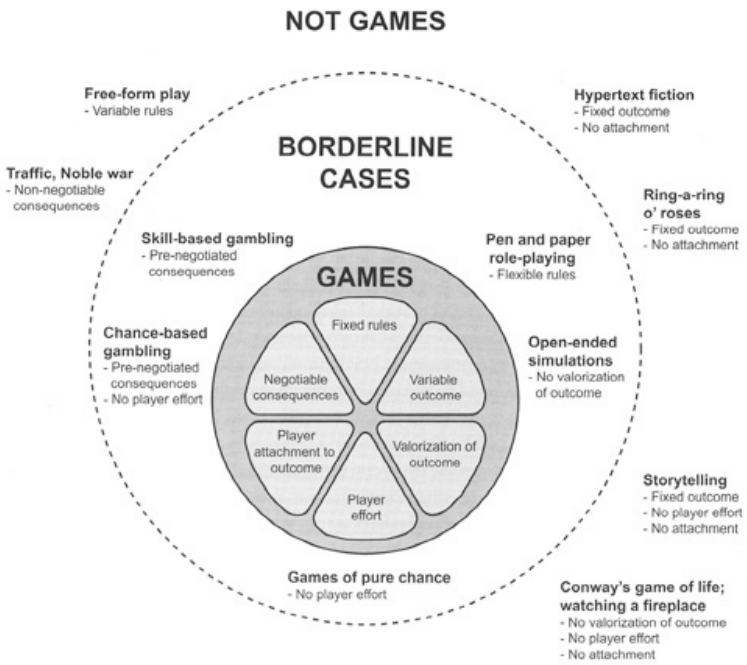

Figura 3 - Games e non-games secondo Juul

Secondo Juul, il *classic game model* costituisce una piattaforma astratta che non serve a spiegare il perché i giochi siano *enjoyable*, ma per fungere da base per l'elaborazione di nuove combinazioni e modelli.

L'aspetto più interessante di questo approccio è la centralità attribuita all'elemento normativo. Istituendo degli ostacoli atti a limitare le nostre azioni

[24] Si pensi a *The Sims* (Maxis, 2000, PC). Per l'assenza di un'adeguata valorizzazione di risultati (nonché degli stessi obiettivi), il gioco si cofigura più come una sandbox (open ended simulation) che come gioco rigidamente inteso.

all'interno del gioco, le regole rappresentano il momento di massimo piacere: il giocatore costruisce la sua esperienza confrontandosi continuamente con il sistema durante il progredire del *gameplay* assegnando a limiti e goal il compito di mettere in forma l'esperienza stessa. Dalle regole, Juul fa dipendere un'altra qualità essenziale del gioco: la transmedialità come trasmissione operativa del gioco da un sistema a un altro. Così com'è possibile trasportare da un media all'altro delle storie come strutture narrative indipendenti, lo stesso può essere fatto tra giochi (analogici) e computer. Il punto di incontro sarebbe la natura di sistemi che accomuna entrambi gli attori:

> there is no set of equipment or *material support* common to all games. What is common, however, is a specific sort of *immaterial support,* namely the upholding of the rules [...that...] is in actuality provided by human beings, computers, or physical law (sports) [25].

L'affinità tra regole e algoritmi (o gli aspetti computazionali tipici del computer) costituirebbe il raggiungimento di un nuovo momento di libertà e immersione per il giocatore che è finalmente libero dal dover gestire le regole lasciate alla macchina.

Quello che però Juul è incapace di fare è superare il suo stretto vincolo strutturalista. Nello spiegare *The Sims* (Maxis, 2000, PC) attraverso la sua sostanza immateriale come una forma deviata di gioco (deviata da un uso improprio di alcuni elementi formali quali la mancanza di obiettivi), egli guarda al design – alle conseguenze di una trasformazione degli elementi formali – ma non all'esperienza o alla soggettività dei giocatori. Il fatto è che identificare un'area grigia da destinare a quelle pratiche più disparate non riconducibili al gioco perché prive di obiettivi e troppo aperte alla negoziazione delle regole (Figura 3) – *sandbox* o *playground* (ovvero sistemi aperti in cui l'esperienza non è costretta da goal definiti e quindi libera di muoversi dentro e fuori i corridoi principali previsti)[26] – significa perdere totalmente di vista uno dei punti di forza del gioco quale processo in-formato da una struttura. Kucklich lo dice più chiaramente:

---

[25] Juul, 2005, cit., pag.48.
[26] Juul, "Without a goal", in Krzywinska, and Atkins (eds), *Videogame/Player/Text*, Manchester, Manchester University Press 2007.

> playing *with* the game, rather than *by* the rules is [part] of the playful behaviour that surrounds games. [as well as] real-life consequences of games must be attribuited to the way they are played, rather to the games themselves. In other words: play mediates between games and the real world[27].

L'operazione riesce in parte a Skaff Elias, Garfield e Gutschera. Evitando qualsiasi intento definitorio, i tre game designer si avvicinano all'oggetto *game* con un approccio *player-centric* che li porta a identificarne e discutere le caratteristiche ovvero quel "general group of features that give a high-level description of the sort of game it is"[28]. La prima mossa che i tre compiono è dichiarare i *computer games* come un tipo di gioco tra tanti e non più particolare di altri (in una velata critica alla ludologia). L'unica differenza sostanziale starebbe, secondo gli autori, nell'espressione di una progettualità (*deliberate design*) tipica dei giochi digitali che mancherebbe ai giochi classici: questi ultimi sono il risultato di un processo di evoluzione e miglioramento "inconscio" avvenuto durante un lungo arco temporale, frutto di un processo di accrescimento, negoziazione e sedimentazione che ne ha testato e validato la struttura. Fatta questa premessa, i tre puntano a un'adozione estensiva e omnicomprensiva che tenga dentro tutto quello che normalmente il sentire comune considera un gioco, dagli scacchi fino alle parole crociate. Da qui la necessità di coniare qualche nuovo neologismo: *orthogame* – giochi con due o più giocatori, un sistema di pesi per misurare la performance degli attori coinvolti (es. punti, condizioni di vittoria, ecc.) e una finalità affine al puro divertimento; *agential game* – giochi con specifiche caratteristiche in grado di influenzare il giocatore come risultato del loro agire; infine, *systemic game* – si sposta l'influenza sull'esperienza di gioco dal giocatore al sistema. A rigor di logica, questa non può essere che una separazione tutt'altro che rigorosa e netta poiché – si prendano gli scacchi ad esempio – caratteristiche quali la durata della sessione o della singola mossa, così come il *downturn* (turno in cui il giocatore non "gioca") si reggono sì su una struttura di base su cui meccaniche e dinamiche (e le regole stesse) si danno, ma variano con il variare dei giocatori senza che alcun intervento a livello strutturale avvenga.

---

[27] Kucklich, 2004, cit., pag. 20.
[28] Skaff Elias, Garfield, Gutschera, *Characteristics of Games*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2012, cit., pag. 3.

Va ribadito che l'analisi offerta dai tre è di tipo discorsivo o descrittivo, scarsamente interessata all'essenza del gioco. Essa è ben più propensa all'identificazione delle strategie progettuali sottointese usando – elemento del tutto nuovo – il punto di vista del giocatore (le caratteristiche discusse, scrivono gli autori, sono identificate così come si farebbe tra amici dopo una sessione di gioco). Tuttavia, nell'isolare una serie di macro-elementi – durata del gioco, numero dei giocatori ed euristica (l'ideale capacità del gioco di offrirsi accessibile ai neofiti e gratificante anche ai giocatori più bravi) tra quelle fondamentali e in grado di influenzare la altre – il contributo dei tre game designer finisce con il rimanere asservito alla materia costitutiva del gioco e somigliare così all'approccio di Juul. Anche quando si rifiuta di abbracciare qualsiasi definizione di gioco – o di dichiarare una propria visione di *play* – il libro fa registrare la continua presenza di una tensione tra caratteristiche più o meno formali e un grado di libertà entro cui l'esperienza del giocatore si muove. Tale tensione raggiunge il suo apice in chiusura del libro – come a marcare la separazione da ciò che è gioco – quando, conclusa l'analisi di ciò che sta dentro il gioco, si passa alla *superstructure* ovvero all'area grigia esterna al gioco, al limbo di Juul, all'area esterna al gioco entro cui si iscrivono queste pratiche:

- *metagame* o "the soft structure outside the game, linking the game with other life goals such as status or self-expression, mastery[...]"[29];
- *conceit*, livello metaforico applicato al gioco e che può fungere da stimolo e motivazione;
- *spectation* o semplice guardare come condizione persino più divertente del diretto giocare;
- *customization* o potenziale trasformazione di un gioco in una famiglia di giochi che condividono lo stesso "motore", ma in cui ogni gioco rappresenta un nuovo membro della famiglia; entro detta area rientrano persino la negoziazione di handicap o regole e il misbehavior – comportamenti non direttamente sanzionati dal sistema, ma che la stessa comunità di giocatori può riconoscere come inappropriati[30];

---

[29] Skaff Elias, Garfield, Gutschera, 2012, cit., pag. 203.
[30] Cfr. Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2007.

- *play lifetime* come durata dell'interesse verso l'esperienza offerta (contrasto tra *exhaustible contents*[31] e regole e tasso di variabilità).

Da tanta rigorosa complicazione si deduce che non solo è impossibile definire i giochi, ma che è altrettanto difficile pretendere di rinunciare a qualsiasi ordinamento definendo come partenza delle caratteristiche meramente discorsive. Nel primo caso, una manciata ristretta di elementi rischiano di sovraccaricare erroneamente alcuni di essi; nel secondo, il quadro ottenuto rischia di essere così frammentato dal rendere complicato riuscire a capire di cosa si stia realmente parlando, tanto da dire che la risposta al rigido ordine definitorio della struttura non è necessariamente la rinuncia anarchica a qualsiasi definizione.

1.4. Bad play e play as form

Se lo strutturalismo serve a Juul per spiegare gli elementi del gioco, il formalismo russo dà a David Myers l'opportunità di spiegare le implicazioni del *play* espellendo dal quadro tutte le questioni culturali a esso tipicamente legate. L'aspetto più singolare è che qui il formalismo serve a rinvenire delle invarianti in quell'attività (o processo) che i ludologi giudicano negletta e che Huzinga e Caillois faticano a imbrigliare nel loro schema.

Myers considera *to play a game* omologo a *to read a book*: entrambi prevedono regole necessarie per la creazione di un'esperienza, un set di comportamenti e una certa predisposizione soggettiva. Per Myers "giocare" è sempre "giocare con qualcosa" (*to play with something*): una forma tipica dell'uomo che non muta col mutare dei giochi e degli oggetti coinvolti. Date le categorie prototipali di *play* – *locomotor*, *object*, *social* – sono tre le forme e gli oggetti tipici del giocare: manipolazione dell'interfaccia tra corpo e ambiente; trasformazioni di sensazioni in

[31] In un articolo online, il game designer Stephen P. Anderson, affronta il rapporto inverso tra goal, regole e sistemi aperti (sandbox o possibilities engine). Mettendo a confronto *exhaustible system* (sistemi-giochi con path ben definiti e costruiti sul classico modello di rewarding) ai *possibilities engines* (sistemi-gioco con pochissimi paletti), Anderson si interroga sul segreto dell'appeal di forme ludiche con paletti auto-imposti e di volta in volta (ri)generati sull'onda del bisogno di nuove affermazioni. Di che forma di gioco stiamo parlando? Free form play? Paidia? Ludus?. Per un approfondimento si rimanda a: Anderson, "From paths to sandboxes", *Poetpainter*, 12/09/2013, http://www.poetpainter.com/thoughts/article/from-paths-to-sandboxes (ultima consultazione: 01/12/2013).

oggetti concettuali; costruzione, mantenimento e sostegno dei rapporti con gli altri. Il termine "oggetto" merita qualche parola di approfondimento: per il semiologo, esso include sia gli oggetti reali, sia il valore che scaturisce dalla rappresentazione degli stessi. A questi vi si aggiunge la relazione tra i due che ha forma costante a prescindere dal variare di oggetti reali e valori – è per questa caratteristica che il gioco del TicTacToe può essere descritto attraverso le sue regole e meccaniche ma anche sostituendo X e O con qualsiasi altro oggetto.

Volendo sintetizzare, l'assunto di base dell'intero impianto teorico è che le regole guidano il gioco ma non lo determinano poiché possono diventare esse stesse oggetto del gioco. Ed è qui che Myers arriva al punto definendo questa specifica natura come un *anti-form*, una qualità intrinseca del giocare che mostra sempre qualcosa che non è (Bateson è il riferimento principale) e che risponde sempre agli stessi meccanismi. Ora, affinché il divorzio dal contesto culturale sia operato, non basta dichiarare l'auto-riflessività e l'auto-sufficienza del *play* così come il rifiuto per qualsiasi interesse verso intenzionalità autoriali e interpretazione dell'audience. Myers ha bisogno di confrontarsi con i suoi illustri predecessori che non sconfessa, ma chiama a supporto per corroborare la propria causa. Huizinga, nota Myers, pur affermando il valore di *play* come fenomeno culturale, si lascia scappare che tale attività sia innata nell'uomo e antecedente alla cultura umana o persino alla formazione del linguaggio (come vedremo, il contributo di Murray ci permetterà di approfondire la questione). Caillois, nell'elencare le proprietà formali del *play*, non fa mistero di pensare a proprietà universali che non pregiudicano in nessun modo il contenuto del gioco. L'idea di *play* come elemento biologico è confermata da Sutton-Smith (1997) e dalla sua nozione di *adaptive variability* in cui l'atto del giocare è visto come rinforzo, sostegno, banco di prova per il progresso della specie, strumento di adattamento (affronteremo Sutton-Smith subito dopo questo paragrafo). Insomma, una sorta di arena in cui provare il sapore della battaglia per la sopravvivenza. Tuttavia, per il semiologo i tre sono colpevoli di non aver osato portare alle estreme conseguenze il loro approccio preferendo scendere a patti con la cultura.

L'esercizio da svolgere è allora tentare di arrivare a una concezione del giocare come attività esclusivamente biologica, scevra da qualsiasi interferenza esterna e Myers sceglie i giochi digitali per il suo esperimento. Sia perché più affini al concetto di formalismo – il codice digitale è misurabile e determinabile rispetto al codice dei giochi pre-digitali (regole). Non a caso, egli li definisce:

> most essentially *semiotic machines* that governate and transform meanings through the coded manipulation of signs and symbols [...] the procedural structures of computer game design and play may be considered homologous to the human cognitve structures that enable them. [they have] the potential to emulate the representational qualities of the human mind in form and, perhaps, in function[32].

Sia perché convinto del fatto che i videogiochi realizzino una specifica *anti-form* – benché tale caratteristica sia applicabile a tutti i giochi in genere. Ora, là dove molte delle teorie legate al concetto di *play* sono state caratterizzate da una certa visione positiva, specialmente quando l'analisi ha preso le mosse dalla psicologia (sviluppo dell'essere umano e in particolar modo del bambino) o dall'evoluzionismo (*play* come elemento chiave per lo sviluppo e la tutela della specie), nessuno ha indagato cosa si celi dietro una delle forme più tipiche di *play* annoverabile sotto il cappello di *bad play*. Proviamo a mettere meglio a fuoco il quadro generale. Myers distingue tra due tipologie di gioco nocivo in contrasto con il *good play* (giocare secondo le regole, le attese sociali positivamente sanzionate): *harmful play* (gioco pericoloso, rischio) e *play against the rules* (gioco contro le regole). Sotto il primo vanno annoverate tutte quelle attività che seppur rischiose dal punto di vista fisico, sono in grado di generare piacere (sport estremi in tutte le varie declinazioni più o meno competitive, sino ad arrivare al *dark play* o forme aggressive del gioco dell'infanzia – si pensi al bullismo). Dato che spesso giocare con i media digitali (*computer game* inclusi) rappresenta un'attività ludica relativamente sicura dal punto di vista fisico, l'elemento "negativo" va ricercato altrove ovvero nel rapporto tra *play* e regole. In questo caso, per *rules-breaking play* si intende qualsiasi attività non esplicitamente consentita dalle regole così come rappresentate dal codice del gioco[33] o meglio qualsiasi forma di gioco con le regole codificate. Molto spesso tale tipo di attività è interpretata come contraria allo spirito del gioco (*exploit*) poiché conduce a forme di vantaggio normalmente non ottenibili – approfondiremo più avanti questi aspetti con il contributo di Taylor (2006). Appare appropriato notare che il ricorrere di questa forma di gioco sembra

---

[32] Myers, *Play Redux. The Form of Computer Games*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2010, cit., pag. 5.

[33] La differenza è sottile: qui Myers intende distinguere tra attività di trasgressione che mantengono integro il codice (e quindi il gioco e la sua esecuzione) e attività che nella trasgressione di fatto distruggono il gioco (per esempio, staccare l'alimentatore del computer durante una sessione di gioco).

più frequente quando per qualche motivo i giochi nascondono le proprie regole (si pensi ai giochi di esplorazione), nonostante una simile inclinazione presupponga una conoscenza delle regole approfondita come condizione necessaria per raggiungere una forma più "libera" di interazione. Vista la diffusione di queste forme di *play*, spesso sono gli stessi game designer a prevedere regole per infrangere le regole – *cheat code* – e regole trasformative come atto di negoziazione tra giocatore e sistema di gioco in continuo divenire improntato all'apprendimento delle stesse norme attraverso tentativi, ricostruzioni, distruzioni – *recursive contextualization*. Per comprendere meglio le conseguenze di questa impostazione, bisogna scendere nel dettaglio della distinzione che Myers opera tra i giochi come forme rappresentazionali. Dice il semiologo:

> The representational forms of video games may be distinguished in terms of the relationship the game establishes among out-of-game objects and in-game representations [...] These relationships may be oriented either inward or outward, either toward objective correlation or toward subjective introspection. At one extreme, the conceptual objects of video game play may be designed to portray, as realistically as possible, their out-of-game referents. Therein, the video game becomes a simulation. This simulation must then restrict—or attempt to avoid entirely—the consequences of an anti-form [...] At the other extreme, the conceptual objects of video game play may include the game itself. Playing with—rather than according to—game rules disrupts and ultimately destroys those rules through the self-reflexive application of anti-form. In this extreme, game play becomes increasingly selfish and less dependent on either the game design or the intent of the game designer[34].

In questo schema di massima, le regole vanno intese come algoritmi che puntano a qualche altro oggetto, processo o obiettivo: nei *computer games* essi puntano principalmente a offrire una esperienza gratificante; in una simulazione essi hanno il compito di modellare una precisa serie di meccaniche (si pensi alla fisica applicata a un simulatore di volo). Questa differenza resta intatta anche approcciando le due esperienze dal punto di vista dell'infrazione delle regole: nel caso della simulazione, il *bad play* è funzionale e serve come fase di acquisizione di competenze in vista di una

[34] Myers, "The Videogame Aesthetic: Play as Form" in Perron, Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York and London, Routledge, 2009, cit., pagg. 54-55.

performance migliore (*rules learning* e quindi funzionale) quasi come se le regole fossero una sorta di manuale; nel gioco, questa direzione verso il *good play* non si manifesta (*rules breaking* e quindi disfunzionale), anzi spesso si arriva a situazioni estreme in cui ci si sbarazza completamente delle regole. Tuttavia, se ci si libera di entrambe le etichette funzionale/disfunzionale, per Myers non resterebbe alcuna evidente differenza formale con la conclusione che nei giochi, così come nelle simulazioni, contravvenire alle regole ha sempre uno solo e il medesimo scopo: l'esplorazione delle regole per capirne presenza e funzione. Tale condotta resta intatta quando si confronta il rapporto tra giocatore e interfaccia nelle prime sessioni di gioco. Anche in questo caso, il *bad play* serve uno scopo funzionale del tutto simile alla simulazione: una volta raggiungo un livello di "maestria" adeguato, il giocare torna nei ranghi seguendo la via delle regole e dal giocar con o contro l'interfaccia, si passa a usarla per superare le regole del gioco. Qualcosa di molto simile avviene con i giocatori esperti: più si conosce il gioco, più la loro attività si fa "libera" in risposta alle personali esperienze e agli obiettivi prefissi. La *recursive contextualization* sposta le coordinate dell'esperienza dal gioco al meta-gioco.

Se fin qui regole e infrazioni sono state ricondotte a gioco e simulazione, cosa succederebbe se si tentasse di implementare una *free-form play* attraverso il codice di gioco? Myers cita Suber che per primo nota il paradosso auto-distruttivo cui si giunge quando sistemi basati su regole (che si tratti di sistemi biologici, politici o sociali) cercano di cambiare non le regole, ma i sistemi stessi di cui sono parte. Usiamo lo stesso esempio di cui si avvale il semiologo. *Nomic*[35] (1982) è un gioco inventato dallo stesso Suber le cui regole prevedono meccanismi di modifiche delle stesse (*play of self-amendment*). In particolare, la regola 213 sancisce la fine della partita nel caso in cui un cambio di regole rendesse impossibile continuare il gioco e assegna la vittoria al primo giocatore impossibilitato a completare la mossa. Per Myers:

- *Nomic* è una simulazione di un processo di *rules-making* ove la vittoria è raggiunta infrangendo le regole di quel processo;
- in questo caso *play* è da intendere come una simulazione di un processo di *rules-making* simulato;

[35] Si veda: http://en.wikipedia.org/wiki/Nomic.

- l'attività di gioco (*play*) deve rimanere una simulazione del processo di infrazione delle regole e mai diventare il processo di infrazione vero e proprio per evitare di bloccare il processo stesso;
- come simulazione, si è liberi di trasformare qualsiasi regola senza alcuna conseguenza;
- poiché sistema, *Nomic* non è in grado di trasformare il *play of self-amendment* al quale le sue regole fanno riferimento. Se la cosa dovesse succedere, la norma 213 decreterebbe la fine del gioco

Per Myers, le conseguenze di questo ultimo paradosso sono chiare: se le regole del gioco (*rules of game*) possono essere liberate dal contesto di gioco diventando auto-riflessive, auto-trasformarsi o auto-distruggersi, nel caso delle regole del giocare (*rules of play*), esse sono irrimediabilmente ancorate al loro contesto biologico il che vuol dire che *play* non solo non può non produrre paradossi, ma che ai suoi paradossi deve sempre sopravvivere.

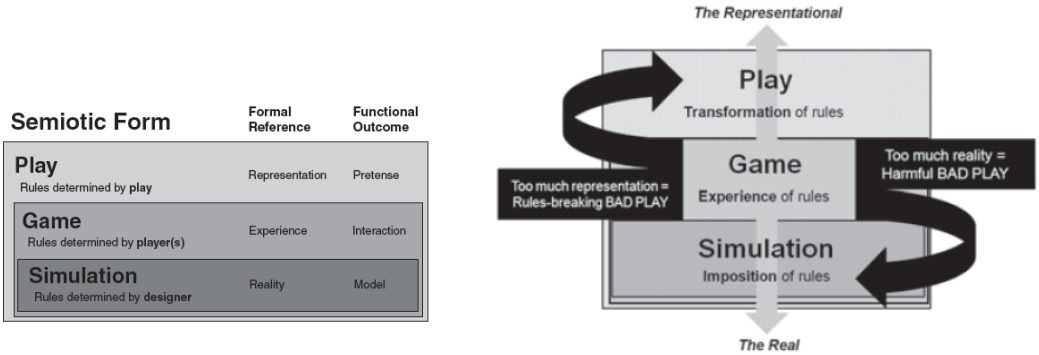

Figure 4 - Play e struttura per Myers

Con questo ultimo tassello, si chiude il quadro. Se regole e algoritmi sono rappresentazioni, è possibile indicare per ognuna una propria forma semiotica: regole e algoritmi della simulazione puntano verso un processo oggettivo (es. realtà); regole e algoritmi del gioco puntano all'esperienza soggettiva (es. divertimento); regole e algoritmi del giocare (*play*) puntano invece al processo stesso (una simulazione del simulare). Se si gioca con una simulazione, essa si trasforma in gioco; se si gioca con il gioco, esso diventa *play* mentre non è possibile *to play with play*. Myers riesce non

solo ad applicare una struttura a quanto fin qui impensabile, ma trasforma la stessa nozione di libertà del *play* dimostrando l'esistenza di un meccanismo in grado di regolare detta forma libera (Figure 4). Nel fare questo, egli si libera del contesto culturale in favore di una nozione biologica del giocare che appare sempre finalizzata all'avanzamento, alla progressione. E questo basta a gettare un ponte verso il contributo di Sutton-Smith.

1.5. Dalla struttura alla retorica del gioco

La fiducia incondizionata nei confronti di un approccio strutturalista – e di poche regole formali – per distinguere ciò che è gioco non può bastare. Si tratta di un ordine di problemi già noto persino ai media studies che, come sostengono Dovey e Kennedy, negli anni Settanta e Ottanta cercavano di spiegare – senza riuscirvi – esperienza della visione e interpretazione partendo dalle strutture testuali piuttosto che dai soggetti o dal contesto[36]. Secondo Salen e Zimmerman – come abbiamo già avuto modo di dire – *play* è una dimensione (*experential subset*) del gioco (ovvero l'attuazione del gioco attraverso la sua esecuzione), così come lo è la cultura che funge da contesto entro cui il gioco prende vita[37]. Questa posizione ha grande valore perché mette subito a fuoco il contrasto con Myers che dal contesto culturale cerca il distacco in favore di un approccio formale o "biologico". Un tentativo – lo abbiamo detto – che deve molto al lavoro di Sutton-Smith con una differenza: là dove Myers lamenta la necessità di una separazione metodologica e disciplinare tra *play* e background culturale, l'antropologo fa l'esatto contrario fondendo "biologismo" e "cultura" consapevole del ruolo di quest'ultima. Sia chiaro: più che l'andare contro corrente di Myers, stupisce la poca memoria di un Juul che incamera il lavoro di Sutton-Smith, ma si dimentica subito della lezione imparata preferendo affidarsi alle invarianti del gioco e chiudendo qualsiasi spazio al valore del giocare. Infatti, non è casuale la distinzione che Sutton-Smith opera tra *intrinsic play* ed *extrinsic play*.

---

[36] Dovey, Kennedy, 2006, pagg. 29-31.

[37] In *Introduction to Game Studies*, Frans Mayra propone un assetto simile nel discutere il concetto di *games as cultural system*. Mayra adotta un modello tripartito – *game*, *gamer* e *cultura* – in cui i primi due attori si trovano collocati all'interno del terzo (cultura) di cui entrambi si fanno espressione o specchio: le rappresentazioni che il gioco attiva sulla base dei suoi elementi costitutivi e i valori che il giocatore porta durante il gameplay hanno nella cultura (intesa come background o enciclopedia) la propria sorgente. Cfr. Mayra, *An Introduction to Game Studies*, London, Sage Public, 2008.

Intrinsic play afferisce a "game related motives for playing", *extrinsic play* si riferisce al "cultural value of play"[38] ovvero alla posizione del gioco rispetto alla cultura di cui è espressione in termini di ideologia, piacere o rappresentazione. Certo, è assolutamente vero che Sutton-Smith è ben lontano dall'avere le idee chiare sulla questione. Anzi, non le ha per nulla:

> In forty years of pursuing the meaning of play, it has become apparent to me that an understanding of play's ambiguity requires the help of multiple disciplines. But it has also become apparent that it is difficult to approach the subject maller of play directly when there is so much implicit ideological rhetoric that comes with these disciplines. The procedure to be adopted, therefore, is like that of Umberto Eco in his novel *The Narne of the Rose* (1983), in which he describes the activity of a group of medieval monks who, having realized that it is impossible to say what God is, have devoted themselves to revealing what God is not[39].

Arrivati a questo punto del capitolo, il problema dell'ambiguità del termine non stupisce. In questo caso, non si tratta però di una disputa lessicale, ma culturale, di lenti, di punti di vista, angolazioni, prospettive, aree di ricerca. Nota Robert Fagen: "the most irritating feature of play [is] that play taunts us with its inaccessibility. We feel that something is behind it all, but we do not know, or have forgotten how to see it"[40]. Incapacità più che legittima quando, passando in rassegna la complessa sfera delle attività umane, ci si rende conte di quanto tutto possa essere oggetto di gioco, trasformazione ludica o *play*.

A metà tra rigorosa mappatura e gioco di parole, Sutton-Smith prova a raggruppare queste attività secondo uno schema che possiamo così accennare: *mind or subjective play* (sognare, fantasticare, metafore, ecc.), *solitary play* (hobby, collezionismo, uso del computer, guardare video, shopping, scrivere a un amico, ecc.), *playful behaviours* (fare scherzi, stare al gioco, giocare secondo le regole, giocare qualcuno, ecc.), *informal social play* (party, ballare, perdere peso, divertirsi il sabato sera, ecc.), *vicarious audience play* (film, televisione, musica, gare di bellezza, ecc.), *performance play* (suonare il piano, suonare musica, giocare per il puro piacere di

---

[38] Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Cambridge (MA) and London, Harvard University Press, 1997, cit., pag. 16.
[39] *Ivi*, cit., p. vii.
[40] Fagen, *Animal Play Behaviour*. New York, Oxford University Press, 1981 in Sutton-Smith, 1997, pag. 2.

farlo, ecc.), *celebration and festivals*, *contests* (giochi e sport), *risky or deep play* (sport estremi – kayak, mountain biking, arrampicata sportiva, ecc.)

Un simile scenario spiega quindi la direzione intrapresa da Sutton-Smith: astenersi dall'indagare la struttura intima del giocare – *what is play?* – per focalizzarsi sul portato retorico – il piano metaforico, la significazione simbolica – di dette attività (all'interno di un dato sistema di valori e portati socio-culturali) al fine di trovare nelle retoriche del gioco (*rethorics of play*) una sorta di minimo comune denominatore. Il termine "retorica" è da intendersi "in its modern sense, as being a persuasive discourse, or an implicit narrative, wittingly or unwittingly adopted by members of a particular affiliation to persuade others of the veracity and worthwhileness of their beliefs"[41]. Con queste premesse, si arriva alla determinazione di sette modelli retorici divisi tra moderni (progress, self, imaginary) e antichi (fate, identity, power, frivolity):

- *Rhetoric of play as progress*: applicabile ai giochi dei bambini, quanto degli animali (ma non degli adulti, specifica Sutton-Smith), si riferisce al complesso di attività attraverso cui i bambini si preparano al mondo degli adulti, acquisiscono consapevolezza morale, si sviluppano[42]. Il focus è sullo sviluppo più che sul divertimento.
- *Rhetoric of play as fate*: in totale opposizione alla prima, riguarda le attività connesse al gioco aleatorio, d'azzardo. Residuo di un tempo perduto e di credenze che vedevano la vita umana in balia del fato, oggi rimanda a pratiche che occupano un basso grado di rilevanza nella scala delle attività socialmente accettate. "It contrast most strongly also with those modern theories of leisure that argue that the distinguishing feature of play is that it is an excercise of free choice"[43].

---

[41] Sutton-Smith, 1997, cit., pag. 8.

[42] Questa impostazione sembra esprimere una posizione per molti versi simile a quella di Roland Barthes quando sostiene che "i giocattoli più diffusi sono essenzialmente un microcosmo adulto" (p. 51). Nel breve saggio "Giocattoli", Barthes puntualizza che il giocattolo sia "il cataologo di tutto ciò di cui l'adulto non si meraviglia". Per Barthes, esso ha sempre un significato interamente socializzato che si rispecchia nei miti, nelle tecniche, nelle istituzioni della vita moderna adulta. Così "il fatto che i giocattoli francesi prefigurino *letteralmente* l'universo delle funzioni adulte può solo, evidentemente, preparare il bambino ad accettarle tutte" in un percorso di crescita in cui la creatività ha abdicato in favore dell'imborghesimento. Barthes, "Giocattoli" in *Miti d'oggi*, Milano, Einaudi, 2002, cit. pp 51-52.

[43] Sutton-Smith. 1997, cit., pag. 10.

- *Rhetoric of play as power*: "[it] is about the use of play as the representation of conflict and as a way of fortify the status of those who control the play or are its heroes"[44]. Facilmente collegabile allo sport, all'atletica e simili tipologie di contese, nonostante oggi queste specifiche attività siano state sempre più private del proprio portato ideologico per rimanere mero costrutto culturale su cui si fondano i valori di una comunità più che dei singoli.
- *Rhetoric of play as identity*: applicata a celebrazioni e festival, ricorre tutte le volte che l'attività ludica serve per confermare, mantenere o aumentare il potere di una comunità di giocatori.
- *Rhetoric of play as the imaginary*: si riferisce alle manifestazioni ludiche di creatività e improvvisazioni in qualsiasi forma e in qualunque ambito. Questo tipo di retorica – afferma Sutton-Smith – trova il sostegno della società moderna supportata da un riconoscimento di valori quali creatività e innovazione.
- *Rhetoric of the self*: si applica ad attività solitarie (hobby) o ad alto rischio (sport estremi). In questi casi, *play* tende a convergere verso il piacere auto-riflessivo dell'esperienza e il piacere intrinseco della performance,.
- *Rhetoric of play as frivolous*: "[it] is usually applied to the activities of the idle or the foolish"[45]. Riletta in chiave moderna, si tratta di un ribaltamento delle antiche attività carnevalesche ove l'istanziazione di atti ludici apparentemente folli fungeva da protesta contro l'ordine costituito di una data società. Questa particolare forma viene descritta come retorica dall'alto valore riflessivo, sorta di "commentary to all the other rethorics", quasi come un meta-livello attraverso il quale decodificare le precedenti[46].

L'aspetto cruciale di questa catalogazione è la funzione della retorica in termini di egemonia e regolazione di potere. Alla base del lavoro di Sutton-Smith c'è, infatti, l'idea di una forma retorica non come semplice racconto (*plausible stories*), ma come

---

[44] *Ibidem*.
[45] Sutton-Smith, 1997, pag. 11.
[46] In questo specifico caso, l'esempio utilizzato da Dovey e Kennedy pare correre in aiuto. Con riferimento ai videogiochi, ci si imbatte in questa forma retorica quando questi vengono considerati come spazio carnevalesco in cui la violenza dell'odierna società è portata ai suoi massimi estremi e al contempo – imbrigliata nel gioco – resa innocua attraverso la stessa rappresentazione. Cfr. Dovey, Kennedy, 2006, pag. 31.

narrazione finalizzata alla persuasione di altri giocatori, concorrenti (o di chi sta fuori dal gioco) da parte di un soggetto egemone che ne trae i relativi benefici.

Dall'incrocio della lista delle *play activities* con le sette retoriche su identificate, Sutton-Smith ottiene il necessario supporto per la sua idea circa la natura ambigua del gioco e la variabilità dell'oggetto medesimo. Il percorso verso una nuova visione del gioco è presto tracciato: a) considerare il gioco (*play*) in maniera estensiva allargandone i confini a comportamenti attivi e passivi, dal sogno al reale; b) includere in questo nuovo framework tanto gli esseri umani quanto gli animali; c) liberarsi dalle costrizioni della cultura occidentale (gioco non produttivo, razionale, volontario e divertente); d) passare dal concetto di gioco come attitudine a una serie di distinte situazioni con propri caratteri e stili definiti nel tempo e nello spazio senza dimenticare che dette situazioni possano durare per anni ed essere completamente diffuse come "a daydream or as articulate as a sport stadium"[47]; e) ricordare che identificare le retoriche del gioco come narrazioni persuasive vuol dire pensare al gioco come un linguaggio (forma di comunicazione ed espressione) scevro da qualsiasi valorizzazione positiva o negativa. Il concetto di variabilità si fa allora meno banale. Muovendosi verso i territori della biologia e della teoria evoluzionistica per affermare la funzione del gioco come adattamento, Sutton-Smith costruisce la propria *rethoric of play* forte di una specularità tra l'idea di *play* e quella di variabilità sviluppata da Stephen J. Gould. Senza scendere troppo nel dettaglio, il concetto di variabilità evolutiva di Gould permette a Sutton-Smith di formulare una teoria del gioco intesa come un'attività caratterizzata da imprevedibilità e potenziale latente – *quirckyness* – in tutte le sue forme (dal gioco degli animali a quello dei bambini), ridondante – *redundancy* – ovvero basata sulla continua ripetizione con varizione (si pensi all'evoluzione e proliferazione degli sport) e flessibile – *flexibility* – in grado di modificarsi in base alla complessità degli agenti in gioco[48]. Cosa resta del gioco a questo punto? Secondo Sutton-Smith:

> My theory, then, would be that play, as novel adaptation, may have developed in two stages: the first as a reinforcement of potential synaptic variability through the

---

[47] Sutton-Smith, 1997, cit., pag. 220.

[48] Se per i primi due caratteri, Sutton-Smith fornisce esaustivi (seppur veloci paragoni tra biologia e gioco come attività culturale), qui si limita a riportare l'esempio di Gould rispetto alla flessibilità della gestazione animale, dipendenza genitoriale e sviluppo ove la sua durata – per esempio nei mammiferi – varia con il variare della complessità degli organismi. Cfr. *Ivi,* pag. 224.

performance of variable antics (as in animals), and the second as a fuller imitation of the evolutionary process itself, in which the organism models its own biological character[49].

Il che equivale a dire che per Sutton-Smith la *rhetoric of play* si configura sempre come retorica del progresso, dell'evoluzione nel suo passaggio da "rinforzo sinaptico" ad arena della riproduzione (*imitation*) per l'esercizio alla sopravvivenza ed evoluzione. L'aspetto sensazionale della dichiarazione non è tanto la deriva verso la biologia e l'evoluzionismo, ma – per quanto riguarda le finalità di questo lavoro – il distaccamento dalla nozione di Huizinga (e Caillois). Dichiarare e difendere la funzione biologica del gioco conduce infatti a un solo risultato ovvero[50]: il gioco non ha affatto in mano il destino della cultura e della civiltà (o per dirla con Huizinga, che la cultura derivi dal gioco), ma dal gioco dipende prima ancora la sopravvivenza dell'essere umano.

1.6. Cultura e cognitivismo

Janet Murray (2006) esprime la posizione più vicina a Sutton-Smith quando sceglie di avventurarsi nei territori dell'evoluzionismo cognitivo per spiegare l'impatto dei videogame (e, in prospettiva, dei giochi pre-digitali) e proporre il superamento degli assolutismi teorici che hanno accompagnato i game studies[51]. Murray ha un intento preciso: comprendere come l'evoluzione dei recenti giochi digitali possa contribuire a riconsiderare le vecchie categorie di gioco, *play* e narrazione alla luce del ruolo che essi hanno nell'odierno ecosistema mediale. Correnti teoriche come la ludologia, nata con l'affermarsi dei videogiochi, ha di fatto proclamato il divorzio tra formalismo e rappresentazione sbarazzandosi del contenuto

---

[49] *Ivi*, cit., pag. 229

[50] Arriviamo a questa conclusione grazie a una serie di meticolosi indizi che Sutton-Smith lascia nella sua esposizione: il gioco è un comportamento che potenzialmente può attualizzare ciò che altrimenti resterebbe nel cervello come semplici immagini neurali (brain imagining technology), trasforma in comportamenti tipici della prima infanzia mettendoli al riparo dall'estinzione con il crescere dell'età, produce variabilità culturale instaurando comportamenti alternativi, permette il trasferimento di competenze dal gioco alla vita reale, permette di simulare un modello di evoluzione riconducendo incertezza e caos al regno del "virtuale" oltre a funzionare da feedback reinforcement per l'adattamento degli organismi nel mondo reale Cfr. Sutton-Smith, 1997 pagg. 229-231.

[51] Murray, "Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture" in *Popular Communication*, 4(3), 2006, pagg. 185-202.

e del suo portato – *Tetris* (Nintendo, 1989, Gameboy) e *Tomb Raider* (1996) sarebbero uguali quando considerati come astratti sistemi normativi.
Il suo percorso comincia identificando le connessioni tra i giochi digitali e i giochi dell'era pre-digitale, obiettivo supportato dalla convinzione di poter isolare pattern replicabili e trasferibili alle moderne forme di gioco. L'idea di creare rigorose tassonomie ludiche omnicomprensive, totalizzanti e temporalmente trasversali si giustifica anche solo pensando a come il computer con poca fatica abbia replicato vecchi giochi da tavolo e da qui dato espressione a giochi più evoluti e complessi. Tanto da poter sostenere che più che il computer in sé, siano i giochi stessi a incorporare i vecchi media e molti dei loro tratti concorrendo a ridefinire, o essere sul punto di rivoluzionare, i paradigmi comunicativi. Forse anche queste capacità di mimesi e replica hanno contribuito a quella difficoltà definitoria che abbiamo già affrontato e che vedrebbe ogni tentativo di inquadramento infrangersi e perdersi quando le eccezioni impossibili da inquadrare non permettono la cristallizzazione di quella forma cui la teoria ambisce – discorso persino antecedente alla stessa era digitale (Murray non a caso pensa a Wittgenstein).

Per capire cosa siano effettivamente i giochi e cosa si celi dietro la nostra propensione al gioco, Murray si rivolge a Tomasello (2000) e alla teoria sull'acquisizione di conoscenza culturale trasmessa (*joint attentional scene*). Costruita sulla distinzione evolutiva dei processi cognitivi tra uomini e primati, questa teoria si focalizza sulla capacità dell'essere umano, in una situazione a due partecipanti, di riconoscere l'altro e le sue intenzioni attuando attività di ripetizione e scambio che, in condizioni di sintonia e sincronia – es. tra padre e neonato – fanno crescere vertiginosamente le capacità di apprendimento del soggetto in via di sviluppo[52]. Questa teoria, non solo spiegherebbe la condivisione, la negoziazione e l'apprendimento della comunicazione simbolica, ma per Murray potrebbe servire anche a spiegare perché i giochi siano divertenti, perché, anche nel loro porre dei limiti o nonostante l'imposizione di attività che normalmente non faremo, l'uomo sia così legati al gioco e cosa da questa accettazione dei limiti ci viene restituito come premio. Murray trasferisce al gioco alcuni aspetti della *joint attentional scene*.

[52] Tomasello appronta un elenco di cinque punti con le capacità che distinguono l'uomo dai primati: indicare agli altri oggetti esterni, tenere oggetti per mostrarli agli altri, portare altri in un posto per mostrare loro degli oggetti, offrire agli altri oggetti che tengono per mano, insegnare volontariamente ad altri nuovi comportamenti. Tomasello, *The Cutural Origins of Human Cognition*, MA, Harvard University Press, 2000.

L'alternanza dei turni di gioco, la possibilità di passare dallo stato di agente a quello di spettatore per studiare le mosse dell'altro (apprendimento passivo e attivo) autorizza a pensare al gioco come a un framework per osservare e criticare attività iterative e per lavorare assieme al miglioramento delle proprie performance. Se così fosse, ecco spiegato il ruolo dei giochi nella cultura umana come "gestural starting point in the history of media"[53]. In parte, tale postulato era stato formulato già da Huizinga, anche se in termini diversi, ma è forse Sutton-Smith citando Bateson ad aver intuito questa funzione quando, richiamando l'esempio del "morso che non è un morso", definisce *play* come uno strumento di comunicazione in una fase in cui le creature non hanno acquisito il linguaggio (forma di negazione antecedente alla figura della negazione nel linguaggio parlato)[54]. Un quadro che induce a sostenere che il piacere del gioco risieda tanto nella comunicazione quanto nell'azione, nella traduzione del linguaggio in azione e nel suo costituire pattern di interazioni sociali. In questo, l'elemento imitativo (replica di pattern) ha un ruolo cruciale intervenendo nell'organizzazione delle azioni e nell'acquisizione tramite esercizio di competenze e abilità.

Come si collegano gioco e media? Tomasello (2000) distingue due momenti nella formazione di una consapevolezza nell'uomo:

- il riconoscimento di un'altra creatura come un *intentional beings* che porta all'esplorazione della *joint attention* e che Murray interpreta come il momento della nascita dei giochi mimetici;
- il riconoscimento di eventi manifesti come riconducibili a cause invisibili che porta a ipotizzare a pattern casuali astratti e che per Murray può essere inteso come la nascita del pensiero narrativo.

Dal ricorrere di queste due condizioni – imitazione e astrazione – avviene la formazioni del linguaggio o della nascita di un media. Murray sostanzia tale affermazione ricorrendo alla teoria sullo sviluppo della cognizione umana di Donald[55] che si articola in quattro momenti: 1) *episodic culture* (sviluppo di limitate strutture

---

[53] Murray, 2006, cit., pag. 191.
[54] Sutton-Smith, 1997.
[55] Donald, *Origins of The Modern Mind: Three Stages in The Evolution of Cutlure and Cognition*, Cambridge MA, Harvard University Press, 1991.

episodiche – condivisa con primati e mammiferi), 2) *mimetic culture* (comunicazione simbolica con altri individui riconosciuti come agenti volontari), 3) *mythic culture* (comunicazione tra essere umani attraverso forme simboliche di rappresentazione – linguaggio orale, rituali, dipinti nelle caverne), e 4) *theoretical culture* (comprensione del mondo in termini di formalismo astratto e basato sull'ausilio di sistemi di memoria esterni come il computer).

Si provi ad applicare questo framework ai giochi. Il parallelismo tra il *mimetic stage* e Tomasello (2000) è evidente. In questa fase si ritrovano giochi e rituali costruiti sulla sincronizzazione delle azioni con l'obiettivo della sopravvivenza (piacere dell'acquisizione delle competenze e sfruttamento delle energie per sfuggire ai predatori). In termini "videoludici" si pensi a giochi *skill-based* con pattern ripetitivi (da *Space Invaders* a *Pac-man*) fino al piacere per la sincronizzazione di giochi come i più recenti *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998, Arcade) o *Dance Central* (Microsoft Game Studios, 2010, X360). Il terzo stage è all'insegna di complesse strutture narrative tendenti al mito (leggende di eroi e rituali trasmessi oralmente) su cui si costruisce il senso di appartenenza a una comunità. Nei videogiochi, tale fase coincide con l'immedesimazione del giocatore nell'eroe (*fantasy games*) o in figure supernaturali. La quarta fase è conseguenza dell'invenzione della scrittura da strumento a fini commerciali fino a "registratore" della cultura orale. Benché né Tomasello, né Donald parlino di giochi come strumenti dell'evoluzione cognitiva, molti dei casi studio e degli esperimenti condotti sono parecchio affini ai giochi e per Murray tanto basta a pensare a un'effettiva connessione tra questi ultimi e l'evoluzione della specie umana (in termini cognitivi e di adattamento).

C'è ancora un ultimo tassello che vale la pensa citare. Nell'evoluzione cognitiva e culturale della nostra specie è assodato il ruolo cruciale di uno specifico meccanismo di arresto creato per prevenire situazioni di regressione evolutiva. Per Murray, il vero ruolo dei giochi è fungere da perfetto *cultural ratchet*[56] sulle cui spalle si regge la trasmissione del sapere e il progresso di generazione in generazione. Gameplay come mezzo di trasmissione di habits; pattern basati sulle condizioni di

---

[56] Con *cultural ratchet* si intende: "un dispositivo (decisivo per dar conto del carattere cumulativo dell'evoluzione culturale) che impedisce slittamenti all'indietro dei risultati acquisiti, permettendo alle nuove generazioni di usufruire delle conoscenze maturate nel corso del tempo dalle generazioni precedent". Cfr Treccani "Evoluzione biologica ed evoluzione culturale". Disponibile online: http://www.treccani.it/enciclopedia/evoluzione-biologica-ed-evoluzione-culturale_%28XXI-Secolo%29/.

vittoria come stimolo per la ripetizione di pratiche e sforzi competitivi, la stessa struttura formale del gioco con le regole a garantire ai gruppi sociali di focalizzarsi su cosa è concesso o meno; le possibilità dell'interazione come porta del piacere creativo della manipolazione degli oggetti. L'attenzione ai pattern e al piacere della loro ripetizione – capaci di esprimere i valori della sopravvivenza e dell'acquisizione di competenze – funzionano allo stesso modo in tutte le situazioni che, pur non essendo gioco, vengono affrontate come tali: qui a essere piacevole è l'applicazione di pattern astratti a sistemi sprovvisti di chiare regole o condizioni di vittoria, a tutte quelle condizioni come il mercato azionario che intendiamo oggetto del *play* senza essere gioco. In questo processo, al computer il compito di continuare il percorso verso il quarto stage dell'evoluzione di Donald: esso diviene lo strumento tecnologico che il gioco assimila per esplorare nuove capacità di rappresentazione simbolica attraverso la creazione di sistemi che preservano e riusano vecchie forme mediali tramite pattern da replicare e introiettare. In questo senso, il computer potrebbe essere considerato come uno degli elementi di un superset che raccoglie, stadio dopo stadio, tutti i precedenti media e che adesso si trova in una fase di *proximal evolution*, di passaggio al prossimo stadio. In un processo di reimmaginazione collettiva di nuove forme espressive in cui il computer ha incamerato – così come ha fatto il cinema – le precedenti forme mediali, i giochi digitali hanno rimescolato ancora le carte, forti della capacità della macchina cui si appoggiano di replicare la struttura formale dei giochi del passato e del presente. Poiché strumento "of divorcing behaviors and symbols from their real world context and manipulating them as pure symbolic systems"[57] i giochi digitali potrebbero contribuire quindi al prossimo stadio di avanzamento in un rapporto ancora più intimo tra uomo e macchina.

La proposta di Murray è complessa quanto affascinante. Da una parte il legame tra gioco ed evoluzione umana: in questo contesto il gioco è visto come un'arena in cui replicare pattern per prepararsi alla vista sociale e attraverso cui arrivare all'acquisizione del linguaggio. Sono l'arena in cui i comportamenti del reale si trasformano in simboli da manipolare per l'esplorazione preparatoria del mondo. Dall'altra, il ruolo della tecnologia nel supportare questo processo di evoluzione: il computer è l'ultimo di una serie di media che introietta i precedenti per nuovi costrutti

[57] Murray, 2006, cit., pag. 200.

simbolici[58]. In questo caso i giochi, nella loro incarnazione digitale, sono la "lingua" adottata dal computer per masticare simboli e prepararsi al prossimo salto evolutivo. *Play*, benché mai nominato direttamente, diventa quindi l'applicazione/imitazione/manipolazione di pattern nel gioco o nei contesti a questo assimilabili.

1.7. Dalla retorica ai processi: play as (configurative) attitude

Dopo l'incontro con il lavoro di Sutton-Smith e Murray, si può scegliere di seguire due percorsi. Il primo conduce allo studio del gioco come attività strettamente correlata allo sviluppo della soggettività supportati dalla deriva evoluzionista appena affrontata. Il secondo invece conduce a un altro grado di sublimazione dell'esame qui condotto affrontando il gioco come attività culturalmente istanziata cogliendo l'invito di Sutton-Smith a disfarsi di un retaggio che ha sacrificato lo studio dei giochi alla sfuggevole ambiguità del *play*, "a shallowly examined term, historically and cultural specific to Western modernity"[59]. Così facendo, "we will no longer be concluding from categories but reasoning from actual experience"[60]. I due percorsi sono tutt'altro che inconciliabili, come dimostra Thomas Malaby. Al contrario, essi offrono delle interessanti possibilità di approfondimento rispetto ad alcuni temi velatamente accennati. Proviamo a seguire la proposta.

Il primo problema da affrontare per arrivare a una "reconceptualization of what games are [to reveal] a whole new vista for social theory and research"[61] è la limitante portata del concetto di *play* con il quale la ricerca sui giochi si è confrontata e legata. Tale costrizione sarebbe il frutto di una cocciuta insistenza su tre caratteristiche – nessuna delle quali pare essere una componente universale dimostrabile empiricamente: 1) separazione dal quotidiano; 2) improduttività (o assenza di conseguenze); 3) piacere o divertimento. Tali qualità sarebbero *cultural accomplishments* specifici di un determinato contesto e come tali qualità possibili, evidenze riscontrabili ma lontano dall'essere degli universali. Cambiare il punto di

---

[58] Cfr. Manovich, *Software Takes Command*, New York, London, New Delhi, Sydney, Bloomsbury, 2013.
[59] Malaby, "Beyond Play: A New Approach to Games" in *Games and Culture*, vol.2, 2007, cit., pag. 96
[60] *Ivi*, cit., pag. 110.
[61] *Ivi*, cit., pag. 96.

vista dello studio, rifiutando limiti pre-imposti, diventa allora la condizione necessaria per cominciare a interrogarsi su questioni veramente importanti o meglio su come le persone costruiscano giochi per raggiungere i propri *cultural accomplishments* (ovvero come e quando un dato gioco è separato dal resto del mondo, produce interessi, si configura secondo i caratteri del buono o cattivo). Si produce così uno scarto verso la concezione di "play as *disposition* (as opposed to an activity)"[62], attitudine, stato mentale più che attività in sé. Nonostante vicini a cogliere l'essenza della proposta di Malaby, indugiamo ancora un po' all'interno di questa area.

1.7.1. Cerchi, puzzle, frame e…parentesi

L'accusa principale che Malaby muove ai game studies si potrebbe riassumere con "eccezionalismo". Considerare i giochi come un subset di *play* serve a metterli al sicuro dalle insidie reali di quella società che promettono di cambiare. Insomma, i giochi sono speciali, ma per dirla con Dario Compagno: "[...] se tutti sono speciali, che cosa resta della parola speciale?".[63] La questione è complessa, e il fatto che l'antropologo la affronti in maniera organica – inglobando gli elementi spaziali, produttivi e psicologici del problema – non aiuta. Per questo proviamo a fare ordine affrontando i limiti della visione occidentale additati da Malaby isolando i punti da riesaminare.

Ecco il primo. Il cerchio magico è uno dei concetti su cui si è costruita la storia di un decennio e più di teorie legate al (video)gioco. Lungi dall'essere una questione ormai superata[64], ne attraversiamo il campo sfruttando l'occasione offerta da Malaby che il concetto chiama prepotentemente in causa. Secondo Huizinga:

> Notevole più ancora della sua limitazione nel tempo, è la sua limitazione nello spazio. Ogni gioco si muove entro il suo ambito, il quale, sia materialmente, sia nel

---

[62] Malaby, "Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience" in *New Literary History*, 40, 2009, cit., pag. 205.
[63] Compagno, *Dezmond. Una lettura di Assassin's Creed 2*, Milano, Unicopli, 2012, cit., pag. 15.
[64] Cfr. Zimmerman, "Jerked Around By The Magic Circle. Clearing The Air Ten Years Later" on *Gamasutra*, 07/02/2012, http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/ (ultima consultazione: 27/09/2013). Pubblicato in italiano: Zimmerman "G|A|M|E - Preso in giro dal cerchio magico" *Doppiozero*, 04/07/2013, trad. Baschiera, Caruso, Fassone, Salvador, Disponible online: http://www.doppiozero.com/materiali/speciali/game-preso-giro-dal-cerchio-magico .

> pensiero, di proposito o spontaneamente, è delimitato in anticipo. Come formalmente non vi è distinzione tra un gioco e un rito, e cioè il rito si compie con le forme stesse d'un gioco, così formalmente non si distingue il luogo destinato al rito da quello destinato al gioco. L'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale [...] tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole [...] mondi provvisori entro il mondo ordinario destinati a compiere un'azione conchiusa in sé[65].

Lontano dal farne oggetto di uno studio filologico, c'è da dire che la paternità del termine più che a Huizinga sarebbe da attribuire a Salen e Zimmerman che vi ricorrono per rendere l'idea del costituirsi di uno spazio temporaneo entro il quale il gioco si svolge (*gameplay*). Al suo interno vigono regole esclusive che non si applicano al mondo esterno, ma nei confronti delle quali i giocatori/partecipanti fanno un investimento ("atto di fede", scrivono i due autori)[66]. Questi confini sarebbero di volta in volta costituiti in maniera più o meno netta e negoziati tra le parti, quasi magicamente come se "that games are created 'out of thin air' by their participants"[67].

Inutile rilevare ulteriormente quanto tale posizione sia stata oggetto di dibattito e revisione, tra accuse di anti-socialità e di ricostruzione infedele rispetto alla visione del suo autore originario che – al contrario – si professava sostenitore del gioco come fonte della cultura umana. Giusto per citare alcuni di questi contributi: Taylor (2006) nota l'importanza di abbandonare le semplificazioni che i modelli dicotomici spesso offrono di fronte al grado di complessità dell'oggetto di analisi. L'idea di una separazione tra gioco e quotidiano è la difesa di una separazione tra virtuale e reale che gli Internet studies – cui si appella – hanno dimostrato improduttiva. Pur riferendosi ai MMOG, la sua critica è facilmente estendibile a un quadro più generale. La conseguenza di questa separazione è la perdita di tutta una serie di sfumature e attività che fanno del gioco una pratica ben più "mondana" di quanto non si pensi. Pur riconoscendo in Salen e Zimmerman una certa cautela nell'uso del termine "cerchio magico", "The fact that the magic circle is just that — a circle — is an important feature of this concept. As a closed circle, the space it

---

[65] Huizinga, 1997, cit., pagg. 13-14.
[66] Salen, Zimmerman, 2004, pag. 98.
[67] Crawford, *Video Gamers,* London, Routledge, 2012, pag. 22.

circumscribes is enclosed and separate from the real world"[68], nota Taylor "It often sounds as if for play to have any authenticity, meaning, freedom, or pleasure, it must be cordoned off from real life"[69], se non addirittura che "the player steps through a kind of looking glass and enters a pure game space"[70]. Juul si è forse dimostrato il più fervente difensore di questo costrutto teorico riconoscendo, nelle critiche che il cerchio magico ha saputo attirarsi, un problema di cattiva interpretazione. Secondo Juul (2008)[71], là dove la proposta di Huizinga (e di Salen e Zimmerman) si caratterizzerebbe come fenomeno sociale, uno spazio tra una serie di altri spazi (dal gioco da tavolo, al tribunale, a qualsiasi arena si voglia intendere), Taylor identifica una sorta di struttura oppressiva, caratterizzata dal conflitto ("players, however, have a history of pushing against these boundaries"[72]) e assoggettata al controllo del game designer (e quindi per nulla negoziata). Allo stesso modo, le critiche mosse da Marinka Copier[73] o Pargman e Jakbsson[74] porterebbero a pensare alla formulazione di uno spazio utopico (se non mera ipotesi) costruito su una componente sociale. Proposte, queste ultime, che riescono nell'impresa impossibile di essere in disaccordo con Salen e Zimmerman e Huizinga pur esprimendo i medesimi concetti.

Secondo Crawford (2012), ci sono tre ordini di problemi rispetto al concetto di cerchio magico:

1. il ricorso al lavoro di Huizinga come base per la costituzione di una teoria contemporanea dei game studies si dimostrerebbe una scelta poco felice considerando la totale assenza di qualsiasi interesse da parte dello studioso a costituire un framework teorico finalizzato all'analisi del gioco. Huizinga e Caillois hanno optato per un approccio filosofico – se non addirittura

---

[68] Salen, Zimmerman, 2004, cit., pag. 95.
[69] Taylor, *Play Between Worlds*, Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2006, cit., pag. 152.
[70] Taylor, "Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture" in Karaganis (edited by) *Structures of Participation in Digital Culture*, New York, SSRC, 2007, cit., pag. 113.
[71] Juul, "The Magic Circle and The Puzzle Piece", Keynote speech, Philosphy of Computer Games, 2008. Disponibile online: http://opus.kobv.de/ubp/frontdoor.php?source_opus=2455&la=de (ultima consultazione: 15/12/2013).
[72] Taylor, "Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture" in Karaganis (edited by) *Structures of Participation in Digital Culture*, cit., p. 113
[73] Copier, "Connectin Worlds: Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle", in *Changing Views – Worlds in Play. Proceedings of DiGRA 2005 Conference*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.50594.pdf (ultima consultazione: 20/10/2013).
[74] Pargman, Jakobsson "Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life" in *European Journal of Cultural Studies*, 11/2, pagg. 225-244.

romantico a sentire Jones (2009)[75]. Ciononostante, è bastato estrapolare una serie di estratti dai rispettivi lavori per dare vita a una nuova disciplina senza preoccuparsi troppo della loro origine e della visione generale cui erano collegati. Secondo Pargman e Jakobsson, nota Crawford (2012)[76], questa situazione sarebbe da ricollegare al tentativo dei game studies di legittimarsi (e distanziarsi) di fronte a discipline ben più blasonate attraverso la formulazione di propri strumenti: la scelta del cerchio magico potrebbe quindi essere il frutto di una fascinazione rispetto a un concetto che sembrava avere più di qualche ipotetica aderenza con il modo in cui le persone giocano.

2. L'idea di una separazione tra uno spazio di gioco e il quotidiano, ancorché iscritto in un più ampio contesto sociale, rende problematico distinguere tra attività che sono gioco da quelle che non lo sono. Anche la sola ammissibilità di una possibile negoziazione dei confini di questa area da parte dei giocatori renderebbe difficile definire dei limiti che nel concreto cambiano continuamente. Le complicazioni che la tecnologia pare oggi mettere sul piatto – device mobile trasformano l'attività di gioco in vere e proprie performance mondane e ubique – ne sono un'ulteriore riprova.
3. Se il cerchio magico si occupa di delimitare e definire cosa avviene al suo interno, non vi è alcuna evidenza, né alcun interesse a definire cosa succede al suo esterno. Fatto gravissimo se si considerano i numerosi approcci che via via sembrano adottare una posizione ben più sfumata in cui dalla separazione si passa a una sorta di permeabilità dei confini. In questo, giocano un ruolo preponderante le norme sociali e le regole (imposte e negoziate) proprie del gioco che porta i ludologi – ancora in odore di eccezionalismo – a considerare che "what happens within this circle is different from the social world outside"[77]. Con il rischio di attirare le ire degli integralisti, non è difficile convenire con Nielsen[78] nel notare che regole e norme sociali sono comuni a tutta una serie di spazi (sociali) che, seppur non giochi, rispondono alle stesse logiche (assunto che in parte somiglia all'analisi offerta da Sutton-Smith poco sopra).

---

[75] Jones, *The Meaning of Video Games*, New York and Oxon (UK), Routledge, 2009, pag. 14.
[76] Crawford, *Video Gamers*, London, Routledge, 2012, pagg. 23-26.
[77] *Ivi*, cit., pag. 25.
[78] Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games: the essential introduction*, London, Routledge, 2008, pag. 24.

Pare singolare notare che proprio il momento della critica è per Juul l'occasione per una mediazione. Come detto, la supposta rigidità del concetto per Juul è più frutto di un'errata interpretazione che dato di fatto: quel "binary myth"[79] da molti additato non è mai esistito. Al contrario, l'esatta formulazione del costrutto ne fa uno strumento ancora più indispensabile: esso serve più che mai a definire delle differenze tra il gioco e il contesto circostante non l'isolamento del primo. Per spiegare le sue ragioni, Juul parte da uno schema tripartito modellato sul desiderio, applicabile a qualsiasi azione di gioco e organizzato in modo che il successivo contenga il precedente. Frutto di alcune considerazioni sulla natura del contesto sociale e del suo ruolo nei giochi online, in particolare sulla comprensione e condivisione delle regole del gioco, egli parla di: *desire to win* (o orientamento rispetto agli obiettivi del gioco), *desire for an interesting game* (o orientamento all'esperienza – gestione delle regole di incertezza affinché il gioco risulti divertente), *desire of management of social situation* (considerazioni rispetto alla gestione del contesto sociale – effetti positivi o negativi delle proprie azioni di gioco rispetto ad altri giocatori o gruppo di appartenenza)[80]. Ora, l'effetto di tale impostazione è molteplice: afferma l'esistenza di un confine; mette l'accento sul processo di negoziazione tra gli attori coinvolti atti a investire le innumerevoli convenzioni tra gioco e contesto; porta Juul a confrontarsi con la geometria. La conseguenza di questo ultimo punto è il passaggio dalla metafora del cerchio a quella del tassello del puzzle (*puzzle piece*): intendere quindi il gioco come un tassello con differenti interfacce ai lati che consentono o non consento al gioco di "incastrarsi" in un dato contesto e quindi passare dallo studio sulla separazione allo studio del come gioco e contesto si incastrino.

Sempre Crawford (2012), cogliendo lo spunto di Mia Consalvo (2009) che ricorre a Goffman e alla pratica del *cheating* nei videogiochi per demolire il cerchio magico[81], risponde a Juul sostenendo la necessità di un maggior ricorso alle scienze sociali per dirimere la questione. Piuttosto che inventare nuovi strumenti o figure geometriche, basterebbe voltarsi indietro per accorgersi di quanto è già a

---

[79] Si veda: Calleja "The Binary Myth", Presentazione *Philosophy of Computer Games Conference*, Postdam, 2008. Online: http://vimeo.com/5091467 (ultima consultazione: 27/09/2013).
[80] Juul, *A Casual Revolution*, Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2010, pagg. 126-127.
[81] Cfr. Consalvo "There is no magic circle" in *Games and Culture*, 4 (4), 408-417, 2009.

disposizione[82]. E non gli si può dare torto. Già in "Fun in games"[83], Goffman aveva offerto una trattazione seria del divertimento. I giochi, sostiene il sociologo che dimostra di conoscere Caillois, sono per definizione attività ricreative senza effetti sul quotidiano (istituzionalmente inteso) e che hanno come obiettivo (e molla motivazionale) il divertimento. Tra sociologia e psico-biologia, Goffman intraprende ne studia le prerogative limitatamente agli incontri faccia a faccia e circoscrive il suo interesse ai soli incontri con attenzione focalizzata poiché è dall'osservazione delle obbligazioni mutualmente riconosciute che si può capire cosa si celi dietro la struttura di facciata. Prima caratteristica di questa tipologia di incontri è la *regola di irrilevanza* per la quale i partecipanti sono disposti a rinunciare a qualsiasi interesse estetico, sentimentale o monetario rispetto alle risorse utilizzate (es. la dama giocata con i tappi di bottiglia viene sempre giocata secondo le mosse prefisse dal gioco a prescindere dalle pedine stesse) come se le qualità materiali del contesto fossero messe alla porta e lasciate fuori dal *frame* di gioco fintanto che esso è in scena. Se la regola di irrilevanza dice cosa non fa parte del gioco, al contempo dice cosa all'interno del framework deve essere trattato come reale, quali set di eventi e ruoli sono possibili (le regole che danno vita al gioco) come conseguenza della creazione di un mondo a sé – "just as every encounter will sustain events that are part of a world that can be fully realized within the encounter"[84]. Tali eventi vanno sotto il nome di *realized resources*. Focus e risorse vanno però allocati in accordo alle *trasformation rules*. Tali regole possono essere decise in via preliminare o come parte dell'incontro oppure – e qui il discorso si fa interessante – influenzate da situazioni esterne (*allocative attribute*) palesando la malleabilità di un muro che si fa schermo se non membrana porosa che, nel dividere e separare stabilisce cosa di ciò che è all'esterno, entra di diritto nello spazio di interazione delimitato.

Una volta stabilite le qualità formali attraverso il ricorso al gioco come la via più semplice per mostrare la struttura di una situazione di vita reale, Goffman passa agli elementi piscologici che regolano le attività degli attori. Si riparte di nuovo dal gioco per dare conto della complessità dei livelli di interazione in atto, ma con qualche piccola variazione:

---

[82] Crawford, 2012, pagg. 27-29.
[83] Goffman, "Fun in Games" in *Encounters. Two Studies In The Sociology of Interaction*, London, Penguin University Books, 1972, pag. 1-74.
[84] Goffman, 1972, cit., pag. 27.

> In the literature on games, a distinction is made between a game, defined as a body of rules associated with a lore regarding good strategies, and a play, defined as any particular instance of a given game being played from beginning to end. Playing could then be defined as the process of move-taking through which a given play is initiated and eventually completed; action is involved, but only the strictly game-relevant aspects of action[85].

A differenza di Salen e Zimmerman, il concetto di *play* di Goffman è rigidamente legato solo all'idea di subset del gioco (letteralmente, mano, sessione, partita e quindi attuazione di azioni strettamente legate al gioco). Limitazione che lo costringe a coniare un nuovo termine, *gaming*, per indicare tutte quelle attività non connesse al raggiungimento di alcun risultato rilevante o connesse al gioco e che oggi chiameremo *playing*. Dagli incontri focalizzati, si può così passare ai *gaming encounter* e aprire la via al livello meta del coinvolgimento soggettivo senza il quale il quadro non sarebbe completo. Quanto avviene dentro la membrana è regolato sulla base di un investimento psicologico (*spontaneous involvement*) che si gioca a sua volta su un set di stati variabili. Il partecipante spontaneamente coinvolto nell'interazione può passare da un semplice stato di interesse fino a un grado di totale assorbimento. Quando tra il partecipante e gli obblighi imposti c'è aderenza, questo coinvolgimento si svolge all'insegna della serenità. Tuttavia, nulla toglie che la mancanza di questa aderenza possa a sua volta ribaltare la situazione – incidente integrato e non – portando a uno stato di tensione che costringa il partecipante a uscire dall'interazione rompendo la membrana[86] o a trovare una nuova soluzione per mantenerla intatta attraverso il bilanciamento o la trasformazione delle regole o non il cambio di ruolo del partecipante trasgressore:

> When the wider world passes through the boundary of an encounter and is worked into the interaction activity, more than a re-ordering or transformation of pattern occurs. Something of an organic psychobiological nature takes place. Some of the potentially determinative wider world is easefully disattended; some is repressed; and some is suppressed self-consciously at the price of felt distraction. Where easeful

---

[85] *Ivi*, pag. 33.
[86] *Ivi,* pag. 59.

> disattention occurs, there will be no tendency to modify the transformation rules; where felt distraction occurs there will be pressure on the rulings. An incident endangers the transformation rules, not directly but by altering the psychic work that is being done by those who must interact in accordance with these rules[87].

Insomma, per semplificare, a essere centrale qui è il ruolo della membrana che, a conti fatti, somiglia parecchio al cerchio magico. Sulla base di regole, attese, credenze, agli attori è sempre dato modo di sapere cosa c'è veramente in ballo. Separazione, negoziazione come conseguenza dell'incertezza, regolamentazione sono tutti elementi alla base della creazione di un mondo tra tanti altri mondi possibili – "It is only in baseball that the event 'grounding out to third' can occur. It is also only in baseball, however, that we can find the position of third baseman"[88]. Qual è allora lo scarto rispetto al cerchio magico? Secondo Crawford (2012) la differenza sta proprio nell'assenza di unicità: là dove i ludologi lavorano per eccezionalismo concependo uno strumento utilizzabile esclusivamente per i giochi ma non per le situazioni sociali, Goffman non perde mai di vista l'esistenza di più frame interdipendenti e comunicanti. Prova ne sia la successiva estensione del suo lavoro. In *Frame Analysis* (1974), vengono introdotti i concetti di *primary frame* – categoria contenitore per frame naturali (schemi immutabili determinati da condizioni fisiche) e *frame sociali* (schemi interpretativi legati a uno specifico background) – e dei più rilevanti *keying* (transito consapevole degli attori da un framework a uno differente – dalla realtà sociale al gioco) e design/fabrication (trasformazioni, mascheramento atto a nascondere ad alcuni degli attori in scena la verità dei fenomeni)[89]. Crawford (2012) continua la sua esplorazione deviando verso le evoluzioni della proposta di Fine (applicazione del frame ai giochi di ruolo peni-and-papera) che nota la complessificazione di più layer presenti contemporaneamente (primo livello: presa di coscienza della situazione in atto rispetto al contesto; secondo livello: identificazione dei partecipanti come giocatori con ruoli e set di comportamenti; terzo livello: consapevolezza della condizione di personaggi fantasy all'interno di un mondo di gioco) così come un maggiore grado di separazione (*bracket* - messa in parentesi) rispetto agli altri framework sociali: si avrebbero quindi un processeo di *embedd* del

---

[87] *Ibidem.*
[88] *Ivi*, cit. pag. 25.
[89] Cfr. Goffman, *Frame Analysis*, Boston, Northeastern University Press, 1974.

frame di gioco iscritto all'interno di un preciso framework culturale di cui eredita tutti i principali caratteri (struttura, comprensione, morale, linguaggi sono frutto di una cultura Occidentale), così come un'accentuata messa in parentesi tra i ruoli del gioco e la soggettività dei partecipanti al di fuori dal contesto di applicazione ludica (i giocatori sono in grado di separare informazioni che conoscono come persone reali ma che potrebbero influenzare l'andamento del gioco)[90]. Per quanto articolata, siamo lontani da una teoria infallibile: Goffman non è interessato né all'origine dei frame, né propone alcuna chiarificazione rispetto a una sorta di pre-esistenza degli stessi che finiscono con l'essere semplicemente "impiegati". Si torna così al punto di partenza ovvero che per scongiurare l'ortodossia – d'altronde Goffman crea questo strumento senza particolar interesse per alcuna area di applicazione – bisogna mettere anche il frame in contesto accompagnandolo con altri strumenti più idonei.

Se è assodata l'esistenza di una certa separazione ("mobile"), quanto di regole e pratiche di negoziazione, dove sta allora il problema? Una risposta definitiva è ancora lontana. Nel tentativo di rimettere in equilibrio la questione, Eric Zimmerman ne ha riacceso il dibattito dimostrando che nonostante siano passati dieci anni, la partita, seppur stanca, è tutt'altro che chiusa[91].

1.7.2. Attitude. Play. Work. Fun.

Il concetto di separazione non è solo di natura spaziale o socio-normativa, ma si estende fino a toccare gli aspetti psicologici. Secondo Calleja, "within the game studies it is often taken as a given gameplay involves entering a particular experential mode described [as] the 'lusory attitude'"[92]. Il termine *lusory attitude* viene introdotto nella definizione di gioco formulata da Bernard Suits (1998). Un contributo che ha il suo peso avendo influenzato sia la definizione di gioco di Salen e Zimmerman, sia (in parte) quella di Juul. Suits pone un forte accento su regole e goal e fa del concetto di separazione una sorta di baluardo. Nel suo libro *The Grassopher*, il filosofo inizia la sua ricerca sul gioco rispondendo alla precedente indagine di Wittgenstein di cui prova a correggere il tiro. Se Wittgenstein ipotizzava il gioco come un *family term* in

---

[90] Fine, *Share Fantasy*, 1983 in Crawford, 2012, pagg. 27-30.
[91] Cfr. Calleja, "Erasing the Magic Circle", in *Philosophy of Engineering and Technology*, Springer, Volume 7, 2012, pagg. 77-91; Cfr. Zimmerman, 2012.
[92] Calleja, *In-Game. From Immersion to Incorporation*, The MiT Press, Cambridg (MA), London (UK), 2011 cit., pag. 49.

grado di riunire "attività eterogenee" appartenenti a uno stesso gruppo, Suits completa il lavoro dimostrando che è possibile trovare degli elementi definitori del gioco:

> "Don't say," Wittgenstein admonishes us, "there must be something common or they would not be called 'games' – but *look and see* whether there is anything common to all". This is unexceptionable advice. Unfortunately, Wittgenstein himself did not follow it. He looked, to be sure, but because he had decided beforehand that games are indefinable, his look was fleeting, and he saw very little. It seems altogether more reasonable to begin with the hypothesis that some things are definable and some are not, and that the only way to find out which are which is to follow Wittgenstein's excellent advice and *look and see*[93].

In un libro costruito come dialogo tra due interlocutori di cui uno è la cicala della favola di Esopo (la stessa che giocò tutta l'estate invece di seguire l'esempio delle formiche e accumulare provviste per l'inverno), Suits esordisce mettendo subito in campo la differenza tra *play* e *work* ove con il primo termine indica attività intrapresa per il piacere di farla (autotelica), mentre il secondo è un'attività intrapresa per un altro fine. In questo senso, *play* finisce con l'includere qualsiasi termine assimilabile sotto il cappello "svago" (*leisure*) e deve necessariamente essere distinto da *playing a game* che è una delle tante *leisure activities*. La differenza sta tutta in questa definizione:

> to play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude][94].

Si prenda il golf (per usare uno degli esempi del libro). Giocare a golf è mandare la palla in buca (*prelusory goal*) colpendo una pallina con un set di mazze disponibili (*lusory means*) secondo quanto definito dalle regole (*constitutive rules*) – per esempio: non si può colpire la palla con un piede; oppure non si può depositare la

---

[93] Suits, *The Grassoppher. Games, Life and Utopia*, Toronto and Buffalo, University of Toronto Press, 1998, cit., pag. X.
[94] Suits, 1998, cit, pag. 41.

pallina in buca con la mano (nonostante questa potrebbe rappresentare un'alternativa ben più efficiente) – e in luogo di una volontaria accettazione di questa struttura per il suo stesso piacere o meglio perché solo così si può giocare a "golf" (*lusory attitude*). Insomma, giocare a un gioco sarebbe "the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles"[95].

Ci sono dei punti oscuri nella ricerca di Suits. Per esempio, il *prelusory goal* viene indicato come un elemento definitorio del gioco a esso precedente, unità minima esprimibile e compiuta a prescindere dal gioco inteso come istituzione, ma con la quale non mantiene alcuna relazione (non a caso è distinta dal *lusory goal* che rappresenta la vera condizione di vittoria – es. nel golf, completare le 18 buche con il minore numero possibile di colpi). Tuttavia, nel gioco degli scacchi (come in altri possibili casi) sarebbe impossibile definire un *prelusory goal* in grado di vivere al di fuori dell'istituzione degli scacchi (l'obiettivo "dare scacco matto all'avversario" non ha senso se non lo si mette subito in contesto). Con un'acrobazia, il filosofo aggiusta il tiro sostenendo l'impossibilità di identificare il *prelusory goal* fuori dall'istituzione del gioco, non vuol dire che esso non esista ma che esso possa invece essere determinato all'interno del gioco in violazione delle stesse regole costitutive. La mossa è interessante perché permette di introdurre delle categorie di giocatori: *triflers* (riconoscono le regole ma non stanno giocando veramente al gioco – negli scacchi, il giocatore che mira a collezionare un determinato numero di pezzi); *cheats* (riconoscono gli obiettivi, ma non le regole che violano per raggiungere il fine e quindi non giocano il gioco); *players* (riconoscono regole o obiettivi); *spoilsports* (poiché gustatori, non riconoscono né regole né goal). Quindi, soltanto il rispetto delle regole e degli obiettivi certifica l'attività del "giocare a un gioco". Non solo. Come visto, occorre che questa attività sia eseguita in maniera volontaria. Per Calleja si tratta di costruire una barriera psicologica del tutto simile al cerchio magico come se "players voluntarily step into an attitude which is apart from ordinary life"[96] o almeno così Suits cerca di spiegare il motivo intimo, l'attitudine che porta qualcuno a raggiungere una determinata condizione impiegando determinati strumenti nella maniera peggiore piuttosto che nel modo ottimale. Tuttavia, nota Calleja, nei giochi digitali la volontarietà di sottostare a limitazioni artificiali regolate per arrivare a un

---

[95] *Ivi*, cit., pag. 55.
[96] Calleja, 2011, cit., pag. 49.

obiettivo non funziona perché dette regole e limitazioni sono iscritte nel codice e imposte a prescindere senza che vi sia alcun effort (il computer non offre vie alternative più efficienti, ma un'unica strada che deve essere accettata). Il giocatore può violare le regole diventando un *cheater* o *trifler* ma per Suits questo sarebbe un "non giocare" per assenza della *lusory attitude*. È evidente allora una certa circolarità nel discorso di Suits ove il gioco – per essere tale – viene definito come un'attività che richiede la *lusory attitude* e che la *lusory attitude* è un'esperienza che ricorre quando si gioca. Insomma, siamo di nuovo a una definizione parziale che si dimostra valida in alcuni casi, meno in altri. Vedremo a breve con Taylor il senso di questo cortocircuito.

Come nota Malaby, la contesa va ben oltre la dicotomia virtuale/reale (separazione spaziale) per toccare una dimensione più generale in cui, oltre alla separazione di *play* da tutto il resto delle attività umane, entra in ballo il tentativo di far coesistere in un unico concetto una modalità dell'esperienza umana e una forma di attività. Capiamo bene che con tali premesse, la dicotomia "work" e "play" è la prima a cadere. Se si guarda al videogioco[97], per esempio, l'annullamento della distanza tra i due termini è evidente sin dall'organizzazione produttiva del settore industriale di riferimento. Diretta conseguenza di un'impostazione post-fordista di produzione e organizzazione del lavoro, in questo ambito è evidente il processo di convergenza tra produzione e consumo – accentuata oltre che da fattori economici, dalle possibilità dei media digitali, argomento che affronteremo nel terzo capitolo. Se si guarda alla produzione e agli aspetti organizzativi a essa legati:

> the mobilization of [...] digital artists and technicians has made the games industry a central arena for experimentation in teamwork, charismatic leadership, ultraflexible

[97] Il discorso può facilmente essere esteso ad altri ambiti. Molte dei colossi che operano nel settore dell'IT e della tecnologia hanno da tempo adottato un sistema di organizzazione di spazi e attività in cui la separazione tra lavoro e gioco è prossima allo zero – per esempio, open space con aree relax adiacenti per favorire creatività e collaborazione tra i colleghi in un contesto rilassante e divertente. Da Google, una simile politica rivolta a superare i confini dello spazio di lavoro è finalizzata al mantenimento del successo commerciale attraverso alti standard di innovazione e collaborazione tra i propri dipendenti. In un articolo pubblicato sul New York Times, Teresa Amabile sostiene che "people do their most creative work when they're motivated by the work itself". Affermanzione particolarmente interessante, per l'idea del lavoro come forma di coinvolgimento e progressione autotelica che verrà approfondita a breve nel paragrafo. Cfr. Stewart "Looking for a Lessons in Google's Perks" in *The New York Times*, 15/03/2013. Disponibile online: http://www.nytimes.com/2013/03/16/business/at-google-a-place-to-work-and-play.html?pagewanted=all&_r=0 (ultima consultazione: 12/09/2013).

> schedules, open-space work areas, flattened hierarchies, stock options, and participative management[98].

Tale impostazione ha condotto da un lato una totale apertura alla sperimentazione – scemata nell'ultimo decennio in cui le fortune delle case di produzione sembrano giocarsi sulla reiterazione di stanchi IP che di "nuovi" prodotti – come notava Shigeru Miyamoto quando, nel 1996, dipingeva un quadro ludico e al contempo brutale della sua Nintendo: la ricompensa per mesi di lavoro e ricerca era semplicemente il "piacere" del plauso dei diretti superiori – soprattutto se il frutto di tanta fatica portava all'invenzione di nuovi successi commerciali[99]. Miyamoto altro non faceva che dipingere un sistema-lavoro in grado di sovvertire persino gli effetti negativi di turni e cicli massacranti grazie agli effetti del semplice entusiasmo se non di cieco amore.

Secondo Kline at al (2003), questa condizione sarebbe tipica di una giovane industria che ha imparato ad attingere forza lavoro proprio all'interno di quella stessa cultura che ha creato. Ai professionisti dell'industria videoludica non interesserebbe l'impiego pagato, ma la promessa di un lavoro in cui la paga è diretta conseguenza del grado di divertimento (get paid for fun). Come notava Clive Thompson già quindici anni fa, questi nuovi lavoratori-giocatori incarnano "the master narrative of the New Work [that] has to do with making work seem a lot more fun and thus a lot less like a job"[100]. Un po' come se, nell'era del post-fordismo, si fosse instaurata una nuova forma di controllo della forza lavoro non più basata su una rigida struttura gerarchica top-down ma su labili confini gerarchici, "soft coercion, cool cooption, and mystified exploitation"[101]. Non a torto, Mark Deuze (2007) nota come questo stato di fatto possa essere attribuito anche alla pervasività dei videogiochi nel quotidiano. Da questa pervasività dipenderebbero, infatti, attitudini, caratteristiche e credenze di giovani aspiranti professionisti desiderosi di fare il proprio ingresso nel mondo del lavoro passando proprio dai videogame – non a caso le attuali figure professionali – dentro e fuori dai media – possono vantare significative esperienze in fatto di videogames (e tanto basta a sostanziare quell'idea di riflessività o auto-

---

[98] Klein, Dyer-Witheford, de Peuter, 2003, pag. 199.
[99] Katayama, *Japanese Business Into the 21st Century*, London, Athlone Press, 1996, pag. 177.
[100] Thompson, "Why Your Fabolous Job Sucks", *Shift* Magazine, 03/1999, pag. 58. Disponibile online: http://krick.3feetunder.com/jobsucks.htm (ultima consultazione: 13/10/2013).
[101] Klein, Dyer-Witheford, de Peuter, 2003, pag. 201.

referenzialità del settore di cui si diceva prima)[102]. Anche Dovey e Kennedy arrivano alle stesse conclusioni, quando, analizzando il sistema produttivo dei videogiochi, affermano che:

> "most developers are drawn from game fan communities; though this culture is maintained within and through the workplace, it can also be seen [...] as a new form of organization of work where the distinction between work and play is eroded"[103].

Ora, la questione può essere portata ben oltre il livello di auto-referenzialità di un sistema produttivo. Il continuo costruire un rapporto lavorativo sulle dinamiche del gioco (il successo come condizione di vittoria) offre nuove prove alla causa del "work as play" ben oltre la semplicistica idea di "work as fun". Come afferma un anonimo direttore creativo in un'intervista che lo stesso Deuze (2007) cita, l'industria stessa si caratterizza per una costante tensione agonistica in cui lunghi cicli di lavoro sono necessari per raggiungere gli obiettivi in una sorta di competizione con sé stessi oltre che con il mercato[104]. Con conseguenze più che serie (a ricordare che il gioco è serissimo) su altre sfere della vita sociale: prova ne sia la lettera aperta inviata a Rockstar Games dalle mogli degli impiegati (ribattezzate *Rockstar Spouses*) dell'azienda colpevole di sottoporre i mariti a turni massacranti. In *The Grassoppher*, scriveva Bernard Suits che l'abnegazione di George per il gioco del golf gli aveva fatto dimenticare tutti i suoi doveri per la moglie e i sei figli lasciati a casa. Secondo il filosofo, lo sdegno provato dalla moglie verso una condotta giudicata immorale era da attribuirsi allo status di "gioco" di quel passatempo che aveva assorbito la vita del marito. Lo stesso sdegno mai sarebbe stato scagliato verso un'attività ben più seria[105]. Per quella moglie il gioco non può diventare attività seria e questo a prescindere dall'abnegazione profusa. Tuttavia il gioco può diventare seriamente "pericoloso"

---

[102] Deuze, *Media Work*, Cambridge, Polity Press, 2007, pagg. 201-212.
[103] Dovey, Kennedy, 2006, pag. 47.
[104] Cfr Rockstar Spouse "Wives of Rockstar San Diego employees have collected themselves" in *Gamasutra*, 07/01/10, http://www.gamasutra.com/blogs/RockstarSpouse/20100107/4032/Wives_of_Rockstar_San_Diego_employees_have_collected_themselves.php
(ultima consutazione: 14/12/2013). In un commento al post, si noti quanto segue: "Working six days a week: True (sometimes 7 before a big deadline). Salary increases below inflation: True 1-1.5% annually despite fabulous performance reviews. 12 hour days: The norm, but often 14-16 hours several days a week. Taking a Saturday off: Better request it several weeks in advance and expect a guilt trip too. Been on this train for over a year".
[105] Suits, 1998, pag. 27-28.

quando si mostra tanto appagante e coinvolgente da prendere il sopravvento sulla vita stessa di chi lo gioca. E lo è ancora di più quando se quel gioco è il lavoro. Da che se ne conviene che le *Rockstar Spouses* devono essersi accorte prima di altri che *work* e *play* sono sempre più la stessa cosa. Anzi che il lavoro è diventato uno dei giochi più invadenti e, poiché tale, legittimamente attaccabile e deprecabile.

Play as *work* è l'altra faccia della medaglia. Questo concetto si lega abitualmente alle dinamiche di trasformazione dei giocatori in veri e propri produttori di contenuti per il gioco e di supporto al gioco. L'argomento è stato ampiamente affrontato da numerosi contributi[106] volti a indagare sia la natura della relazione venutasi a creare tra industria e audience – tra *exploitation* e *harnessing* – sia il tipo di engagement su cui tale forma di collaborazione si costruisce. Qui ci limiteremo a rilevare come, per molti versi, la produzione di contenuti – siano essi integrati (es. mod e hacking) o a supporto del gioco (es. faq, walkthrough) – costituisca attività *time-consuming* riconducibile al regime del lavoro. Questi contenuti hanno un'influenza diretta e spesso determinante sul successo commerciale del gioco allungandone la vita e ribaltando sul giocatore l'onere del popolamento dei contenuti degli stessi ambienti. Gli stessi giocatori vengono utilizzati come beta-tester e QA o reclutati direttamente dallo sviluppatore come new entry dei team di sviluppo ufficiali. L'unica forma di remunerazione evidente in questo tipo di dinamiche è presto riconducibile alla sfera del *self*: per i giocatori, l'assenza di una controparte "monetaria" è controbilanciata dalla creazione e mantenimento di una reputazione personale all'interno delle comunità di appartenenza (direttamente proporzionale al grado di visibilità e competenza raggiunte).

L'ultimo problema da affrontare rispetto alla posizione di Malaby è il concetto di divertimento (inteso anche come piacere) che secondo l'antropologo è stato erroneamente legato al concetto di (video)gioco sia dalla ricerca accademica sia dagli stessi game designer – Koster (2005)[107], Crawford (1984)[108], Salen e Zimmerman. Se

---

[106] Cfr. Arvidsson, Sandvik, "Gameplay as Design: Uses of computer player's immaterial labour", Northern Lights, Film and Media Studies Yearbook, vol 5, 2007, pagg. 89-104. Disponibile online: http://nordicom.statsbiblioteket.dk/ncom/files/30244442/arvidsson_og_sandvik_-_gameplay_as_design.pdf (ultima comsultazione: 10/09/2013); Banks, "Negotiating Participatory Culture in the New Media Environment: Auran and the Trainz Online Community – An (Im)possible Relation", *DAC 2003*; Melbourne, 2003. Disponibile online: http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Banks.pdf (ultima comsultazione: 10/09/2013).
[107] Koster, *A Theory of Fun in Game Design*, Scottsdale, Paraglyph Press, 2005.
[108] Cfr. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, Osborne/McGraw-Hill, 1984. Disponibile online:

play e *game* vengono positivamente caricati di questa qualità, si finisce con avallare l'idea che qualsiasi attività riconducibile ai due domini di cui sopra sia sempre divertente e piacevole. Cosa che – continua l'antropologo – non sembra essere sempre dimostrata dai fatti: il gioco d'azzardo offre chiare evidenze circa l'assenza di una separazione tra realtà e gioco (si pensi alle conseguenze economiche) e la mancanza di divertimento – specialmente quando il gioco raggiunge forme patologiche o compulsive. Interessante, in tal senso, lo spunto di Taylor (2006). Nel suo studio sui MMORG, Taylor nota come tra gli stessi giocatori non vi sia alcun accordo rispetto ai modi di trarre piacere da un gioco né su cosa costituisca effettivamente "divertimento". Buona parte di questa difficoltà dipende dalla presenza di diversi tipi di giocatori e dalla percezione che gli stessi avrebbero di detti stili. Riguardo a quest'ultimo argomento, pare proficuo soffermarsi sulla distinzione operata tra *power* e *casual gamers*. Rispetto ai primi:

> [this designation] is given to players seen as perverting a pure-space by distorting some aspect of play [...] or by taking advantage of the game design itself [...] 'seeing no other purpose [...] besides winning' [...] They were not interested in playing by what was basically the rules. They realized the disadvantages they were at by playing by the rules so they just bent them[109].

Benché questi "cattivi" del gioco online, condividano lo stesso universo persistente degli altri giocatori, l'idea che se ne ricava è di una dedizione molto più accentuata rispetto al normale, eccessivamente focalizzata sugli obiettivi. La gestione di account multipli e le ore dedicate al gioco sembrerebbero portare verso un'opposizione rispetto alla comune accezione di divertimento e svago. L'abnegazione verso l'efficienza nell'impiego delle risorse messe a disposizione dal gioco – si pensi a *grinding* e *level up* – sembra addirittura portare fuori dal contesto del gioco avvicinando tale attività al lavoro: tempo, task ripetitivi, acquisizione di nuove competenze sono tutti processi al limite della frustrazione. Tuttavia, come la stessa Taylor riporta, la fatica è l'anticamera del piacere: il *power gamer* non nega il costo di tanto impegno ma sa che il divertimento arriverà dopo il lavoro, al conseguimento

---

http://www.rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf (ultima consultazione: 14/12/2013).

[109] Taylor, 2006, cit., pagg. 70-71.

degli obiettivi. Caillois aveva messo in guardia contro i pericoli del gioco come ossessione, passione e ansia vedendo nei giocatori di professione l'invasione del reale all'interno dello spazio sacro. Tuttavia l'*instrumental play – play* come *goal oriented activity* – permette di portare a galla un ribaltamento di quegli schemi che vorrebbero il lavoro come attività seria perché produttiva e il gioco come passatempo improduttivo e divertente perché gioco. Cosa che Julian Dibell meglio di altri coglie:

> It is precisely because of the proliferation of play in the digital age – and of the peculiar compatibility of digital logics with the logic of games – that modernity's longstanding balance between the productive and the ludic now stands threatened with undoing, the realm of work verging now on overwhelming that of play[110].

Nello stesso istante in cui si accetta il quadro di Taylor – e pare più che plausibile aderirvi – e si sostituisce il concetto di "divertimento" con "dedizione" (*focus*, *commitment*), non possiamo non costruire un parallelismo con il lavoro dello psicologo Csikszentmihalyi (1990) sulla *flow theory*. In un'intervista rilasciata a Wired USA, lo psicologo definisce *flow* come uno stato caratterizzato da:

> Being completely involved in an activity for its own sake. The ego falls away. Time flies. Every action, movement, and thought follows inevitably from the previous one, like playing jazz. Your whole being is involved, and you're using your skills to the utmost[111].

Frutto di una ricerca finalizzata a scoprire il rapporto tra felicità e contesto, Csikszentmihalyi ha bene in mente Aristotele[112] – secondo il filosofo il fine ultimo di uomini e donne è il raggiungimento della felicità non solo fine a sé stessa ma come risultato del raggiungimento di obiettivi specifici – quando afferma che la felicità

---

[110] Dibell, "Ludified: On work and play at the dawn of the game age". Paper presentato alla conference *State of Play: Reloaded*, New York Law School, 2004.
Disponibile online: http://www.juliandibbell.com/texts/state_of_play_2.html
(ultima consultazione: 14/09/20123).
Dibell è un giornalista appassionato di tecnologia e mondi virtuali. Ha studiato il fenomeno della commistione tra lavoro e gioco (come attività produttiva) dedicandosi all'acquisto e vendita di beni virtuali del gioco *Ultima Online* da trasformare in denaro come un vero e proprio lavoro. Cfr. Dibell, *Play Money: or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*. Basic Books, 2006.
[111] Geirland "Go with the flow" in *Wired*, n.4, 2009. Disponibile online:
http://www.wired.com/wired/archive/4.09/czik_pr.html (ultima consultazione: 14/09/20123).
[112] Csikszentmihalyi, M., *Flow. The Psicology of Optimal Experience*, New York, Harper-Collins, 2008, pag. 1.

stessa è una condizione che deve essere preparata secondo un modello di esperienza che per tradursi in soddisfazione deve essere fatto proprio. Csikszentmihalyi chiama questa specifico modello di esperienza autotelica "esperienza ottimale" (preludio allo stato di *flow*). Essa può considerarsi raggiunta quando:

> one's skills are adequate to cope with the challenges at hand, in a goal-directed, rule-bound action system that provides clear clues as to how well one is performing. Concentration is so intense that there is no attention left over to think about anything irrelevant, or to worry about problems. Self-consciousness disappears, and the sense of time becomes distorted. An activity that produces such experiences is so gratifying that people are willing to do it for its own sake, with little concern for what they will get out of it, even when it is difficult, or dangerous[113].

Appare curioso che Csikszentmihalyi inizi a spiegare gli elementi del suo modello attingendo dal framework di Caillois – *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilynx*. A prescindere che si tratti di competizione, di caso, mascheramento o vertigine, tutte queste forme di esperienza avrebbero in comune: "a sense of discovery, a creative feeling of transporting the person into a new reality [...] higher levels of performance, and led to previously undreamed-of state of consciousness"[114]. Senza addentrarsi troppo nel meccanismo presentato nel grafico qui di seguito (Figura 5), dobbiamo intendere il *flow* come in corridoio che si incastra tra due stati distinti di ansia e noia – entrambi direttamente legati al livello della sfida e delle abilità di cui impadronirsi. Una persona transita in questi stati ogni qualvolta il presentarsi di un nuovo obiettivo richiederebbe l'acquisizione (abitualmente tramite ripetizioni o *learning by doing*) di nuove competenze per il passaggio al livello successivo.

---

[113] *Ivi*, cit., pag. 71.
[114] *Ivi,* cit., pag. 74.

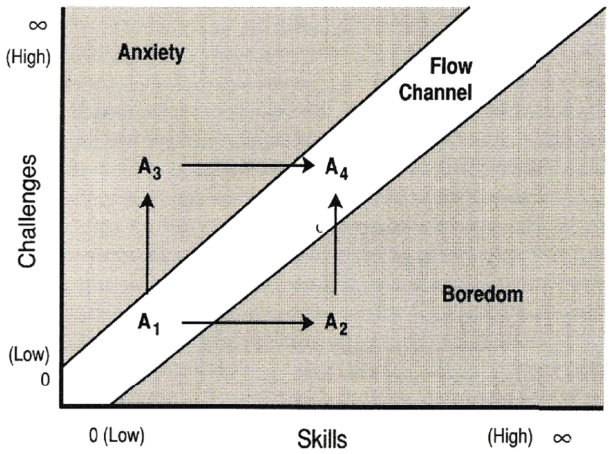

Figura 5 - Il flow model di Mihaly Csikszentmihalyi

Un simile schema si applica perfettamente ai contesti di gioco – tanto che su questa teoria il game designer Jenova Chen[115] ha progettato ben tre giochi di successo *Flow* (PS3, 2007), *Flower* (PS3, 2009), *Journey* (PS3, 2012) – e ha fatto molte volte capolino nei discorsi sulla *gamification* dove si è dimostrata utile a spiegare le dinamiche di una *strumentalizzazione del gioco*[116] attraverso l'esasperazione delle sue meccaniche. Non solo, Andrzej Marczewski ne propone addirittura l'applicazione nel mondo del lavoro per la costruzione di un modello di soddisfazione degli impiegati[117]. E non sbaglia, visto che è lo stesso Csikszentmihalyi a includere anche il "lavoro" tra i campi di applicazione in cui testare la propria ricerca. A conferma, per ricondurre il discorso ad ambiti a noi più congeniali, che lavoro e gioco si toccano e sovrappongono con una certa facilità anche se non senza qualche paradosso[118].

---

[115] Chen, *Flow in Games*, MFA Thesis, School of Cinematic Arts, UCS, 2006 http://jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf (ultima consultazione: 20/10/2013).

[116] In questo caso, seguendo il lavoro di Miguel Sicart la nozione di *instrumental play* prende una connotazione differente rispetto a quanto visto con Taylor. In questo caso, il peso è spostato verso un'etica sempre più dubbia che vede nell'esagerazione del gioco deprecata da Caillois e Huizinga la chiave per lo sfruttamento delle persone a fini commerciali (*goals for behaviours*). Cfr. Wilson, D., Sicart, M. "Now It's Personal", in *Futureplay '10 - Proceeding of International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, New York, ACM, 2010, pag. 40-47; Bogost, *Persuasive Games*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2007.

[117] Marczewski, "Flow, Player Journey and Employee Satisfaction" in *Andrzjei's Blog*, 30/11/2012, http://marczewski.me.uk/2012/11/30/flow-and-satisfaction/ (ultima consultazione, 20/09/2013).

[118] Secondo Csikszentmihalyi – che basa le sue affermazioni su dati ottenuti da una serie di interviste e osservazioni – la persone sarebbero più inclini al *flow* (e quindi più felici) proprio a lavoro. Tuttavia, anche a causa della costrizione e dell'ansietà che gli obiettivi lavorativi sembrerebbero esercitare, le persone, seppur sotto gli effetti del *flow*, manifesterebbero il desiderio di essere altrove impegnati in altre attività. Ironia della sorte, il lavoro risulta molto più coinvolgente del gioco e delle forme di intrattenimento contemporanee perché, come le attività affini al *flow*, presenta obiettivi, regole e tasso di sfida – tutti elementi atti a stimolare concentrazione. Lo stesso non può essere detto, secondo lo studioso, per le attuali forme di divertimento con le quali mass media e industrie culturali occupano il

1.7.3. Processi e mode of activity

Il quadro è sicuramento complesso. Ma tanto basta per sposare le posizioni di Malaby (2007): non c'è separazione tra gioco e non gioco (così come tra gioco, play, lavoro). Allo stesso modo, non è pensabile costruire questa separazione sul concetto di divertimento come qualità esclusiva del gioco. Piuttosto, si faccia propria la proposta di Philip Stevens[119]: se si considera *play* non come una struttura con una sua conformazione, ma una modalità dell'esperienza umana, un modo di ingaggiare e relazionarsi con il mondo, non è più possibile pensare a una divisione tra attività umane distinte. Così facendo, si può dunque procedere a una nuova definizione di gioco: "a game is a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes"[120]. Lontana dal carattere formale di dei ludologi, con i quali Malaby pare confrontarsi, l'intenzione è concepire i giochi come processi in divenire sempre aperti a pratiche e significati emergenti: benché le regole forniscano una struttura di base, i giochi possono cambiare mentre sono giocati proprio in virtù di quella disposizione tipica delle attività umane. Per questo, non si può che considerare i giochi come forme iscritte e costituite dalle pratiche umane ove qualsiasi tentativo di imbrigliarne l'essenza in un rigido schematismo non può che fallire perché taglia fuori l'esperienza umana. Partire dalle regole sarebbe fuorviante perché la loro funzione è stata male intrepretata, erroneamente traslata dai sistemi software ai giochi: se, generalmente parlando, nei software le regole hanno il compito di produrre risultati costanti e consistenti, nel gioco esse devono calibrare multiple possibilità per produrre un mix di risultati prevedibili e no. Questo prevedibile grado di imprevedibilità riguarda non solo i risultati in sé (condizioni di vittoria), ma la stessa generazione di significato completamente aperta, la capacità di produrre interesse e sfida proprio in virtù di quel senso del cosa sarebbe potuto succedere al variare della scelta – *stochastic contingency*, *social contingency* e *semiotic*

---

tempo libero delle persone: la fruizione passiva con la quale assistiamo alle performance degli altri finiscono con l'alimentare un senso di vuoto e inutilità. Vale la pena ricordare che Csikszentmihalyi scrive nel 1990. L'accusa rivolta nei confronti di un'industria culturale colpevole di non stimolare la propria audience attivandone l'indole creativa, come vedremo, pare non essere più un problema. Anzi, aprendo il dibattito sullo sfruttamento di quelle che si configurano come forme di lavoro non retribuito, essa presta il fianco a ben altri ordini di problemi. Cfr. Csikszentmihalyi, 2008, pagg. 143-163.

[119] Stevens "Play and Work: A False Dichotomy?" in Schwartzman (ed.), *Play and Culture*, West Point, NY, Leisure, 1980, pagg. 316-323.

[120] Malaby, 2007, pag. 106.

contingency. Proprio da qui il bisogno di una nuova attenzione all'esperienza come risultato di una sorta di *interplay* tra gioco, rappresentazione e pratiche umane.

Una posizione parecchio affine viene espressa da Gordon Calleja (2011) che nel ribadire la complessità del "gioco" inteso come fenomeno socio-culturale, non esita a porre l'attenzione sulla difficoltà di giungere a una definizione omnicomprensiva ed esaustiva che non risulti al contempo parziale e penalizzante. Il prezzo da pagare per una simile impostazione è spesso stata l'espulsione dell'esperienza e delle pratiche a essa legate, la cui gravità si coglie appieno quando si considera che: "a game becomes a game when it is played; until then it is only a set of rules and game props awaiting human engagement"[121]. Nel mettere in luce la necessità di un agente (il giocatore), Calleja mette sul piatto la forza di una componente pragmatica (la messa in movimento del gioco stesso) e l'urgenza di ripiegare su una struttura definitoria più elastica. Infatti, esempi sempre più complessi – come *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008, PS3) – molto spesso si configurano come una famiglia (sotto insieme) di giochi con pochi tratti in comune e possibilità di interazione così aperte da dare vita ad attività che poco hanno a che fare con il concetto di gioco stesso (per esempio, l'esplorazione fine a sé stessa della città a bordo di un veicolo appena rubato). Impossibilitati a non cogliere il riferimento al concetto di *family resemblance* di Wittgenstein[122], accennato nel paragrafo precedente, Calleja punta a un'idea di gioco quanto più collettiva e trasversale possibile che sappia cogliere appunto le somiglianze in giochi comunque diversi. Tale risultato può essere raggiunto mettendo in relazione oggetti di gioco "tangibili" (dai pezzi degli scacchi al codice dei giochi digitali) e processi (intesi come l'attualizzazione, la messa in gioco, la messa in azione degli oggetti stessi tenendo conto delle specifiche regole e del grado di variabilità che è frutto della progettualità stessa del gioco e che influenza la generazione di pratiche e significati potenzialmente diversi a ogni istanza). Ora, seppur l'obiettivo di Calleja non è la costruzione di un identikit della *playfulness,* ma arrivare a un modello che sappia dare ragione dell'esperienza immersiva offerta dai giochi digitali e di come questa si strutturi, la sua visione aggiunge un ulteriore tassello al nostro quadro.

---

[121] Calleja, 2011, cit., pag. 8.
[122] Cfr. Wittgenstein, *Ricerche Filosofiche*, Torino, Einaudi, 2009.

1.7.4. Rules of... processes

Così come ha trovato sostenitori, il ricorso da parte delle scienze sociali alla leva dei processi ha trovato i suoi nemici. Colpevole di aver trasformato l'implicito (giocatore) in reale e di essersi sbarazzato del potere della simulazione e delle regole, il lavoro di Malaby è considerato da Eskelinen (2012) come un "influential and ambitious but ignorant attempt to reconstruct or reinvent game studies" [123] conseguenza di un'errata quanto miope interpretazione dei *game studies*. Il disastroso risultato cui Malaby arriva è produrre una definizione di gioco così ambigua dal riuscire a dire meno di quella teoria che critica bollandola come eccezzionalista.

Ci sarebbero due ordini di problemi con Malaby. In primis la mancanza di originalità: la chiamata alle armi verso il superamento dei limiti occidentali (separazione, improduttività e piacere) sembra riprendere meno elegantemente le annotazioni di Sutton-Smith (1997) e lo fa poggiandosi su motivazioni deboli che sembrano costruire un terreno ad hoc per supportare una teoria fallace. Secondo: l'errata lettura dei postulati della ludologia cui si attribuisce un'attenzione verso l'esperienza dei giochi come conseguenza di caratteristiche esclusive del gioco.

Eskelinen tiene a puntualizzare che la ludologia non si è mai interessata all'esperienza, ma alle differenze formali tra i giochi e altre pratiche culturali. Della relazione dei giochi con il quotidiano, ci si è liberati poiché non centrali al dibattito specifico. Lo stesso insistere sul peso del "divertimento" per la ludologia sarebbe inconsistente poiché, dei tanti ricercatori annoverabili a quella tradizione di studi, solo Juul – eretto da Malaby a unico riferimento – ne parla. Così come è errata la convinzione dello scarso peso dato a interpretazione e narrazione per favorire le regole. Come nota Eskelinen nello stesso libro, il peso delle regole è precipuo per il semplice fatto che il gioco mette la configurazione davanti all'interpretazione. Se in un film, la mancata visione di un segmento può comprometterne l'interpretazione, in un gioco il fatto di aver intrapreso alcuni percorsi (operando delle scelte attraverso manipolazione ed esplorazione) conduce comunque a un finale esaustivo anche quando non si sono attraversati tutti i possibili corridoi previsti. A supporto del carattere configurativo dei giochi, intervengono appunto le regole che più degli obiettivi delimitano l'azione del giocatore in maniera non ambigua – con diverse

[123] Eskelinen, *Cybertext poetics*, London and NewYork, Continuum, 2012, cit, pag. 321.

sfumature – ripetibile e condivisa[124] secondo una struttura che seguendo Frasca[125] possiamo così intendere: *model rules* (regolamentazione rispetto alla modellazione del mondo attraverso la simulazione che il gioco esegue, includendo le norme di funzionamento del mondo di gioco, degli oggetti e degli avatar); *grade rules* (regolamentazione di qualsiasi caratteristica misurabile del gioco e delle attività di gioco specifiche al sistema e applicabili a tutto ciò che genera guadagno o perdita per il giocatore); *goal rules* (regolamentazione degli stati di vittoria e sconfitta e chiusura della sessione di gioco); *metarules* (come un giocatore può modificare le regole del sistema). Tutto questo per dire che la ludologia non esclude che un gioco possa avere o non avere una storia, ma che esclude che il gioco sia "narrazione" come si cerca di dimostrare quando del gioco si mira a realizzarne il *blueprint*.

Insomma, Malaby invoca l'attenzione sui processi non accorgendosi che già i ludologi, prima di lui, ne abbiano sostenuto la necessità, consci che il gioco non è una serie di regole iscritte nel vuoto, ma la relazione tra regole, impegno del giocatore, risultati variabili e contesto (aspettative) culturale. Aderire alla proposta di Malaby vorrebbe dire trasformare i giochi nella metafora di qualsiasi altra attività umana. Annullare qualsiasi distinzione tra metafore e modelli per focalizzarsi sul giocatore reale a discapito di regole e simulazione[126] significa non riconoscere la differenza tra i giochi come pratiche configurative e altre pratiche configurative. Operazione che quindi conduce al nulla.

Non è nostra intenzione procedere alla difesa d'ufficio di Malaby, ma a nostro avviso siamo davanti a un problema di livelli differenti: mentre Eskelinen parla di gameplay (come attualizzazione del gioco come set di regole), Malaby parla di attitudine ludica capace di informare i processi e rendere imprevedibile tanto il gameplay quanto qualsiasi altra situazione pre-codificata. Per questo egli distingue tra

---

[124] Salen, Zimmerman, 2004, pagg. 122-125.

[125] Frasca, *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric*, PhD dissertation, ITU University of Copenhagen, 2007, cit., pag. 117-118. Disponibile online:
http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf
(ultima consultazione: 30/09/2013).

[126] Per una definizione di simulazione: "to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system. The key term here is "behavior". Simulation does not simply retain the – generally audiovisual– characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions". Frasca, "Simulation versus Narrative", in Wolf, Perron, *The Video Game Theory Reader,* New York, Routledge, 2003, pagg. 221-235.

un'attività messa in forma e una modalità di rapportarvisi. Il primo parla di *implied player*, il secondo di giocatori reali.
Sarà per tutte queste sfumature e contrasti che la reazione di Eskelinen somiglia a quella di Walter in *The Big Lebowsky* (Joel e Ethan Cohen, 1998). Durante una partita del torneo di bowling, il corpulento Goodman – irritato dalla presunta infrazione di Smokey – comincia a gridare: "Questo non è il Vietnam. È il bowling. Ci sono delle regole". Poi, brandendo una pistola, minaccia: "Smokey, amico mio, stai entrando in una valle di lacrime […] Allora il mondo è impazzito? Sono il solo da queste parti che abbia rispetto per le regole?". Il punto è proprio questo. Malaby ha rispetto delle regole. Molto meno del modello difeso dai ludologi quando questo, alla prova empirica dei fatti, fallisce dimostrandosi improduttivo: se il modello costruito su regole, condizioni di vittoria e meta-regole sanziona come impossibile il ricorso alla pistola ma Walter vi ricorre lo stesso proprio per difenderle, qualcosa manca all'appello. E a poco vale dire che quello non è più un gioco. Anche perché, nell'accusare Malaby di non avere una definizione di gioco funzionale, si dimentica che quella dei ludologi fallisce in egual maniera. Suits diceva che "the simplest way to test a game definition is to test it for being either too broad or too narrow"[127] e la definizione dei ludologi non supera il test. E lo ammette lo stesso Eskelinen quando precisa che il focus su regole, goal e player effort è l'identificazione di un minimo comune denominatore come compromesso per unificare una serie di definizioni che per finalità e approcci sarebbero altrimenti inconciliabili. Spostare l'attenzione dalle specifiche all'esperienza, dalla definizione alle pratiche, non è un fatto banale né un esercizio inutile, né punta a sminuire nulla perché, per dirla con Taylor: "It's not that play is either rule or non rule based but a question of *whose* rules in *which* contexts"[128].

1.8. Riepilogo

In questo primo capitolo abbiamo approfondito alcune delle teorie legate al gioco secondo un percorso storico-critico capace di indagare il concetto di *play* all'interno dei game studies. Scriveva Rodari (2010):

---

[127] Suits, 1998, cit., pag. 41.
[128] Taylor, 2006, pag. 157.

> un sasso gettato in uno stagno suscita onde concentriche che si allargano sulla sua superficie [...] oggetto che se ne stavano ciascuno per conto proprio [...] sono stati richiamati in vita, obbligati a reagire, a entrare in rapporto tra loro. Quando poi tocca il fondo, sommuove la fanghiglia, urta gli oggetti che vi giacevano deminticati, alcuni dei quali ora vengono dissepolti, altri ricoperti a turno dalla sabbia[129].

La metafora di Rodari rende l'idea del movimento grazie al quale abbiamo raggiunto discipline e approcci eterogenei e del rapporto tra essi instaurato. La prima cosa che abbiamo notato è la correlazione tra *play* e *game*. Ora, fatto salvo il contributo di Huizinga in cui l'ambiguità principale tra i due termini, come notava Eco, resta irrisolta, *play* è frequentemente riferito in opposizione alla definizione di gioco – anch'essa soggetta a continue revisioni. Tuttavia, appare interessante notare che più ci si sposta in avanti sulla linea temporale, più la stretta adesione a rigide architetture definitore perde valore in favore di processo di straripamento verso altre discipline che possano risolvere i dubbi irrisolti dei game studies. Con l'aumentare dei punti di vista, questo processo di ricerca verso l'esterno viene ulteriormente fuori e si assiste allo sconfinamento dei concetti di *game* e *play* in terreni altri rispetto al gioco, come se il riconoscimento del gioco (e del giocare) si affrancasse dalla prigionia della struttura cui era stato costretto prediligendo processi e i relativi significati. Pare giusto riproporlo: non si sta qui sancendo la trasformazione di qualsiasi attività in gioco, ma la difficoltà sempre maggiore di concepire e individuare una netta separazione tra il gioco e il suo opposto, tra il giocare e il suo contrario. Problema questo, di cui ci avvisava già il linguaggio all'inizio di questo capitolo. Si provi a riepilogare.

Huizinga concepisce l'attività del giocare come strettamente correlata alla cultura ove è il gioco a fare da modello per la costituzione delle istituzioni (riti a loro volta) su cui si basa la vita sociale. Egli concepisce l'attività di gioco come volontaria, regolamentata e soprattutto separata nel tempo e nello spazio. Caillois riparte proprio da questo punto con un paio di importanti precisazioni e delle cruciali aggiunte. Egli riconosce i tratti identificati da Huizinga cui aggiunge il concetto di improduttività (che enfatizza rispetto al suo predecessore) e incertezza, ma mette in dubbio la

---

[129] Rodari, *Grammatica della fantasia*, San Dorligo della Valle (Trieste), Einaudi EL, 2010, cit., pag. 11.

correlazione tra gioco e cultura quando questa è intesa a una sola via. Nota acutamente Rodari, proprio come Caillois, che tra giocattoli e mondo adulto, "c'è un rapporto meno chiaro di quanto possa sembrare a prima vista: da un lato, i giocattoli vi approdano per 'caduta', dall'altro per conquista"[130]. Se relazione c'è, questa è bidirezionale. Se a Huizinga bastano i giochi di competizione regolata per appiattire tutte la differenze possibili tra i giochi, Caillois procede al primo tentativo formale catalogando non solo le forme del gioco – *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilnix*, ma entro ognuna di queste categorie, di per sé mobili, individua un movimento tra *ludus* e *paidia*. Poli estremi di una predisposizione libera al gioco in cui è *paidia* quella più vicino al nostro concetto di *play* inteso come attitudine votata alla spensieratezza, libera dalle regole (con le quali gioca) e spontanea.

Juul (2005), che abbiamo usato come esempio prototipale dell'approccio ludologico, si muove verso altre direzioni e punta alla costituzione di una struttura capace di rendere conto degli elementi comuni a qualsiasi gioco. Egli è interessato alla definizione totalizzante di *game* e usa regole e obiettivi come fondamenta su cui poggiare un modello in cui *play* esiste fuori dal gioco, come attività altra. Esistono infatti giochi al limite, con obiettivi poco chiari o assenti e regole spesso oscure ed è questo il regno in cui Juul confina quel movimento libero che ci affanniamo a rincorrere. Invece di studiare la struttura del gioco, Myers (2010) studia la struttura del *play*, convinto che un approccio biologico, scevro da qualsiasi costrutto culturale, possa restituire le sue invarianti. In questo senso, il focus verso il *bad play* come movimento eversivo rispetto alla struttura regolata del gioco non risponde affatto al moto anarchico della sovversione delle regole per sé, ma si inserisce in un sistema articolato tra esplorazione delle norme per l'apprendimento delle competenze richieste e il piacere di andare oltre le regole stesse quando il livello di abilità del giocatore sale così tanto da rendere il gioco "normale" noioso. Resta dunque prominente la relazione con le regole ed è ancora più evidente quando distinguendo tra simulazione/gioco/play, il semiologo concepisce *play* come quel movimento in grado di cambiare lo stato del sistema, ma non di autodistruggersi – *can't play with play* – poiché *play* non può esistere senza un sistema costrittivo che lo "liberi".

Sutton-Smith (1997) si misura con il termine *play* partendo dall'impossibilità di giungere a una definizione univoca (in ragione del fatto che tutto possa essere

---

[130] *Ivi*, cit, pag. 104.

annoverato entro i domini del termine) così come a una separazione tra attività del gioco e contesto culturale. Egli approccia la questione considerando il gioco come un mero linguaggio, come comunicazione e sceglie di focalizzarsi sulla retorica, la narrazione persuasiva che ognuna delle sette forme che individua esprime – progresso, destino, potere, identità, fantasia, del sé, frivolezza. Così facendo emerge il tratto principale del giocare: la variabilità. Pescando dall'evoluzionismo, Sutton-Smith trasforma tutte le forme del *play* in attività di sopravvivenza, adattamento e progresso. Il che equivale a sostenere che – come detto – non è il gioco a determinare la cultura, ma è l'uomo giocando a esserne l'artefice. Una conclusione che pare potersi leggere tra le righe del contributo di Murray (2006) che come Sutton-Smith guarda ben oltre i confini del gioco per abbracciare evoluzionismo e cognitivismo al fine di spiegare il contributo dei (video)giochi e del giocare. Murray ipotizza una relazione tra i giochi, media, tecnologia ed evoluzione delle capacità cognitive umane ove i giochi e le loro norme sono vere e proprie arene per la salvaguardia della vita e sviluppo dell'individuo (e della società) secondo un processo di continua complessificazione. Qui il computer, con il suo introiettare regole, algoritmi, protocolli e proprietà dei precedenti media, rappresenta un nuovo stadio dell'evoluzione dei giochi e delle forme rappresentazionali dalle proprietà e possibilità ancora inesplorate. In queste arene, l'apprendimento di pattern ludici (acquisizone di competenze attraverso ripetizione) è non solo funzionale al gioco in sé, ma si rivela cruciale quando questi stessi pattern, secondo Murray, producono modelli astratti applicabili a tutte quelle dimensioni dell'esperienza diverse rispetto al gioco ma che vengono affrontate come tali. Basta questo a pensare a un'attitudine ludica come il riflesso di un percorso evolutivo? Come a un meccanismo di tutela ed evoluzione reminiscenza del gioco?

Malaby (2007; 2009) chiude idealmente il cerchio riconducendo le questioni entro i confini di quell'antropologia dalla quale siamo partiti e permettendoci finalmente di avvicinare indirettamente *play* ai temi della produzione di cultura. Per l'antropologo non è possibile considerare *play* come attività e attitudine al contempo e per questo bisogna intraprendere uno studio che badi finalmente ai processi e ai significati ludici inquadrandoli all'interno del contesto culturale. Ciò si può realizzare solo scardinando tre punti su cui i game studies si sarebbero arenati: separazione tra gioco e realtà, improduttività (intesa in antitesi al concetto di produzione) e divertimento (rifiuto della nozione di gioia come qualità costitutiva del gioco).

Separazione è sinonimo di cerchio magico e benché riduttivo ricondurre tutto il lavoro di Huizinga a questo concetto, esso è innegabilmente il più difficile e importante della sua proposta: se Juul (2005) accusa i denigratori del cerchio magico di errata interpretazione, Taylor (2006) nota come negli MMOG (così come negli ARG, ma il discorso è generalizzabile) dimostrino la pervasività del gioco. Crawford (2012) vi contrappone addirittura Goffman e il concetto di frame per rispondere a Juul e spiegare come detta separazione possa essere intesa senza il bisogno di inventare nuovi strumenti analitici. Calleja (2011) si spinge oltre e nota come oltre a una separazione spaziale ve ne sia una psicologica quando si confronta con la teoria del gioco di Suits (1998) per introdurre concetti quali immersione e abnegazione affini al gioco quanto ad altre pratiche umane come il lavoro. Quindi *work as play* e *play as work*. Per spiegare il primo, Klein e altri, così come Dueze, mettono l'accento sulla sinergia tra industria e giocatori con la prima ad attingere tra la propria audience nuova forza lavoro o sulla quale si ribalta il peso della produzione di contenuti. Il discorso può essere tranquillamente ribaltato sul fronte opposto quando ci si sofferma a considerare le conseguenze delle forme di produzione dal basso negli ambienti di gioco attraverso mod, hack, editor: stiamo ancora giocando oppure è lavoro? Questa domanda porta inevitabilmente a considerare il rapporto tra gioco e divertimento. Secondo Taylor, pratiche come il *grinding* nei MMORG dimostrano che più del divertimento è l'abnegazione a supportare e motivare l'impegno dei giocatori. Un'osservazione che fa eco alla *flow theory* di Csikszentmihalyi e che finisce con il mettere in dubbio lo stesso concetto di gioco come attività non seria perché gioco e quindi divertente. Solo a seguito di questa "demolizione", si può procedere al punto essenziale per Malaby: abbandonare l'eccezionalismo disciplinare e smettere di considerare il *play* come un'attività per intenderla invece un'attitudine, una disposizione. E ciò va fatto in maniera sì esclusiva perché *play* non può essere entrambi alla bisogna. Questo non vuol dire relegare le regole in cantina: già Huizinga avvisava come *play* fosse un'attività ordinata, regolamentata all'interno (e separata) da un ordine altro. Le regole indirizzano l'attività di gioco indicando la strada più che obbligando i giocatori a seguirla. Non sono date, ma contingenti.

Di questa tensione tra gioco e *play* resterà poco nel prossimo capitolo. Il trasporto del *play* dalle teorie del gioco al contesto più generale dei media produce come primo effetto la perdita di qualunque ortodossia in favore di un accostamento ancora più accentuato ai temi di produttività, legame emozionale e pervasività delle

pratiche ludiche che paiono prescindere da qualsiasi considerazione rispetto a regole e strutture per legarsi più a questioni soggettive, politiche e tecnologiche (strumentali). Colpa, come vedremo, di una confusione di fondo all'interno dei media studies per i quali sotto gioco o *play* è possibile ricondurre qualsiasi attività umana capace di mantenere, prima di tutto, il carattere della creatività, e per incanto, dallo spettatore si passa al giocatore.

2. Playing with media

"Essere nel secolo XX un romanziere del secolo XVII gli parve simulazione."
Borges, "Pierre Menard, autore del *Chisciotte*" in *Finzioni*, Torino, Einaudi, 2012

Se il dibattito all'interno dei game studies si dimostra articolato con posizioni nette e un'evoluzione travagliata, più sfumato appare lo scenario all'interno dei media studies dove i concetti di gioco e *play* si presentano come una conquista relativamente recente – frutto della necessità di dover fronteggiare scenari inediti conseguenti all'evoluzione degli stessi media. In questo, i media digitali sono un evidente spartiacque: pur non mancando tentativi di sovrapposizione tra gioco e "vecchi" media, i "new" media sono stati cruciali quanto la popolarità dei videogiochi lo è stata per la nascita dei game studies. Per Kucklich[1], il gioco rappresenta un'occasione di sfida ai modelli della comunicazione concretizzatasi grazie a Bateson: la portata del suo contributo (visto nel capitolo precedente) è fondamentale non tanto per aver introdotto il concetto di *play* all'interno degli studi su psicologia, evoluzione e comunicazione, ma per aver scardinato il rapporto tra significato e significante gettando nel panico parte delle teorie sugli effetti dei mass media e sulla monoliticità di un sistema segnato da concetti quali "sender", "receiver", "signal" e "feedback". Dovey e Kennedy raccolgono idealmente l'eredità di Kucklich quando guardano ai giochi digitali per costruire un ponte tra vecchi e nuovi media secondo il seguente schema[2] (Tabella 1):

Media Studies	**New Media Studies**
The effect of technology are socially determined	The nature of society is technologically determined
Active audience	Interactive users
Interpretation	Experience
Spectatorship	Immersion

[1] Kucklich, 2004.
[2] Dovey, Kennedy, 2006, pag. 3.

Representation	Simulation
Centralized media	Ubiquitous media
Consumer	Participation/co-creator
Work	Play

Tabella 1 - Comparazione tra Media e New Media Studies secondo Dovey e Kennedy

Oggi, il concetto di *play* pare aver scombinato ulteriormente le cose. Anche se la crescente attenzione riservata alle teorie del consumo e alle pratiche del quotidiano induce a pensare il contrario: *play* sembrerebbe aver conquistato una propria *comfort zone* tra la dimensione del piacere (*pleasure*) e quella della creatività, favorito da una tradizione di studi che non tiene in debita considerazione gli aspetti tecnologici che a esso si legano – spesso liquidati frettolosamente per paura di incappare nell'accusa di determinismo tecnologico. Il quadro di un ecosistema mediale plasmato dal gioco è allora incompleto: non solo manca dalla scena uno dei protagonisti, ma forse si dimostra privo di profondità quando ricorre alle teorie del gioco per spiegare pratiche e dinamiche rinunciando comunque ad adottare quel rigore distintivo di certi game studies. La prima impressione è di un'applicazione leggera, se non fin troppo spensierata, di specifici costrutti o magari semplicemente più attenta alle marche culturali – tra soggettività e significati delle pratiche – che all'essenza costitutiva del gioco. Proviamo a tracciarne le coordinate continuando lungo il sentiero intrapreso con il primo capitolo.

2.1. Play (theory) e Mass Media

The Play Theory of Mass Communication di William Stephenson (1988) è il primo contributo che prendiamo in esame. Stephenson avanza la necessità di uno studio dei mass media che attinga al gioco come concetto antropologico e psicologico. L'assunto di partenza è che i mass media permettono alle persone di essere assorbite in quello che chiama *subjective play*: il consumo di film, radio, dischi, televisioni e giornali avrebbe, infatti, la capacità di produrre un certo grado di piacere ma questo aspetto è stato colpevolmente poco studiato preferendo dare priorità agli effetti negativi dei media più che ai loro risvolti positivi – "social scientist have been busy, since the beginnings of mass communication research,

trying to prove that the mass media have been sinful where they should have been good"[3].

La lettura dei mass media attraverso la ricerca e la generazione del piacere si lega indissolubilmente alla concezione dei media come intrattenimento e di rimando ai principi di *social control* e *convergent selectivity*. Sotto il primo termine cadono credenze e abitudini condivise distintive di un determinato gruppo sociale (es. credenze religiose e politiche) che uniformano il nostro modo di vivere e attraverso l'esercizio di una non meglio chiara forma di controllo. In questa dimensione operano l'opinione pubblica, la propaganda e tutte quelle forme di comunicazione atte a produrre accordo nel pubblico. Sotto *convergent selectivity* ricadono invece tutti i comportamenti nuovi o non ancora conformati, le mode e in generale tutte quelle forme di espressione che garantiscono una forma di esistenza personale libera dal controllo sociale. La comprensione di queste dinamiche per Stephenson passa necessariamente verso un riconoscimento di set ludici all'interno dei mass media quali libera scelta, intrattenimento, divertimento. La mossa è plausibile e trova giustificazione nel fatto che non tutte le forme del gioco vestano i panni di sistemi regolati e basati sull'acquisizione di competenze, ma possono incarnarsi in forme soggettive afferenti al mito e alla fantasia. Ecco quindi gettato il ponte. Non si tratta di indagare le strutture del gioco, ma di ripiegare verso le forme ludiche per identificare quel piacere soggettivo, quel *communication-pleasure* che nei mass media non produce alcun guadagno per il "giocatore" se non come accrescimento soggettivo, personale. Proviamo a scendere nel dettaglio.
L'obiettivo di Stephenson è dimostrare che:

> the daily withdrawal of people into the mass media in their after hours is a step in the *existential* direction, that is, a matter of subjectivity which invites freedom where there had been little or none before[4].

Il primo passo per farlo è stabilire una separazione tra *work* e *play*, tra attività reali, finalizzate al sostentamento e alla produzione, e attività che stanno al polo opposto, legate al divertimento, improduttive se non per la soddisfazione personale che

---

[3] Stephenson, *Play Theory in Mass Communication*, New Brunswick and Oxford (UK), Transaction Books, 1988 (ed. originale 1967), cit., pag. 46.
[4] *Ibidem.*

generano. Il gioco è pretesto (fuga dalle responsabilità), interludio alle attività quotidiane, volontario (intrapreso senza alcun obbligo morale), disinteressato, isolato (nel tempo e nello spazio, ha un inizio e una fine), libero e capace di assorbire completamente il giocatore. Il che dovrebbe già dire chiaramente che Stephenson paga pegno a Huizinga cui dichiara di aderire e con il quale concorda sulla funzione del gioco come sorgente della cultura. Anche perché è nel gioco dei mass media – che intrattengano o che informino – che sarebbe possibile identificare "the way a society develops its culture – the way it dreams, has its myths [...]"[5].

Lo sviluppo di una cultura attraverso i mass media dipende strettamente dal modo in cui essi costruiscono la propria offerta di informazione e intrattenimento. Hyman, che Stephenson cita, parla di *daily fill* come pattern ricorsivi su base quotidiana all'interno della comunicazione politica e sociale: notizie brevi, solitamente inserite negli interstizi di una programmazione generalmente votata all'intrattenimento (*fill*) e spesso piuttosto irreale dal punto di vista sociale. Il *fill*, oltre a mettere al riparo l'audience dai rischi di una comunicazione dai contenuti altrimenti monotematici, servirebbe a preparare il pubblico alla fruizione dei contenuti importanti, assolvendo il ruolo di ornamento per un mix costruito sulla ripetizione ("one copy of the *New York Times* is very like any other. The story 'mix' of a murder or two, a civic scandal, a dope [...] is much the same in every edition"[6]), un meccanismo di difesa proposto dai mass media per mantenere un'uniformità di visione e una direzione per la propria audience all'interno di un sistema in cui il bombardamento è continuo e disorientante. Proprio grazie alla reiterazione di questa struttura (con un parallelismo traballante con il gioco come ripetizione) e nella libertà che l'individuo ha di scegliere e di relazionarsi con tale offerta, Stephenson pensa sia possibile ricondurre la questione verso i territori del gioco e del piacere.

A questo punto occorre procedere a una messa in prospettiva del termine "piacere" rispetto ai mass media. Secondo Schramm[7] – citato nel lavoro di Stephenson – la lettura delle notizie genera nel pubblico diversi stati emotivi: le news sul crimine, i disastri, le notizie di intrattenimento generano un piacere vicario

---

[5] *Ivi*, cit. pag. 49.
[6] Hyman, "Mass Media and Political Socialization: The Role of Patterns of Communication" in Pye (ed.) *Communication and Political Development*, Princeton, Princeton University Press, 1963 cit. in Stephenson, 1988, pag. 50.
[7] Schramm, "The Nature of News", Journalism Quarterly, XXVI, 1949, pagg. 259-269, in Stephenson, 1988, pagg. 51-54.

immediato (fare esperienza degli eventi cruenti attraverso il rifugio della mediazione) tipico delle persone con uno scarso grado di socializzazione (*feebly socialized*); le notizie riguardanti gli affari pubblici, l'economia, le materie intellettuali o estetiche generano invece un piacere ritardato. Queste richiederebbero un pubblico più colto in grado di elaborare le notizie e le relative conseguenze proiettandole nel futuro. Solo dopo questa elaborazione che prepara il lettore a un futuro migliore, si registra il piacere. Per Freud[8] – secondo riferimento teorico – il piacere sarebbe legato ai principi di realtà e ai processi primari tipici dello sviluppo del sé: nella prima fase dello sviluppo mentale, quando non si avrebbe cognizione della propria soggettività, gli individui tenderebbero alla fantasia guidati da un principio di pleasure-pain che tende a spegnere ogni causa di dolore. Solo in una seconda fase dello sviluppo, quando la fantasia non basta più ad appagare, gli individui tenderebbero verso ciò che è piacevole e reale (principio di realtà). Da una prima considerazione si potrebbe essere portati a dire che il primo principio possa spiegare le dinamiche del piacere immediato delle persone *feebly socialized*, mentre il secondo quello dell'altro gruppo di Schramm (ricompensa ritardata). Per Stephenson, la parola piacere ha però troppe sfumature e significati per essere ricondotta a unicum, così come la stessa esperienza del pubblico dei media. Secondo Szasz "[the] pleasure is a *concept*, and not a feeling or mood experience"[9]. Per coglierne le sfaccettature, egli propone ben quattro definizioni: 1) piacere a livello psicologico, soggettivo o economico (in conseguenza al soddisfacimento o riduzione dei bisogni psicologici); 2) piacere in relazione agli oggetti (es. la soddisfazione procurata dal cibo quando si ha fame); 3) piacere come qualità fornita a un oggetto (es. il cibo, la ricchezza, il possesso sono definiti piacevoli di per sé); 4) il piacere legato alla comunicazione (o *communication-pleasure* – tipico degli scambi comunicativi). Per Stephenson, tutti tranne il primo, sembrano prevede una qualche forma di soggettività, di attitudine, disposizione ma l'ultimo è il più utile alla sua causa: uno scambio comunicativo può svolgersi secondo diverse finalità e attraversare diversi stati. Può svolgersi senza che nessuno voglia compiacere o convincere l'altro e terminare comunque in maniera piacevole per entrambi. Il punto è che il quarto tipo descrive proprio il piacere tipico dei mass

---

[8] Freud, "Formulations Regarding the Two Principles in Mental Functioning." In Collected Papers, Vol. IV, chap. 1. London, Hogarth Press, 1925, citato in *Ivi*, pagg. 51-59.
[9] Szasz, *Pain and Pleasure*, New York, Basic Books, 1957, in *Ivi*, pag. 56.

media. Sia esso immediato o ritardato – per riprendere Shramm – o sia esso puro assorbimento senza altra finalità:

> *newsreading is a communication pleasure, sans reward*. [...] mass communication, where it concerns entertainment, is characteristically a matter of communication-pleasure. It brings no material gain and serves no "work" functions, but it does induce certain elements of self-enchantment[10].

2.1.1. Problemi e ambiguità in Stephenson

Insomma, nel proclamare una funzione positiva dei mass media (anche se non in via esclusiva) come strumento di intrattenimento dell'audience che vi si relaziona secondo i principi del gioco, pare che Stephenson offra più dubbi di certezze. Kucklich ne fa una lista[11]: non è mai completamente chiaro cosa sia questo *subjective play* e a poco serve la ricerca verso una teoria del piacere dell'ego; la *convergent selectivity*, che per certi versi appare più importante del piacere stesso, sembra un concetto troppo ampio che vede la libertà di scelta sin troppo simile alle scelte di un catalogo (l'esempio di Stephenson non è certo dei più felici); la scelta di Huizinga si porta dietro gli stessi problemi della teoria cui attinge: la pervasività dei media rende fin troppo difficile parlare di separazione; non solo: anche quando si parla di consumo dei media, l'idea di consumo dei testi come gioco disinteressato non regge a meno che non si definisca univocamente il significato di questo disinteresse; il termine "produttivo" è altrettanto ambiguo: anche quando il piacere è fine a sé stesso egli è una ricompensa prodotta dal gioco; Stephenson parla di mass media, ma in verità non va oltre l'analisi dei giornali; il concetto di ripetizione non basta da solo a trasformare qualcosa in gioco; il grosso del modello teorico del piacere si basa sulla teoria di Shramm che lo stesso Stephenson definisce un "non sense"[12]; il *communication-pleasure* finisce con l'essere il piacere scaturito dall'incontro di due persone che conversano che può prescindere dall'idea stessa di gioco.

Sutton-Smith si dimostra non meno critico. Per l'antropologo, il primo passo falso compiuto da Stephenson sarebbe proprio il ricorso a Huizinga per introdurre il

---

[10] Stephenson, 1988, cit., pag. 60.
[11] Kucklich, 2004, pagg. 8-9.
[12] Stephenson, 1988, cit., pag. 51.

concetto di *subjective play*: se è vero che in *Homo Ludens* la questione della molteplicità del concetto di *play* (da un punto di vista storico e di linguaggio) è più che affrontata, è altrettanto vero che la categorizzazione di *play* è forse troppo semplicistica da consentirne l'estensione persino ad attività come guardare la televisione o leggere il giornale. Il punto è che Huizinga non avrebbe mai ricondotto dette attività alla dimensione ludica visto che "[he] saw contests as the major civilizing play form throughout history and was rather scathing about the world-wide 'bastardization' of play form in modern mass society"[13]. Più sensato sarebbe stato mettere le sorti del proprio apparato teorico in mano a una definizione più duttile che evitasse di costruire strutture basandosi sulle proprie osservazioni personali dei giochi: questa, in via definitiva, l'accusa che, secondo Sutton-Smith, l'antropologa Schwartzman muove a Huizinga e ai *play theorist* contemporanei. Per lei, che ha condotto un lavoro di ricerca sulla relazione delle vita delle donne e le forme ludiche sulla base delle teorie della comunicazione, *play* è più un contesto entro qui inquadrare un'attività piuttosto che una struttura. *Play* è qualcosa di non strutturato, sottile, divertente, orale. Il riferimento al "contesto" dice non solo che Schwartzman sarebbe stata di maggior aiuto a Stephenson, ma che l'antropologa è a sua volta in debito con Bateson – il carattere metacomunicativo del gioco – e il relativo paradosso per il quale le azioni di gioco alludano ad alcuni aspetti della realtà ma non a ciò che quella realtà sembrerebbe significare. Se tanto si applica ai media, "everything that comes to a persone by a popular media [...] is not the actual thing [...] but a kind of staged symbolyc play (soap opera) or symbolic ritual (the news) [...] a nip not a bite"[14]. Tuttavia, l'estensione di Bateson al gioco dei media è problematica perché presupporrebbe l'esistenza di una chiarezza che né i media, né la vita avrebbero. Il movimento del giocatore dentro e fuori il gioco è così indistinto che il ricorso a Bateson dimostra compiutezza logico-formale ma inconsistente da un punto di vista esistenziale. Una separazione netta tra ciò che è gioco e ciò che è altro non è possibile.

Stephenson lega il *subjective play* a una sorta di predisposizione personale tra fantasia e desiderio che permette al soggetto di muoversi attraverso il flusso dei contenuti offerti, scegliendo liberamente e altrettanto liberamente trasformare le

---

[13] Sutton-Smith, "Introduction to the Transaction Edition" in Stephenson, 1988, cit., pag. XIII.
[14] *Ivi*, cit., pag. XIV.

informazioni per alimentare il proprio sé. Questa facoltà di scelta diventa quindi costitutiva di un processo ludico dei media indispensabile per la propria crescita interiore e si configura come atto libero. L'esistenza di una divisione tra atto libero come gioco in opposizione all'oppressione del lavoro è più un costrutto occidentale, un'idealizzazione romantica. Molte delle forme ludiche del passato – i riti di Huizinga – hanno visto "giocatori" partecipare sotto lo stimolo di un obbligo sacro. Molte delle attuali forme di coinvolgimento non hanno più a che fare con forme volontarie, ma si offrono come conseguenza di un'assuefazione o obbligo per un eccitamento, una pulsione, un interesse strumentale provato per determinati contesti e attività che può essere più o meno, coinvolgente, così come visto per i videogiochi con Taylor e da un punto di vista psicologico con Csikszentmihalyi.

Infine, rispetto ai media, la posizione di partenza di Stephenson pare comprensibilmente influenzata dal periodo storico che vedeva nei media uno strumento di informazione o propaganda. La tendenza a leggere detti fenomeni con una forte influenza marxista ha lasciato poco allo studio e all'ipotesi dei media come intrattenimento, preferendo concentrarsi più sui concetti di manipolazione e sfruttamento. In un simile scenario in cui *play* si concilia più con addestramento e educazione che con divertimento, Stephenson di certo non sostiene che le preoccupazioni rispetto ai media siano infondate, ma che il rapporto tra audience e media si configuri comunque come qualcosa che somiglia al gioco. Anche nei casi in cui il gioco è figlio di un'assuefazione che rende i giocatori schiavi della loro stessa ossessione e quindi sfruttabili, essi stanno ancora giocando.

Proprio per questo, Sutton-Smith è portato a identificare il *subjective play* come il sogno involontario, flusso di coscienza e fantasia. Qualcosa che difficilmente si mostra come un'evidente dimostrazione di maestria o creatività, ma è ben più sparso, diffuso. Non a torto Csikszentmihalyi è forse l'esempio migliore poiché il suo *flow*[15] somiglia parecchio a ciò che Stephenson vorrebbe descrivere con la sola differenza che per Sutton-Smith tale stato può non essere così evidente, il paradosso ulteriormente mascherato che le definizioni basate sulle logiche della scienza non riescono a cogliere. Pare sensato sostenere allora che "there is no need to translate the

[15] Come abbiamo visto, il termine indica la condizione tipica di quelle esperienze in cui sembra di avere il pieno controllo degli eventi, la mente è completamente focalizzata e si è pienamente consapevoli.

concept of 'subjective play' into the play concept of modern fashion"[16]. Soprattutto quando questa soggettività è letta come una sorta di separazione verso il sogno e i mondi del fantastico. La verità è che

> we enjoy to escape into fantasy [...] almost as much as we enjoy 'reality' and the modern agencies of mass communication are calculated to stimulate those worlds with such extraordinary vividness that we are hardly aware that there has been any change in our status[17].

Siamo davanti quindi all'impossibilità di definire e identificare il cuore del problema. Ipotizza ancora Sutton-Smith, rettificando il contributo di Huizinga:

> If we ignore the more structured aspects of play [...] and instead focus on play's nugatoriness, trifling nature, mockery, effortlessness, twiddling, light engrossment, dallying and rapid movement, we come closer to play in its subjective sense[18].

Si torna allora alla dicotomia serio / non serio, produttivo / non produttivo, struttura / free-form e quindi a un nulla di fatto.

2.2. Understanding the games

Rispetto a Stephenson, Marshall McLuhan (1964) si muovono su scenari differenti. Pur appartenendo allo stesso periodo storico, egli guarda ai giochi come media e come tali ne indaga l'impatto, gli effetti, l'influenza sul sistema di relazioni tra soggetti. A onor del vero, non siamo di fronte a una trattazione particolarmente importante per profondità: giusto un capitolo all'interno del suo libro più conosciuto e comunque un contributo che non ha (né pretende di avere) il sapore dei game studies. Scrive Maculani:

> Games, like institutions, are extension of social man and of the body politic, as technologies are the extension of the animal organism. Both games and technologies

---

[16] Sutton-Smith, "Introduction to the Transaction Edition" in Stephenson, 1988, cit., pag. XX.
[17] *Ibidem.*
[18] *Ibidem.*

> are [...] ways of adjusting to the stress of the specialized actions that occur in social group. As extension of the popular response to the workaday stress, game becomes faithful models of a culture. They incorporate both the action and the reaction of whole populations in a single dynamic image[19].

Quanto appena formulato pare inquadrarsi perfettamente nel complesso delle teorie care al canadese che considera i giochi come media della comunicazione. L'effetto di questa presa di posizione mette subito in chiaro che a interessare non sono le specificità dei contenuti, ma il medium in sé e la sua influenza sulla società. Analizzando il breve passaggio citato, questa funzione (o effetto) emerge chiaramente: ai giochi il compito di fare da regolatore dei rapporti di forza e di potere propri della società, una sorta di valvola di sfogo della collettività dove azione e reazione si incontrano e neutralizzano, rifugio e ristoro dalle fatiche, dall'alienazione e dallo stress del lavoro quotidiano e quindi luogo di intergioco (*interplay*) della cultura di cui sono modello – "The games of a people rivela a great deal about them"[20] poiché in essi tendono a essere codificate le pratiche sociali di una generazione così da essere tramandate alla prossima. Il gioco è una palestra in cui impariamo a regolare gli equilibri di una società che pretende la resa personale in favore della domanda collettiva – "a game si a machine that can get into action only if the players consent to become puppets for a time"[21] – ove "the uncertainty of the outcomes of our contest makes a rational excuse for the mechanical rigor of the rules and the procedures of the game"[22]. Per McLuhan i giochi sono partecipativi nel senso che essi garantiscono all'individuo "who consent to being part of a dynamic mechanism in an artificially contrived situation" di partecipare "in the full life of a society, such as no single role or job can offer to any man"[23]. Il consenso o volontarietà con cui si accetta di prendere parte a una situazione artificiale progettata ad hoc[24] è cruciale poiché marca la differenza con i giocatori professionisti, la cui incongrua posizione sarebbe più ascrivibile al lavoro.

---

[19] McLuhan, *Understanding Media*, London and New York, Routledge, 1964, cit., pag. 255.
[20] *Ivi*, cit., pag. 259.
[21] *Ibidem.*
[22] *Ibidem.*
[23] *Ivi*, cit., p. 258.
[24] Pare interessante il modo in cui le parole di McLuhan risuonino con quelle di Malaby che fa eguale ricorso alle parole "artificial" e "contrived" per la sua definizione di gioco.

Come detto, siamo lontani dal formalismo che qualche decennio dopo avrebbe infiammato il dibattito – nonostante evidenti tracce (o anticipazioni) quali regole, accettazione volontaria, artificialità della situazione, né è dato sapere se McLuhan scrive il saggio dopo aver letto Huizinga e Caillois, ma in generale il senso che se ne ricava è quella di una qualche influenza che porta il gioco a venire comunque considerato in funzione di una separazione. Proviamo a chiarire questa affermazione. Secondo McLuhan, possiamo rintracciare:

1. una separazione formale tra ciò che è gioco e ciò che non lo è – "What disqualifies war from being a true game is probably what also disqualifies the stock market and business – the rules are not fully known nor accepted by all the players"[25]– come se fosse possibile pensare e operare una divisione netta tra due "entità";
2. una separazione tra i partecipanti diretti al gioco (*player*) e audience. Qui non si mette in discussione la partecipazione più o meno attiva del secondo gruppo ma i diversi e distinti ruoli: la componente spettatoriale è necessaria per attivare l'effetto di catarsi del gioco. Senza un pubblico non può esserci un modello in cui specchiarsi e quindi nessun gioco come modello di confronto, riflessione e purificazione – "the audience is too fully participant in war and business, just as in a native society there is no true art because *everybody* is engaged in making art. Art and games need rules, conventions, and spectators"[26];
3. una separazione spaziale, (sorprendentemente meno netta del previsto), affinché il gioco possa operare come modello di una cultura in un regime di mutuo interscambio – [Art and games] must stand forth from the over-all situation as models of it in order for the quality of play to persist. For "play" [...] implies *interplay*. There must be give and take, or dialogue, as between two or more persons and groups[27].

Ci sono due ordini di problemi con questa visione. McLuhan non si interessa delle

[25] McLuhan, 1964, cit., pag. 261.
[26] *Ibidem.*
[27] *Ibidem.*

relazioni di potere che sono proprie dei media dimenticando che il "villaggio globale" è abitato da agenti e istituzioni con diversi poteri e posizioni. Nel sostenere che "the medium is the message" finisce con lo scordare che spesso il messaggio è il messaggio ovvero che spesso non sono i media con le loro specifiche caratteristiche (o non soltanto) – e nel nostro caso i (video)giochi – a influenzare la nostra percezione, ma che a farlo possa essere un preciso set di significati propri del contenuto. Ian Bogost (2013) si appropria di questo secondo punto per un'analisi dello stato di salute e avanzamento dei game studies sostenendo un'attenzione critica che non è mai rivolta al gioco specifico ma al gioco in quanto media (in ottemperanza all'influenza dei media studies) e la possibilità di sfruttare l'eredità di McLuhan e del suo pensiero per tracciare un nuovo corso in cui ogni singolo videogioco sia trattato come un media (piattaforma e contenuto) con proprie caratteristiche ed effetti.

> The problem is, McLuhan gets it wrong, wrong in part anyway. While the "properties" of media are important, so is the "content." If we use McLuhan's own logic on his very thinking, we might say that media ecology reverses into criticism. It treats individual works as important and meaningful, each one possessing its own properties that both combine with and resist those of the medium that encloses it. Here we need not worry about embracing McLuhan, as the tetrad does all we need: [...] It encourages us to treat videogames as a medium and to treat individual videogames as their media in their own right[28].

Allo stesso modo, Silverstone[29] nota che per McLuhan i media (e i giochi) sono un'estensione fisica e psicologica dell'uomo, vere e proprie protesi in grado di trasformare gli esseri umani proprio partendo dall'uso che di esse viene fatto. Cosa di per sé problematica: nel momento in cui si preferisce indagare il cambiamento strutturale attraverso le proprietà dello strumento, si rinuncia automaticamente alle sfumature derivanti dagli usi e i fattori che modificano queste protesi, all'esperienza di e con i media.

---

[28] Bogost, "You played that game? Game Studies Meets Game Criticism", DiGRA 2009, paper. Disponibile online: http://www.bogost.com/writing/you_played_that_game_studies_m.shtml (ultima consultazione: 14/11/2013).
[29] Silverstone, *Perché studiare i media*, 1999, pagg. 47-48.

2.3. Media come giocattolo

Nulla togliendo a Bogost e Silverstone (gli spunti offerti da quest'ultimo saranno affrontanti poco più avanti), è Paul Levinson a offrire un'occasione di approfondimento rispetto a McLuhan. Benché non parli mai direttamente di temi legati a *play* – se non in un più astratto quadro ascrivibile al giocattolo, il suo contributo permette di fare qualche considerazione su sviluppo, diffusione, ruolo e uso della tecnologia nella formazione della cultura di massa. Per Levinson, critici e studiosi hanno approcciato la cultura di massa – o cultura tecnologica – focalizzandosi sulle prospettive estetiche e sociologiche del loro oggetto di studio. Una scelta che contemporaneamente ha tagliato fuori dal discorso qualsiasi attenzione alla tecnologia: sebbene plausibile affermare che molte delle forme di cultura odierne siano possibili solo grazie a essa, si è preferito "to view the connection as axiomatic and undeserving of further research"[30]. Certo di poter trovare degli elementi comuni nelle meccaniche di adozione, percezione e diffusione delle tecnologie, Levinson procede spedito verso una generalizzazione di principi comuni allo sviluppo della cultura di massa in funzione delle tecnologie dell'intrattenimento. In questo suo percorso, egli distingue tre fasi così sintetizzabili: 1) *media as toys*; 2) *technology as mirror of reality*; 3) *technology as midlife to art*.

Il cinema è il media scelto per affrontare la prima delle tre fasi. Al tempo della sua prima ascesa, i film erano un pretesto per una dimostrazione di forza che sfruttava elementi quali narrazioni e personaggi per dare lustro alle possibilità della neonata tecnologia, come se il contenuto più importante del medium fosse il medium stesso. McLuhan, scrive Levinson, non a caso sosteneva il concetto della tecnologia come contenuto della tecnologia e ricorreva a questa visione post-funzionale per affermare un rapporto inversamente proporzionale tra l'uso di una tecnologia e il suo essere invisibile (il suo nascondere l'impatto esercitato sulla società): ovvero, essa emergerebbe solo all'atto della sua dismissione o cambio d'uso. Tanto si può dire della polvere da sparo in Cina, impiegata per l'intrattenimento prima di passare a destinazioni militari, o del primo telefono destinato alla sua nascita a essere non più

---

[30] Levinson, "Toy, Mirror, and Art: The Metamorphosis of Technological Culture" in Hickman (ed.), *Philosophy, Technology, and Human Affairs*, College Station, Ibis, 1985, pagg. 162-175. Disponibile online: http://asweknowit.ca/papers/levinson/toymirrorart.txt (ultima consultazione: 16/12/2013).

di un giocattolo elettronico. Insomma, in questa fase, una tecnologia sarebbe come un giocattolo in cui è l'"uso ludico" – media come "oggetto di gioco" – a regolarne l'ingresso nella società e la sua accettazione. Una sorta di cavallo di Troia con specificità ben visibili e un potenziale ben nascosto. In questo caso, "the enjoyment in these primal forms lies in a fascination with the process -- not the product of the process, but the process itself"[31]. Sebbene questa propensione al *play* sia importante per il passaggio alla fase successiva, essa può anche non arrivare mai. Tuttavia, puntualizza l'autore, è molto comune con i media vedere quanto quasi tutti gli esemplari fin qui arrivati abbiano superato questa primo scoglio evolutivo affermandosi poi universalmente.

Il cinema torna utile anche per la seconda fase. Il kinetoscopio di Edison si arrese ai Lumiere quando i due fratelli francesi rinunciarono a gag e scatti in sequenza per puntare la camera verso il treno. Il divertimento e la curiosità con cui si usano le tecnologie nella loro fase di giocattolo abdicano in favore di ben altre emozioni più consone a eventi che sembrano reali. Questa sospensione dell'incredulità ribalta quanto visto con lo stesso McLuhan: con questa transizione, il contenuto supera e oscura la tecnologia. Questa è solo in parte una disconferma del canadese, perché è proprio per tale conquistata condizione di realtà che è possibile parlare di strumenti, protesi che estendono il controllo dell'uomo sul reale: così è per il telefono come primo strumento di comunicazione prima dell'arrivo del computer, di film e televisione ove la tecnologia del primo (produzione) e della seconda (trasmissione) sparisce di fronte al contenuto.

L'ultimo stadio è per Levinson il più importante per le finalità del suo studio circa la capacità di alcuni media di raggiungere l'arte diventandone strumenti. In questo caso è Melies a rappresentare il cinema: l'incidente durante le riprese di una scena quotidiana svela al regista le possibilità dell'editing proprie della macchina da presa come strumento tecnologico. Quello stesso editing che sarà usato da Griffith come "montaggio". Non si tratta però per Levinson di riconoscere i meriti dell'elemento soggettivo nel farsi veicolo di questo avvicinamento verso l'arte. Al contrario, il contributo soggettivo dell'artista, così come l'editing, sarebbe una conseguenza della scoperta – fortuita o no – di alcune caratteristiche latenti dei

[31] *Ibidem.*

media. Se si segue la teorizzazione delle ere di McLuhan[32] (orale, scritta e elettronica) si può tentare un interessante parallelo:

> technology as toys displays the subjectivity of the oral, the no seriousness of the joke, the flexing of muscle for its own sake characteristic of sensorimotor activity, and the emphasis upon technicque or delivey common to humor, oral communication an sensorimotor behavior. Technology as mirror stresses accuracy, objectivity, and prominence of content knowledge [...] Technology as art [...] is both serious and subjective[33].

Pare evidente che Levinson tratteggi una visione del gioco secondo i caratteri di soggettività, divertimento, assenza di serietà, autotelismo. In questa schietta difesa del determinismo tecnologico, l'ipotesi per la quale i media nascano come giocattoli, diventino specchi del reale e poi strumenti di espressione artistica ha il suo fascino (anche per la concezione a due vie di questo processo evolutivo). Così come non è esente da critiche. Kucklich, ad esempio, osserva l'incapacità di Levinson di concepire le fasi come coesistenti e connesse. Ciononostante, "Levinson's argument draws attention to the fact that the perceived playability of new media might fade as [they] evolve". I giochi digitali visti – a tratti – come arte, altre volte come puro intrattenimento, altre ancora come mero susseguirsi di innovazione stanno proprio in questa zona grigia che Levinson non ha saputo coprire. Pare azzeccata l'intuizione di Kline et al. nel considerare i videogiochi come merce prototipale del capitalismo dell'informazione ove il centro dell'economia passa dalla produzione di merci alla produzione di innovazione[34]. Lo stesso notano Ivonne e Jacobs anni dopo nell'affrontare lo stato di beta perpetua di alcuni Facebook games[35].

---

[32] Cfr. McLuhan, 1964.
[33] Levinson, 1985, cit., pag. non disponibile.
[34] Kline et al, 2003, pag. 66.
[35] Jacobs, Sihvonen, "In Perpetual Beta? On the Participatory Design of Facebook Games", Proceedings of *DiGRA 2011 Conference*, Disponibile online: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11312.19220.pdf (ultima consultazione: 15/12/2013).

2.4. Empowering play

In *Television Culture*[36], John Fiske (1987) affronta i temi legati a gioco (*play*) e piacere nell'ottica di un discorso più generale su cultura popolare e televisione. Il risultato è un'interessante analisi dei rapporti in atto nei processi di produzione, trasmissione e negoziazione dei significati. Bene o male che se ne parli, per Fiske è innegabile che la televisione sia una delle principali fonti di piacere quotidiano. Se tale affermazione appare in qualche modo scontata, lo è meno riuscire a definire non solo la parola "piacere", ma le coordinate di una relazione tra schermo, audience e processi di significazione e quindi la vera posta in gioco. Fiske individua tre domini entro i quali ricondurre le proprie considerazioni sul piacere:

1. piacere psicoanalitico come principale motivatore delle azioni umane che lega, facendo proprio il lavoro di Lacan, ai temi dello sviluppo dei primi processi fisici dei neonati in una fase antecedente alle influenze sociali di genere, razza, religione, educazione;
2. piacere fisico – qui Fiske recupa la distinzione operata da Roland Barthes tra *plaisir* (piacere che ha origini puramente culturali) e *jouissance* (piacere fisico operante sia a livello del corpo sia a livello subconscio);
3. piacere sociale come espressione del relazionarsi di un soggetto con le strutture e le pratiche sociali. Ove le prime due forme si manifestano come astratte e singolari, questa per Fiske sembra essere una forma di piacere più concreta e con significati plurali.

Attento a precisare che tale categorizzazione è frutto di una strategia puramente strumentale che perciò non indica alcuna separazione netta tra fenomeni intercomunicanti, Fiske sostiene che, in linea di massima, queste tre forme si reggano tutte sulla tensione tra piacere e potere – piacere come ricompensa alla conformazione o come premio per la resistenza o sovversione.

Come detto all'inizio di questo paragrafo, si sta qui parlando di piacere riguardo allo schermo (televisivo), per cui non sorprende la scelta di Fiske di ricondurre il piacere psicoanalitico nei territori del voyeurismo appropriandosi del

[36] Fiske, *Television Culture*, London and New York, Routledge, 1987.

lavoro di Mulvay[37] su piacere visuale e narrazione nel cinema mainstream hollywoodiano. Lo schermo diventa la finestra illuminata attraverso cui lo sguardo del voyeur si insinua per spiare la vita altrui ed esercitare una forma di potere sugli altri. Un potere che si inscrive all'interno di una connotazione prettamente maschile della cultura e che nel cinema si rifletterebbe in una narrazione che si interrompe solo quando si imbatte nel corpo femminile guardato e posseduto dal protagonista maschile, a sua volta incarnazione dello spettatore maschio e dello sguardo maschile della camera – intenta in un'operazione feticizzante del corpo femminile fino all'eccesso[38]. Per quanto ci siano evidenti differenze tra lo schermo del cinema fruito attraverso il buio sicuro della stanza e l'apertura del salotto televisivo che rende il voyerismo meno plausibile, è altrettanto facile notare l'insistenza del feticcio femminile in pubblicità e serie televisive. Questa però è solo una parte del puzzle e riguarda la costituzione del piacere in relazione all'ideologia dominante che vincola la generazione di significati e alla cui infrazione non è associato alcun godimento.

Per dare conto del piacere frutto dei processi di resistenza Fiske deve ricorrere a Barthes[39] e al concetto di piacere letterario prodotto dalla lettura del testo. La teoria di Barthes è che il piacere non risieda nel testo, ma dipenda da cosa il lettore decide di fare con esso. Il libro è una merce acquistata non per carpire il senso del mondo, ma per accedere al piacere di immaginarlo, rappresentarlo[40]. Se il testo perde la sua centralità nel processo di produzione di senso, il piacere automaticamente si decentralizza ripiegando sul lettore che crea un testo partendo da un'attività produttiva ed esercita un controllo sulla produzione di significato. Come anticipato, Barthes parla di *plaisir* come forma di piacere mondano prodotto dalla cultura e del senso di identità che essa influenza. Contrariamente a Mulvay, il piacere di Barthes prevede sia la conformità sia la fuga – ovvero il piacere prodotto sia dal riconoscersi

---

[37] Mulvay, "Visual Pleasure and Narrative Cinema" in *Screen* 16:3, 1975.

[38] Una impostazione che prescinde del genere dello spettatore visto che per Mulvey, in una società patriarcale costruita sulla differenza tra maschio e femmina, tale stato si applica agli uomini quanto alle donne.

[39] Barthes, *Variazioni sulla scrittura - Il piacere del testo*, Torino, Einaudi, 1999.

[40] Là dove Barthes abbraccia l'idea freudiana del piacere come espressione di un'inclinazione innata nell'uomo (e di una fuga da tutto ciò che è spiacevole), la cultura occidentale ha invece investito su una connotazione negativa: così è stato per i piaceri della carne da parte della religione cristiana; per lo svago non finalizzato all'introduzione del lavoro da parte della religione protestante; per lo schermo televisivo (tacciato di immoralità e degradanti eccessi) e per le feste e le fiere popolari nel diciannovesimo secolo, luoghi potenzialmente pericolosi perché sedi del piacere delle classi subordinate sfuggenti al controllo delle classi dominanti e per questo osteggiate, ridimensionate e contenute.

conformemente a una precisa visione culturale, sia nel riconoscere un'identità totalmente opposta rispetto ai valori culturalmente omologati. Allora ecco entrare in gioco la *jouissance* come piacere invece radicato nell'essere umano e svincolato dalla cultura: è un piacere singolare e sfuggente che Barthes prova a incastrare ricorrendo alle metafore erotiche e del piacere del corpo. Lo si incontra in un momento di rottura rispetto alla cultura quando "[it] escapes the control of culture and meaning by 'distancing the signified' and thus foregrounding the signifier, […] the way it is materialized […] in this way it is erotic [and] properly described as orgasm"[41]. Sotto questo cappello si trovano tutta una serie di forme di piacere riconducibili alla sfera dell'evasione dalla disciplina sociale e la cui caratteristica è una forte spinta motivazionale, una eccessiva coscienza corporea – la musica rock suonata a tutto volume tanto da poter essere "sentita" solo con il corpo e forme di danza come l'head banging, le luci pulsanti delle discoteche, l'uso della droga[42].

Questa "piacevole" tensione tra conformazione e fuga ci permette di aggiungere il grande assente al discorso sin qui imbastito. Siamo interessati al gioco e Barthes qui torna nuovamente in soccorso. Per il semiologo francese, il piacere di un'attività produttiva come la creazione di un testo è il risultato diretto del giocare. Per Barthes, dice Fiske, la parola *play* è polisemica. *Play* è l'elemento interno, costitutivo del testo: il lettore che gioca con il testo ne sfrutta le potenzialità così come un musicista suona uno spartito[43]. Nel fare ciò, il lettore

> plays a text as one plays a game: s/he voluntarily accepts the rules of the text in order to participate in the practice that those rules make possible and pleasurable. […] In text, as in game, the rules are there to construct a space within which freedom and control of self are possible. Games and texts construct ordered worlds within the players/readers can experience the pleasures of both freedom and control[44].

L'idea di *play* come espressione di una tensione tra controllo (regole) e libertà può essere ritrovata nel gioco "fort-da" tipico dei neonati studiato da Freud: il lancio di

---

[41] Fiske, 1987, cit., pag. 229.
[42] Cfr Fiske, *Understanding The Popular Culture*, London and New York, Routledge, 1989, pagg 49-68.
[43] Interessante il parallelo con l'opera aperta di Eco che ricorre proprio al musicista e allo spartito per esemplificare il concetto di testo aperto di lettore attivo. Cfr Eco, *Opera Aperta*, Milano, Bompiani, 2001.
[44] Fiske, 1987, cit, pagg. 230-231.

oggetti e la richiesta della loro restituzione va oltre l'elemento di ansietà che caratterizza il gioco – l'apparire e lo sparire della madre, ma costituisce un esercizio di manipolazione e controllo dei simboli all'interno di un ambiente. Lo stesso può essere notato nel gioco dei bambini con il telecomando della televisione per il controllo del flusso delle immagini o quando essi imitano quanto lo schermo mostra in una sorta di gioco dal potere trasformativo dove i bambini ricostruiscono un mondo in miniatura ma secondo le loro regole[45]. Gli esempi sono innumerevoli. Quel che a Fiske preme puntualizzare è che uno dei piaceri del gioco risieda proprio in questo continuum tra regole e totale libertà, tra un ordine sociale cui le regole ambiscono e la libertà dell'anarchia o del caso che portano alla sovversione delle stesse, alla loro rottura:

> Rules are one of the hegemonic forces through which the dominant try to win the consent of the subordinate to the control of their "unruliness". The pleasures of breaking rules or exposing their arbitrariness are resistive pleasures of the subordinate[46].

Fiske si prodiga persino in un tentativo definitorio di quello che chiama *empowering play* attraverso l'individuazione di specifiche caratteristiche: 1) questo tipo di attività si divide secondo regole e convenzioni che replicano o invertono quelle che operano a livello della società. Tali regole, quando iscritte all'interno dell'attività ludica, sono volontariamente accettate per delimitare l'area di azione entro quali l'esercizio di questo controllo sui significati si esercita; 2) il ruolo del giocatore si esercita attraverso la scelta di un ruolo. Il piacere del gioco deriva direttamente dalla capacità di quest'ultimo di controllare regole, ruoli e rappresentazioni come forma di *agency* all'insegna della liberazione e dell'empowerment. In questo senso il gioco sarebbe un concetto più produttivo del piacere poiché costruito su attività e creatività: "play is active pleasure: it pushes rules to the limits and explores the consequences of breaking them; centralized pleasure is more conformist"[47].

A Fiske questo cammino nei terreni del gioco serve per certificare la democraticità semiotica del medium televisivo grazie a quella *playfulness* propria del

---

[45] Palmer, *The Lively Audience: a Study of Children around the TV Set*, Sydney, Allen & Unwin, 1986, cit., pag. 113.
[46] Fiske, 1987, cit., pag. 235.
[47] *Ivi*, cit., pag. 236.

mezzo e in virtù della quale la televisione delegherebbe ai suoi spettatori la produzione di significato rinunciando a qualsiasi forma di autorialità. La televisione è allora un *producerly text* capace di attivare una serie di possibili relazioni di lettura spesso giocate sul contrasto tra differenti poteri e posizioni sociali, un testo della contestazione tra subculture e ideologie dominanti. La delega non è solo autoriale, ma è anche una cessione, distribuzione democratica di potere. Tuttavia Fiske invita a fare un altro passo elevando il discorso oltre gli aspetti politici in favore di un rapporto di interdipendenza tra produttori istituzionali e l'audience di riferimento, entrambi attori indispensabili della produzione. La conseguenza di questa impostazione è il riconoscimento di due forme di piacere produttivo: uno legato alla produzione di significati come resistenza e contestazione e quindi politicizzata; l'altra come piacere della produzione per sé, autotelica, che sta a un livello superiore e generale. Senza dilungarci oltre sulle questioni "televisive", il problema è a questo punto individuare di cosa Fiske stia veramente parlando. In linea generale *play* e lettura appaino quasi sinonimi, così come intercambiabili appaiono quell'essenziale caratteristica dei testi ora definita *playfulness*, ora *producerliness*.

Il *play* di Fiske è il gioco della produzione esercitato su apertura e chiusura, sui rapporti di forza tra controllo e libertà, l'atto del giocare con i processi semiotici. La preposizione "con" è importantissima perché tira per la giacca Huizinga e Caillois e quel movimento libero negli interstizi di una struttura rigida – la negoziazione, ma è anche la conseguenza tanto di un investimento volontario da parte di spettatori competenti quanto una qualità del testo che gli stessi pretendono per esercitare il loro potere.

2.4.1. Arcade games ed empowering play

Gioco, piacere, produzione e resistenza sono concetti che Fiske mette sul tavolo per comprendere le dinamiche proprie della cultura popolare tanto che è possibile testarne la validità oltre il medium televisivo per provare ad approfondire e rinforzare quell'idea di *play* come movimento tra controllo, apertura e chiusura sopra introdotta.

In "Video Pleasure" Fiske sposta l'ambito di azione da uno schermo a un altro e analizza i termini delle relazioni di potere e piacere rispetto ai videogiochi arcade

dei primi anni Ottanta. In quel periodo storico, videogiochi e sale giochi (*game parlour*) erano oggetto di un attacco da parte dell'opinione pubblica e dei gruppi di potere. In un generale clima di confusione, da una parte, i gruppi egemoni imputavano ai videogiochi effetti anti-sociali, una certa pericolosità (inclinazione alla violenza, dipendenza) e l'istigazione a comportamenti deplorevoli (scuole deserte, risparmi e paghette dilapidate)[48]; dall'altra, i giovani videogiocatori erano pronti a difendere quel passatempo che rappresentava un'opportunità innocua di resistenza al controllo sociale poiché raggiunta entro i confini sicuri del gioco (il cerchio magico che avvolge schermo e giocatore) e quindi ininfluente, o almeno priva di conseguenze dirette nei confronti di quella società contro cui si scagliavano. Secondo Fiske, tanto clamore dipendeva dall'incapacità della società capitalista di comprendere quell'inedita interazione tra uomo e macchina. Proprio su questa considerazione, Fiske inizia quindi un'indagine costruita sulla metafora dei sistemi di produzione delle merci. Se si accetta di seguirne la logica, la prima cosa che si nota è un'inversione della relazione produttiva tra uomo e tecnologia: nei giochi elettronici, l'interazione uomo/macchina non produce nessuna merce utile al benessere sociale, ma si configura come il luogo "nuovo" per la costruzione dell'identità soggettiva. Tutto ciò a fronte di un investimento di energie da parte dell'operatore cui non è mai corrisposta una paga: al contrario, è l'operatore a pagare per l'uso della macchina. Una macchina che consuma invece di produrre è uno strumento metaforico forte poiché testimone di un ribaltamento della struttura produttiva su cui si regge tutta la società capitalista. Ciò non autorizza assolutamente a pensare a una totale cessione di potere all'operatore: seppure convinto di controllare la macchina, egli si muove ancora entro ciò che la macchina prevede in base al codice informatico, continuando a lavorare in maniera conforme alle aspettative di un programma e del suo proprietario.

Il quadro può essere ulteriormente complicato. Nei videogiochi arcade, l'operatore (giocatore) lavora contro e non con la macchina cercando di estendere il più possibile la durata di una sessione di gioco che egli paga con un gettone: più è bravo, meno paga per giocare, più si abbassa il profitto del titolare. Si costituisce così

---

[48] Per un approfondimento: Amis, *L'invasione degli space invaders*, Milano, ISBN, 2013 e Caruso, "Martin Amis. L'invasione degli Space Invaders" in *Doppiozero*, 15/07/2013. Disponibile online: http://doppiozero.com/materiali/recensioni/martin-amis-linvasione-degli-space-invaders (ultima consultazione: 27/09/2013).

un circolo vizioso in cui questo *good play* è premiato dalla macchina con punti, vite extra e bonus che fungono da stimolo a continuare la sfida migliorando ulteriormente le proprie performance[49]. Vista in termini produttivi, questo sarebbe l'unico caso in cui al crescere delle abilità e della velocità dell'operatore non corrisponde un guadagno per l'imprenditore. Si crea allora un ribaltamento dei punti di vista. I giochi intesi come *machine-for leisure* non sprecano tempo e denaro in cambio di nessun output, ma sfruttano tali risorse per una produzione di significati auto-referenziata finalizzata alla costruzione della propria soggettività: siamo davanti a una forma di lavoro che sfugge dalle logiche economiche, e al controllo del sistema, e che è esercitata attraverso l'illusorio paradigma del totale controllo dal basso e della libertà di scelta. Anche quando il divertimento è diventato un'"industria" e tale illusione è esercitata all'interno di un paradigma conforme al codice e quindi allo scopo dell'imprenditore. Infatti, nel videogioco-macchina operano due forze opposte e sinergiche:

> [The video game machines] seem to us to be capable of serving two opposed sets of interests—those of capital, and those of resistance. The interests of capital, of social control, and those of the subordinate, of resistance, can, according to this model, both be served by the same activity. The main ways in which the interests of resistance are served are the production of a non-economically determined subjectivity, the existence of a control button, and the production of an alibi through these so that the resistance is not finally isolating and terrifying[50].

Quando la resistenza economica (i giocatori provano soddisfazione dal riuscire a giocare per ore con pochi spiccioli) produce una resistenza semiotica, la metafora della macchina come sistema di produzione diventa la metafora della macchina come società e afferma così l'idea di un piacere che scaturisce dal contrasto con la realtà sociale o dal paradosso del piacere (categoria puramente soggettiva) generato dal lavoro (termine mai associato al piacere poiché attività umana seria e produttiva opposta al gioco per antonomasia). La macchina elettronica produce messaggi ma non significati, lasciando il controllo autoriale al suo operatore. Tuttavia, in un

---

[49] Qui è ancora più evidente e concreta il legame con i *troflers* e il gioco in violazione delle regole di Suits visto nel primo capitolo.
[50] Fiske, *Reading The Popular*, London and New York, Routledge, 1992, cit., pag. 83.

momento in cui si è bombardati dalle informazioni contenenti sempre meno messaggi, nota ancora Fiske citando Boudrillard, la resistenza sta nel seguire la logica del sistema duplicandola come uno specchio per rimandare indietro ogni dato senza processarne nessuno. Se si applicano tali considerazioni ai videogiochi, ecco che questi ultimi diventano un contenitore di significanti replicati e di significati non assorbiti: l'operatore che gioca per resistere alla macchina trasforma sé stesso in un oggetto-sistema contrario che rispedisce al mittente messaggi che rifiuta di accettare sottraendosi al processo di costruzione ideologica. In questo processo di liberazione o trasformazione del corpo in oggetto e nel rifiuto della propria soggettività risiederebbe il vero piacere.

Oltre che con la macchina della produzione industriale, il videogioco condivide qualcosa con la televisione configurabile, rappresentando nuovamente un'inversione rispetto al normale rapporto schermo-spettatore. Pur ammettendo una certa attività dello spettatore nella costruzione dei significati – intesa come espressione di una attitudine che è stata ricondotta agli ambiti del *play* – è difficile non riconoscere una fissità del testo principale che nei videogiochi manca. Seppure il codice si configuri come una sorta di gabbia atta a prevedere e contenere un set più o meno ampio di possibilità, è evidente che il giocatore eserciti consciamente un controllo. Anticipando di qualche decennio Aarseth (1997)[51], secondo Fiske il piacere risiede nelle possibilità di giungere allo stesso risultato narrativo attraverso percorsi variabili[52] e nella conseguente trasformazione del giocatore in autore. Negli anni Ottanta, l'esistenza delle sale giochi marcava una differenza essenziale rispetto agli spazi della fruizione televisiva e della produzione industriale: i cabinet arcade sono le prime macchine dislocate fuori dal posto di lavoro. Rispetto al televisore, schermi situati fuori dalle mura domestiche. Per i giovani, casa e posto di lavoro sono gli spazi del controllo sociale per eccellenza, ma a un occhio attento non sfugge la loro

---

[51] Cfr. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997. Rispetto al concetto di "multiple paths" si veda anche il "Il giardino dei sentieri che si biforcano" di Borges. Antecedente all'avvento del digitale, questo breve testo è incluso in antologie dedicate agli hypertext e ai new media come perfetto esempio del concetto di corridoi multipli nella letteratura digitale. Borges, "Il giardino dei sentieri che si biforcano", in Borges, *Finzioni*, Torino, Einaudi, 2012, pagg. 79-92.

[52] Il termine autore è qui letto secondo un parallelismo con Propp. Nei testi narrativi, la struttura limita l'autorità dell'autore relegando la sua attività all'esecuzione delle trasformazioni necessarie per arrivare al risultato così come previsto dalla struttura. Lo stesso vale per i giochi elettronici, dove il codice costituisce la struttura finita entro cui eseguire infinite soluzioni per lo stesso punto di arrivo e sancisce posizione ad autorità del giocatore nel momento in cui gli mette in mano il controller per l'esecuzione dei processi.

natura paradossale: le sale giochi, infatti, sono il luogo della resistenza voluta dalla conformità, spazi della ribellione lecita e prevista dal controllo sociale ove nulla oltre la resistenza può succedere, ove mai si verifica il passaggio dall'opposizione alla contro-cultura.

Nella sua ricerca della politica del piacere, Fiske ravvisa nella resistenza semiotica tipica dei giochi arcade un'attivazione esagerata del piacere corporeo – attivato attraverso un eccesso di concentrazione e capacità – visto come liberazione dal controllo sociale. Questo tipo di coinvolgimento mal si concilia con l'idea di rinuncia della soggettività di Baudrillard che porterebbe a prefigurare un certo abbandono passivo che nei fatti non esiste. La distinzione tra *plaisir* e *jouissance* di Barthes diventa un'ottima alternativa perché permette di interpretare la resistenza come un processo di liberazione e fuga più che di sovversione di un ordine sociale nel momento in cui dal significato del testo, egli mette l'accento su ciò che il lettore fa con il testo. I videogiochi, ripete Fiske, sono allora testi senza significato, testi pieni di significanti di cui è importante cogliere quell'aspetto fattivo alla base di piacere e produttività:

> pleasure exists for the moment of reading (or playing) and that the most we can say is that this keeps the possibility of resistance alive, or that it is evidence of a possibly permanent need to fracture subject positions. [...] The resistance of the games is selective, not wholesale. It is a resistance against the subordination produced by a capitalist technocracy, but not against the society itself[53].

Il paradosso tra subordinazione e conformità al sistema non può sfuggire, ma è proprio qui che sta il piacere del gioco.

2.5.L'esperienza dei media come gioco tra spazi e performance

Il contributo di Roger Silverstone si muove nell'ottica di uno studio votato all'esperienza dei media. Se McLuhan considera i media come delle protesi

---

[53] Fiske, Watts, "Video Games: Inverted Pleasure", in *Australian Journal of Cultural Studies*, vol. 3, n.1, 05/1985, cit., pag. 102. Disponibile online: http://wwwmcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/serial/AJCS/3.1/Fiske.html (ultima consultazione: 16/12/2013).

dell'uomo, è plausibile pensare che essi amplifichino quanto limitino le nostre capacità di fare cultura, di generare il senso del mondo in cui viviamo, nel modo in qui – come parte integrante del nostro vivere quotidiano – essi intervengono direttamente nella produzione del senso che diamo al mondo. Per questo, sostiene Silverstone, pur nell'importanza di un approccio ai media multi-disciplinare che abbracci anche il dato quantitativo – totale delle ore di uso, come queste varino per regioni e ceti sociali, penetrazione e diffusione territoriale, ammontare delle vendite – si rischia di limitarsi a un'analisi in superficie se ci si rifiuta di cogliere il ruolo fondamentale che essi hanno (guadagnato) nel quotidiano. Detta centralità è ancora più significativa se si considera come il loro far parte del "tessuto generale dell'esperienza"[54] li renda indispensabili tanto per la comunicazione quanto per la costruzione di quella vita sociale di cui sembrano essere sempre più i surrogati – da qui il timore di veder crescere una nuova orda di giovani drogati dello schermo. Il percorso è quindi segnato: "mettersi sulle tracce dei media individuando i modi in cui essi partecipano alla vita sociale e culturale contemporanea [...] dunque di esaminare i media come processo [di mediazione]"[55], considerare l'esperienza come una realtà concreta che è parte di altre realtà, riconoscere la capacità dell'uomo di saper distinguere tra esse (fantasia/realtà; influenza/autonomia; sapere/credere) come conseguenza di un rapporto dialogico, come conseguenza di un movimento che ci vede transitare dal liminale al quotidiano, poiché "i media costituiscono il quotidiano e allo stesso tempo forniscono alternative a esso"[56].

A leggere Silverstone, l'impressione è che il senso del luogo (inteso come realtà altra) sia persino più importante dell'esperienza stessa. L'esigenza e la convinzione di una sorta di confine atto a delimitarne spazi e identità la si ritrova sia nell'evidente richiamo al lavoro di Turner su rito e gioco – basato proprio sul concetto di liminoide che Silverstone cita; sia nel concetto di "spazio di flussi" – per citare Castells[57] – come luogo dell'esperienza dinamica di una società in piena era "elettronica": spazio che si modifica attraverso il fluire di dati, merci e persone e informazioni; uno spazio labile divenuto cornice entro cui detti flussi sono sentiti,

---

[54] Silverstone, 1999, cit., pag. 19.
[55] *Ivi,* cit., pag. 21
[56] *Ivi*, cit., pag. 27
[57] Cfr. Castells, *La nascita della società in rete*, Milano, Ube, 2002.

conosciuti, incorporati e contribuiscono a dare senso e forma alla stessa società che lo abita.

Vale la pena spendere due parole in più su Turner. Nel suo studio sulle forme di *ritualized play* e performance, Turner[58] ravvisa una funzione cruciale nella formazione delle identità individuali quanto nella formazione delle comunità. Analizzando diverse manifestazioni ludiche (tra moderno e tradizionale), egli scava per comprendere il ruolo di queste attività nella costruzione di significati socialmente rilevanti e nel loro valore intesi come luoghi in cui un set di norme culturali è affermato. Turner distingue la dimensione spazio-temporale del gioco rituale tra "liminale" e "liminoide" e discrimina le differenti relazioni di potere e posizioni rispetto ai significati dominanti della cultura entro cui questi rituali si iscrivono. Gli spazi liminali sarebbero così caratterizzati da forme di gioco o rituali in qualche modo obbligati, sorta di riti di passaggio: pur quando abrogano o negano strutture del potere esistenti o le stesse soggettività, essi rappresentano un punto di ancoraggio sicuro allo status quo per i partecipanti che, concluso il rito, possono lasciare lo spazio liminale per tornare al mondo reale con un rinnovato e ritrovato senso di ruolo sociale. Gli spazi liminoidi "develop apart from the central economic and political processes, [...] in the interstices of central and servicing institutions – they are plural, fragmentary, and experimental in character"[59]. A questi ultimi il ruolo di trasformare la cultura attraverso istanze creative radicali che si pongono come critica, stimolatori di nuovi ordini sociali alternativi. Insomma, la partita si gioca tra gioco e spazi preposti all'adattamento dell'individuo al mondo sociale e in giochi e spazi per le performance della sovversione dei significati dominanti con un movimento dall'interno (gioco) all'esterno (realtà dove poteri e significati da superare sono radicati).

Si torni a Silverstone. Per il sociologo la cultura odierna, o "mediale", si basa tutta sull'accettazione del "come se" in ragione di un movimento ininterrotto tra confini e soglie a volte indefinite, altre volte nette e marcate. Che l'atto di erosione di questi confini sia conseguenza o meno del post-modernismo poco importa. Ciò che è importante è notare come nel quotidiano, tali barriere siano continuamente erette per creare rituali, momenti di disimpegno dal reale, distinzioni tra culture e popolazioni.

---

[58] Turner, "Liminal to Liminoid, In Play, Flow, And Ritual: An Essay in Comparative Symbology", in *The Rice University Studies*, vol. 60, n. 3, 07/1974, pagg. 53-92.
[59] *Ivi*, cit., pag. 85.

Il persistere di tale condizione di separazione sembra aver dirottato i ricercatori verso le teorie del gioco. Il motivo è presto detto. Il ricorso al gioco come modello dell'esperienza mediale trova totale approvazione nel momento in cui lo si considera come spazio. Sacrificato dagli illuministi per la sua irrazionalità, scrive Silverstone, il gioco è diversamente razionale, differisce dalla ragione di una vita quotidiana di cui è parte e al contempo separato. Varcare il confine del gioco, significa lasciarsi il mondo alle spalle per un altro mondo con meccanismi, dinamiche e regole del tutto diverse. In questo luogo i giocatori sono al sicuro poiché impegnati in un'attività non pericolosa, normata da regole, senza conseguenze pur nel suo eccesso e dalla quale possono fare ritorno al mondo reale. In un sol colpo, Silverstone resuscita Huizinga (e Caillois) invocando la definizione di *play* – "una categoria generale di cui i singoli giochi sono l'espressione specifica. [*play*] eccede le sue manifestazioni particolari"[60] – e costruendo sul concetto del rituale il "come se" del gioco, il suo essere isolato, sicuro, improduttivo. Tanto basta a tirare dentro sia i computer games, che la lettura, il rispondere alle parole crociate, il guardare la televisione, il navigare in rete. Tutto all'insegna della metafora bahktiana del carnevale e dei baccanali: momenti di svago che i detentori del potere concedevano al popolo per provare il piacere di una realtà altra priva di codici. Baccanali e carnevale non erano esclusivo appannaggio della cultura bassa del e per il popolo: le stesse elite, espressione della cultura alta, avevano le proprie rappresentazioni allegoriche. A dimostrazione di un confine difficile da demarcare tra serio e divertimento, tra impegno e disimpegno.

Il "confine", la soglia, è ancora importante perché è la condizione di esistenza del gioco: l'impossibilità di stimare il valore che la dimensione spazio-temporale del gioco apporta alle varie culture, per Silverstone, non giustifica l'espulsione dell'incantesimo del gioco dall'analisi dei media, poiché il suo essere contributo alla costruzione dell'identità così come alla catarsi di giocatori e spettatori è elemento costitutivo dei media. Il gioco informa i generi e la loro programmazione, la visione e l'ascolto, costruisce un dialogismo tra giocatori e pubblico. Proprio durante questa rincorsa, Silverstone s'imbatte nelle tensioni prototipiche – "libertà contenuta", "creatività prefissata", "passività attiva" e "dipendenza volontaria" – e aggiusta il tiro del suo discorso passando da una estrema generalizzazione alla presa di coscienza di una generale difficoltà nell'indagare la sociologia, l'antropologia e la mediazione del

[60] Silverstone, 1999, cit., pag. 103.

gioco. Non è però una resa, bensì una presa d'atto che il gioco è “essere” e “fare”, è piacere come può non esserlo, l’inversione, il ribaltamento, la fuga, l'evasione, la perdita del giudizio critico, la persuasione, l'educazione oppure palestra del reale. A questo punto la costruzione di una definizione potrebbe rispondere alle sue domande:

> stiamo parlando di coinvolgimento o fuga? Giochiamo per vincere oppure, in una società tardo capitalista siamo nati per perdere? Quali valori esistono nel gioco? Quali i premi concessi al vincitore?[61]

Tuttavia Silverstone sceglie di rimandare il discorso così come qualsiasi giudizio di valore preferendo insistere sul posto che il gioco occupa nella società e nella cultura e compiendo forse la scelta più interessante dell'intero contributo ove conclude con la presa di coscienza che in fondo siamo

> tutti giocatori di giochi, alcuni dei quali […] prodotti dai media: sviano, ma forniscono anche un centro, confondono i confini ma in un certo senso li mantengono, poiché sappiamo, fin da bambini, quando stiamo o non stiamo giocando[62].

Nel gioco dei media si entra per motivi diversi – lavoro, ricerca di informazioni – e qui perché spettatori del mondo e soprattutto giocatori – sostiene ancora Silverstone – giochiamo liberamente, per il piacere, per esplorare, indagare, e creare la cultura. Del contributo di Silverstone allora resta questo: il riconoscimento dei media come gioco (una delle possibili incarnazioni) e del ruolo di giocatore attribuito allo spettatore. Qui non conta più solo lo statuto ontologico – cosa è gioco. Una volta dichiaratone la condizione di esistenza, a prendere banco sono i giocatori, le loro motivazioni e le loro pratiche quotidiane.

---

[61] *Ivi*, cit., pag. 110.
[62] *Ivi*, cit., pag. 111.

2.6. Affective play o fan as player

Matt Hills (2002) raccoglie idealmente il testimone di Silverstone operando una sovrapposizione tra giocatore e spettatore molto simile a quella appena vista. Avevamo avuto modo di avvicinarci a una simile prospettiva già con Fiske e per molti aspetti lo stesso Hills dimostra di seguirne la tradizione. Non è per nulla un caso se anche in questa occasione piacere e gioco siano riuniti. Qui il punto di unione è il termine *affective play*: attitudine tipica della relazione tra testo e audience con quest'ultima a rappresentare una nicchia ben precisa indicata come "fan" – termine che per Hills è sinonimo di giocatore (*player*). In tutta onestà, va anche detto che, nonostante gioco e creatività siano spesso tirati in ballo, nel percorso di Hills pochissimo resta dell'uno e dell'altro preferendo egli volgere lo sguardo alla psicanalisi colpevole di aver ridotto lo studio della componente soggettiva tipica delle fandom al semplice effetto di strutture e convenzioni pre-costituite.

Si diceva di quel legame con Silverstone basato sull'idea di gioco come processo di investigazione e creazione di cultura così come espresso in *Perché studiare i media?*. Scrive Hills: "I will approach fandom as a form of cultural creativity or 'play' which moves, non-competitively, *across* the usual boundaries and categories of experience"[63]. Benché qualche dubbio resti rispetto a questa prima definizione di campo, evitiamo di passare in analisi l'equivalenza tra creatività e play, così come aggiriamo l'ostacolo che il termine "competitività" rappresenta – rimandando al primo capitolo per un approfondimento. Anche perché Hills è poco interessato al gioco in sé e pertanto ogni ricerca di rigorosa adesione alle teorie del gioco sarebbe infruttuosa. Semmai, è sua preoccupazione restituire un quadro dell'esperienza emozionale dei fan nel suo complesso poiché senza l'elemento affettivo verrebbe meno la stessa idea di fan. Il primo passo è quindi approfondire questo *affective play* da un punto di vista non-psicoanalitico così da avere un punto di partenza che faccia da contraltare alle accuse piuttosto superficiali rivolte da certa frettolosa psicoanalisi.

Secondo Grossberg, che Hills cita, "if affect cannot be 'found' in the text or read off its surface [...], it is also the case that affect is not something that individuals put into

[63] Hills, *Fan Cultures*, London and New York, Routledge, 2002, cit., pag. 60.

it. Affect itself is articulated in the relations between practices"[64]. Per Grossberg, si tratta di riuscire a superare l'idea non scientifica di amore, così come essa è legata all'ambito dei fan studies, insistendo sulla differenza che passa tra affetto, emozione o desiderio ove il primo è un costrutto sociale frutto di contesti culturali, relazioni, significati e piaceri e non di un piacere soggettivo, personale. Il problema con Grossberg è che il suo modello, nel fissare dei confini rigidi, si scopre orfano di un elemento fondmentale: il potenziale ludico – la forza di quel movimento tra fantasia e realtà, tra l'interno e l'esterno. Inoltre, nel momento in cui rifiuta l'esistenza di qualsiasi soggettività nell'investimento tipico dei fan, finisce con il sostenere che i colori e i toni della vita che ogni persona "sente" come propri non sarebbero mai completamente suoi ma figli e frutto di un mero processo culturale.

Il grosso problema che Hills cerca di risolvere è capire come dare legittimazione a questo elemento affettivo là dove ogni approccio scientifico ha scelto di rifiutarne l'esistenza poiché non misurabile. Il ricorso alla psicoanalisi è problematico poiché in passato è servito più a denigrare i fan preferendo puntare i riflettori su aggressività, fuga dal reale, o condizione patologica di questa componente affettiva. Per emancipare l'*affective play* dalla dimensione del senso comune entro cui abitano termini quali "amore per un testo" e fare emergere detta soggettività, è necessario che esso: 1) mostri continuità con l'esperienza dei fan e 2) sia capace di ri-presentare la carica emozionale della sua esperienza in un framework teorico valido e fondato. Tanto accanimento nel cercare la risoluzione dello stallo è giustificabile per un semplice quanto ovvio motivo: se affetto e contesto culturale restano legati secondo il rapporto di forza imposta da quei cultural studies che hanno dichiarato soggettività ed emozioni fuorilegge, il risultato è che la componente affettiva sarebbe incapace di generare da sola nuove formazione culturali. In parole povere, quello che va fatto è riconoscere al carattere ludico il ruolo di catalizzatore tra soggettività, affettività e contesto nel processo di generazione di cultura.

Se Grossberg (1992) – in riferimento alla televisione – confina la dialettica del valore possesso/proprietà tipica dei fan a un mero effetto di delusione inerente alla posizione culturale occupata dai fan, Hills pensa che la chiave di volta potrebbe essere rappresentato dal tentativo di coniugare studi culturali e psicoanalisi. Fleming

---

[64] Grossberg, *We gotta get out of this place,* London, Routledge, 1992, cit., pag. 83. Si veda anche Grossberg, "Is there any fans in the house?: the affective sensibility of fandom" in Lewis (ed), *The Adoring Audience*, London, Routledge, 1992, pagg. 50-69

(1996) è un buon punto di partenza. Nel suo studio sulla serie *Star Trek: The Next Generation*, egli pesca dalla capacità del bambino di sviluppare un'attitudine a giocare come l'altro (*play as other*) attraverso i giocattoli per individuare uno scarto nella posizione che la propria soggettività occupa tra il posto assegnatogli dall'ideologia dominante e quello assunto attraverso l'oggetto di transizione (*object-relational*)[65] – costrutto elaborato attingendo direttamente dal lavoro di Winnicott (2006). Il ricorso alla psicoanalisi non è privo di insidie: benché il dominio dei fan sia stato poco esplorato dalla disciplina, i pochi studi che Hills passa in rassegna tendono non a corroborare l'idea di un'attitudine affettiva dalla connotazione ludica, ma a demonizzare la figura del fan che è sempre denigrata quando è proposta come deficitaria, sminuita, incastrata all'interno di un'opposizione "noi" contro "loro" (siano essi personaggi famosi o ordinari testi, l'oggetto malato del desiderio). Una questione che è scarsamente rilevante per il nostro fine. Più interessante è invece il parallelismo che è possibile fare con la teoria degli oggetti transizionali, l'idea di gioco e soggettività proposta da Winnicott – che poco sopra abbiamo anticipato e su cui lo stesso Hills investe – e il legame affettivo che i fan sviluppano con l'oggetto della propria passione – del tutto speculare al modo in cui i neonati sviluppano forti legami affettivi verso i primi oggetti da loro posseduti. La portata della mossa è fondamentale perché offre un framework stabile per un'indagine psicologica capace di fare a meno della componente aggressiva spostando il discorso dentro i confini del giocare.

2.6.1. Gioco, psicanalisi e fan

Winnicott (2006) studia le implicazioni del giocare – *play* come attività creativa – sulla formazione del sé tanto nel bambino quanto nell'adulto secondo l'idea di un *continuum* che segue tutto lo sviluppo del soggetto. La parola "creatività", avvisa Winnicott, non va:

---

[65] Per chiarire: per Flaming l'opposizione si genera tra l'identità che la narrazione televisiva impone e quella negoziata dal giocattolo che occupa uno spazio che la televisione non può controllare. Non è un caso che per il bambino, il giocattolo del capitano Pickard non trattenga nessuno dei costrutti identitari maschili imposti dallo schermo e allo stesso modo il suo identificarsi con il Borg è l'identificazione con il mostro, una lettura, quest'ultima, che la televisione mai propone. Cfr. Fleming, *Powerplay: Toys as Popular Culture*, Manchester and New York, Manchester University Press, 1996.

> confusa con la creazione riuscita o acclamata, ma che la mantenga limitata al significato che si riferisce a una sorta di colorazione dell'intero atteggiamento verso la realtà esterna [...] è la percezione creativa, più di ogni altra cosa, che fa sì che l'individuo abbia l'impressione che la vita valga la pena di essere vissuta[66].

Per questo, è necessario operare una separazione dalla creazione tipica dei lavori artistici: persino un pranzo, avvisa lo psicanalista, può essere creativo e spiegare il modo che l'individuo ha di relazionarsi con la realtà esterna. Intesa come qualità innata dell'essere umano attraverso cui una persona si forma, vive e partecipa all'interno di una comunità, è più che condivisibile sostenere che ogni attività umana sia creativa.

Il primo obiettivo che Winnicott si prefigge è arrivare a uno studio del gioco per sé come universale. Non focalizzarsi solo sul contenuto – colpa grave di cui si sono macchiate tutte le precedenti teorie sulla personalità – per essere così liberi di guardare al bambino che gioca:

> [per comprendere l'idea del gioco] è utile pensare alla preoccupazione che caratterizza il gioco di un bambino piccolo. Il contenuto non importa; ciò che importa è lo stato di quasi isolamento, simile alla concentrazione dei bambini più grandi o degli adulti [...] questa area di gioco non è la realtà psichica interna. Essà è fuori dell'individuo, ma non è il mondo esterno. [Qui] il bambino raccoglie oggetti o fenomeni dal mondo esterno e li usa al servizio di qualche elemento che deriva dalla realtà interna o personale. [...] Il gioco è intrinsecamente eccitante e precario. Questa caratteristica *non* deriva dall'eccitamento istintuale, ma dalla precarietà insita nell'influenza reciproca, nella mente del bambino, tra ciò che è soggettivo [...] e ciò che è oggettivamente percepito (realtà vera o condivisa)[67].

Winnicott pone il gioco all'interno di uno spazio di mezzo che è innanzitutto uno spazio della contraddizione: qui l'individuo trova riposo dalle fatiche del paradosso quotidiano che lo vede impegnato a tenere separate e comunque unite la sua realtà interna e quella esterna dando vita a un continuo gioco di contrasti e transizioni, di affetti e oggetti. In questo spazio, il soggetto prende pieno possesso (passando dal controllo magico alla manipolazione diretta) ed estende il suo investimento affettivo a

---

[66] Winnicott, *Gioco e Realtà*, Roma, Armando Editore, 2006 (ed. orig. 1971), cit., pag. 109.
[67] *Ivi*, cit., pagg. 89-91.

oggetti che sono riconosciuti come distinti dal proprio corpo, ma non totalmente esterni e attraverso di essi inizia la transizione verso l'identificazione del sé come "non-me" e l'individuazione dell'esistenza di un mondo esterno. Tale processo è generato da un senso di mancanza: da una fase in cui il neonato si trova in un iniziale stato di completezza e pieno controllo in cui non c'è alcuna distinzione tra sé e il resto del mondo, si passa a uno stato in cui il senso della totalità è perso e bisogna ricorrere alla mediazione degli oggetti per superarlo. In questo spazio, quindi, si realizza l'illusione – gioco per antonomasia – della vicinanza alla madre che si allontana pur restando vicina (l'oggetto transizionale funge da surrogato). Esso è lo spazio del dubbio irrisolto: questi oggetti sono creati dall'individuo come risposta a determinati istinti o sono già esistenti nel mondo[68], ma affinché il gioco funzioni, il dilemma su questo stato di esistenza non va mai risolto:

> [...] dell'oggetto transizionale si può dire che vi sia un'intesa tra noi e il bambino sul fatto che noi non porremo mai la domanda: "Hai concepito tu questo o si è presentato a te da fuori?". Il fatto importante è che non ci si aspetta nessuna decisione su questo punto. La domanda non va formulata[69].

Nello spazio e nel tempo del paradosso, il giocare diventa un modo soggettivo di trattare la realtà.

A questo punto la difficoltà sta nel portare il contributo di Winnicott all'interno dei fan e dei media studies, dal giocattolo-surrogato ai testi. Convinti della necessità di uno studio che si focalizzi sui processi di generazione del piacere da parte dei fan, Harrington e Bielby più di altri hanno accostato il lavoro di Winnicott alle soap opera notando come il dialogo tra finzione e reale tipico del genere rappresenti un perfetto spazio transizionale. Per Hills il vero problema che chi l'ha preceduto non ha saputo superare è proprio questo: applicare le teorie di Winnicott così come sono state formulate senza accorgersi che spesso questa ottimistica estensione richiedesse

---

[68] Questo paradosso ben si esplicita nell'allattamento del bambino da parte della madre. In risposta a una certa situazione istintuale, la madre offre il seno, e quindi sé stessa, al bambino per nutrirlo. Questo adattamento (e risposta) ai bisogni del bambino, fornisce al piccolo l'illusione di una realtà esterna come conseguenza della sua capacità di creare e quindi un contatto tra quanto dato dalla madre e ciò che è dato dal bambino. Là dove un occhio esterno percepisce il seno come ciò che la madre realmente offre, il bambino percepisce il seno solo ed esclusivamente come qualcosa che può essere creato solo in quello spazio e un quel preciso istante. Cfr. *Ivi*, pagg. 34-35.
[69] *Ivi*, cit., pag. 35.

più di un adeguamento. Infatti, sebbene Winnicott confermi la possibilità del *proper transitional object* di transitare dal mondo del bambino al mondo (oggettivo o intersoggettivo) della cultura adulta, egli non spiega mai come tale passaggio sia operato ovvero come il bambino sia in grado di passare dall'esperienza privata alla sua condivisione con la comunità di appartenenza. Winnicott allarga i concetti di gioco e creatività al mondo adulto sostenendo che dall'oggetto si passa al gioco creativo della manipolazione di simboli e costrutti che garantiscono l'accesso a una vita culturale. Ma non va oltre a questo. Hills suggerisce che il passaggio dallo spazio soggettivo individuale a uno intersoggettivo possa essere possibile solo alla presenza di un nuovo oggetto transizionale di ordine differente rispetto al primo, un oggetto in grado di darsi come un testo ben più sofisticato del precedente. La televisione ha tutte le carte in regola per essere un oggetto transizionale in virtù della sua continua presenza e disponibilità materiale: il soggetto può distruggerla sottraendola alla sfera della magia, portarla nel terzo spazio e quindi usarla riconoscendo la sua condizione di oggetto del mondo esterno. Tuttavia, affinché da qui essa possa uscire e diventare parte della cultura è necessario che essa generi un oggetto transizionale secondario (*secondary transitional object*) ovvero un oggetto transizionale nuovo che si costituisca come esperienza comune pur mantenendo – caratteristica tipica delle fandom – un tratto creativo prettamente soggettivo. Tale oggetto abita lo stesso terzo spazio individuato da Winnicott: tuttavia, seppur alla presenza di un oggetto transizionale carico di un portato culturale, non siamo ancora all'interno di un luogo della cultura condivisa, ma in una zona intermedia della cultura personalizzata. Un simile oggetto si possa ottenere in due modi:

> it may be a transitional object which has not altogether surrendered its affective charge and private significance for the subject, despite having been recontextualised as an intersubjective cultural experience. [or it] may instead be arrived at by virtue of its absorption into the subject's idiosyncratically-located third space. In this case, [it] enters a cultural repertoire which 'holds' the interest of the fan and constitutes the subject's symbolic reject of self[70].

In pratica, Hills (2002) raggiunge il suo obiettivo assemblando un modello teorico-scientifico in grado di dare senso della componente soggettiva del fan. Con un

[70] Hills, 2002, cit., pag. 77.

piccolo compromesso rispetto alla sua idea di partenza: legittimare fan e investimento affettivo senza potersi liberare completamente delle sovra-strutture della cultura. Con la prima definizione, egli mette in luce il processo creativo di interazione fisica, come frutto di un investimento diretto, tensione tra l'esperienza culturale intersoggettiva e il significato personale attribuito e tanto basta a spiegare il termine "proprietà" rispetto alla dialettica valoriale della fan culture. Con la seconda definizione, si spiega come l'interesse del fan possa essere esteso e ricollocato attraverso il contagio affettivo per mezzo della reta di connessioni intertestuali. Dal che se ne deduce che lo spazio terzo possa includere i processi "fisici" di trasformazioni degli oggetti, ma che è anche in grado di estendersi e ridefinirsi a seconda degli oggetti incontrati dal soggetto. Queste dinamiche di interazione e ritenzione dipendono da un indice di appropriatezza culturale: programmi televisivi per bambini possono fallire nel cercare l'interesse del proprio pubblico, perché "svalutati" dal genitore o per l'azione di altri marcatori sociali che pressano il bambino. Altre volte può intervenire il fattore qualità in relazione alla mercificazione dei testi mediali: in tal caso è l'industria culturale con il suo ciclo produttivo serrato a dettare i tempi di adozione e dismissione degli oggetti pressando l'individuo affinché passi al prossimo oggetto dimenticando il precedente. Altre volte, l'oggetto transizionale è un oggetto dell'infanzia che torna in età adulta per ricostituire uno spazio sicuro in cui lasciarsi andare all'investimento affettivo (frequente, soprattutto, nel caso della riscoperta di oggetti tecnologici obsoleti). Si può andare ben oltre dicendo qualcosa che Huizinga e Caillois, senza attingere dalla psicanalisi e del tutto ignari del senso di quel "fan", avevano già detto: "affective play 'creates' culture by forming a new 'tradition' [...] which can be drawn on throughout fans' lives"[71]. Questo processo di creazione genera per Hills (2002) una struttura/non-struttura (spazio di mezzo delimitato dalla propria soggettività e allo stesso tempo in grado di estendersi) in un gioco di infinità variabilità tra illusione e realtà, tra creato e trovato, tra affetto, emancipazione e gioco.

In pratica, Hills ripiega sulla nozione di oggetto transizionale sostenendo il carattere ludico di questo oggetto e la possibilità di applicare i modelli dello sviluppo del bambino alle pratiche di fruizione mediale tipiche degli adulti. Nel fare questo, pare spostare tutto il peso del discorso verso l'agency dei fan quanto sottolinea che detti oggetti possono essere creati o trovati. Sandvoss (2005) nota che questo

[71] *Ivi*, cit., pag 79.

spostamento è tanto più evidente quanto più ci si accorge che Hills si disfa di qualsiasi elemento che non sia inerente alla mera performance: proprio questo fa quando rifiuta il modello di Harrington e Bielby poiché troppo dipendente dai modelli di produzione e testualità della soap che sanno di eccessiva razionalizzazione[72]. Sandvoss è ancora più critico quando dubita sull'effettiva possibilità di ricorrere a due oggetti transizionali di diverso livello per l'attualizzazione del processo di estensione dell'oggetto transizionale a un più ampio contesto culturale. L'oggetto transizionale proprio non è mai esclusivamente privato, così come l'oggetto delle fandom non è mai meramente intersoggettivo. Se per Hills questo ingresso nel campo condiviso della cultura è garanzia per l'interruzione di un processo di regressione (dell'oggetto e dell'individuo), Sandvoss rintraccia nella componente emozionale il pericolo della regressione sia nella natura privata dell'oggetto (come mancato accesso allo spazio della cultura), sia nel riproporsi della condizione di mancanza iniziale. Proprio per questo motivo, una separazione tra due oggetti simili appare poco appropriata.

A nostro avviso, l'utilità di Sandvoss nel rileggere Hills è da ricerca fuori da queste schermaglie. A fare la differenza è la consapevolezza dell'impossibilità di separare un qualsiasi modello di analisi delle fandom dal contesto sociale, testuale e tecnologico in favore di gioco, performance e attività. Nonostante una tendenza opposta della ricerca interdisciplinare, più attenta alle dinamiche che alla sostanza dei contrasti tra interno ed esterno. Secondo Craib (2001), parecchio critico circa l'adozione e l'estensione interdisciplinare di un Winnicott fin troppo popolare, tale condizione sarebbe la conseguenza di una:

> contemporary tendency to idealize children, to see them doing no wrong except that which comes to them from the outside [...] is responsible not only for some of Winnicott's popularity, but also for some of the way he is misread or misunderstood[73].

L'avviso di Sandvoss è chiaro: se da una parte il ricorso a Winnicott rileva l'importanza del ruolo di un'area della negoziazione tra il dentro e il fuori, tra piacere e sicurezza, il giocare deve necessariamente essere messo in contesto per analizzare tanto l'attitudine quanto il suo contenuto, a prescindere da cosa Winnicott dichiarasse.

---

[72] Sandvoss, *Fans*, Cambridge, Malden, Polity Press, 2005, pag. 67-94.
[73] Craib, *Psychoanalysis: A Critical Introduction*, Cambridge, Polity, 2001, pagg. 125-126.

2.7.Alternate Reality…Media

Nel suo tentativo di rendere conto del cambio di paradigma all'interno dei new media studies, Paul Booth ricorre al gioco e in particolare alla metafora degli *Alternate Reality Games* (ARGs) come chiave di lettura dei nuovi media.[74]. La posizione è complessa. Soprattutto perché il gioco è solo il primo punto di partenza di un viaggio che ha come meta gli audience studies e in particolare i fan studies. Attraverso l'analisi della posizione dei fan nell'attuale ecosistema mediale, Booth pensa alla fondazione di una nuova corrente di studi – *Digital Fandom* – che sappia offrirsi come elemento di rottura rispetto alla vecchia tradizione disciplinare dei media ormai superata. Secondo Booth, una delle caratteristiche della *Digital Fandom* è la possibilità di rintracciare nell'uso che i fan fanno della tecnologia la presenza di una certa attitudine ludica. "What these examples illustrate" scrive Booth "is an approaching trend in contemporary media to ludicize texts, or [...] to create a philosophy of playfulness in their writing"[75]. Tale attitudine sarebbe conseguenza di un processo di ludicizzazione della cultura: "today media field is fun, playful, and exuberant [...] the media we use [...] are personalized, individualized and made pleasurable to use"[76]. Per Booth, la più grande sconfitta per la scuola tradizionale dei fan studies sarebbe proprio l'incapacità di spiegare questa *philosophy of playfulness* che informa il rapporto d'uso tra media e utenti. Obbligatorio il superamento dello stallo attraverso un nuovo modello di analisi delle pratiche tipiche delle fandom ricontestualizzandole all'interno di un più specifico discorso tecnologico.

Rimandando qualsiasi giudizio in questa fase sull'idea di gioco espressa, è bene notare che termini quali divertimento, piacevolezza, personalizzazione bastano a Booth per pensare all'ecosistema mediale (digitale) come a un grande gioco in cui siamo tutti fan accomunati da una qualche tipo di passione per qualcosa[77] e quindi, per la proprietà transitiva, tutti giocatori. Questo piacere che si riconosce nei testi prodotti dai fan, somiglia molto a quello che i partecipanti degli ARG sembrano esternare nonostante, per questi ultimi, tanto investimento si traduca spesso, sostiene

---

[74]Per una definizione di ARG: "a game played in the physical world that utilizes digital technology to help players to solve and decipher clues and puzzles", Booth, *Digital Fandom*, New York, Washington, Peter Lang, 2010, cit., pag. 3.
[75] *Ivi,* cit., pag. 12.
[76] *Ivi*, cit., pag. 2.
[77] Cfr. Sandvoss, 2005.

Booth, in un lavoro ripetitivo e noioso che poco ha a che fare con il divertimento. Tuttavia, l'allegoria dell'ARG sembra essere la più adatta perché capace di illustrare concetti quali partecipazione, abnegazione, creazione e produzione di testi e significati, intersezione tra gioco e realtà, tra testo originale e nuovi contributi che ne espandono i confini narrativi, ubiquità:

> An ARG is a game-like narrative played both off- and online, which uses multiple modes of mediation to immerse the player in the game's narrative. Players often participate in these narratives by roleplaying and acting with non-players in the "real-world"[78].

Sono almeno tre le caratteristiche cruciali degli ARG: inclinazione al mashup, ubiquità e mediazione. Per spiegare la prima, Booth si spinge sino al cerchio magico di Huizinga. Gli ARG, sostiene, realizzano un vero e proprio mashup tra un mondo ludico, fatto di regole univoche e discrete, e un mondo non ludico, dove le norme del gioco non influenzano il costrutto mentale che il giocatore ha del mondo "reale". Qui, il game designer o *puppetmaster* ha l'incarico di istituire e difendere le regole del gioco stabilendo cosa i giocatori possono o non possono sapere. Norme che possono essere pensate come una sorta di codice morale che i giocatori seguono di missione in missione costituendo uno spazio di gioco circoscritto e temporaneo dove mettere in atto le proprie performance[79]. Quando Montola, riferendosi più in generale ai persuasive games di cui gli ARG fanno parte, dice che "a pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially"[80], sostiene proprio la pervasività di questo codice di comportamento sul mondo reale. Pare doveroso soffermarsi ancora su questo aspetto perché qui Booth applica una lettura del tutto particolare di Huizinga, dove il cerchio magico non è la separazione netta, il confine tra reale e *play* ma "the representation of the play-spacer where game rules supersede rules by which society is organized"[81]. La seconda caratteristica – ubiquità – si riferisce alle possibilità offerte dalle

---

[78] Booth, 2010, cit., pag. 13.
[79] Jane McGonigal ravvisa in questo preciso aspetto degli ARG una sorta di desiderio di fuga dal reale in favore di un contesto assoggettato a un maggior controllo come quello garantito dal gioco. Cfr. McGonigal,"The Puppetmaster Problem: Design for Real-World, Mission-Based Gaming" in Harrigan, Wardrip-Fruin (eds), *Second Person*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2007, pag. 262.
[80] Montola, Stenros, Waern, *Pervasive Games, Theory and Design*, 2009, cit., pag. 12.
[81] Booth, 2010, cit., pag. 16.

tecnologie digitali di poter partecipare al gioco estendendone la presenza al mondo fisico o reale (si pensi a device mobili o al GPRS abitualmente usati in queste attività). Si arriva così alla terza caratteristica: la tecnologia amplia i punti di accesso e il campo di azione del gioco, ma permette anche di disperderne i pezzi della sua narrazione su più media – televisione, cinema, Internet, radio. Lo stesso grado di frammentazione si può ravvisare nel gameplay tipico degli ARG, rappresentabile come una caccia agli indizi sparsi ricorrendo a diversi strumenti (sms, video, chiamate telefoniche). Questo basta a rendere l'idea di mediazione che Booth si prefigura: da una parte, l'elevata presenza della tecnologia punta a circondare e immergere il giocatore nel mondo del gioco; allo stesso tempo però la posizione di questa specifica forma ludica all'interno del mondo reale automaticamente crea un mondo "immediato" – infelice traduzione dall'inglese – in cui la tecnologia si annulla, diventa invisibile, non più oggetto esterno o estraneo, cancellando ogni distinzione tra gioco e realtà.

Se questo è il modello su cui si costruisce l'analisi, capiamo bene perché Booth sostenga l'adeguatezza dell'ARG. *Digital Fandom* e Alternate Reality Game sono entrambi due sistemi di costruiti sulla trasgressione di un confine. Gli ARG trasgrediscono il confine tra il mediato e il non mediato. I fan contemporanei trasgrediscono la linea di demarcazione tra produzione e consumo: in primo luogo per una palese inadeguatezza del termine che presuppone una distruzione che in verità non è mai ravvisabile; secondariamente, rendendo poroso il limite delle rispettive competenze così come ogni distinzione tra ciò che è pertinenza dei fan e ciò che pertiene alle industrie culturali, come se, suggerisce Postigo, le "practices of one community (fandom) are bleeding into the other (mass culture)"[82]. In linea di massima, questo senso della trasgressione guida tutta l'analisi di Booth.

Una volta che i tratti distintivi dell'ARG sono definiti, egli passa ad applicare il suo modello allo studio delle pratiche dei fan secondo il portato dei nuovi media. Lo schema è così sintetizzabile:

- *Work/Text*: pescando dal lavoro di Barthes (1977) "From Work to Text" (testo come oggetto compiuto e insieme non computabile, entità e processo), Booth

[82] Postigo, "Video Game Appropriation through Modifications" in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14, n. 1, 2008, cit., pag. 71.

procede a un riesame del processo di riscrittura tipico dei media digitali. Più propenso a considerare questi atti più come processo di reimmaginazione collettiva che contributi di un singolo fan, l'autore mette in crisi il concetto stesso di testualità. Barthes distingue tra "work" come oggetto tangibile, definito e completo e "text" come serie di relazioni[83]. Tale distinzione ha avuto una portata epocale perché ha permesso di soppiantare il concetto di testo come prodotto della scrittura e comunque sempre compiuto. Solo grazie a questa posizione i media studies hanno potuto "leggere" testi frammentati ricorrendo al concetto di intertestualità. Se, scrive Kristeva (1986), "any text is constructed as a mosaic of quotations; any text is the absorption and transformation of another"[84], cade l'idea stessa di autore davanti alle riscritture multiple come espressioni di altrettante culture tutte in relazioni tra loro. Su questo assunto, e man mano che i testi mediali si sono mossi verso più media e con movimenti alterni tra top e bottom, i media studies hanno analizzato il movimento dei fan proprio partendo dall'intertestualità per ricostruire relazioni e interdipendenze. Tuttavia, tale concetto dimostra la sua inadeguatezza quando ci si confronta con "testi" nuovi come il blog (una delle espressioni dei media digitali più care a Booth). Considerare post e commenti come componenti separate correlate e quindi ricorrere agli strumenti dell'intertestualità, pone seri problemi. Il blog, sostiene Booth, sfugge a tale logica perché si presenta più come un mashup, un qualcosa che sta tra work e text, qualcosa che sta nel mezzo di questa idea di testualità.

- *Intertext/Intratext*: se si accetta quanto appena detto, è naturale per Booth pensare a un nuovo approccio che guardi innanzitutto all'interno del testo più che all'esterno per esaminarne la rete di significati così come creati dal di dentro. Si tratta di riconoscere il costituirsi dell'oggetto come unità e movimento, e quindi di un cambio radicale di prospettiva. Quando un utente lascia un commento, non dimostra soltanto di conoscere il testo principale di riferimento, ma dimostra di conoscere altrettanto bene quei micro contributi o conversazioni che dall'interno contribuisce a mantenere vivo e coerente, in

[83] Barthes, "From Work to Text", in Barthes, *Image-Music-Text*, New York, Hill and Wang, 1977, pagg. 155-164.
[84] Kristeva, "Word, Dialogue and Novel", in Moi, *The Kristeva Reader*, New York, Columbia University Press, 1986, cit., pag. 37.

maniera ludica, un dialogo che è un flusso in continua mutazione. Questa forma di intervento rappresenta per Booth una nuova incarnazione del carnevale di Bakhtin: non uno spettacolo "visto" dalla gente ma vissuto e partecipato e in cui l'individualità si annulla in favore della collettività. Nel blog, infatti, l'idea di utente si perde del tutto: l'atto della costruzione intratestuale è sempre un processo di molti. In questa atmosfera carnevalesca, le icone degli utenti diventano le maschere dei partecipanti quasi a ribadire la portata totalizzante di questo stato e le gerarchie stesse si ribaltano: se è vera una certa gerarchia tra post e commenti, ogni nuovo commento ribalta l'ordine attraendo su di se l'attenzione del commento successivo.

- *Narrative/Interactivity*: le tecnologie dei nuovi media permettono ai fan di costruire istanze narrative sotto forma di veri e propri database (wiki): pur riferendosi a *cult text* come show televisivi e quindi finzioni, essi esistono concretamente, sono consultabili e modificabili, costruiscono narrazioni parallele o espandono le esistenti, sono riferimenti per altri fan e al contempo inviti a contribuire aggiungendo il proprio tassello. Il primo importante effetto di questo stato di fatto è l'inversione del vecchio paradigma narrativo: se in passato l'audience aveva il doppio ruolo di ricevitore passivo e contemporaneamente in quello di costruttore di storie attraverso l'assemblaggio dei pezzi che il narratore disperdeva nel suo racconto, le nuove forme di Web Commons integrano ancor di più l'audience. L'interazione del pubblico con appositi strumenti di produzione genera un flusso continuo che fa crescere la narrazione e con essa la comunità in un rapporto di mutuo accrescimento sostenuto da una struttura in cui le "ricostruzioni" si fanno finalmente tangibili, concrete, condivisibili, disponibili.
- *Real/Virtual*: i social network come MySpace, afferma Booth, sono luoghi della simulazione appannaggio delle personalità virtuali, della interrealtà, dove la persona fisica e quella virtuale convivono. Essi si configurano come luoghi in cui rifugiarsi per trovare la propria identità in totale separazione dai luoghi reali istituzionalmente deputati. Dato che si parla di fan, non sorprende notare che tale costruzione dell'identità passi anche attraverso la dimensione produttiva: sui social network, i fan creano narrazioni e community continuando ad alimentare la propria devozione verso l'oggetto di culto ma

rispetto al mondo reale c'è un evidente cambio di paradigma. Questi luoghi virtuali della produzione annullano la relazione di potere tra produttore e consumatore[85]. In questo nuovo sistema di produzione che unisce due mondi – "fan identities that exist offline and character identities that exist in mediated relationship to the fan"[86] – viene, di fatto, sancito l'annullamento del potere del produttore della market economy: il "fan" di MySpace non ha bisogno di appropriarsi di alcun sentiero, ma sono le possibilità del sistema a incoraggiarlo a costruirne uno da sé divenendo produttore a sua volta. E' con questo mashup tra reale e virtuale che si realizza il passaggio a un'economia del dono ibrida (Digi-Gratis economy) in cui è il fan a condurre il gioco producendo "doni" da condividere con la propria community partendo da merci (oggetti mediali) che ha prima pagato. Doni che sono nuove iterazioni di precedenti oggetti di culto e come tali in grado di conquistarsi un pubblico e diventare oggetti di fandom a loro volta. Tale sovversione tuttavia funziona anche al contrario, arrivando al paradosso per il quale forme di intervento dei fan sono via via sempre più previste e stimolate per supportare la vendita di merchandise. Si crea quindi un rapporto di reciprocità per il quale la cultura ufficiale ha bisogno della fan culture e viceversa in mutua reciprocità.

Se quanto appena scritto chiarisce i meccanismi in atto tra media e ARG[87], non basta a spiegare perché tra le tante forme ludiche assimilabili, sia proprio questa la favorita da Booth. Come spiega lo stesso autore, gli ARG hanno la capacità di "demediare" (Booth usa *demediation*) le tecnologie che ne supportano

---

[85] Il rimando va all'idea di "testi come città" usata da De Certeau per indicare "luoghi" nel mondo reale regolati da tattiche e strategie tra un produttore impone dei percorsi e un pedone che sceglie di attraversarne un altro o, nell'impossibilità di costruire una nuova strada, si appropria di una già esistente.

[86] Booth, 2010, cit., pag. 173.

[87] Booth spiega il parallelo come segue. *Work/Text*: impossibile definire il testo di un ARG. I partecipanti agiscono per trovare gli indizi utili a collegare aree apparentemente separate. I blog sono uno dei tanti pezzi del puzzle: qui i "giocatori" creano contenuti inerenti al gioco complessificando ulteriormente la dicotomia oggetto/relazioni. *Intertext/Intratext*: non è possibile capire un ARG studiando solo le relazioni tra i testi, ma bisogno risalire ai movimenti all'interno di un tutto, ai significati del singoli elementi che lo compongono e letti come parte di quella struttura per connettere alcuni aspetti di un testo ad altri aspetti di quello stesso testo; *Narrative/Interactivity*: Wiki e svolgono un ruolo cruciale nel supporto al gioco dei quali provvedono ad aggregare la struttura narrativa; quanto ai giocatori, come i fan, essi collezionano indizi, unità di informazioni e costituire database utili alla risoluzione degli enigmi; *Real/Virtual*: capacità degli ARG di estendere la propria aria di azione dai media (virtuale) al mondo reale (pervasività); inoltre, così come i fan nei social network possono giocare con i propri ruoli, negli ARG i giocatori possono alternare le proprie performance di giocatore-tipo in base alle competenze e obiettivi imposti dal gioco.

l'attuazione e di rimando il modo in cui la *philosophy of playfulness,* tipica delle fandom, si innesta nel sistema mediale. Rispetto al primo punto, il modo in cui gli ARG usano le tecnologie ubique e non intrusive (*unobtrusive*) per Booth è un avvertimento a riconsiderare il rapporto tra vecchi e nuovi media oltre l'idea di rimediazione di Bolter e Grusin (2002). Concetto che si dimostra ancorato a un eccessivo determinismo tecnologico che non tiene conto dell'esperienza degli utenti perdendo di vista elementi chiave come interattività, dialogo, comunità e il fatto che usi differenti suppongono forme di mediazioni differenti. In particolare, e tale punto è interessante per questo lavoro sul rapporto ludico nei media:

> an ARG highlights a reality for players as the mediation of the game disappears in what I'm calling a demediation of digital culture. Demediation is a state where the ubiquity of mediations hides the selfsame mediation [...] despite the appearance that they blur the boundaries between the ludic and the non-ludic, ARGs actually reinforce that boundary [...] they reinforce the constituent elements of the ludic/non-ludic binary[88] .

Demediazione è un termine opposto a rimediazione – e alla sua doppia logica – immediatezza e ipermediazione: "la cultura contemporanea vuole allo stesso tempo moltiplicare i propri media ed eliminare ogni traccia di mediazione [cancellandoli] nel momento stesso in cui li moltiplica"[89]. Il rapporto con i media si costruisce sulla negoziazione tra ipermediazione (i media come presenza evidente e ingombrante – il nostro guardare ai media, dice Booth) e immediatezza (i media come contenitori invisibili – il nostro guardare dentro i media, il nostro guardare alla mediazione perdendo lo strumento che la rende possibile). L'ARG si posiziona nel mezzo divenendo la metafora perfetta dei media digitali poiché la completa integrazione delle tecnologie dei media in un solo ambiente diventa l'esempio perfetto della connessione tra media e tecnologia nella società contemporanea. Pur riconoscendo il valore del principio per il quale ogni nuovo media fa del media precedente il proprio contenuto rimediandolo (rendendolo invisibile e al contempo salvandolo dall'oblio grazie al legame di dipendenza così imposto), Booth afferma che il vero cuore della questione non sia la relazione tra ipermediazione e immediatezza, bensì l'esclusione

---

[88] Booth, 2010, cit., pag. 181.
[89] Bolter, Grusin, *Remediation*, Milano, Angelo Guerini, 2002, cit. pag 29.

degli utenti dall'analisi: sostenere che ogni media rimedia il precedente è affermare una dipendenza esclusiva tra media ed esclude qualsiasi altro elemento come l'esperienza dell'utente nel momento in cui "[invite] an analytical gaze at the surface of the interface, *bracketing technologies, users, and social contexts*"[90]. L'ARG esiste invece solo come forma dell'esperienza dei propri utenti: parteciparvi è entrare in un'esperienza intangibile ed espansa, ove immersione e ubiquità fanno coesistere sia la trasparenza sia l'evidenza del gioco che è poi ciò che permette agli stessi giocatori di poter conoscere, toccare, giocare questo "testo improprio". Gli ARG sono ipermediati poiché prendono vita solo attraverso la mediazione della tecnologia. Al contempo sono immediati poiché incorporando strumenti tecnologici del quotidiano, annullano la differenza tra ludico/non-ludico in favore dell'immersione. Gli ARG sono iper-immersivi: tangibili attraverso gli strumenti di gioco che svaniscono man mano che il giocatore si immerge nell'esperienza. Sono quindi un *blurred-genre*, un gioco che è qualcosa più di un gioco. Non sono più semplicemente dipendenti dai media, ma sono i media a loro volta che "highlights the hypemediacy as an immediate experience"[91]. Esistono in una realtà demediata che si è sbarazzata dei media, non semplicemente rendendo invisibili le sue interfacce, ma cancellandoli completamente nel momento in cui li ha inglobati. Per Booth, c'è una sola conseguenza: decretare la fine di uno studio dei media in totale separazione dal quotidiano in favore di una necessaria integrazione che ponga fine al dominio del concetto di "confine". E non può essere altrimenti se si considera come oggi un semplice messaggio e-mail ci ponga davanti a una sfida – è un messaggio reale? È il messaggio di un ARG? – confondendo il limite certo tra gioco e realtà e chiamando il giocatore/utente a una scelta precisa – ovvero giocare o non giocare per niente. Il paradosso è dato: se per Bolter e Grusin, ipermediazione e immediatezza sono due poli che è possibile conoscere contemporaneamente, negli ARG tale coesistenza manca e più i media usati nel gioco sono visibili, più è difficile capire se si sta giocando. Questo mashup tra ludico e non-ludico è caratteristica estendibile alla cultura odierna sempre più organizzata per luoghi abitabili in cui il rapporto tra gioco, esperienza e tecnologia si legge alla luce di un concetto di mediazione come stile di vita che si parli di fan o meno.

---

[90] Jensen "Mixed Media: From Digital Aesthetic towards General Communiction theory" in *Northern Lights 5*, 2007, cit, pag. 11.
[91] Booth, 2010, cit., pag. 188.

2.7.1. Luci e ombre in Booth

Si provi a ricomporre il quadro. Come detto, l'ARG per Booth è una metafora e l'occasione per rompere con una tradizione di studi considerata troppo legata al suo passato per rendersi conto del presente. I fan (o *fandom*) sono l'opportunità per testare la sua teoria e dimostrare quanto questa svolta sia necessaria. Questa presa di posizione è debitrice del lavoro di due *media theorists* inglesi – William Merrin e David Gauntlett[92] – che da qualche tempo hanno iniziato ad aggregare sotto il cappello di Media 2.0 i principi di una nuova disciplina in grado di evolversi partendo proprio dal suo passato. In linea di massima, l'esigenza di questo rinnovamento prenderebbe il via dalla coscienza che la crescita di quella che possiamo definire come cultura partecipativa online abbia trasformato consumatori mediali in attivi produttori dei propri contenuti.

Per Merrin[93] c'è un cambiamento in atto conseguente all'espansione dei media digitali che costringe a ripensare modelli e teorie originariamente concepite per un altro momento storico (*broadcasting era* o *push communication*): nello stesso istante in cui i media digitali, in un continuo processo di avanzamento tecnologico, trasformano i vecchi media dando loro forma digitale, gli schemi di produzione, consumo e distribuzione devono essere aggiornati per rendere conto degli usi e delle relazioni di potere di questa nuova fase che chiama *post-broadcasting era* (o *pull communication*). Non si tratta di una mera questione tecnologica, ma di un cambiamento guidato dalle esperienze degli utenti che impone il superamento dell'eredità di quanto chiama *Media Studies 1.0*. Sotto questa etichetta che considera "a historical response to and reflection of one historical model of media"[94], egli annovera il prodotto teorico di una precisa epoca storica segnata dall'avvento dei quotidiani e del loro farsi impresa politicamente e culturalmente rilevante, dell'ascesa del cinema come forma di intrattenimento di massa, della radio, dell'industria discografica e dei primi esperimenti televisivi. Pur ammettendo l'apertura della disciplina ad altri ambiti di studio e una certa capacità di adattamento ai mutamenti del XX secolo, non si può non notare – afferma Merrin – il totale disinteresse verso

---

[92] Cfr. Gauntlett, *Media Studies 2.0, and Other Battles around the Future of Media Research*, Gauntlett, 2011.
[93] Cfr Merrin, "Media Studies 2.0. Upgrading and Open-sourcing the Discipline" in *Interactions: Studies in Communication and Culture*, Volume 1 Number 1, 2009.
[94] *Ivi*, cit., pag. 20.

temi quali trasmissione e distribuzione di cultura (così come dei relativi aspetti progettuali), o della produzione là dove approcci culturali e sociologici su potere, decodifica e rapporti di forza (economici e semiotici) hanno solo mascherato le lacune di una disciplina cui l'industria ha sempre negato la disponibilità a farsi oggetto di studio. Così, fatta fuori dal dibattito qualsiasi questione tecnologica, ci si è accontentati di quanto rimasto: ricezione e contenuti. Non paghi di ciò, si continuano a studiare i media digitali come una derivazione dei media dell'era del broadcasting rifiutandosi di riconoscere che una rivoluzione è in atto[95].

In verità, come lo stesso Merrin nota, diversi studiosi hanno già offerto approcci consapevoli di un mutato sistema mediale – Jenkins, Hills, Sandvoss, Gray – tanto che forse questa chiamata alle armi suona forse meno necessaria di quanto i toni non farci intendere. E sarà forse per questo che nel dire cosa i Media Studies 2.0 non sono, dimentica dire cosa essi sono o lo fa troppo genericamente (nuovi strumenti, nuovi aspetti, nuove classificazioni). Insomma, si tratta di abbracciare in maniera ragionata, anche storicamente fondata, e critica (senza quindi cadere nei falsi miti della democrazia e della libertà) l'impatto dei media digitali, tanto quanto i cambiamenti nelle relazioni tra utenti e media, rifiutando approcci totalizzanti che riconducano tutto a uno sparuto gruppo di media. Ed è proprio qui che si inserisce Booth: media fandom e media studies sono il reciproco riflesso di un presente bisognoso di essere letto con nuove lenti. Afferma Coppa (2012):

> both engage powerfully and articulately with mass media texts, influenced by previous thinking developed in interpretative communities. But whereas fandom has gone enthusiastically digital, media studies are trapped in [...] old media[96].

In questo presente, la *philosophy of playfulness* è una qualità propria delle fandom digitali e degli stessi nuovi media e, come per gli ARG, si può rintracciare in quelle attività creative e collaborative in cui giocatori e fan investono: online e offline, nei media e con i media. Il che equivale a dire che "Mass media is not simply a game we

---

[95] Qui il riferimento va a Dan Laughey che, nella chiusura del suo manuale per studenti, afferma l'infondatezza di alcuna rivoluzione digitale tanto quanto l'idiozia di un profetico nuovo corso chiamato *Media Studies 2.0*. Cfr. Laughey, *Key Themes in Media Theory*, Berkshire, Open University Press, 2007, pag. 198.

[96] Coppa, "Digital Fandom by Paul Booth" in *Transformative Works and Cultures*, n. 11, 2012. Disponibile online: http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/450/338 (ultima consultazione: 25/10/2013).

play together; fandom itself, the name of that game, is a game we *make* together"[97]. Il "together" per Coppa è il vero problema. Quando Booth parla di media digitali si riferisce nello specifico a blog, wiki e social networks (MySpace). Rispetto ai primi, ma tale impostazione può essere adottata per tutti media su indicati, egli puntualizza come blog non sia sinonimo di diario online ma costituisca entità ibrida (mashup) tra testo come oggetto e relazioni extra-testuali (transmedialità) ma soprattutto intra-testuali in divenire. Il blog è un testo in continua evoluzione frutto dell'impegno di una collettività che lavora dall'interno sbarazzandosi dell'idea di autore singolo. Con il pericolo, per Coppa, che si perda davvero di vista il contributo delle singole competenze.

Per chi scrive, i dubbi sono altri. Sorvolando sul ricorso alla demediazione per spiegare il superamento del cerchio magico, la fusione tra ludico e non-ludico suona troppo superficiale soprattutto quando dimentica di avere a disposizione gli strumenti che i game studies – di cui cita le prime istanze – hanno già approntato. Ben più problematico è l'accostamento tra fandom e ARG che appare debole quando dalle dinamiche del gioco si passa alla similitudine economica (Digi-Gratis economy) – ARG come strumento di marketing, fandom come via per promuovere l'acquisto di merchandise ufficiale quanto il supporto a fan-object. Non solo, lo stesso uso di *play* è ambiguo, tanto che Booth usa *ludicity* come carattere del suo *digital carnival* e sotto tale termine include: la ripetizione testuale, il "fare come se" (i fan che scrivono sceneggiature giocano con il testo e giocano a fare gli sceneggiatori professionisti) e persino il motto di spirito che si palesa in un commento irriverente (*playful irony*) o come specifica strategia comunicativa tra membri di una comunità (*the playful of language*) a supporto, per esempio, di valori condivisi in opposizione alla cultura ufficiale (rispetto ai temi del copyright). Finendo con il confondere le acque: attitudine del soggetto? attitudine dei media? o più semplicemente sinonimo di divertimento? A che gioco stiamo giocando?

---

[97] *Ibidem.*

2.8. What games are we playing?

In un recente saggio pubblicato sulla rivista *G|A|M|E*, Peppino Ortoleva (2011) affronta i temi dello straripamento del gioco in risposta a una progressiva erosione del confine tra vita reale, lavoro e svago e da cui pare dipendere la nascita di nuove attività ludiche che portano il gioco in ambiti del tutto inaspettati[98]. Di fatto, il saggio è un tentativo di mappatura, esauriente, che riannoda i temi del discorso fin qui fatti e che proviamo dunque a ricomporre per risalire alle evidenze del "ludico" (se non del "semi-ludico") come risultato del superamento del mitico cerchio magico.

Nemmeno a dirlo, la prima area di indagine è quella del gioco giocato in tutte le sue vecchie o nuove incarnazioni – ivi inclusa la recente rivoluzione dei casual games e l'ascesa di nuove piattaforme più o meno destinate al gioco quali Facebook. In questa stessa categoria finiscono immancabilmente i parchi a tema della Disney, nati in risposta alla crescente voglia del pubblico di spazi che sapessero unire reale e virtuale giocando con i miti della cultura di massa; lo skateboard e il surf come forme ormai mitiche (capaci di generare vere e propri subculture) e assimilabili alla vertigine di Caillois e il gioco d'azzardo in tutte le sue forme. Dalla combinazione di questi esempi, Ortoleva arriva a rintracciare il processo di colonizzazione del quotidiano da parte dei giochi, processo che si è tradotto nella creazione di aree ludiche o semi-ludiche.

L'estensione del gioco fuori dai confini propri dà vita a quella che è definita come la metafora del gioco – uso di giocattoli nei riti commemorativi o frasi tipiche degli sport di squadra applicati a contesti di lavoro. Il gioco diventa "a creative machine, both in sense of building imaginary [...] universes, and in the sense of exploring and rewriting everyday experience from an unexpected perspective"[99]. La situazione contraria – il gioco investito di effetti operativi – cade invece sotto *applied play*. Come afferma lo stesso autore, stilare una lista in questo caso è un esercizio arduo: qui si possono includere tutti i siti caratterizzati da una *ludic attitude* – dai siti porno che usano il ludico per il tono della propria comunicazione agli ambiti militari (anche oltre gli "innocui" simulatori). Proprio in questi luoghi dove il gioco è

---

[98] Ortoleva, "Homo Ludicus. The Ubiquity of Play and Its Role in Present Society" in *G|A|M|E - The Italian Journal of Game Studies*, n.1, vol. 1, 2011. Disponibile online: http://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society (ultima consultazione: 25/10/2013).
[99] Ortoleva, 2011, cit.

sostituito dal ludico, e in cui decontestualizzazione del gioco per la sua successiva ricontestualizzazione in aree dai confini sensibilmente meno netti, abita l'*homo ludicus*.

Ortoleva riconduce l'emergere di questa tendenza a un discorso che conosciamo già. Caillois nota che dati quattro modelli di *play*, solo *agon* e *alea* sono stati accettati come parte della disposizione ludica degli adulti, relegando vertigine e imitazione ai giochi dei bambini[100]. Tuttavia sono queste ultime due forme a essere tornate alla ribalta. Si tratta, per l'autore, non tanto di una reminiscenza quanto di un totale cambio di statuto, dove ciò che la rivoluzione industriale aveva preferito assegnare all'universo del bambino, separando di fatto le competenze dell' *homo ecomonimicus* da quelle dell' *homo ludens*, è oggi accettato da giovani (e meno giovani) adulti. Attività rigorosamente definite e confinate in uno spazio preciso in grado di contenerne la loro carica sovversiva, invadono oggi i tempi e gli spazi del lavoro e del gioco creando una sovrapposizione tra forme adattative e paradossi.

Una situazione simile non sarebbe possibile senza il contributo della tecnologia come attore. Gran parte dell'attuale processo di semi-ludicizzazione è realizzabile solo grazie a macchine, più o meno pensanti, o meglio con il passaggio del computer da calcolatore a macchina per il gioco. Avverte però Ortoleva di non cadere nel fatale errore di confondere il gioco con la tecnica: anche negli esempi più sofisticati essi sono un mezzo per dare senso alla tecnica (conclusione che somiglia molto a quella di Murray) e reinventarla. Con il computer (qui inteso in senso lato, dall'hardware al software) ci si interfaccia, si interagisce, si "parla" per dare un senso – in uno slancio animista – agli oggetti con i quali giochiamo. In particolare, il passaggio dai mezzi di comunicazione a una via ai sistemi digitali – si pensi ai social network – ha dato il via a forme di comunicazione in grado di far proprie le sfumature del ludico configurandosi come piattaforme in grado di aggregare su base volontaria più persone che accettano una serie di regole comuni senza alcun tipo di obbligo da parte delle istituzioni. Può l'idea di un sistema costruito su volontarietà/regolamentazione/condivisione bastare a supportare quella di una deriva (semi)ludica?

---

[100] Scrive Ortoleva riprendendo Vygotsky "[...] while older children's and adult's games have explicit rules and hidden imaginary scenarios [...], younger children's games contain explicit imaginary scenario and hidden rules". *Ibidem.*

Un quadro così articolato appare difficile da gestire. Da una parte Ortoleva sostiene che è fondamentale ricordare che il gioco non ha un proposito e che a nulla vale procedere a una tassonomia che voglia tenere fuori la sua indole anarchica, la sua incompletezza, il suo essere esplorazione e allo stesso tempo invenzione. Dall'altra accetta l'idea di gioco come risorsa su cui – seguendo Caillois e Huizinga – si costruisce la cultura anche quando nel suo non essere serio è serissimo (il morso di Bateson) o quando ancora si offre come risposta alle esigenze dell'adattamento evolutivo o adattamento a un qui e ora che non esistono. In questo caso la lettura più scontata è quella di *play* come fuga dal reale, ma la verità è che per Ortoleva il gioco come risorsa non è una scatola porta-attrezzi pronta all'uso, semmai un oggetto difficile da inquadrare tanto che ogni lettura presta il fianco a un paradosso: *play* come attività libera è comunque soggetta a delle norme di autoregolamentazione; *play* come opposizione tra ludico/reale, ma ci si imbatte spesso in giochi che sono più che reali; *play* come scoperta e invenzione è sempre più creatività che investigazione; *play* con gli oggetti fisici può anche fare a meno di essi o delle loro qualità (principio di irrilevanza di Goffman); *play* come mistero che il gioco stesso espone dequalificandolo; *play* come attività necessaria per la formazione della soggettività, ma solo quando non-necessario (si pensi alla definizione di Suits) diventa gioco.

Tra paradossi, molteplici incarnazioni e incursioni nel reale, la domanda "a che gioco stiamo giocando?" appare dunque quanto mai lecita. Ma ancora più lecita appare la domanda da rivolgere a Ortoleva quando propone un superamento del lavoro di Caillois e Bateson, per citarne alcuni, in favore del *ludico* in risposta all'ascesa dell'*homo ludicus*. In che modo? In che ruolo?

2.9. Riepilogo

In questo secondo capitolo abbiamo indagato come i concetti di gioco e *play* siano stati accostati ai media studies. Scrive Flusser (2004):

> L'uomo futuro, disinteressato alle cose, non avrà più bisogno di mani [...]. Gli apparati da lui programmati eseguiranno ogni futura manipolazione. Delle mani resteranno le dita. Con esse, l'uomo futuro pigerà dei tasti per giocare con simboli e per reclamare informazioni audiovisive degli apparati. L'uomo 'digitale' del futuro,

> senza mani, non agirà più; premerà dei tasti. La sua vita non sarà più un dramma che ha un'azione; sarà uno spettacolo che ha un programma. Nè il lavoro, nè la prassi caratterizzeranno la sua vita, bensì la contemplazione e la teoria. Non lavoratore, *Home faber*, bensì giocatore con forme, *Homo ludens* è l'uomo del futuro non-cosale[101].

Preoccupato per le conseguenze della digitalizzazione – vero e proprio acceleratore dei processi di astrazione tipici dell'era digitale, Flusser nota che la sempre maggiore dimestichezza dell'uomo con il computer lo allontanerà dagli oggetti reali e dalla loro manipolazione abituandolo a ragionare per modelli, teorie e astrazioni. A ben guardare, Flusser non dice per niente ragionare, ma giocare ed è un giocare strano. Poco astratto e parecchio legato al joypad – le dita che pigiano pulsanti. E tanto basta per proporre l'idea di un *homo* – manco a dirlo – *ludens*. Il primo dubbio è che qui, più che l'attitudine, sia la somiglianza di un comportamento a fungere da pretesto per ricondurre tutto al gioco. Il secondo è che sia la vicinanza concettuale tra computer e videogioco a fare da salvacondotto, dando il primo per scontato e senza il bisogno di spiegarne l'effettivo ruolo. E questa tendenza all'approssimazione sembra comune a quei contributi che hanno provato ad accostare media e teorie del gioco. Non è così, o non solo. Nel primo capitolo abbiamo reso conto della tensione tra la struttura e la fuga da essa in favore di una visione di *play* improntata ai processi ludici come frutto di un'attitudine più che di un'attività. In questo secondo capitolo, liberi dalle costrizioni di schemi fin troppo oppressivi, quello che a prima vista ci è parso un uso poco ortodosso di categorie concepite per l'esatto opposto, ci ha offerto invece un avvincente percorso di apertura verso le pratiche di produzione creative, soggettività e tensione tra i confini del consumo e della produzione di significati. Con il gioco a mettere nel calderone tanto la componente umana e personale, tanto quella tecnologica (più per gli effetti che per le logiche di funzionamento). Si provi a scorrere di nuovo quanto affrontato.

Già nel 1967, Stephenson si affida al gioco per spiegare il "rapporto" tra pubblico e mezzi di comunicazione di massa intesi come forma di intrattenimento. Il risultato è presto detto: da un lato si arriva al superamento dell'idea dei mass media come strumento di mero controllo, imposizione e "impostazione" dell'opinione

---

[101] Flusser, *La cultura dei media*, Milano, Bruno Mondadori, 2004, cit. pag. 205.

pubblica; dall'altra, proponendosi di indagare la componente soggettiva del rapporto tra audience e media – *subjective play,* Stephenson finisce con l'accostare al gioco pratiche dalla dubbia natura ludica. Mossa tanto originale, quanto sconsiderata: la teoria del gioco di Huizinga, cui Stephenson si rifà, non è così elastica da accettare simili licenze. La carrellata di ingenuità non si esaurisce qui: piacere e *play* si legano al concetto di possibilità, di scelta all'interno dell'offerta che i media mettono sul piatto (*daily mix*). Inoltre, piacere e *play* vengono confinati in uno spazio e un tempo separato, personale, confuso: alcune volte Stephenson allude al piacere della comunicazione faccia a faccia, altre volte si riferisce allo spazio inconscio del sogno a occhi aperti, dell'attitudine inconsapevole. In uno scenario così poliedrico, Stephenson non si premura mai di definire il suo *play*, tanto che il suo contributo risulterebbe a tratti poco utile se non fosse per il precedente che crea all'interno della teoria dei media.

Di tutt'altra grana i contributi di McLuhan e Levinson che si configurano come un'interessante digressione rispetto ai temi sopra affrontati. In verità, McLuhan dedica pochissime pagine al gioco senza mai (pre)occuparsi nella dicotomia *game/play*. Il suo contributo si iscrive, infatti, nel complesso più generale della sua visione dei media: i giochi, media a tutti gli effetti, vengono considerati estensione degli uomini e come tali meritevoli di essere studiati per la loro influenza, palestre in cui ci si confronta con gli equilibri imposti dalla società. Benché non ci sia alcuna pretesa formale in questa impostazione, nell'esposizione di McLuhan emerge l'idea di una certa separazione tra attività umane; una posizione alquanto particolare del giocatore – ma si tratta di un accenno *en passant* circa la necessaria presenza simultanea di giocatori e spettatori affinché si possa parlare di gioco; e una supposta qualità partecipativa tra gioco e persone ovvero interazione tra giocatori e meccaniche ludiche. Levinson invece si lancia in una sincera difesa del determinismo tecnologico supportato dai concetti di gioco e giocattolo. Nell'accusare la ricerca di aver dato per scontato il contributo della tecnologia, egli ne studia l'evoluzione secondo tre fasi. La prima vedrebbe l'equiparazione dei media al giocattolo, momento in cui l'uso della nuova tecnologia palesa un'attenzione verso i processi e la sperimentazione, una propensione all'uso che è ludica e necessaria per la legittimazione del medium stesso e il suo passaggio alla fase di maturazione successiva.

Fiske riporta il discoro su gioco e media entro i confini soggettivi dell'audience ponendo l'attenzione su piacere, creatività, produzione e resistenza. Egli parte dalla televisione come media del piacere e ricorre alle categorie di *plaisir* e *jouissance* di Barthes (1999) per raccontare di quel contrasto tra piacere come conformazione alla cultura o momento di rottura. Soprattutto il secondo sembra collegarsi con il concetto di *play* quando Fiske riconduce l'attività del giocare alla creatività, alla produzione di significati "contro" l'imposizione di una cultura o in risposta a essa. Il giocatore è agente capace di intervenire direttamente, di produrre significati sovvertendo l'ordine dato o resistendogli, e come tale capace di cambiare la natura di un gioco di cui tutto si può dire fuorché essere improduttivo. Insomma, per Fiske si tratta sempre di attività ludica (e per questo ancora più seria) come movimento interno, dal basso opposto a un rapporto di forza. La posta in gioco è non solo la definizione di spazi propri, ma il diritto di resistere e rispondere ai messaggi dell'ideologia dominante con i propri.

Siamo nel bel mezzo delle teorie sul consumo dei media e dell'audience: ma c'è audience e audience, così come consumo e consumo (o meglio consumo come produzione). E c'è teoria e teoria. Laughey lo dice più elegantemente: "Fiske and De Certeau position consumers either in resistance to or untainted by the media and cultural industries. By contrast, Jenkins, Silverstone, Abercrombie and Longhurst consider consumers to be producers themselves"[102]. A onor del vero Silverstone va ancora più lontano, tanto da arrivare a considerare persino il gioco. Nello studio delle forme dell'esperienza mediale, egli tira in ballo il concetto di *play* perché certo che la relazione con i media si basi tutta sul "come sé" e su un processo di continuo innalzamento di barriere e confini che separano e al tempo stesso con-fondono pratiche ed esperienze. Silverstone lega la sua idea di giochi all'idea di luogo e rito, anche in virtù di quella capacità dei media di mantenere intatta una magia che tanto ricorda quelle rituali. Il guaio è che il processo di creazione del rito (e il concetto di creazione in sé) e quindi il gioco è inteso in senso così ampio da finire con l'includere tutto e il suo contrario. A riprova, come egli coscientemente nota, data la natura sfuggente, mimetica del giocare ciò che resta è un gioco di tensioni, equilibri e sfumature dal carattere così generale da poter essere esteso ad ambiti fin qui inusuali.

---

[102] Laughey, 2007, cit., pag. 169.

Proprio nella relazione tra gioco e creatività espressa da Silverstone, Hills rintraccia un utile spunto per la sua analisi sul rapporto tra i fan e investimento personale. Convinto che l'egemonia degli studi culturali abbia, di fatto, negato attenzione alla componente soggettiva delle fandom poiché non misurabile e scarsamente significativa rispetto a concetti quali "contenuto", "struttura", "contesto", Hills riconduce le pratiche creative tipiche delle fandom verso una forma di *play* soggettiva come espressione di un apporto emotivo nei confronti di un oggetto / testo e ricorre alla psicanalisi di Winnicott – che rivisita – per traslare nel mondo "adulto" dei fan le nozioni di oggetto transizionale, proiezione del sé e luogo della negoziazione. Quello che sia Winnicott sia Hills chiamano "spazio terzo", frapposto tra cultura e soggettività, è il luogo della produzione e della negoziazione: da qui i costrutti significativi per l'individuo giungono prendono il via per giungere nel sistema culturale ed essere condivisi; qui approdano i testi su cui altri hanno investito e verso i quali ci si conforma se affettivamente risonanti. Se ne ricava che per Hills, come per Winnicott, il gioco stia tra illusione e realtà, tra ciò che è creato e trovato, tra affetto, emancipazione, intersoggettività e inter-dipendenza.

Paul Booth segna il punto più radicale di questo secondo capitolo. La sua proposta di rileggere l'attuale panorama mediale attraverso gli ARG per rendere conto di quella *philosophy of playfulness* tipica, a suo dire, del rapporto tra media digitali e audience ha alcune interessanti conseguenze: mette subito l'accento sul rapporto d'uso tra utenti e tecnologie; accende i riflettori su concetti quali pervasività e mashup di media né invisibili, né invadenti ma sempre più capaci di insinuarsi nel mezzo e costituirsi elemento fondante dell'esperienza quotidiana; si offre come capace di abbattere i confini immotivati tra gioco/non gioco, reale/virtuale, produzione/consumo. Gioco e attitudine ludica servono a Booth per decretare qualcosa di più di una nuova era ludica. Egli ha in mente di compiere la missione di Merrin e sconfessata da Laughey: dismettere vecchi costrutti teorici per media desueti e sancire il passaggio definitivo e necessario a una nuova disciplina – Media Studies 2.0. Il prezzo da pagare per un simile obiettivo è caro. Nonostante un'indagine parziale limitata a blog, wiki e social network, Booth non ha paura di decretare la fine della figura autoriale in favore di una non meglio identificata identità collettiva presa in un lavoro di (re)immaginazione corale che legittima persino l'idea di sbarazzarsi del concetto di fan per far largo a un più ampio orizzonte costituito da un

“intertextual network of connected texts”[103] cui tutti partecipano per un piacere autotelico che va oltre l’esigenza di essere contro qualcosa o qualcuno. Mossa che risolve l'equivalenza tra attitudine ludica ed ecosistema mediale in favore del gioco (anche quando esso è sinonimo di battuta di spirito che trapela da un commento) per trasformare tutto in gioco e tutti in giocatori sulla base di una coscienza tecnologica e pragmatica più che soggettiva, che a Booth interessa poco. Al che viene da chiedersi, come fa Ortoleva in chiusura del capitolo, a che gioco stiamo veramente giocando? Anche se “con che cosa stiamo giocando?” (e prima ancora “in che ruolo stiamo giocando?”) sarebbe la domanda corretta. Nei contributi fin qui affrontati non ve ne è traccia. Nel prossimo capitolo cercheremo di preparare una risposta definendo tratti e logiche di queste piattaforme creative – fin qui timidamente accennate – nel tentativo di svelare l’identità di un attore fin troppo sottovalutato nell’odierno gioco dei media.

[103] Booth, 2010, cit., pag. 34.

Play with... Softwares, Platforms, Games

3. Playing with creative platforms

"All work and no play makes Jack a dull boy.
All play and no work makes Jack a pure toy."
Edgeworth, *Harry and Lucy Concluded*, Read Books, 2008

Nel primo capitolo abbiamo passato in rassegna le principali teorie sul gioco mettendo in luce i diversi approcci di una disciplina intenta a fondare sé stessa sulla base di un movimento introspettivo finalizzato a risolvere il dissidio tra gioco e *play*, tra struttura, regole, attività e attitudine. Nel secondo, ci siamo confrontati con i tentativi di leggere media e *media practices* sfiorando l'idea di una sovrapponibilità diretta tra audience e la figura del giocatore, in virtù di una sempre più palpabile filosofia ludica che in-forma processi e pratiche creative. Se i contributi di McLuhan, Stephenson e Levinson, che fungono da precursori, possono essere tacciati a vario titolo di un'eccessiva attenzione al mezzo, gli altri hanno cercato di spiegare l'attitudine alla base dei rapporti e delle dinamiche di pratiche creative o produttive a cavallo tra mass e digital media. Fiske, che scrive in piena era del broadcasting, si interessa al concetto di *play* come processo di resistenza che si incarna attraverso la produzione simbolica da parte dell'audience; Hills bada agli aspetti soggettivi di chi è coinvolto in dette pratiche limitando il suo interesse alle fandom; Silverstone, in maniera più generale, delinea il legame tra *play* e l'esperienza dei media e Booth usa l'attitudine ludica come collante per tenere insieme pervasività dei media e pratiche d'uso del post-broadcasting con l'intenzione di superare i confini delle fandom riannodando il destino di usi e tecnologia.

Tanta attenzione ai temi del gioco ha, in un certo senso, reso giustizia alle lamentele di Sutton-Smith (1997) che con amarezza notava come un fenomeno così importante fosse totalmente assente da tutti i libri sul comportamento degli esseri umani. Certo, siamo lontani dalle scienze più blasonate che l'antropologo aveva in mente ma game e media studies non sono certo meno rilevanti. Per quanto concerne questo lavoro, l'idea di inseguire le tracce lasciate dal gioco all'interno dei media studies permette di porre l'attenzione su un interessante cortocircuito. Greg Lastowka

(2009) nota che la definizione di *play* coniata da Huizinga è controversa[1] e stride con l'attualità del nostro presente: per l'olandese, *play* si costituisce come polo opposto rispetto a quanto di più serio la nostra cultura appare considerare ovvero produzione e utilità. Invece, oggi *play* occupa una posizione totalmente opposta: esso è un fenomeno pervasivo e parecchio popolare che si è disfatto di pregiudizi e costrizioni formali invadendo quei terreni definiti come inviolabili per farsi "letteralmente" produttivo.

Come anticipato nell'introduzione, per Zimmerman e McGonigal, tale "successo" si evince dalla capacità del gioco di in-formare il modo in cui interagiamo, socializziamo, apprendiamo, creiamo e produciamo attraverso i media (soprattutto digitali). Nel sostenerlo, i due gettano un ponte a Murray e Juul che parlano rispettivamente di proceduralità dei media digitali e transmedialità dei sistemi svelando come i computer (intesi in un'accezione molto ampia del termine ma nulla toglie che potremmo tranquillamente dire software) siano in grado di traslare perfettamente regole in algoritmi, di simulare strutture complesse e norme, di farsi arbitri del gioco (qualunque esso sia) per lasciare ai giocatori l'unica incombenza – una volta che la traslazione è completa – di giocare. Cosa che dovrebbe illuminarci su un fatto: quell'attitudine ludica, che Fiske, Hills e in parte Booth attribuiscono agli utenti, non è esclusivo appannaggio degli agenti in carne e ossa, ma in egual misura dei sistemi. Un fatto parecchio noto per videogiochi dove si parla di *playability* (anche) per indicare la propensione (o il grado) di un sistema di offrirsi come aperto al gioco. Nel suo manifesto, Zimmerman sostiene che il doversi interfacciare con sistemi ludicizzati costringa ad adottare il setting mentale tipico del game designer. Proprio per questo cambio di prospettiva, siamo interessati a quei sistemi creativi e produttivi che si offrono come gioco o che sono giocabili, che costringono a misurarsi e comprendere un sistema progettato con questo proposito. La trasformazione del ruolo dell'audience è un fatto per nulla nuovo e forse anche fin troppo problematico. Jenkins, Bruns (*produsage e produser*), e ancor prima Toffler (*prosumer*) hanno già indicato importanti cambiamenti proponendo il passaggio da un sistema organizzato, con diverse sfumature, sulla dicotomia produttore-consumatore a uno basato sul

[1] Cfr. Lastowka, 2009.

rapporto produttore-produttore[2]. Qui siamo di fronte a un nuovo livello di complessificazione in cui l'utente non produce a prescindere, ma pare rispondere a logiche e dinamiche di sistemi che conosce fin troppo bene. Se per Booth siamo tutti giocatori, per Zimmerman abbiamo fatto un passo in avanti non limitandoci più solo a giocare o creare contenuti, ma a mettere a frutto competenze, piegare le specificità e le potenzialità dei sistemi in ragione di un'attitudine ludica, di una propensione che ci invita al gioco. Anche per questo non possiamo che concordare con Jenkins, Ford e Green (2013) quando nel superare il dualismo partecipazione/resistenza in favore di un più dinamico processo di collaborazione co-partecipata sostengono che "increasingly, everyone is making media as part of the normal response to reading/listening/viewing rather than out of desire to be media producers in training"[3]. Il progettista cui pensiamo non gioca più "semplicemente" con il sistema spinto da aspirazioni personali (o non solo), ma risponde alla sua offerta e sotto la guida del sistema manipola, assembla simboli, riempie con i suoi contenuti uno spazio appositamente vuoto, apprende – in-formato dal sistema – l'uso di strumenti di facilitazione pensati per lui. Si tratta, in fondo, di entrare in una sorta di *digital playground* parecchio particolare, costituito come una serie di piattaforme creative in cui l'attitudine ludica interviene a diversi livelli. Che è poi quanto nota lo stesso Anderson (2013) quando parla di "engaging environments where people may determine how and under what circumstances to best engage with a system [...] such as Twitter, Pinterest, and MineCraft [that] are so maddeningly addictive"[4]. Un ecosistema tanto variegato da tenere dentro social network e videogiochi. Tra i tratti comuni che Anderson evidenzia, casualmente il primo è proprio il carattere di piattaforma:

> These are platforms. You can make of it what you want. There is no prescribed way to use the system. Having been an early user of each of these systems, they all shared a common "Huh, why would I do that?" problem. It wasn't until an early set of users

[2] Cfr. Jenkins *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2006; Bruns *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Produsage*, New York, Peter Lang, 2008; Toffler *The Third Wave*, Bentlam, 1984.
[3] Jenkins, Ford, Green, 2013, cit. pag. 84.
[4] Anderson, 2013, cit.

> started demonstrating how and what you could do in these environments, and why it might be valuable, that other people "got it"[5].

Si badi bene: non stiamo per nulla riducendo il complesso dell'esperienza umana a meri processi di mediazione e digitalizzazione, né sostenendo che è grazie alla tecnologia (delle piattaforme) che esse sono possibili. Semmai, stiamo qui cercando di delimitare un campo di azione riconoscendo che se *play* è riconducibile alla precisa attitudine risultante dal rapporto tra regole (struttura) e contesto (framework culturale), questo è la risultante di un atteggiamento rispetto a costrizioni e libertà, tra la via indicata e l'intenzione di seguirla o meno. Allora, dei tanti giochi possibili, ne scegliamo uno – quello della produzione creativa – dichiarando la fascinazione per quella sovrapposizione tra concetti di creatività e produzione, così come tra le figure di produttore e giocatore, che indagheremo attraverso l'analisi di alcuni esempi di piattaforme progettate in tal senso.

Cosa sono queste piattaforme? Fintanto che si resta negli ambiti dei media digitali, siamo certi che Manovich (2013) non ne parlerebbe in nessun altro modo se non in termini di *cultural softwares*, e ciò in ragione di due fatti specifici: 1) comunque li si voglia intendere, sono software, frutto di una evoluzione che ha sostituito i media e la loro logica con la logica del software; 2) sono lo strumento attraverso il quale oggi si produce cultura o meglio lo strumento attraverso il quale la *software society* produce cultura. Sotto detta categoria ci sta un po' tutto: tool di authoring, editing, condivisione, produzione per prodotti culturali (*digital artifacts*). Giochi e non. E in che senso sarebbero "creative"? Gauntlett (2011), conscio della difficoltà del definire la "creatività", la intende in relazione alle attività del creare che sono appaganti per sé stessi e gli altri – sia essa la creazione di un oggetto artigianale o la semplice risoluzione di problemi quotidiani. Si tratta di un'idea mondana, quotidiana ben lontana dagli standard di innovazione o fuori dall'ordinario. Sorta di *lower level creativity*, ove la novità è da considerare in termini prettamente soggettivi: aver fatto qualcosa che non si è mai fatto prima e per cui l'approvazione o il plauso degli altri è secondario. Gauntlett è più orientato a risolvere la questione guardando al processo da cui emergono la componente umana del lavoro creativo e la

[5] *Ibidem.*

percezione emotiva che questo prodotto è in grado di generare negli altri (sorta di gioia, trasporto positivo):

> everyday creativity refers to a process which brings together at least one active human mind, and the material or digital world, in the activity of making something which is novel in that context, and is a process which evokes a feeling of joy [...] and people may sense the presence of the maker[6].

Questa è esattamente la lettura che applica anche al fare produttivo per mezzo di online hub progettati per produrre, dove il piacere della creazione, innato nell'uomo, può ricevere supporto, riconoscimento in un luogo libero da gatekeepers e restrizioni come è la rete – o le mille piattaforme della rete. Una posizione che non è esente da critiche. Hills (2013), intento a testare la validità del concetto di *textual productivity* di Fiske alla luce dei cambiamenti tecno-culturali imposti dal Web 2.0, nota come tra le varie posizioni rispetto alla produttività dei fan, quella di Gauntlett lasci il segno per il suo rifiuto di una qualsiasi forma di elitarismo quando, collocando la creatività in un contesto ordinario fuori e al riparo da qualsiasi bisogno di conferma da parte di altri membri di una comunità, cancella la necessità e il ruolo degli esperti e di ogni forma di verifica atta a validare la qualità di questi prodotti culturali. Proprio per questo, Hills reputa necessario puntare il dito contro la tendenza ad adottare un eccessivo ottimismo nell'aderire acriticamente alle mode della *moral economy*: ciò non può che portare all'esclusione di concetti importanti legati all'acquisizione di competenze e abilità[7]. Di contro, Hills punta il dito anche contro il pericolo opposto ove un'eccessiva enfasi su competenze e qualità professionali dei testi prodotti possa portare ad affermare forme di separazione tra fan e professionisti, con il lavoro dei primi soggetto a denigrazione. Per Hills la soluzione è riconoscere come valida la proposta di Fiske a patto di ricondurre la sua tripartizione – semiotica, enunciativa,

---

[6] Gauntlett, *Making is Connecting*, Cambridge and Malden, Polity Press, 2011, cit., pag. 76.
[7] Cfr. Hills, "Fiske's 'textual productivity' and digital fandom: Web 2.0 democratization versus fan distinction?" in *Participations*, vol. 10(1), 05/2013, pagg. 142. La medesima attenzione ai concetti di competenze e professionismo si evince dalle ricerche etnografiche di Banks: "Co-creativity relies on if not requires networks of amateurs and professionals, experts and non-experts. This blurring of the professional amateur divide, however, is never easy or straightforward. It is often contentious and conflictual. I think that comes through in the ethnographic accounts of co-creativity as it plays out in." in Jenkins, H., "Why Co-Creation Matters: An Interview with John Banks (Part One)", *Confessions of an Aca-Fan*, henryjenkins.org, 09/05/2014. Disponibile online: http://henryjenkins.org/2014/05/why-co-creation-matters-an-interview-with-john-banks-part-one.html (ultima consultazione: 12/05/2014).

testuale – alle sfumature di un unicum in cui entro lo stesso dominio dei fan è possibile distinguere tra specifiche forme di produzione, skillset e posizioni elitarie (gli star editor rispetto ai fan normali, gli utenti che producono mod per i giochi, e gli utenti che si limitano a scrivere guide). Benché tocchi alcuni degli aspetti che affronteremo nel prossimo capitolo, la posizione di Hills non è meno problematica nel momento in cui riconduce il discorso negli stanchi territori delle fandom.

Come vedremo, Manovich e Gauntlett sono d'accordo su una cosa: il ruolo delle piattaforme digitali. Ma dove il primo parla di software e pertanto di proprietà del codice, di interfacce, ibridazione, simulazione e di esperienza in-formata da dati e algoritmi come strumenti e media di produzione, il secondo vede solo l'artigiano (*maker*[8]), la componente soggettiva e le pratiche che da essa si generano. Solo dopo i suoi strumenti. Quasi fossero due facce, inconciliabili, della stessa medaglia. In una simile "confusione", fa bene Ortoleva a interrogarsi circa la vera natura del gioco (o dei giochi) cui tutti prendiamo parte. Tanto che è nostra intenzione rielaborare i suoi dubbi ricalibrandone il fuoco rispetto al nostro scopo. Lecito allora chiedersi con cosa stiamo effettivamente giocando e la natura di questo invito ad adottare una disposizione ludica. E solo dopo questa indagine, approfondire il funzionamento di questo oggetto, le pratiche di gioco e il ruolo che in detto contesto assumiamo. Insomma, fare il lavoro contrario rispetto a Booth: rendere nuovamente visibile la tecnologia.

Esattamente per questo è bene affrontare subito le questioni più urgenti: 1) spiegare il cosa, l'oggetto del gioco ovvero definire questa struttura, dicendo in che senso i media digitali sono sistemi o piattaforme creative mantenendo l'equilibrio tra l'idea di tool e media; 2) spiegare l'essenza della disposizione di questo agente digitale ovvero definire il concetto di *playability* attingendo dagli strumenti della teoria dei giochi per considerare questa struttura come agente dalle cui qualità dipende il grado di apertura o invito al *play* (e questo che si parli di giochi, media o più generalmente software, comunque li si voglia intendere).

---

[8] Il termine "maker" rimanda direttamente a "maker culture", un movimento (o subcultura) che pare ricevere sempre più attenzione. Si tratta di una moderna forma di artigianato domestico (studenti, hobbisti, semplici entusiasti) affine alla DYI culture e fortemente improntata a elettronica, robotica, automazione e design industriale pur non disdegnando forme più "elementari" di crafting (manipolazione di metalli e materiali) e manifattura. Per un approfondimento si veda la rivista *MAKE* (http://makezine.com) e il sito dedicato all'evento annuale organizzato dal magazine – *Maker Faire* (http://makerfaire.com).

3.1.Sistemi, software e piattaforme

Per rispondere alla prima domanda, considereremo sistemi, software e piattaforme come termini strettamente correlati e sovrapponibili, se non modi diversi di riferirsi ai membri di una stessa famiglia. Per esempio, secondo il sito *Oxford Dictionaries*, un sistema può essere definito come "a set of things working together as parts of a mechanism or an interconnecting network" o "a set of principles or procedures according to which something is done; an organized scheme or method"[9]. Se si accetta questa definizione, sono sistemi tanto i giochi (set di regole, elementi, processi, pratiche e credenze culturali), quanto i software di cui i giochi digitali (sistemi tanto quanto) fanno parte. A loro volta, adottando un punto di vista più generale, i giochi digitali e/o software possono essere interpretati come elementi facenti parte di una piattaforma costituita da hardware (console o computer), kernel (software incaricato di tradurre le istruzioni attraverso la gestione di input/output dal software di livello alto alla macchina) e diversi applicativi software (codice eseguito dal sistema). In *About Face 3,* Cooper (2007) fa notare come con il passaggio a un'economia post-industriale, che ha sancito il dominio del bit sull'atomo, siano i software a dominare la nostra epoca, presenza indispensabile in tutti i settori delle attività umane. In ambito commerciale, per seguire la traccia di Cooper, essi hanno un ruolo chiave nella gestione delle transazioni quanto nei prodotti: dalla gestione dei processi di produzione e delle scorte – con i problemi che la questione si porta dietro ovvero lavoro, competizione uomo-macchina[10] – ai prodotti, software a loro volta (quando non si limitano semplicemente a integrarli), mutati sempre più in servizi o piattaforme di servizi[11]. Per Cooper, che affronta l'argomento con l'occhio di chi progetta servizi e prodotti per l'utente, questo stato di fatto dovrebbe dirci di più sul ruolo di quanto chiama *interaction design* – intesa come disciplina interessata all'influenza delle forme sul comportamento degli utenti (o utilizzatori) quando questi

---

[9] Oxford Dictionaries: http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/system .

[10] Cfr. Rotman, "How Technology is Destroying Jobs" in *MIT Technology Review*, 12 giugno 2013. Online: http://www.technologyreview.com/featuredstory/515926/how-technology-is-destroying-jobs/ (ultima consultazione: 01/12/2013).

[11] L'acronimo Saas o Software as a Service più che indicare un *delivery model* in cui dati e algoritmi (applicativi software) sono in un host in cloud e accessibile on demand dall'utente, dovrebbe indicare proprio questa trasformazione.

interagiscono con sistemi complessi come lo sono i software[12]. Come avvisano Evans, Hagiu e Schmalensee in *Invisible Engines* (2006)[13] c'è grande confusione nel marcare una differenza netta tra software e piattaforma. In ambito commerciale e nell'informatica si tende spesso a considerarli come sinonimi viste le mille sfaccettature e i punti di contatto tra i due. Non è casuale che pur riconoscendo nella parola piattaforma la presenza sinergica di hardware e software, di processori e istruzioni, i tre partano in maniera speculare rispetto a Cooper, ma là dove quest'ultimo parla di rivoluzione del software, essi parlano di rivoluzione delle "piattaforme software" concepiti come motori invisibili dei cambiamenti economici e culturali in atto. Senza accorgersi che stanno esattamente parlando degli stessi prodotti, degli stessi brand, degli stessi fenomeni. Diversa è semmai l'attenzione prestata al livello di complessità dell'oggetto che hanno in mente ed è proprio qui che sta l'invisibilità dell'oggetto. Cominciamo il nostro percorso affrontando la questione dal punto di vista dei sistemi.

3.1.1. Giochi e sistemi

In una recente speech dal titolo "Playing the 'Games'", Raph Koster ha sostenuto che i giochi siano un sistema denso e complicato ove la parola *play* indica lo spazio delle possibilità, dell'esplorazione, della scoperta:

> Games are meant to wiggle; they're like machines. You poke and prod at them to see what comes out the other end. That is the overall scope of play of the system [...] Play is the wiggle room. It is space. It is explorable areas[14].

La sua idea è che per funzionare, per essere ingaggiante, un sistema debba lasciare spazi interpretabili, offrirsi al giocatore come né troppo complesso, né troppo

---

[12] La finalità dell'*interaction design* è raggiungere la condizione ottimale tra la realizzazione dei bisogni avvertiti da un utente (sinergia tra goal e motivazioni) e l'uso di uno strumento, prodotto, servizio da cui questa stessa realizzazione dipende. Cfr. Cooper, Reimann, Cronin, *About Face 3*, Indianapolis, Wiley, 2007, pagg. xi-xxxv.

[13] Cfr. Evans, Hagiu e Schmalensee, *Invisible Engines,* Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2006, pagg. 1-16.

[14] Nutt, "Raph Koster on Play - The Possibility Space for Games" in *Gamasustra*, 5 novembre 2013, cit. Disponibile online: http://www.gamasutra.com/view/news/204085/Raph_Koster_on_play__the_possibility_space_for_games.php (ultima consultazione: 01/12/2013).

semplice. Astenersi dall'indicare relazioni univoche tra simboli e meccaniche, o di lasciare al giocatore una così come infinite possibilità. Invitarlo a fare cose differenti. Permettergli di comprendere in qualche modo come il sistema funzioni. Impostazione decisamente romantica che, se da un lato conferma ancora una volta la natura sfuggente del *play*, così come abbiamo imparato a conoscerla, manca di dirci cosa sia questo sistema che si deve auto-svelare al giocatore. La stessa metafora che accosta il gioco alla macchina è poco fruttuosa perché "macchina" (letteralmente tradotto) è un termine fin troppo generico che difficilmente, senza l'ausilio di altri indizi, saremo in grado di mettere a frutto. In *Rules of Play* Salen e Zimmerman offrono nuovamente qualche utile spunto. I due identificano *meaningful play*, design, sistemi e interattività come concetti indispensabili e interdipendenti per spiegare l'idea di gioco come insieme formale, esperienziale e culturale:

> In defining and understanding key concepts like design and systems, our aim is to better understand the particular challenges of game design and meaningful play. Game designers do practice design, and they do so by creating *systems* [...] The systems that game designers create have many peculiar qualities, but one of the most prominent is that they are interactive, that they require direct participation in the form of play[15].

Il centro della questione gira intorno a quanto Huizinga esprime circa la funzione significante del giocare – intesa come attività capace di avere un senso, un significato per sé che è impartito ed espresso attraverso l'azione. Il concetto di design è quindi ricondotto alla sfera dei processi di significazione. Benché vengano offerte una serie di definizioni più o meno esaustive a seconda degli ambiti scelti, qui esso è inteso come creazione di un contesto messo a disposizione di un partecipante dalle cui azioni emerge il significato del giocare. Definizione che tira in ballo quella di interattività intesa come la capacità di interagire con un sistema progettato in tal senso. Il frutto di questo complesso gioco di relazione è il *meaningful play.* Esso emerge ogni qualvolta si genera interazione tra un soggetto e un sistema progettato per generare senso attraverso la compartecipazione, poco importa che si parli di interattività cognitiva (interpretazione); funzionale (o utilitaristica); esplicita (rispetto a precise scelte e procedure progettate) o culturale (esterne al gioco e all'esperienza

[15] Salen, Zimmerman, 2004, cit, pag. 54.

del singolo sistema). Siamo sempre di fronte a una struttura interna e un contesto pensati per attribuire valore alle azioni che sono per questo significative.

Non facciamo alcuna fatica a sostenere che qui sia la progettazione (*design*) a fare da fulcro: un processo di design o di messa in contesto preventiva di produzione di senso risultanti da una possibile performance più o meno inscritta nel sistema. Attingendo alla teoria dei sistemi, i due autori delimitano una serie di caratteri applicati alla definizione funzionale di gioco. Tratti che possono essere intesi anche in maniera più generale, come sembra fare lo stesso Zimmerman nel suo manifesto quando ne estende la portata a tutti i contesti non ludici entrati in contatto con la filosofia del gioco. Seguiamone le tracce. Tutti i giochi possono esse definiti come sistemi ovvero come un gruppo di elementi correlati e interdipendenti che interagiscono formando un complesso tutt'uno. Benché la parola "sistema" si presti a una pletora di possibili definizioni – dalla matematica alla biologia, essa sembra sempre riconducibile a questo statement generale che serve dunque come prima messa in quadro. Quindi, definire un sistema come complesso di relazioni significa riconoscere che esso altro non è che un insieme di oggetti che "affect one another within an environment to form a larger pattern that is different from any of the individual parts"[16]. Secondo quanto scrive Stephen J. Littlejohn in *Theories of Communication*, che i due citano, sarebbero quattro gli elementi costitutivi da considerare:

1. *oggetti* o parti, elementi, variabili all'interno del sistema (astratti o meno);
2. *attributi* o qualità, proprietà del sistema e dei suoi oggetti;
3. *relazioni interne* tra gli oggetti;
4. *ambiente* – i sistemi non esistono in astratto o nel vuoto, ma sono influenzati da quanto li circonda.

Una simile struttura si presta a differenti tipi di analisi e nello specifico: *formale*, *esperienziale* o *culturale*, secondo la prospettiva che di volta in volta si sceglie di utilizzare. Una cosa è bene precisare: la scelta del frame entro quale inquadrare l'analisi a un sistema non è mai esclusiva, ma permette di muoversi per inclusioni. Il sistema formale è sempre incluso in quello esperienziale che a sua volta è parte del

[16] Salen, Zimmerman, 2004, cit., pag. 50.

più ampio sistema culturale. Se richiamiamo lo schema di gioco e *play* di Salen e Zimmerman visto nel primo capitolo, quanto appena detto non è di certo niente di nuovo. Applicata al gioco, la formula diventa (dal più piccolo al più grande): regole, *play*, cultura. Il che vuol dire che il design di ogni sistema non prevede mai esclusivamente gli aspetti formali, ma ne considera in maniera specifica l'attuazione (o l'esperienza) all'interno di un dato contesto di valori.

Se ci si sofferma sulle relazioni tra sistemi, bisogna ancora aggiungere un tassello e riferire delle categorie di *open system* e *closed system*. Con il primo si indicano tutti i sistemi aperti allo scambio con l'ambiente esterno. Con il secondo, i sistemi perfettamente impermeabilizzati. Nel caso del gioco, se esso è considerato come un sistema formale (regole), questo è un sistema sempre chiuso; se considerato come un sistema culturale esso è sempre aperto; se considerato come un sistema esperienziale esso può essere aperto o chiuso. Quando un sistema raggiunge un livello di complessità elevata (per semplificare, ci limitiamo solo a riferire che qui si guarda al grado di stratificazioni delle relazioni tra i suoi elementi) esso acquisisce proprietà particolari come la capacità di generare pattern inaspettati (emergenti) da un set limitato di elementi formali. Il che palesa comunque il carattere fallace del sistema (e del design) come strutture "restrittive o predittive" perché un risultato emergente non può essere mai anticipato. Esso è frutto dalla messa in uso del sistema da parte del giocatore (*play*) per via di quell'interattività o *agency* che gli è propria e riconosciuta dal sistema. Quello che in pratica succede è che, i giochi come molti altri sistemi affini, costituiscono un *second-order design problem* ove il designer può progettare il sistema formale, ma prevedere solo indirettamente l'esperienza del giocatore. Torneremo ad affrontare con Latour questo preciso aspetto.

Per ora ci basti costatare che tale impalcatura regge altrettanto bene al passaggio dal "gioco come sistema" al "gioco digitale" come sistema. Se progettare è innanzitutto "progettare l'esperienza", il mezzo hardware (la macchina che esegue il software) e le sue proprietà contano quanto un qualsiasi altro elemento del gruppo. Ecco allora emergere una serie di tratti che, sebbene estendibili genericamente ai giochi, sarebbero più accentuati nella loro controparte digitale: interattività immediata e regolata, manipolazione dell'informazione, automatizzazione delle complessità (gestione simultanea di più livelli), network communication (opzionale). Tuttavia, se manteniamo l'equivalenza tra "sistemi e giochi digitali", sarebbe il caso di parlare di

proprietà dei sistemi digitali includendo tanto il concetto generale di software quanto quello più specifico di media digitale. Vedremo a breve in che senso.

3.1.2. Sistemi tecnologici e sociali

Parlando di media digitali, questo lavoro di definizione di qualità, principi e logiche è un fatto per nulla nuovo, ma l'espressione di una affannosa corsa alla conquista di un oggetto misterioso noto ai più come *new media*. Per esempio, nel suo libro *Hamlet on the Holodeck* (1997)[17], Janet Murray definisce le proprietà dei media digitali come le forze rappresentazionali che hanno permesso al computer di farsi strumento espressivo – tra le tante conquiste, Murray annovera quella serie di occorrenze testuali note con il nome di Eliza[18]. A distanza di quindici anni, con un interessante artificio lessicale, quelle stesse quattro forze passano dallo status di proprietà a quello di affordance[19]. Un esercizio peculiare perché al cambio di etichetta in verità non corrisponde alcuna nuova conseguenza rispetto a quanto si conosceva già. Appurato che tutti i manufatti digitali sono fatti di una sostanza comune – bit – utilizzata per la manipolazione simbolica, a Murray sembra fruttuoso unificare tutto quanto ricada sotto l'etichetta "digitale" ripiegando verso il computer come singolo medium rappresentazionale. Queste affordance sono le fondamenta dell'*interaction design* (interazione uomo-macchina) qui intesa pratica culturale alla base della progettazione di manufatti digitali. Punto di vista decisamente più interessante ai nostri fini. Stando a queste quattro affordance[20], il computer sarebbe:

1. un medium procedurale poiché capace di eseguire set di regole (procedure). Il computer qui è visto come un *engine* per la gestione delle complessità e

---

[17] Murray, *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge (MA), The MiT Press, 1997.
[18] Eliza è un software sperimentale sviluppato da Joseph Weizenbaum, professore del MIT, per simulare una conversazione umana o meglio tra un agente in carne e ossa e uno digitale attraverso scambi testuali trasferiti tra computer connessi in rete
[19] Mutuato dal lavoro di Gibson sulla percezione visiva, Donald Norman parla di *affordance* (traducibile in italiano con la parola "autorizzazione") per indicare le proprietà reali e percepite delle cose materiali che determinano in modo verosimile come un oggetto possa essere utilizzato. "Una sedia autorizza e invita all'appoggio, 'è per' appoggiarvi sopra un peso [o] può anche essere trasportata. Il vetro è per guardare attraverso, e da rompere". E ciò anche in contrasto con l'immagine del sistema ipotizzata dagli stessi designer. Norman, *La caffettiera del masochista*, Firenze, Giunti, 1997, pagg. 16-18 e Cfr. Gibson, *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Bologna, Il Mulino, 1999
[20] Murray, *Inventing The Medium*, Cambridge (MA) and London (UK), The MiT Press, 2012.

comportamenti contingenti oltre la semplice manipolazione e catalogazione di informazioni;

2. un medium partecipativo, in conseguenza della sua natura procedurale. Il computer come media rappresentazionale non ci cattura per la capacità di generare comportamenti basate su regole ma perché lascia a noi la possibilità di indurre detti comportamenti (*responsive behaviour*), in una sorta di rapporto reciproco tra sistema e *interactor*. Comportamenti che il designer deve prevedere in maniera che le interazioni siano reciprocamente significative ed efficacemente comunicate. Vedremo più avanti parlando di *playability*, come questa specifica qualità si leghi al concetto di usabilità e di *participatory design*;
3. un medium spaziale in grado di rappresentare più di semplici immagini e simboli, bensì spazi navigabili entro i quali ci muoviamo, che visitiamo;
4. un medium enciclopedico, contenitore di dati ricombinabili, database per antonomasia dalle cui potenzialità dipende la capacità narrativa dello stesso mezzo.

Murray, più interessata al design che all'ontologia del medium e alla sua storia, si focalizza sulle specificità d'uso e progettuali. Per Eskelinen, non pago della dichiarata guerra a Malaby, la studiosa è più interessata a fare del vago "media essentialism" e nel cercare di distinguere tra nuovi e vecchi media finisce con palesare tutta la difficoltà di tracciare un confine e fare il salto necessario[21]. Sarebbe semmai Aarseth (1997) l'esempio da seguire poiché con la sua teoria sui testi ergodici applicata ai "testi" digitali rappresenta il tentativo (riuscito) di superare l'essenzialismo in favore di una differenziazione realmente funzionale.

Lisa Gitelman nel suo *Always Already New* (2006) offre un altro buon esempio, ascrivibile più all'archeologia dei media che ai meccanismi di funzionamento degli stessi. La trama di base è che tutti i media siano stati "nuovi" in passato e che volgendo lo sguardo ai primi anni della loro vita, ai momenti di transizione e alle crisi di identità del mezzo, si possa risalire alle condizioni che ne hanno plasmato la forma. Appare chiaro sin da subito che qui "nuovo" e "digitale" non siano necessariamente sinonimi, prova ne sia il parallelo che la storica fa tra

[21] Eskelinen, 2012, pag. 20.

fonografo e world wide web dove il confronto tra analogico a digitale è lontano dal rappresentare una dichiarazione della supremazia dei bit, ma si iscrive perfettamente nell'indagine di un flusso che è prima di tutto sociale. Altrettanto pacifico l'assunto per il quale Gitelman considera il medium non come tecnologia ma strumento di mediazione dove non necessariamente – per dirla con McLuhan, come scrive la studiosa – ogni nuovo media rappresenta il suo predecessore. Si tratta semmai di un processo di evoluzione continuo in cui il concetto di storia interviene sia per rintracciare discendenze più o meno dirette con forme e strumenti di mediazione precedenti, sia perché in molti casi i media sono già al passato, sono mezzi che le persone usano per apprendere attraverso rappresentazioni ancorate al passato della loro produzione. Per la storica, le qualità dei media sono innanzitutto protocolli che servono a definire il grado di penetrazione e di invisibilità di una tecnologia all'interno di una società. Per esempio: l'invenzione, l'adozione e l'uso del telefono ha richiesto l'apprendimento di formule necessarie al funzionamento dello strumento, ma oggi tecnologia e protocolli sono diventati auto-evidenti, scontati e nessuno usa il mezzo ricreando lo schema mentale di un modello d'uso tipico della prima introduzione. Questo traguardo è possibile solo grazie ai processi sociali che rendono tale livello trasparente. O meglio, che rendono la tecnologia cieca permettendo all'utente di focalizzarsi sul contenuto che trasmettono o rappresentano oscurando automaticamente le norme che li regolano. Se volessimo cercare una spiegazione del concetto di protocollo, questa fa al caso nostro:

> [protocols] include a vast clutter of normative rules and default conditions [they] express a huge variety of social, economic, and material relationships [for instance] E-mail includes all of the elaborately layered technical protocols an interconnected service providers that constitute the Internet but also the QWERTY keyboards on which e-mail get "typed" and the shared sense of what the e-mail genre is[22].

In pratica, in questa definizione c'è dentro di tutto. Due gli aspetti importanti sui cui è giusto porre l'attenzione. Primo. Il ricorso ai protocolli come dinamiche tecno-sociali risponde alla necessità di riportare dentro una questione prettamente tecnologica le pratiche sociali altrimenti escluse. Esso sembra in parte una risposta al paventato

---

[22] Gitelman, *Always Already New*, Cambridge, MIT Press, 2006, cit, pagg. 8-9.

pericolo di far fuori l'agente umano, in aperta critica con Bolter e Grusin che in *Remediation* – più per scarso focus che per mancata conoscenza – sembrano dichiarare che siano gli stessi media a fare cultura come se "media were naturally the way they are, without authors, designers, engineers, entrepreneuers, programmers, investors, owners, or audiences"[23]. Secondo, i protocolli permettono di contrastare la paura del determinismo tecnologico: a un certo punto del discorso, precisa Gitelman, i media (e la tecnologia) contano e come, poiché influiscono sul modo di comunicare e creare relazioni. Se ne ricava allora l'idea di media come struttura o sistema tecnologico e sociale ove ogni nuovo media non distrugge il precedente inglobandolo, ma si fa sito di negoziazione di valori e pratiche sociali in una lotta per la ricerca dei protocolli che meglio si conformano. In fin dei conti ha ragione Jenkins nel notare che quello di Gitelman altri non è che uno schema definitorio duale dei media: medium come tecnologia di comunicazione e medium come sistema (appunto) culturale alimentato dalle pratiche cresciute attorno a quella specifica tecnologia ed è questo aspetto che garantisce la persistenza o l'esistenza degli stessi nel passaggio tra cicli diversi[24] .

3.1.3. Media come software systems

Attento all'analisi dei protocolli che regolano le pratiche di *adaptation* dei contenuti cross-mediali da parte dell'industria culturale, Moore (2010) estende il framework della Gitelman ai nuovi media analizzando i contributi di alcuni tra i più influenti *media scholars*. Il suo intento è fondere materialità del medium digitale e pratiche sociali[25]. Quindi, non sorprende vedere qualità come "modularità" e "variabilità", così come coniate da Manovich (2001), farsi testimoni di un processo di personalizzazione dei media da parte di un pubblico in aperto contrasto con un'industria incapace di esprimere un'idea di audience che sia diversa da quella di massa dal gusto uniforme[26]. Come nota Benkler (2006), tale situazione sarebbe frutto di un altro processo, questa volta economico, tipico di un'economia dell'informazione e della produzione culturale: la diffusione di personal computer sempre più

---

[23] *Ibidem.*
[24] Jenkins *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
[25] Moore "Adaptation and New Media" in *Adaptation*, vol. 3, n. 2, 2010, pagg. 179-192.
[26] Cfr. Manovich, *Il Linguaggio dei nuovi media,* Milano, Olivares, 2001.

economici, software per la produzione e piattaforme di distribuzione[27] hanno aperto le porte a un processo di democratizzazione e collaborazione, a un modello partecipativo – per dirla con Jenkins (2007) – tra top e bottom favorito dall'abbassamento delle barriere di ingresso al processo di produzione dei media.

Se Moore ne fa una questione di processi economici, tecnologici e culturali, per Manovich la fusione tra computer e tecnologia dei media (*new media*) è una questione di principi e logiche prettamente estetico-materiali tipiche di software, algoritmi e bit. Ne *Il Linguaggio dei nuovi media* (2001), Manovich, impegnato in un percorso storico critico, scava per portare a galla quanto si cela dietro i nuovi media. Essi sono: rappresentazioni numeriche (nuovi media come espressioni di una natura matematica, modificabile tramite algoritmi e quindi programmabile); modulari (oggetti mediali come espressione di una struttura modulare fatta di unità discrete); automatizzati (le due precedenti qualità permettono la riduzione dell'intervento intenzionale dell'utente nei processi creativi e organizzativi); variabili (l'oggetto mediale può esistere in più versioni senza mai offrirsi come definitivo o fisso); transcodificati (riconcettualizzazione di un ordine culturale o rappresentazionale in uno strutturato secondo la logica "interna" del computer). Questo elenco compone un sistema definitorio assoggettato alla logica rappresentazionale del database e al ribaltamento tra piani sintagmatici e paradigmatici ove il racconto mediato dal digitale si smaterializza e disperde in favore dei singoli pezzi di cui si compone che diventano ora visibile.

Se questa impostazione sembra tradire una spiccata fiducia nella *computer science* e appare per molti versi appesantita dagli anni, in *Software Takes Command* (2013), Manovich corregge il tiro proclamando la necessità di rifocalizzarsi sul ruolo del software (e dei processi di softwerizzazione) nel contribuire alla formazione della cultura, con il computer a farsi da motore invisibile a motore pervasivo e visibilissimo della produzione culturale. Il ruolo di piattaforme più o meno giovani come Codeacademy, Codeavangers, Learnstreet finalizzate all'insegnamento dei rudimenti della programmazione informatica è diretta conseguenza del bisogno di una *software society* con "a genuine desire to understand the world we now live in. They

[27] Benkler *The Wealth of Networks*, New Haven and London, Yale University Press, 2006.

do not just want to use the Web; they want to understand how it works"[28]. L'insistenza sul termine cultura è decisiva e a ben guardare usata come sinonimo di creatività. Nello specifico si sta qui parlando di *media applications* come "software for creating, editing, and organizing media content [as well as] software for distributing, accessing, and combining (or 'publishing', 'sharing', and 'reixing') media content on the web"[29] ovvero di software pensati per la creazione di oggetti culturali, servizi interattivi, informazioni, esperienze o sviluppo di altri software in grado di supportare le attività appena elencate. Cultura in questo caso non è il file, l'output del software su un hard disk, ma l'isieme di simboli, significati, valori, linguaggi, pratiche, riti, credenze. I protocolli. Non a caso, Manovich si focalizza sui media d'uso quotidiano e dichiara come voluta la scelta di dedicarsi a Photoshop e altri software assimiliabili per fuggire dalle facili generalizzazioni che tentano la disciplina dei media studies. Restare fermamente ancorati alle evidenze materiali è quindi prerequisito fondamentale. Se Murray generalizza, Manovich è puntiglioso e si accanisce nel sostenere che attribuire proprietà a siti web o altri media digitali è essere poco accurati perché ci si dimentica che esse sono innanzitutto funzionalità di un software pensato per la creazione, manipolazione e rappresentazione di dati.

3.1.4. Software: tool o medium?

Il punto per Manovich non è tanto sostenere che tutta la cultura sia equivalente al software o da esso dipendente, ma che quest'ultimo sia, più semplicemente, una sua nuova dimensione. Il quadro è presto tracciato:

> our contemporary society can be characterized as a *software society* and our culture can be justifiably called a *software culture* – because today software plays a central role in shaping both the material elements and many of the immaterial structures that together make up "culture"[30].

---

[28] Wortham, "A Surge in Learning the Language of the Internet" in *New York Times*, 27/03/2012. Disponibile online: http://www.nytimes.com/2012/03/28/technology/for-an-edge-on-the-internet-computer-code-gains-a-following.html?pagewanted=all&_r=0 (ultima consultazione: 01/12/2013).
[29] Manovich, 2013, cit., pag. 24.
[30] *Ivi*, cit., pag. 33.

Il problema non è capire cosa dipenda da cosa. Semmai è la totale assenza di un'investigazione sistematica circa il ruolo del software nella produzione della cultura, nelle connessioni tra media software e linguaggi del design e degli stessi media. Una miopia che pare imputabile agli stessi media studies incapaci di cogliere la differenza tra questo nuovo medium e i precedenti. La storia del computer (e del software) è innanzitutto la storia della progettazione: là dove i media si sono evoluti in maniera deterministica, il computer si è evoluto in seguito a un processo di continua ideazione, progettazione, implementazione. Manovich indugia sull'indagine storica perché ha un obiettivo: arrivare a decretare la fine di qualsiasi media in favore della supremazia del software. Per farlo, ha bisogno di volgere lo sguardo al passato e rintracciare l'esatto momento in cui ricondurre l'inizio di questa relazione e detto momento corrisponde alla teorizzazione del computer come *meta-medium*. Il termine nasconde qualche insidia. La prima e più importante è il saper resistere al fascino di ricondurre tutto entro il dominio della rimediazione di Bolter e Grusin poiché concettualmente errata. Sostenere, come fanno i due, che la rimediazione sia una delle caratteristiche chiavi dei media digitali, è ridurre colpevolmente tutto alla superficie e accontentarsi della risposta più facile ed errata ovvero che i nuovi media imitino (e non simulino) i precedenti. L'errore è palese quando si considera il lavoro di Alan Kay presso lo Xerox PARC. A lui e Goldberg va l'idea del computer come *personal dynamic media* o Dynabook (antesignano degli odierni laptop e tablet), uno strumento a misura d'uomo in grado di contenere e processare tutte le informazioni personali del suo possessore a supporto dell'apprendimento, dello stimolo di pratiche creative ed espressive:

> Several years ago, we crystallized our dreams into a design idea for a personal dynamic medium the size of a notebook (the *Dynabook*) which could be owned by everyone and could have the power to handle virtually all of its owner's information-related needs. Towards this goal we have designed and built a communications system: the Smalltalk language, implemented on small computers we refer to as "interim Dynabooks." We are exploring the use of this system as a programming and problem solving tool; as an interactive memory for the storage and manipulation of

data; as a text editor; and as a medium for expression through drawing, painting, animating pictures, and composing and generating music[31].

Una volta stabilito che il Dynabook non imita ma simula, Kay non fa altro che estendere le conseguenze e le potenzialità della simulazione ai media. Con un'interessante conseguenza. La simulazione risponde a due logiche: nel simulare un processo – per esempio la scrittura – essa è sempre trasparente. Nel simulare un medium, essa non è mai una simulazione per sé, ma aggiunge nuove proprietà al medium simulato facendone un nuovo medium (o un *meta-medium*[32]). La GUI (o interfaccia grafica) è forse l'esempio migliore ove la sua introduzione testimonia contemporaneamente il processo di evoluzione attraverso continua ideazione e la creazione di complessi livelli di mediazione tangibili. Il concetto di interfaccia interattiva era totalmente assente dalle prime teorizzazioni del device. Solo un'analisi superficiale ricondurrebbe l'importanza della sua ideazione alla facilità con la quale ha permesso alle persone di utilizzare il computer senza la necessità di interfacciarsi con le righe di comando. Anche in questo caso Alan Kay è d'aiuto. Sebbene la sua prima introduzione sia databile intorno agli anni Quaranta e Cinquanta, è proprio quest'ultimo a realizzare il passaggio dal computer come strumento a un medium vero e proprio frapponendo un layer visibile, mediatore (e quindi medium) tra la macchina e i set mentali cui gli utenti ricorrono per la creazione, l'apprendimento e l'esplorazione del mezzo. Un layer che pur funzionando attraverso la manipolazione dei simboli, vi aggiunga azioni (movimento) e immagini[33].

---

[31] Kay, Goldberg, "Personal Dynamic Media" in Wardrip-Fruin, Montfort *The New Media Reader*, Cambridge, The MIT Press, cit., pag. 391.

[32] Scrive Kay: "If such a machine were designed in a way that any owner could mold and channel its power to his own needs, then a new kind of medium would have been created: a meta-medium, whose content would be a wide range of already-existing and not-yet-invented media", *Ivi*, cit, pag. 404

[33] In "User Interface: A Personal View", Kay ricostruisce la sua attività di ricerca sulle GUI come frutto del lavoro dello psicologo cognitivo Jerome Bruner, che a sua volta aveva rielaborato la teoria di Piaget sullo sviluppo cognitivo dei bambini secondo uno schema tripartito (cinestetico, visivo e simbolico). Là dove Piaget vede questi stage come segnati da un percorso di adozione e dismissione, Bruner ne ipotizza la ricorsività sostenendo che essi durino nel tempo e convivano nell'adulto. La sua teoria delle mentalità multiple – rappresentazionale (*enactive*), iconica e simbolica – convince Kay del fatto che se il computer deve diventare uno strumento di apprendimento per bambini esso deve farsi medium equiparandosi ai modelli mentali e culturali del suo utente. Nasce così l'idea di un'interfaccia interattiva basata su tre livelli o schemi: il mouse funziona secondo il modello dell'*enactive mentality* (sapere dove ci si trova); icone e finestre attivano la mentalità iconica (riconoscere, confrontare, configurare); *Smalltalk programming language* – software di programmazioni object oriented (OOP) sviluppato da Kay a fini educativi – funziona sulla base della mentalità simbolica (mettere insieme lunghe catene di ragionamenti e astrazioni). Cfr. Kay "User Interface: A Personal View" in Packer,

La digressione sulla GUI serve due scopi. Per primo, permette di spiegare in un colpo solo l'idea dell'evoluzione anti-deterministica dei media digitali e di riflesso il concetto di unicità del metamedium: simula altri media aggiungendo nuove caratteristiche; è attivo – risponde agli stimoli dell'utente instaurando una conversazione duale; è in grado di contenere tutte le informazioni personali del suo possessore e serve come strumento per la programmazione e la risoluzione di problemi e soprattutto può essere usato per creare "new tools for working with the media types it already provides as well as to develop new not-yet-invented media"[34]. Secondo, porta il discorso là dove più ci preme spiegando in che senso dobbiamo intendere la supremazia del software, in che senso i media diventano software. Manovich vi arriva attraverso un percorso complesso teso a rintracciare l'implementazione di applicazioni in equilibrio tra funzioni indipendenti e altre ancora legate genealogicamente ai media precedenti (dai keyframe generati automaticamente per creare animazioni, all'introduzione dei filtri in Photoshop fino ai layer che lo studioso considera come rigurgiti di un'era pre-digitale – qui il richiamo va alle tecniche di esposizione multipla, al video keying nell'industria cinematografica, alla registrazione multitraccia nell'industria musicale). Questo continuo lavoro di upgrade, aggiustamento e implementazione fa sì che tutto, dall'accesso ai media, alla generazione, manipolazione e distribuzione, sia possibile grazie al software.

Abbiamo già detto come tecniche, tools, nuove funzionalità dei media digitali non siano mai il frutto di un'evoluzione indipendente ma di un lavoro intellettuale di ideazione, realizzazione e il cui risultato spesso migra da un'area all'altra per essere adottato altrove e divenire uno standard. Il guaio è che in questo scenario né l'aggettivo digitale, né "new" sono capaci di raccontare cosa stia succedendo e in che termini la rivoluzione "digitale" vada intesa. E non funzionano per un banalissimo motivo:

> all the new qualities of "digital media" are not situated "inside" the media objects [...] they all exist "outside" – as commands and techniques of media viewers, authoring software, animation, [...] game engine software [...]. While digital representation

---

Jordan (ed.) *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, London and New York, W.W. Norton & Company, 2001, pagg. 121-131.

[34] Manovich, 2013, cit., pag. 103.

> makes it possible for computers to work with images, text, 3D forms [...] it is the software that determines what we can do with them[35].

Nel momento in cui si dichiara che la forma dell'essenza digitale è una concessione del software più che una qualità intrinseca del medium, va riconsiderata anche la faccenda delle proprietà dei media digitali. Pur nel rispetto delle differenze tra differenti tipologie di media, la questione è che il software aggiunge nuovi set di operazioni applicabili a tutti i media (riferite solo in termini di user experience come proprietà) e che dette proprietà variano in maniera sostanziale al cambiare dell'applicazione usata per l'accesso al media e la sua manipolazione. L'esempio della foto digitale è di aiuto. Un'immagine digitale è sempre un set di pixel, ma a meno di non dover scendere al livello dei numeri, quello che da utenti "normali" possiamo fare varia se usiamo un semplice foto viewer mobile o se apriamo un software di photo editing più complesso. Le proprietà non sono più dell'immagine, ma del software utilizzato. Il che conduce al punto focale di quell'ibridazione operata dal computer che ha trasformato il concetto stesso di media. Per Manovich, il computer è il contenitore di molti oggetti: oltre a contenere una serie di media differenti, esso contiene pezzi di blocchi con cui costruire ibridi. Con la conseguenza che chiunque lavori con detti strumenti, lavora con tools la cui materialità è resa in dati strutturati e funzioni. Materialità che non è mai speculare alla controparte cui si ispira. Tra il pennello di Photoshop e uno vero non c'è alcuna mappatura: il primo non imprime colore su una tela, ma alloca dati in una data sezione della memoria per poi essere utilizzati per altri effetti. Se ne deduce che il medium dopo il software altro non che un set di algoritmi (istruzioni) applicati a un set di dati. Dati e algoritmi costituiscono un primo livello di sistema. Allo stesso tempo possono lavorare sinergicamente con altri software o applicativi rendendo complessa la propria struttura. Sistema in questo caso diventa sinonimo di piattaforma. Vedremo a breve secondo quale movimento.

---

[35] *Ivi*, cit., pag 149.

3.1.5. (Media softwares as) Creative platforms

Il riconoscimento della centralità del software, e dell'esistenza di una *software culture*, richiede la messa in crisi delle teorie della comunicazione e sulla trasmissione del sapere. Per Manovich, sin dalle prime formulazioni, i modelli di trasmissione della cultura si sono configurati come processi di comunicazione strutturati tra un autore che crea il messaggio e qualcuno che lo riceve. Stuart Hall (1980), giusto per offrire qualche rimando concreto, ha il merito di aver provato a complicare detto schema: in effetti, il suo modello di "encoding/decoding" riesce ad aggiungere nuovi livelli di profondità a un quadro fino a quel momento troppo lineare fatto di posizioni nette e competenze altrettanto certe. Hall non solo introduce la possibilità di contemplare il fallimento dell'atto comunicativo, ma prevede una sorta di doppio canale di trasmissione quando parla di atti volontari di reinterpretazione del messaggio secondo una tripartizione che possiamo così schematizzare: adesione (perfetta aderenza tra codifica e decodifica: il ricevente recepisce così com'è il messaggio dell'autore che esprime la posizione dell'egemonia dominante cui si ci conforma), negoziazione (l'aderenza è parziale: il ricevente riconosce il messaggio dominante, ma ne recepisce solo una parte, modificandone alcuni aspetti per renderlo conforme al proprio interesse); resistenza e opposizione (assenza di aderenza tra codifica e decodifica: il ricevente, forte del proprio background, interpreta per sé il messaggio adattandolo totalmente alle proprie credenze)[36]. Secondo Manovich, che salta a piè pari anni di teorie e contributi successivi allo stesso Hall, il problema è che comunque si guardi ai processi di comunicazione, secondo la tradizione il messaggio inviato e messo in circolazione è sempre "finito" e consumato nella sua interezza. Se software e tecnologie digitali ci hanno insegnato qualcosa è che nessuno dei due assunti è vero: l'esperienza dei media attraverso il software non è mai un singolo documento immagazzinato, né la sua consultazione è un fatto ordinato, ma si dà come esperienza (ancora) frammentata e scandita dalle performance imposte dal software (navigazione, editing, sharing) secondo un movimento verticale (attraverso più prodotti mediali) e orizzontale (attraverso diversi media). Non si costruisce, ma si

---

[36] Hall, "Enconding/Decoding" in Hall, Hobson, Lowe, Willis *Culture*, *Media*, *Language*, London, Hutchinson, 1980, pagg. 128-138.
Disponibile online:
http://visualstudies.buffalo.edu/coursenotes/art250/250A/_assets/_readings/encoding_decoding_hall.pdf (ultima consultazione: 01/12/2013).

gestisce. Se è vero che il medium è il messaggio, per Manovich caratteristiche quali l'espansione, il rework, l'editing di contenuti attraverso il software (authoring tool o giochi che sia voglia) segnano il passaggio dal messaggio dei media alla piattaforma come emblema dell'organizzazione della produzione culturale prototipica del Web 2.0. Quindi, per Manovich il concetto di piattaforma si lega a doppia mandata a quello di software e all'esplosione di applicativi che dal semplice display del messaggio statico permettono processi creativi e collaborativi. La piattaforma (o le innumerevoli piattaforme) costituisce la struttura di base su cui si innesta l'odierna produzione culturale.

La cosa singolare è che questa è solo una delle possibili chiavi di lettura. Sorprendentemente, il concetto di piattaforma (e l'improvviso aumento di popolarità) offre interessanti spunti in ambiti piuttosto variegati. Nell'introduzione a *Platforms, markets and innovations* (2009), Annabelle Gawer scrive:

> The emergence of platforms, whether used inside firms, across supply chains, or as building blocks that act as engines of innovation and redefine industrial architectures, is a novel phenomenon affecting most industries today, from products to services[37].

Facebook, tra i social network, e Google, tra search engine e strumenti per il business, rappresentano al meglio l'ascesa di questo nuovo sistema di prodotti e servizi cui Gawer accenna. Microsoft Windows è l'esempio più famoso. Configuratosi come una *industrial platform*, il noto sistema operativo ha messo Microsoft in una posizione dominante in grado di trarre vantaggio dagli effetti di network generati. Se si considera la piattaforma Windows come un set di *building blocks* a disposizione di utenti e aziende per la realizzazione di prodotti complementari, e considerata la quota di mercato detenuta, è chiaro che chiunque voglia sviluppare un applicativo software tenga in debito conto questa posizione di dominio. Lo stesso vale per gli utenti per i quali è più sensato adottare una piattaforma diffusa invece di un sistema di nicchia con supporto carente o assente. Nello stesso libro di Gawer, Baldwin e Woodard approcciano il concetto di piattaforma da tre punti di vista differenti – *platform and product development* (piattaforma come set di nuovi prodotti che incontrano il gusto di clienti *core*, ma che sono pensati per essere modificati facilmente per creare nuove

---

[37] Gawer (ed.), *Platforms, markets and innovations*, Cheltenham (UK) and Northampton (MA), Edward Elgar Publishing Limited, 2009, cit., pag. 1.

generazioni di prodotti), *platform as technology strategy* (piattaforma come punto di controllo e potere essenziale per il successo o il fallimento di una azienda, da cui il termine "integrazione cross-platform" per indicare sinergie strategie di potenziamento tra tecnologie core per spingere o consolidare le ancillari) e *platform and industrial economy* (qui piattaforma indica una struttura di mediazione delle transazioni tra due agenti) – per arrivare a unificare l'oggetto di studio secondo la seguente definizione: "[a platform is] a set of stable components that supports variety and evolvability in a system by constraining the linkages among the other components"[38]. Il loro è in primis uno studio verso l'architettura unificata comune a tutte le piattaforme ovvero dimostrare l'esistenza di una struttura formale comune ad ambiti eterogenei scissa sempre tra componenti "core" poco variabili e componenti periferiche ben più variabili. I primi costituiscono la piattaforma, sono le parti costitutive del sistema e stabiliscono, in maniera implicita o esplicita, l'interfaccia e le regole dell'interazione tra i diversi elementi interconnessi. Interessati alle implicazioni economiche, i due approfondiscono la questione toccando anche gli aspetti strategici – quando trasformare un asset in una platform; grado di controllo, apertura e interazione con il mondo esterno. La cosa che però ci appare più interessante è notare sia possibile riconoscere una sovrapposizione con il concetto di sistema da cui siamo partiti: la presenza di più elementi, la relazione tra queste parti, il complesso di restrizioni che ne regola la logica di interscambio operativo quanto quella di apertura verso agenti esterni e di contaminazione.

Questa sovrapposizione tra piattaforma e sistemi – secondo la definizione di Littlejohn (pag. 153) – permette a sua volta di aderire alla definizione di Sommerville per spiegare il concetto *software system* e affrontare quindi il discorso da un punto di vista informatico. Nell'ambito dei *computer studies*, *software system* indica un insieme di parti o applicativi software intercomunicanti che operano all'interno di un macrosistema più complesso, espressione di una sinergia tra hardware e software. Scrive Sommerville:

> [a software system] consists of a number of separate programs, configuration files, which are used to set up these programs, system documentation, which describes the

[38] *Ivi*, cit., pag. 19.

> structure of the system, and user documentation, which explains how to use the system[39].

Si tratta, in pratica, di un sistema che ha – di nuovo – come base un set di parti e come comportamenti osservabili un set di processi intercomunicanti che possono essere operati da un utente. Vediamo come il concetto di sistema si lega a quello di platform. Secondo *TheFreeDictionary*, con *platform* si intende:

> any standard that forms a basic environment under which compatible computer systems and application programs can be developed and run, as a specific computer processor or network connection (hardware platform) or an operating system, database, etc. (software platform)[40].

Come è evidente, qui la piattaforma è presentata come il connubio tra architettura hardware e software, come una *layered structure* dalla cui interoperabilità degli elementi dipende la possibilità di un applicativo di essere eseguito. Può quindi rappresentare un "luogo" per l'avvio di un'applicazione o la base di un accordo logico-funzionale entro il quale il fornitore della piattaforma assicura all'utente che un determinato applicativo potrà essere eseguito fintanto che la piattaforma sarà tenuta in funzione. Tuttavia, *platform* può essere intesa in maniera ancora differente se si adotta un nuovo livello di astrazione, dove software è la piattaforma o framework per l'esecuzione di un'ulteriore software (o libreria). Benché per molti ritenuto un sinonimo, con framework si intende un'astrazione in cui un software che funge da supporto o guida per lo sviluppo di qualcosa (es. altri applicativi). Una sorta di ambiente regolato da specifiche norme, logiche e parti interoperanti, le cui funzionalità di base possono essere espanse, modificate, integrate dal codice scritto del programmatore (o utente) per la creazione di applicazioni e riutilizzabile per la creazione di altri applicativi. Secondo *Technopedia*, tra le caratteristiche distintive del software framework/platform, ci sono:

- *Default Behavior*: before customization, a framework behaves in a manner specific to the user's action.

---

[39] Somerville, *Software Engineering*, Addison Wesley, 8th edition, 2006, cit., pag. 5.
[40] *TheFreeDictionary*: http://www.thefreedictionary.com/Computing+platform .

- *Inversion of Control*: unlike other libraries, the global flow of control within a framework is employed by the framework rather than the caller.
- *Extensibility*: a user can extend the framework by selectively replacing default code with user code.
- *Non-modifiable Framework Code*: A user can extend the framework but not modify the code[41].

Esempi di framework sono Apache Flex (framework per Adobe Flash); Zend Framework (application framework per il linguaggio di programmazione PHP), Quicktime (multimedia frameworks che su piattaforma Mac Os X gestisce i contenuti mediali), Ruby on Rails (web application framework per il linguaggio di programmazione Ruby). Una menzione a parte meritano gli IDE come RubyMines o Eclipse, veri e propri ambienti di sviluppo o piattaforme multilinguaggio con librerie (framework) dedicate. In generale, il compito dei framework è quello di fungere da facilitatore ovvero rendere più semplice lo sviluppo di un applicativo permettendo allo sviluppatore di avvalersi di set di istruzioni già pronte da poter richiamare senza doverle riscrivere, ma che invece possono essere integrate da codice proprio.

Figure 6 - Esempio di struttura/piattaforma in ambito PC secondo Evans, Hagiu e Schnalensee, *Invisible Engins*, pag. 31

Evans, Hagiu e Schnalensee (2008) annoverano sotto il cappello *software system*: sistemi operativi come piattaforma a basso livello (kernel) input/output da e verso il processore, o a più alto livello, come piattaforma per altri applicativi; *middleware* piattaforma di servizi specializzati per determinate finalità di sviluppo che ha sempre bisogno di un kernel separato per comunicare con la macchina destinata. Inoltre, distinguono tra sistemi aperti o chiusi. Secondo la loro impostazione:

[41] *Technopedia*, cit.: http://www.techopedia.com/definition/14384/software-framework .

> The software platform is the set of programs that stand between the hardware and an application. A particular computing device may have several possible software platforms for an application based on different combinations of operating systems and middleware programs[42].

Da questo specifico bacino attinge lo stesso Bogost quando in *Video games are a mess* ripercorre gran parte degli scontri all'interno di una disciplina presa dall'accanita ricerca dell'essenza del gioco. Il suo contributo si chiude con il riconoscimento di una natura caotica dell'oggetto di studio e l'assoluta inutilità eli voler perseguire approcci esclusivi. I videogiochi sono un insieme caotico, in cui il caos:

> is not some overarching system operation that accounts for all things, a set of cultural norms or a set of regulations for a particularly well-scheduled orgy to be held on glossy birch flooring, but a loose-and-fast structuring of units-for-*whatever*, not just for the human actors implicated in events[43].

Con la conseguenza che la domanda "what is a game?" perde i suoi caratteri assolutistici in favore di un reticolato di possibili opzioni tutte compresenti e legate da fluide relazioni:

> game studies means not just studies about games-for-players, or as rules-for-games, but also as computers-for-rules, or as operational logics-for computers, or as silicon wafer-for-cartridge casing, or as register-for-instruction, or as radio frequencies-for-electron gun. And game is game not just for humans but also for processor, for plastic cartridge casing, for cartridge bus, for consumer, for meme carrier, and so on[44].

Bogost parla volutamente di "cose" come processori, cartridge, frequenze radio, bus di trasmissione dati. Tutti elementi per certi versi indipendenti e interdipendenti (come a ridondare quei concetti di software e piattaforma che ci affanniamo a rincorrere). Sua convinzione è che all'interno della disciplina sui (video)giochi ci sia

---

[42] Evans, Hagiu, Schnalensee, 2008, cit., pag. 30.
[43] Bogost, "Videogames are a mess", keynote speech at DiGRA 2009. Disponibile online: http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml (ultima consultazione: 14/11/2013).
[44] *Ibidem*.

poca attenzione al digitale e troppa tendenza a generalizzare. Tra le tante cose, i videogiochi sono software, prodotti digitali che richiedono la comprensione – anche elementare – dell'architettura informatica poiché molta dell'esperienza che facciamo di un gioco è frutto di una mutua dipendenza tra le restrizioni dell'hardware e il design del software. In *Racing the Beam* (2009)[45] questa posizione è espressa in modo alquanto suggestivo accomunando la creazione di un gioco a un atto di scrittura in cui invece di penna, inchiostro e carta ci sono codice, circuiti integrati, modelli grafici. Lo stesso vale sul fronte dell'esperienza ove dagli aspetti rappresentazionali, sociali e culturali si può arrivare ai metodi di produzione del lavoro. In entrambi i casi si parla di aspetti creativi connessi a un livello computazionale dato che si unificano sotto il termine piattaforma. Per Bogost e Montfort, il termine piattaforma può essere interpretato in maniera astratta come uno standard o set di specifiche prima della sua creazione materiale (hardware), o come il sistema operativo o l'ambiente di sviluppo stesso, o ancora una struttura a livelli cha va dall'hardware agli applicativi software che si poggiano sul sistema operativo. Comunque si proceda: "only the serious investigation of a computing system as specific machines can reveal the relationships between these systems and creativity, design, expression and culture"[46]. Oltre a fornire un primo concreto esempio dell'importanza dell'hardware, il lavoro sull'Atari VCS, cui il libro è destinato, offre un framework per l'analisi dei media digitali (e qui sì è curioso che non si parli di software come ammonisce Manovich) diviso per livelli disposti verticalmente per arrivare dallo schermo al cuore di silicio tutti inclusi in un framework culturale che mette l'oggetto di studio in contesto (Figura 7).

[45] Cfr. Bogost, Montfort, *Racing the Beam*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2009, pagg. 1-18.
[46] *Ivi*, cit., pagg. 3-4.

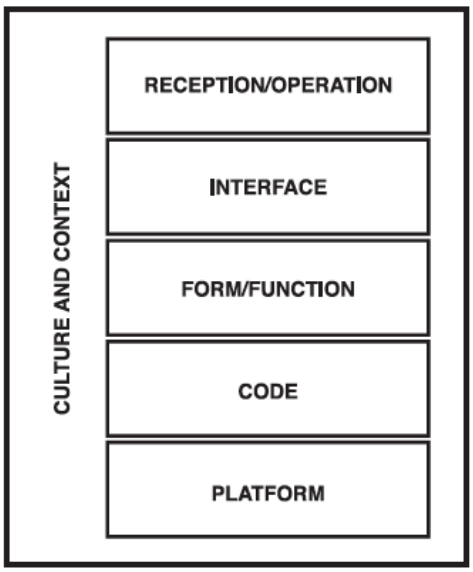

Figura 7 - Modello per l'analisi dei media digitali - Bogost, Montfort, *Racing the Beam* (pag. 146)

Il primo livello (*reception/operation*) si focalizza sull'esperienza dell'utente (studi sugli effetti dei media, reader-response theory, psicoanalisi). Il secondo (*interface*) è il livello che si frappone tra utente e macchina, la relazione con il visibile. Il terzo (*form/function*) si concentra sullo studio di operazioni e comportamenti del sofware (ovvero il livello di scontro tra narratologi e ludologi). Il quarto (*code*) inerente a struttura ed estetica del codice con il quale il lavoro/prodotto è programmato. Il quinto (*platform*) studia il livello astratto del computer come sistema e architettura. Come da prassi, non si parla mai di livelli esclusivi e isolati ma interoperanti all'interno e all'esterno con il contesto culturale di riferimento (si pensi aspetti sociali o a quelli economici).

Ora, sarà pure colpa di quella tendenza alla generalizzazione cui accenna Bogost, ma sorprendentemente si può parlare di piattaforma senza riferire mai di hardware e software. Nell'ambito degli studi culturali, Ian Condry (2013) opera una tale magia quando si sbarazza di materia e astrazione digitale per presentare la sua idea di creative platforms. In *The Soul of Anime*, Condry studia gli anime giapponesi come fenomeno culturale globale sulla base di un'analisi etnografica condotta tra i professionisti dei più importanti studi di animazione e dimostrare come il successo di questo prodotto culturali sia frutto di una energia sociale collaborativa (l'anima degli anime, appunto) che vede personaggi e mondi finzionali agire come delle vere e proprie piattaforme per la creatività partecipata. Scrive Coundry:

> [...] anime often attempts to create characters and worlds that can migrate and that creators are drawn together [...] by the characters they create. Rather than transmedia storytelling, we are witness a kind of transemdia character telling[47].

All'interno dei media studies, dice Condry, il termine piattaforma gode di un certo credito ed è usato per mettere al centro le capacità di differenti veicoli culturali. Piattaforma può essere intesa come il set di diverse configurazioni assunte dall'insieme dalla nostra cultura (o come la definiamo e organizziamo) e quindi nel modo in cui si compone la creatività. Applicando piattaforma a narrazione all'interno dell'ecosistema culturale giapponese, Condry nota come non siano le storie ma i personaggi[48] e i mondi a migrare tra le piattaforme e a generare creatività: qui, i contributi dei partecipanti (disegnatori, fan, utenti) operano secondo modelli di apertura e chiusura influenzando il modo in cui nuovi stimoli, nuove idee vengono immesse nel sistema e intaccano quanto costruito precedentemente in una tensione tra strutture organizzative (gli studi di animazione) e concettuali (personaggi e mondi)[49].

In questa articolata digressione, è Gauntlett (2011) a portarci alla meta. Interessato a crafting, creatività e felicità, in *Making is Connecting* egli sostiene che le pratiche di produzione creativa (*making*) servano a instaurare legami sociali tra le

---

[47] Condry, *The Soul of Anime*, Durham and London, Duke University Press, 2013, cit., pag. 57.

[48] Condry riporta la frustrazione di Eiji Otsuka nel costatare come molte delle aspirazioni di giovani designer in erba sia realizzare personaggi e non storie. Il mestiere del *character designer* – nota Otsuka – è parecchio richiesto oggi e non stupisce che aspiranti professionisti si dedicano agli aspetti visuali (capelli, vestiti, ecc.) che solo in parte riguardano la realizzazione di un personaggio. Cfr. Condry, 2013, pag. 61.

[49] Il caso di Miku Hatsune è chiarificatore. Nel 2007, Crypton Future Media lancia un *virtual voice idol* – Miku Hatsune – ovvero un personaggio "vocale" come soluzione marketing per il lancio dell'applicativo Vocaloid – un software che permette agli utenti di inserire testi e melodie da far cantare al programma. Per Miku, il produttore ha reso disponibile agli utenti immagini e dettagli relativi al personaggio (peso, altezza). Gli utenti hanno creato diversi brani cantati con i preset di base del software e per molte di queste sono stati realizzati video (con tanto di animazioni) condivisi in rete. Scrive Condry: "if we follow the lead of Montfort and Bogost, we could learn a lot about how Vocaloid software and hardware interact and the kinds of creativity that are enabled thereby. But phenomenon around Miku shows thath the character, more than the music software, is the platform on which people are building [...] these activities cannot be explained only by the capabilities of the voice synthesizer software, or in academic terms, the affordances of a computer platform [...] the creativity grows out of social energy arising from a collective interest in Miku, We should note that this creativity is guided in important ways too [...] even if the content of Miku [...] is left open for fans to interpret as they like". Condry riconosce quindi nella piattaforma-personaggio una sorta di struttura o architettura tra pratiche e tecnologia, entrambe necessarie e interdipendenti. Proprio come sostengono Baldwin e Woodard, ci sono elementi fissi (l'aspetto visuale di Miku vincolato dallo studio) e componenti libere (i suoi interessi, la sua storia personale) che sono terreno di cui gli utenti possono appropriarsi. Cfr. Condry, 2013, pag. 63.

persone. Se, in passato, la creazione di manufatti era attività demandata a mani sapienti, oggi sempre più persone creano, condividono contenuti online così come creano contenuti per il mondo reale (Gauntlett fa poca distinzione tra makers e utenti del Web 2.0). Egli segue la stessa linea tracciata da Merrin e conferma la necessità, o meglio, l'esistenza di uno spartiacque tra una cultura (del passato) in cui un pubblico di "spettatori" aspettava seduto a casa di ricevere contenuti a una prammatica, una cultura fattiva in cui televisione e insegnamenti sono sostituiti da autoapprendimento e ricerca (se non creazione) di intrattenimento. In particolare, quando Gauntlett porta la creatività entro il domino della rete annullando l'opposizione manuale/digitale, egli riconosce che il complesso fenomeno chiamato Web 2.0 si offra come una serie di applicativi che chiama *creative platform* e destinate alla creazione e la condivisione di contenuti. Benché sia Youtube il riferimento principale, possiamo approcciare la proposta in maniera astratta. Dice Gauntlett:

> the word "platform" is both the technically correct term for this kind of thing, but also the right common-sense word to describe the kind of stage which they offer for creative performance. Platform of this kind tend not to assert a preference for particular topics or styles of material [...] they encourage users to express their creativity in whatever way they choose – within a particular framework, and general type of content[50].

Youtube rappresenta il modello prototipico della piattaforma che Gauntlett (2011) ha in testa e come tale racchiude le tre caratteristiche chiave:

1. *framework for participation*: la piattaforma invita gli utenti a contribuire e nel caso di Youtube senza distinzione di sorta tra profili (amatori, professionisti) o topic (tecnologia, intrattenimento, ecc.). Sorta di piattaforma per la creatività – nei fatti un gigantesco database – dimostra il perfetto equilibrio tra potere di controllo da parte di una struttura che invita gli utenti a contribuire senza freni all'immaginazione a patto di mantenerne i diritti di sfruttamento economico;
2. *agnostic about content*: fatte salve alcune componenti e costrizioni, data la piattaforma, tutta la parte di creatività e innovazione sul fronte dei contenuti è

[50] Gauntlett, 2011, cit., pag. 88.

totalmente demandata agli utenti. Nel caso specifico di Youtube, ciò si traduce in costrizioni di natura strutturale (es. durata delle clip video) e nella crescita esponenziale di alcune evidenze sostanziali (un buon numero di clip – nota Gauntlett – hanno per oggetto rework di materiale coperto da copyright)[51];

3. *fostering community*: una piattaforma è più di un database, è una community. La conseguenza di questa ultima caratteristica è che la componente creativa è solo una delle parti di cui essa si compone. A questa si affianca una parte di *engagement* tra membri di una community, dove le distinzioni tra utenti star – nel caso specifico di Youtube – non esistono: il "look at me" del contenuto, lascia il posto a un'economia del dono (o meglio alla digi-gratis economy) in cui non è la moneta a costituire la remunerazione.

Se fin qui ci siamo preoccupati di ricollegare le possibilità definitorie del termine "piattaforma", proviamo a rispondere alla seconda domanda rimandando le dovute conclusioni alla chiusura del capitolo.

3.2. Design tra pro-gettazione e deleghe

Una volta chiarita l'idea di piattaforma creativa come sistema, ci si trova davanti a due scelte. La prima conduce dritta alle pratiche degli utenti. La seconda prevede la medesima destinazione, ma ci arriva per un percorso più lungo che parte dalla definizione della struttura, per poi indagarne le logiche culturali e progettuali proprie, e solo dopo averne carpiti i segreti, arriva alle pratiche e a una loro messa in contesto. Torniamo a ripeterlo, lontani come siamo dalle prime pagine di questo lavoro: l'idea di una produzione ludica, letta secondo le teorie del gioco ove *play* è l'attitudine, presuppone una disposizione dell'utente quanto delle tecnologie. Piattaforme, software, sistemi si danno come complessi di relazioni e comportamenti tra elementi e agenti. Offrono opportunità, ma obbligano a fare i conti con delle costrizioni. Non è soltanto la questione di prevedere un *implied player* o un *implied*

[51] Gauntlett cita uno studio di Burgess e Green che riporta su un campione di 4320 popular video analizzati: solo il 42% dei video afferisce a contenuti mainstream, mentre il 50% riguarda contenuti creati dagli utenti. Cfr. Burgess, Green, *Youtube*, Milano, Egea, 2009, pagg. 37-56.

reader e un *implied author* – se volessimo fare riferimento a *Lector in Fabula* (2003) di Eco. Si tratta di guardare alle specificità della struttura con cui ci relazioniamo. Non perché essa determini in maniera totalizzante la nostra esperienza, ma perché ha un ruolo nel guidarla e nel farlo, prevede, iscrive, spera, si attende delle risposte. Ed è qui che a nostro avviso sta l'attitudine ludica.

3.2.1. Design tra relazioni e pro-gettazione

Non potrebbe esserci modo migliore di introdurre questo paragrafo che cominciare dal concetto di design secondo il punto di vista di Flusser che, in un'articolata indagine critica e culturale, scava per comprenderne significato e implicazioni. In *Filosofia del design* (2003)[52], lo studioso mette subito le cose in chiaro partendo dal significato della parola inglese "design" come sostantivo – intenzione, proposito, piano, scopo, complotto, struttura di base – o verbo – architettare, ideare, organizzare, agire strategicamente. A "design" sono accostate parole come "astuzia" e "insidia", così come "meccanica" e "macchinario" ove quest'ultimo è un dispositivo per trarre in inganno, una trappola – almeno nella lingua greca e tedesca. Altre parole riconducibili allo stesso contesto: "téchne" (arte) e "tékton" (falegname) ove il falegname è colui che imprime al legno una forma grazie alle sue capacità. Platone, dichiara Flusser, era alquanto critico rispetto a "téchne" e "tékton" per via del compito cui i due termini erano destinati: distorcere le idee attraverso l'imposizione di una materialità. Proprio per questo, artisti e tecnici altro non sarebbero che imbroglioni. Pertanto, una cultura del design, come lo sarebbe divenuta l'attuale dopo la riunione tra scienza e arte avvenuta nel XIX secolo, sarebbe una cultura dell'inganno, pronta a sostituire ciò che è naturale con l'artificiale e a farlo con uno scopo specifico: come la leva – macchina tra le macchine – sfrutta un principio naturale per sollevare il destino dell'uomo oltre i suoi limiti e la natura stessa, così essa vuole trasformare l'uomo in un Dio. Arte e tecnica sono allora rimedi fallaci di una cultura che illude l'uomo della sua superiorità. Perciò gli oggetti che il design fornisce sono senza valore, sono usa e getta. Svalutata è la materia di cui sono fatti, svalutata è la stessa idea che arte e tecnica trasformano in oggetto. Resta solo l'intenzione del *design* che li sorregge.

---

[52] Cfr. Flusser, *Filosofia del design*, Paravia, Bruno Mondadori, 2003, pagg. 1-6.

Flusser ha in mente il design del prodotto, la messa in forma dell'oggetto attraverso la manipolazione della materia, ciò non toglie che si possa trarre utilità dal suo discorso quando inizia a smaterializzare l'oggetto – ci sia concesso il gioco di parole – del suo pensiero. Questi sono i concetti principali: il significato e la funzione della progettazione; il ruolo della mano al tempo del software (tema in parte anticipato nel capitolo precedente). E in entrambi i casi siamo vicini al gioco. Rispetto al primo, per Flusser un oggetto è un ostacolo che qualcuno ha lasciato sul cammino e che rimuoviamo ricorrendo a un oggetto d'uso. L'ostacolo si trasforma in un nuovo oggetto destinato a intralciare il percorso altrui. L'oggetto è un elemento della cultura. Pro-gettare è disseminare la cultura – o il percorso di altre persone – di oggetti o di ostacoli. Il che semplicemente certifica che gli oggetti d'uso siano media, strumenti di mediazione intersoggettiva tra persone, tra chi li ha lasciati sul percorso e chi li trasforma per rimuoverli. Curiosa la sovrapponibilità di questa figura con quella del game designer cui somiglia terribilmente. Pro-gettare – e qui veniamo al secondo punto – presuppone manualità e trasformazione anche quando l'oggetto ha perso la sua materialità. Scrive Flusser:

> da quando gli esseri umani sono esseri umani, si rapportano all'ambiente che li circonda modificandolo [...] il mondo viene com-preso dalla mano come reale [e] le cose afferrate dalla mano vengono prese per essere trasformate. Così sorgono due mondi: il mondo della "natura" (quello delle cose presenti, da afferrare) e il mondo della cultura (quello delle cose a portata di mano, in-formate)[53].

A essere onesti, i mondi sono ben tre. Ai primi due va aggiunto quello dei rifiuti, degli scarti della trasformazione che l'uomo si affatica a riscoprire, catalogare, conservare nel tentativo di evitare che il consumo cancelli la sua storia. Solo la rinuncia alla materialità può garantire a queste "testimonianze" persistenza e durata infinita. In questo, il computer è l'unico in grado di portare a compimento la totale smaterializzazione della cultura. In un mondo che memoria e processori rendono effimero, la scomparsa delle cose in favore delle non-cose, nota Flusser, rende le mani inutili poiché più nulla richiede di essere trasformato. Di contro, le punte delle dita sono diventate iper-attive, partecipanti del gioco della produzione delle

[53] *Ivi*, cit., pag. 99.

informazioni immateriali. Gioco di simboli reso possibile dai programmi che sono compagni indispensabili tanto per la produzione che l'osservazione (o fruizione) dei simboli. Con le dita si eseguono scelte, si avviano azioni: i pulsanti sono l'interfaccia tra l'uomo (e le sue decisioni) e gli algoritmi per la messa in esecuzione. Deleghiamo quindi a un processo prima programmato. Scegliamo sulla base di una libertà che è prescritta. Ma allo stesso tempo annulliamo qualsiasi differenza tra chi programma e chi è programmato: entrambi decidono attraverso gli stessi pulsanti, intervenendo sugli stessi simboli attraverso gli stessi programmi (tools) che sono meta-programmi azionati da meta-tasti. Un gioco fatto di scelte infinite e infinite possibilità che scambiamo per libertà solo perché scaturiscono dalla nostra volontà di premere un tasto che sta lì per un'intenzione.

Abbiamo insistito su questa linea poiché ci sembra significativa la conclusione cui ciò porta: design e programmi (e per certi versi il design dei programmi) trasformano tutto in un gioco di relazioni e tutti in giocatori e produttori. Anzi meta-giocatori e meta-produttori, in-formati da un meta-programma che altro non sembra che una piattaforma come quella di Manovich (2013) o Gauntlett (2011). In questa ricorsività concettuale, siamo contemporaneamente giocatori e progettisti. Sembra essere veramente azzeccata l'osservazione di Robert Brunner alla recente *Roadmap Conference 2013* quando sostiene che "design is what defines relationships between actors; technology enables but design etablishes"[54]. Anche in questo caso, la citazione è voluta e parte di un disegno (progetto) più ampio poiché fornisce un altro sostegno a questo paragrafo trovando in Latour un sottile alleato. Definire il design come la relazione tra due attori è fare nomi e cognomi: un attore è l'utente, l'altro è la tecnologia che per Brunner abilita, permette, concede, consente di portare alle sue conseguenze quanto l'intenzione progettuale ha messo in campo.

3.2.2. Deleghe e pre-iscrizioni

Per Latour i sistemi socio-tecnologici si sviluppano attraverso l'azione sinergica, l'interazione tra persone, istituzioni e organizzazioni. Con l'interessante

[54] Brunner, *Roadmap Conference 2013*, keynote speech, http://events.gigaom.com/roadmap-2013/speaker/robert-brunner/ .

precisazione che sono attori di questi sistemi tanto gli esseri umani quanto i manufatti tecnologici, considerati parte attiva del medesimo processo di negoziazione:

> actor network theorists argue that the material world pushes back on people because of its physical structure and design. People are free to interprete the precise meaning of an artifact, but they can't simply tell an automobile engine that it should get 100 miles per gallon. The law of nature and the capacities of a particular design limit the ways in which artifacts can be integrated into a sociotechnical system[55].

Lo scopo del sociologo è dimostrare come detti "*artifacts*" possano essere progettati rimpiazzando l'utente o costringendone le azioni attraverso un'influenza assolutamente mimetica prevista dal designer in conseguenza a una specifica visione morale e funzionale. Sono due gli esempi cui Latour ricorre: le cinture di sicurezza della macchina (e il modo di aggirare gli obblighi imposti dal sistema); la funzione di una porta destinata a gestire i flussi di persone cui si aggiungono pre-scrizioni (istruzioni per utenti sotto forma di messaggi) poi sostituite da un sistema di deleghe meccaniche per bilanciare concessioni e automatismi tra umani e "congegni". Non è il caso di approfondire in dettaglio. Preme piuttosto mettere subito in chiaro che le dinamiche sopra tratteggiate mettono di fronte a un gioco di equilibri alla cui base c'è sempre una situazione di asimmetria da fissare o di conseguenze irreversibili da evitare. La tecnologia vince ai punti quando rappresenta la soluzione meno costosa tra il suo impiego e l'effort richiesto all'uomo. Tuttavia, più che la questione del delegare in sé, ci interessa come questa annulli le differenze tra attori umani e non umani.

Latour risolve la contesa confrontando le scelte operate da testo e macchine nel designare e prescrivere ruoli. Emergono subito delle affinità tra i due: il ricorso a specifiche strategie testuali (uso dei pronomi personali, selezioni del registro del linguaggio) permette l'iscrizione nel testo tanto di un lettore modello quanto la possibilità di preparare per lui una scena e dei comportamenti. Tuttavia nulla è dato per assodato e alla prescrizione di un autore, il lettore può sempre sottrarsi marcando una separazione netta tra intenzione e attuazione (o risposta). Situazione affine

---

[55] Latour, "Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts" in Johnson,Wetmore, (eds.) *Technology and Society, Building Our Sociotechnical Future*, Cambridge (MA), The MIT Press, 2008, cit., pag. 151.

all'*emergent play* discusso nelle pagine dell'introduzione. Nell'elenco dei casi possibili, è ovvio che anche la condizione normale, la perfetta aderenza finisca con l'essere contemplata. Il problema è semmai che per funzionare, una scena, deve prevedere la vicinanza del lettore implicito e pre-inscrivere un set di competenze che contribuiscano ad avvicinare il modello al lettore reale. La pre-iscrizione altro non è che l'orgnizzazione di iscrizioni all'interno del sistema sotto forma di azioni che l'utente può/potrebbe/dovrebbe fare. Un testo, come una macchina (o il computer o il software per quanto ci compete), è circoscritto, delimitato e affida all'interfaccia (o a molteplici) il compito di organizzare relazioni con altri sistemi e tanti punti di ingresso idoneo a ogni sistema o soggetto con cui prevede di venire a contatto secondo un fluire da prescrizione a preiscrizione. Ove l'aderenza tra testo e macchine si perde è sulla gestione delle contraddizioni:

> In storytelling, one calls shifting out any displacement of a character to another space time, or character. If I tell you "Pasteur entered the Sorbonne amphitheater", I translate the present setting [...] and shift it to another space (middle of Paris), another time (mid-nineteenth century), and to other character. "I" the enunciator may decide to appear, disappear, or be represented by a narrator [...] There is no limit to the number of shiftings out with which a story may be built[56].

Il testo lavora per programmi narrativi che lo scrittore imposta per muovere personaggi tra diversi confini spazio-temporali o per spingerli verso altri personaggi. Quelli che Latour chiama *displacement* (il sistema di deleghe, trascrizioni) e l'uso che ne viene fatto testimoniano le qualità di un bravo scrittore. Discorso che ci è noto grazie a Eco scrive circa l'atto della comunicazione come collaborazione di più sistemi di semiosi, con speciale attenzione al testo scritto:

> un testo è un prodotto la cui sorte interpretativa deve far parte del proprio meccanismo generativo: generare un testo significa attuare una strategia di cui fan parte le previsioni delle mosse altrui [...] Per organizzare la propria strategia testuale un autore deve riferirsi a una serie di competenze [assumendo che questo insieme] sia lo stesso a cui si riferisce il proprio lettore [...] I mezzi sono molti: la scelta di una lingua [...] di un tipo di enciclopedia [...] di un dato patrimonio lessicale e stilistico

[56] *Ivi*, cit., pag. 169.

> [...] L'autore da un lato presuppone ma dall'altro istituisce la competenza del proprio Lettore Modello. [...] Dunque prevedere [...] non significa solo "sperare" che esista, significa anche muovere il testo in modo da costruirlo [...][57].

Per Eco, il testo (scritto) è prima di tutto un kit fatto di elementi da assemblare. Per Latour, questa condizione pare accettabile a patto che la figura dell'autore (letterario) resti distinta da quella dell'ingegnere. Quest'ultimo non solo sposta personaggi, ma stabilisce posizioni per utenti umani e altre macchine, redistribuisce competenze e costruisce programmi d'uso complessi valutati in base all'efficacia con la quale sa prevenire anti-programmi poiché ogni macchina funziona mettendo in azione l'insieme delle sue parti contro ogni possibile obiezione, prevedendo pre-iscrizioni e re-iscrizioni[58]. O meglio, contro una parte di esse poiché non esiste alcun meccanismo, avverte Latour, a prova di idiota che porti con se la previsione di tutti i comportamenti e le sue obiezioni.

Il che equivale a dire che la differenza principale sta tutta tra competenze e imposizioni, ove queste ultime sono imposte come deleghe che accettiamo quasi come risultato di una massima fiducia nei confronti di questo attore antropomorfo[59], ma non umano cui cediamo i nostri compiti. Con la differenza, se restiamo ancora a confrontarci con la testualità, che i meccanismi non mandano qualcuno in un altro mondo, ma in un altro stato (condizione) secondo un movimento su due assi OR (sostituzione) e AND (associazione); non rendono possibili il qui e altrove contemporaneo, ma mettono di fronte a scelte; non prevedono la presenza simultanea di enunciatore ed enunciatario in una sorta di comunione tra attori. I meccanismi concedono di essere ignorati e persino lasciati da soli. E questa condizione non cambia con il passaggio dai meccanismi ai media digitali: detti sistemi continuano a chiedere di essere coinvolti nel gioco. Anzi di poterci coinvolgere.

---

[57] Eco, *Lector in Fabula*, Milano, Bompiani, 2003, cit., pagg 54-56.

[58] L'esempio della cintura di sicurezza può meglio chiarire alcuni degli aspetti dell'anti-programma di Latour. La cintura deve tenere fermo il guidatore in caso di incidente imponendo sull'utente il programma NON SCONTRARSI CON IL PARABREZZA (e una serie di altri programmi correlati). Tuttavia, essa deve anche prevedere la remota possibilità di incidenti e quindi azionare il blocco solo al presentarsi dell'evento, mentre deve permettere al guidatore di muoversi in tutti gli altri casi. Se la cintura fosse sempre elastica, non servirebbe allo scopo. Nel caso dell'automobile, il prezzo da pagare per questa delega è che essa debba sempre allacciata: spetta poi al meccanismo risolvere le contraddizioni al loro palesarsi. Cfr. Latour, 2008, pag. 168.

[59] Secondo Latour, che ne parla riferendosi alla molla chiudiporta, l'aggettivo "antropomorfo" si applica agli oggetti tecnologici in tre sensi: sono fatti dagli uomini, sono sostituti dell'uomo e in virtù di questa sostituzione occupano un posto che è degli umani, prescrive e impone agli uomini dei comportamenti. Cfr. Latour, 2008, pagg. 159-160.

3.3. Playable relationships

Come visto, la relazione (creativa o operativa) tra uomo e sistema si fonda su un rapporto fatto da possibilità e costrizioni, deleghe e imposizioni, una progettazione dell'esperienza e un'aderenza al programma da parte dell'attore umano – adesione che può essere totale, parziale o persino assente. Questa idea del contrasto sembra rispecchiare la medesima posizione espressa da Bardzell. Interessato ai temi della creatività digitale legata alle forme di produzione amatoriale multimediale e a come questa si conformi rispetto alle specificità (o funzionalità) di strumenti di authoring digitale, egli guarda al concetto di "creatività" da tre punti di vista differenti. Se si affronta la questione con gli strumenti del HCI, scrive Bardzell, non si può che registrare una tendenza a razionalizzare le attività dell'utente entro una struttura con specifiche caratteristiche pensate per "condurre" creatività con una particolare attenzione a oggetti, interfaccia, dati, comportamenti. Se si approccia la questione da un punto di vista post-strutturalista, autori come Foucalt, e poi Barthes e Kristeva portano a considerare la creatività come atto di contrapposizione a un sistema di segni predeterminato, attività di per sé ascrivibile al contesto del gioco e del piacere e i cui prodotti non importano per quello che dicono ma come accumulo discorsivo rispetto (o in opposizione) al sistema di regole cui appartengono[60]. Se invece ci si accosta al determinismo tecnologico, la creatività diventa diretta conseguenza di un atto di capitalizzazione degli effetti dei media sulla nostra comprensione o meglio essa è il risultato della scoperta ed estensione delle logiche delle forme mediali con cui ci rapportiamo. Il minimo comune denominatore pare evidente:

> all three traditions also understand creativity as situated within *systems*—networks of software-supported experts, discursive sign systems, or systems of production and consumption. All of these implicitly reject romantic notions of the individual creative

[60] Non è per nulla accidentale il fatto che De Certau tiri in ballo la creatività parlando di consumo come atto di fabbricazione o produzione astuta, dispersa, nascosta e proiettata negli spazi occupata dal chiassoso sistema di produzione culturale dominante. Contro il sistema non si oppone un prodotto nuovo, ma il prodotto di una rielaborazione di quanto una persona è costretta a consumare. In una sorta di gioco (come dice l'autore) contro l'economia culturale dominante di cui si riorganizzano le regole in base alle proprie esigenze. In questo, l'autore riconosce un collegamento diretto con quanto Foucault traccia in *Sorvegliare e Punire* rispetto al costituirsi di un reticolo della sorveglianza che i consumatori, con le loro traiettorie, tattiche e strategie possono rifiutare, eludere od opporsi. Cfr. De Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2009, pagg. 3-22; Foucault, *Sorvegliare e Punire*, Torino, Einaudi, 2005.

genius and pure self-expression; implied in this is a rejection or at least dilution of individual intention as the prime mover of creativity[61].

Insomma, per Bardzell, comunque si guardi la questione, la creatività è sempre ricondotta in opposizione o meglio come risultante delle dinamiche tipiche di un sistema di base e per molti versi ricorda l'interdipendenza tra *play* come attitudine e le norme che ne guidano il fluire. In HCI, il concetto di struttura è tra i più delicati. Il lavoro di Bardzell, che richiama quello di Manovich (2013), punta a identificare i tratti comuni in alcuni software di authoring per capire come la creatività sia "implementata" e supportata dalle funzionalità offerte – spesso comuni a una serie trasversale di applicativi. A nostro avviso, chiedere come una specifica attitudine sia implementata, significa interrogarsi sulla capacità del programma di supportare in maniera efficiente ed efficace determinati obiettivi che l'utente si pone. In HCI, questo è un termine affine al concetto di *usability*. In ambito videoludico, e qui le cose si complicano, si parla invece di *playability*. Benché manchi una definizione univoca, quest'ultimo termine è stato usato in maniera polivalente secondo gli approcci adottati: in questo caso, *playability* è un indice che esprime un valore quantificabile – la capacità di un gioco di essere "divertente", appagante nel momento dell'attualizzazione del gameplay. Da un punto di vista "tecno-culturale", il termine è stato introdotto nel territorio dei media digitali per spiegare – con il rischio di ripeterci – il grado di apertura del sistema verso l'utente finendo con il sovrapporsi erroneamente al concetto di interattività. Vediamo quindi alcuni spunti.

3.3.1. Usability o playability?

In "Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences"[62], Mello e Perani offrono una prima ricognizione rispetto al termine *playability*. I due autori si muovono tra recensioni commerciali (*playability* come indice qualitativo nelle

[61] Bardzell, "Creativity in Amateur Multimedia" in *Human Technology*, vol.3 (1), 02/2007, cit, pag. 8.
[62] Mello, Perani, "Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences", Proceedings of *SBGames 2012*. Disponibile online:
http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full20.pdf
(ultima consultazione: 15/11/2013).

recensioni di settore)[63], game design (quanto il gioco è invitante? Quanto è in grado di creare mondi credibili? Quanto sa mettere il giocatore a suo agio? Quanto è divertente?), media e game studies per arrivare a un inquadramento generale del concetto rispetto a *gameplay* – inteso come "the result of a union of three features [...] the rules; [...] the pursuit of game goals by players [to achieve] fun experiences; [...] the experience and skillfulness of players regarding these media"[64] – cui spesso si lega. In questo senso, uno dei tentativi definitori più interessanti può essere rintracciato in Korhonen et al (2010) che scrivono: "Playability is related to intuitiveness, unobtrusiveness, fun and challenge. In addition, it is a combination of user interface and the gameplay [...] In multiplayer games, player's social interaction will also affect playability"[65]. Questo è solo uno degli esempi dei possibili tentativi di dipanare l'intricata questione.

Jarvinen (2002) affronta il tema *playability* guardando allo strumento di design e analisi a supporto della creazione del gioco (dalle regole agli aspetti tecnici e sociali). Per il designer:

> Playability is a qualitative term for the uses of both design and evaluation. It refers, on one hand, to the guidelines regarding how to implement the necessary elements (such as rules) to give birth to a desired sort of gameplay or social entertainment. On the other hand, 'playability' is developed here to function as a similar evaluation tool and research discipline as usability. Playability is, in this sense, a collection of criteria with which to evaluate a product's gameplay or interaction[66].

Implementazione e valutazione sono qui usati per affrontare il tema dal punto di vista della progettazione di un gioco. Dunque, usati in funzione della produzione (sviluppo delle qualità prototipali del gioco) e misurazione (analisi qualitativa dell'esperienza di gioco). Conformemente a quanto fanno Salen e Zimmerman rispetto al concetto di

---

[63] La traduzione italiana del termine *playability* – "giocabilità" – compariva nelle tabelle di valutazioni dei primi videogiochi. In *Consolemania*, giocabilità era una delle metriche di valutazione assieme a grafica e sonoro e sintetizzava una serie di qualità soggettive (dal grado di divertimento alla calibrazione dei movimenti dei personaggi).
[64] Mello, Perani, 2012, cit., pag. 162.
[65] Korhonen, Paavilainen, and Saarenpää, "Expert Review Method in Game Evaluations – Comparison of Two Playability Heuristic Sets" cit. in Paavilainen "Critical Review on Video Game Evaluation Heuristics: Social Games Perspective" in *Futureplay '10* Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology, 2010, pagg. 56.
[66] Jarvinen, Helio, Mayra, *Communication and Community in Digital Entertainment Services*, Prestudy Reserach Report, Hypermedia Laboratory Net Series 2, 2002, cit., pag. 17.

interattività (vedi par. 3.1.1), egli individua quattro livelli: *functional playability* – in riferimento ai meccanismi di controllo del gioco (input/output), serve a misurare quanto le periferiche di controllo e la loro configurazione offrano i giusti requisiti rispetto al gameplay; *structural playability* – in riferimento alle regole del gioco e ai pattern da esse creati durante l'interazione con l'utente come sinergia tra macro-level structure (se presente) e micro-level structure (il gameplay); *audiovisual playability* – in riferimento al comparto grafico e sonoro del gioco, serve a valutare tanto gli aspetti legati alla rappresentazione e navigazione degli spazi (dal movimento della camera, alla scelta della visuale, al foto realismo, alla scelta dei colori o a possibili inconsistenze dello sviluppo che impattino sugli aspetti grafici e visuali) quanto alla controparte sonora; *social playability* – in riferimento alle componenti culturali e comunicative del gioco, essa mira a valutare il grado o la capacità del gioco di creare forme di relazioni tra soggetti interne o esterne al gioco stesso come conseguenza della messa in gioco di valori e credenze spontaneamente sorte o come conseguenza delle specificità del gioco stesso.

La possibilità di concepire un legame diretto tra *playability* e *usability*, attraverso un approccio altrettanto formale, può essere rintracciata nel contributo di Fabricatore (2002). Frutto di un modello di ricerca qualitativo volto all'analisi delle sessioni di gioco, Fabricatore ambisce a leggere le aspettative dei giocatori rispetto al gioco e a carpire i meccanismi intrinseci alla percezione della qualità[67]. Per Fabricatore "playability is the instantiation of the general concept of usability when applied to videogames, and it is determined by the possibility of understanding or controlling the gameplay" ove *playability* si dà come un modo di interferire o di manipolare il gameplay (serie di procedure controllate dalla macchina). Questo spostamento verso l'idea della manipolazione emerge anche guardando alla catalogazione che viene fatta rispetto al concetto di motivazione soggettiva a sostegno del gioco. Dati quattro elementi – sfida, curiosità, controllo e fantasia – Fabricatore sostiene che "poor playability cannot be balanced by any nonfunctional aspect of the design, because a very good gaming atmosphere by itself means nothing if the player can't understand and play the game". Come ad affermare una gerarchia

---

[67] Fabricatore, Nussbaum, Rosas, *Playability and Action in Video Games*: *a qualitative design model*, Hillsdale, L. Erlbaum Associates, 2002, vol. 17, p. 311–368.
Disponibile online: http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1466512
(ultima consultazione: 02/11/2013).

tra i quattro elementi identificati, con il "controllo" (esercitato dal giocatore sul sistema) a ergersi sopra agli altri.

Sul fronte opposto Necke (2009)[68] sposta il discorso preferendo ancorare il concetto di *playability* a una dimensione di altro ordine ove dall'interazione tra utente e sistema, si passa all'esperienza del giocatore nella convinzione che l'evoluzione in fatto di HCI e *user experience* permetta di arrivare a una misurazione quantitativa di detta esperienza. Punto di partenza obbligato è un parallelismo tra *usability* e *playability*. Con il primo, si intende "the extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency, and satisfaction in a specified context of use". Qui il riferimento è evidentemente agli applicativi software in senso lato. Con il secondo: "playability is the instantiation of the general concept of usability [...] determined by [...] understanding and controlling gameplay". L'idea alla base è la convinzione che la relazione tra progettazione e gioco e tra gioco e giocatore pertenga a due aree distinte e richiede per questo due metodologie adeguate: se "playability is the evaluative process directed toward games", e "player experience is directed toward players", va da sé che "playability methods evaluate games to improve design" mentre "player experience methods evaluate players to improve gaming"[69]. La conseguenza è che esisterebbe una relazione tra una *playful experience* del giocatore e il sistema gioco, così come la possibilità di concepire una "giocabilità" del sistema come effetto diretto del design (Figure 8).

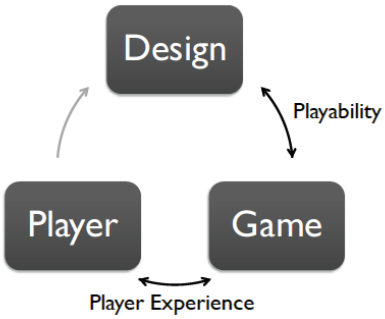

Figure 8 Playability e player experience, Necke, 2009, pag. 1

[68] Necke, "From Playability to a Hierarchical Game Usability Model", *FuturePlay @ GDC Canada*, May 12-13 2009, Vancouver, Canada.
[69] *Ivi*, pagg. 1-2.

Sanchez, Zea e Gutiérrez (2009), pur riconoscendo come legittima la sovrapposizione tra programmi in senso lato e videogiochi, distinguono in maniera più netta tra *usability* e *playability*. Per gli autori, il primo termine è la misurazione dell'uso di prodotti per il raggiungimento di determinati obiettivi secondo diversi gradi di efficienza, efficacia o soddisfazione. In questo ambito si parla di *user experience* come set combinato di sensazioni, risposte emotive scaturite dall'interazione con il sistema in base al grado di usabilità. Rispetto al secondo termine, invece, ferma restando l'intrinseca difficoltà definitoria del concetto, i tre distinguono tra approcci atti a considerare *playability* esclusivamente in termini di usabilità applicata ai videogiochi – ove spiccano tentativi di misurazione attraverso la definizione di specifiche *usability heuristic* mutuate dal lavoro di Nielsen[70] – o come identificazione di specifici elementi del videogioco (es. strutture narrative, interattività). Con l'intenzione di sopperire alla confusione di base e arrivare a uno schema formale a supporto di tutte le fasi della realizzazione di un gioco, i tre offrono la propria definizione di *playability*:

> a set of properties that describe the Player Experience using a specific game system whose main objective is to provide enjoyment and entertainment, by being credible and satisfying, when the player plays alone or in company[71].

Il modello che ne scaturisce si articola per proprietà e sottoproprietà[72] secondo il seguente schema:

---

[70] Con *heuristic* si intendono una serie di linee guida o attestazioni usate per costituire un modello di valutazione a uso e consumo di esperti e destinato a verificare la presenza di qualità desiderabili che un prodotto dovrebbe avere per funzionare correttamente. Esse possono essere usate come principi di design e come linee di valutazione nel processo di sviluppo di un software. Tale metodo venne per primo usato da Nielsen e Molich – applicato alle interfacce dei applicativi per la produttività. Benché utili, nei videogiochi hanno dimostrato il loro carattere ambiguo quando, mancando un accordo di base sulla loro definizione, hanno prodotto framework eterogenei con indici soggettivamente determinati più che oggettivamente ancorati (es. il gioco è coinvolgente; il gioco è divertente, ecc.). Cfr. Nielsen, Molich, "Heuristic Evaluation of User Interfaces", In Proceedings of *ACM SIGCHI*, 249-256. DOI= http://doi.acm.org/10.1145/97243.97281 e Cfr. Nielsen, "10 Usability Heuristics for User Interface Design", Nielsen Norman Group, 01/01/1995, http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/ (ultima consultazione: 15/11/2013).

[71] Sanchez, Padilla, Gutierrez, "From Usability to Playability" in Kurosu (ed.), *Human Centered Design*, Proceedings, First International Conference, HCD 2009, San Diego, California, Springer, 2009, cit, pag. 67.

[72] Vale la pena notare che le prime tre macro-proprietà sono comuni al concetto di *usability* nei software desktop.

1. Processi
    a. *effectiveness*: tempo e risorse necessarie per garantire al giocatore una esperienza divertente e appagante durante l'attuazione del gameplay. Sottoproprietà: *completion* e *structuring*;
    b. *learnability*: capacità del giocatore di comprendere e fare proprie regole e meccaniche del sistema. Sottoproprietà: *game knowledge*, *skill*, *difficulty*, *frustration*, *speed*, *discovery*;
2. Prodotto
    a. *satisfaction*: il piacere, la gratificazione derivante dal giocare il gioco (completo o parte di esso). Sottoproprietà: *fun*, *disappointment*, *attractiveness*;
    b. *immersion*: capacità del contenuto del gioco di essere credibile così da permettere al giocatore di sentirsi direttamente coinvolto nel mondo virtuale. Sottoproprietà: *consciouness/awareness*, *absorption*, *realism*, *dexterity*, *socio-cultural proximity*;
3. Utente
    a. *motivation*: insieme delle caratteristiche del gioco che spingono il giocatore verso determinati compiti fino alla loro conclusione. Sottoproprietà: *encouragement*, *curiosity*, *self-improvement*, *diversity*;
    b. *emotion*: impulsi involontari del giocatore a seguito degli stimoli del gioco che inducono a stati d'animo. Sottoproprietà: *reaction*, *conduct*, *sensory appeal*;
4. Gruppi di utenti
    a. *socialization*: attributi, elementi e risorse a supporto della dimensione sociale dell'esperienza in un dato gruppo. Sottoproprietà: *social perception*, *group awareness*, *personal implication*, *sharing*, *communication*, *interaction*.

Ognuna di queste proprietà scompone l'idea stessa di *playability* trasformandola da un'entità "singola" a singoli *facet* (aspetti). Ogni facet – *Intrinsic Playability*, *Mechanical Playability*, *Interactive Playability*, *Artistic Playability*, *Personal Playability* e *Social Playability* – "allows us to identify the different attributes and properties of *Playability* that are affected by the different elements of video game

architecture" [73] . Ci muoviamo ancora nell'ambito specifico dei videogiochi, posizionati sul fronte della produzione. Che cosa succede invece cambiando prospettiva e allargando l'area di applicazione fino ai media digitali e passando dalla progettazione al consumo o uso?

3.3.2. Playability e playfulness

Julian Kucklich costituisce un buon punto di collegamento tra un approccio fortemente legato alla produzione e uno più malleabile che lega design e *playful attitude,* progettazione e pervasività dell'esperienza ludica. *Playability* è intesa come una funzione dell'attitudine del giocatore e delle specifiche features di un gioco o sistema:

> The term [...] is used in popular games criticism to indicate the extent to which a certain game has the capability to provide enjoyment for a player over an extended period of time. [...]Whether or not a game will keep a player glued to the controls depends, after all, not only on the game but also on the players' skills and expectations. [...] whatever a game is playable depends as much on the player's former playing experience, taste and willingness to adapt to a new play environment as on the games's controls, graphics, audio and genre[74].

Secondo Kucklich, *playability* è tanto un prodotto o una caratteristica mediale (testo o tecnologia) quanto parte del bagaglio di competenze che l'utente mette in gioco (*media literacy*) e si aspetta rispetto all'oggetto. Si delineerebbe quindi una sorta di loop interdipendente (o network) fortemente legato a una componente tecnologica e in grado di influenzare l'emergere di fenomeni e pratiche che interessano tutti i soggetti a prescindere dalle posizioni di potere, in un rapporto liquido e spesso strategicamente orientato (dalla semplice interazione tra utente-testo-tecnologia fino alla relazione dialogica tra produttori-distributori-consumatori): "we are inventing new modes of play as we interact with new media, and if they prove viable they become implemented into the technology itself [...] disseminated and undergo social

---

[73] *Ivi*, cit., pag 71.
[74] Kucklich, 2004, cit., pag. 5.

change within and across different cultures"[75]. Impostazione che richiama sia il concetto di struttura sia di *play* come movimento libero negli interstizi. Questione ampiamente affrontata nel primo capitolo. *Playability* e *playfulness* sono quindi le due facce di una stessa medaglia. Per HCI, *playfulness* è la tendenza di un individuo a interagire spontaneamente con il computer[76], una sorta di attitudine che promuove e automaticamente promossa dalla giocabilità. Definizione non lontana da Lister che nota come il personal computer "has continued to be characterised by a kind of exploratory play [...] whether or not game software itself was being used [...] play in this general general sense is a significant strategy for learning the computer's system"[77]. C'è un equilibrio da mantenere e quindi là dove pare emergere un eccessivo sbilanciamento verso la parte soggettiva, Kucklich riafferma l'idea che oltre all'*expertise* o *media literacy* – come competenze del soggetto rispetto all'interazione con la macchina – c'è da mettere in conto la macchina e come questa metta in condizione l'utente di acquisire competenze attraverso un gioco di relazioni molto forte tra tecnologia e soggetto mediato dall'interfaccia. Gioco che è innanzitutto ripetizione (*trial and error*) ed esplorazione, pare dire Kucklich quando mutua da *replayability* – capacità di un gioco a essere rigiocato – il concetto di reiterazione come palestra per l'apprendimento delle regole del gioco attraverso il *play* (tema anche questo affrontato tangenzialmente da Myers e Murray nel primo capitolo) e che pare essere caratteristica ben più importante della semplice novità dell'esperienza.

Il lavoro di Kucklich rappresenta un primo tentativo di inquadramento della relazione tra utenti e nuovi media e dell'impatto di questa sulle tecnologie dei media. Per sua stessa ammissione, e complice il periodo storico, questo lavoro ha i caratteri della ricognizione. Addirittura, Kucklich parla del tentativo di accostare *play* e nuovi media come un'attività per certi versi triviale, ma a distanza di un decennio le cose ci dicono l'esatto contrario. Ciononostante ci sono alcuni spunti che possiamo cogliere. Il concetto di interazione tra utente e media digitali per l'autore si basa innanzitutto sul concetto di apertura e chiusura questione facilmente riconducibile ai giochi di forza ove è la disposizione dell'utente accompagnata, messa a confronto con le

---

[75] Kucklich, 2004, pag.6.
[76] Cfr. Hackbarth, Grover, Yi, "Computer playfulness and anxiety: positive and negative mediators of the system experience effect on perceived ease of use" in *Information & Management*, vol. 40, issue 3, 2003, pag. 222.
[77] Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly *New Media. A Critical Introduction*, London and New York, Routledge, 2009, cit. pagg. 289-290.

caratteristiche del media a riconfigurare rapporti, pratiche, modi d'uso e forme dell'esperienza. Da qui è più che naturale buttar dentro la questione del controllo come dicotomia tra il pieno potere dell'utente sulla tecnologia e il piacere di sottostare ai limiti stessi per aggirarli o giocare con essa[78] , ma le stesse conseguenze politiche possono essere trattate guardando alle pratiche di interazione tra consumatori, distributori e produttori di contenuti all'interno – per esempio – dell'industria mediale: i produttori dettano le regole del gioco, ma il piacere ludico sta proprio nell'attitudine dei consumatori/giocatori ad alterarle[79]. Visione interessante, per quanto datata e che in parte abbiamo già apprezzato affrontando Fiske nel secondo capitolo.

L'idea di una relazione diretta tra una disposizione soggettiva e una disposizione oggettiva emerge in maniera netta in studi ben più recenti. In "Understanding Digital Playability", Genvo (2009) offre un modello descrittivo di analisi (semiotica) basato sul lavoro di Greimas. Più orientato al successo commerciale del videogioco come forma mediale – successo reso possibile per un'intrinseca capacità del mezzo di superare confini geografici e culturali – Genvo non è interessato alla pervasività del gioco ma ai processi di comunicazione uomo-macchina così come instanziati da quel game design responsabile di trasmettere la voglia di giocare o *ludic attitude*. Voglia che può essere trasmessa solo quando la struttura con cui il giocatore interagisce ha il giusto grado di *playability*. L'idea dell'esistenza di un'attitudine ludica viene ricostruita attraverso i contributi di Suits – per il quale l'attitudine del giocatore è un elemento dell'attualizzazione del gioco (*game play*) e catalizzatore di quella propensione a sottostare a regole e costrizioni (vedi paragrafo 1.7.2) – e Henriot[80] – lo stato mentale adottato durante il gioco implica l'adozione di un processo metaforico "because playing is about transposing things of the world to a new order"[81]. Concetto parecchio affine allo spazio intermedio di Winnicott (vedi paragrafo 2.6.1), ma che lo stesso Henriot si guarda

---

[78] Il rapporto tra libertà e controllo è tutt'altro che lineare. Kucklich ne dà dimostrazione passando in rassegna diversi esempi: dalle implicazioni del non-registered output (NRI) – il giocatore che schiva un proiettile virtuale testimonia la fallacia del modello relazionale esclusivamente basato sulla dicotomia soggetto-oggetto – alle opzioni del menù di un DVD – se da una parte, le opzioni di scelta di un menu sono l'affermazione della libertà dell'utente, è pur vero che quest'ultimo può scegliere esclusivamente all'interno di un set precostituito. Cfr. Kucklich, 2004, cit. pag. 35.
[79] Cfr. Marshall, D., "The New Intertextual Commodity" in Harries, D., *The New Media Book*, London, BFI, 2002, pagg. 69-82.
[80] Cfr. Henriot, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989 in Genvo, "Understanding Digital Playability" in *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009.
[81] Genvo, 2009, cit., pag. 134.

bene dal confinarne azione ed effetti esclusivamente in un mondo virtuale. Ogni processo (metaforico) ha un proposito in-formato dalle regole che il giocatore segue per raggiungere un obiettivo. Detta adesione alla struttura si dà come imprevedibile e del tutto volontaria: sono le regole a supportare il carattere dell'aleatorietà, esse si fanno garanti di una "esperienza del possibile", di scelte come frutto dell'interazione con il sistema che mai devono condurre a un solo risultato (l'azione prevedibile sarebbe per natura contraria al gioco). In questo, alla struttura spetta il ruolo di offrirsi come situazione ottimale per la messa in atto di attività di gioco: se un simulatore di volo, scrive Genvo, può essere usato come strumento di formazione o gioco, è all'attitudine ludica che spetta il compito (o il merito) di trasformare una situazione o un contesto altro in gioco, di fare di Microsoft Word un gioco tanto quanto *Tetris*. Con la differenza – scrive ancora Genvo – che il secondo, per via della sua specifica struttura o regole, dimostra una propensione maggiore a supportare questa disposizione d'animo. La familiarità con la proposta di Myers affrontata nel primo capitolo è lampante.

Per capire il grado di *playability* di una struttura bisogna allora "to analyze the way in wich this structure is designed to create meaning with respect to the ludic attitude"[82] avendo in mente che detta struttura funziona principalmente secondo un modello di azione che è necessariamente *goal-oriented*. Modello che il giocatore affronta secondo un processo di *trial and error* e adattamento in risposta a quanto apprende rispetto alla logica del sistema stesso. Siamo chiaramente entro i confini della ludologia con una dichiarata attenzione ai processi di attualizzazione del gameplay. Poco sorprende allora il ricorso allo Schema Narrativo Canonico di Greimas[83] – risoluzione di una condizione di conflitto che scaturisce dal bisogno di appagare un desiderio attraverso quattro fasi ovvero manipolazione (accettazione dell'impresa), competenza (acquisizione delle competenze necessarie per il successo dell'impresa), performance (realizzazione dell'impresa) e sanzione (verifica e accettazione o rifiuto dell'impresa da parte del soggetto che ha conferito l'incarico) – come strumento per rendere visibili le condizioni di produzioni di significato implementate da un sistema di regole per essere considerato come *playable.*

---

[82] *Ivi*, cit, pag. 139.
[83] Cfr. Pozzato, *Semiotica del testo*, Roma, Carocci, 2001.

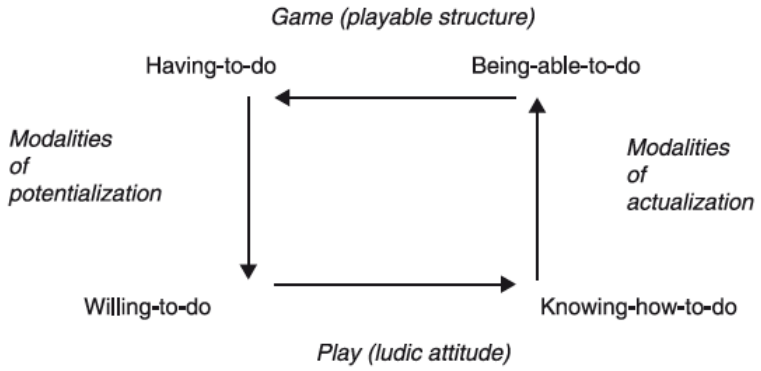

Figura 9 Genvo: modello semiotico del gameplay

Lo schema di Greimas, per Genvo, funzionerebbe in maniera del tutto speculare nei videogiochi con un'enfasi particolare sulla fase della competenza (in virtù di quell'approccio al gioco e alle regole che abbiamo definito come *trial and error*) informata dalle modalità del fare e in particolare da:

- *having-to-do*: questa modalità dipende dalla struttura cui spetta il compito di offrire obiettivi, proporre performance o invitare il giocatore a formulare i propri *goal* nel rispetto base ai meccanismi e alle logiche proprie del sistema. Essa si costituisce in opposizione al *being-able-to-do* come apertura della struttura alle modalità del fare del giocatore;
- *willing-to-do*: volontà del giocatore a immergersi e interagire col gioco. Questa è la modalità che spinge il designer a interrogarsi su come invogliare il giocatore a giocare;
- *knowing-how-to-do*: acquisizione delle competenze necessarie rispetto al funzionamento del sistema e/o al raggiungimento di un obiettivo.

Dato lo schema (Figura 9), è sull'opposizione *having-to-do*/*being-able-to-do* che è possibile rintracciare il grado di giocabilità di una struttura. Dalla risoluzione del "conflitto" tra i due termini dipende il passaggio alla modalità *willing-to-do* e quindi all'instaurazione dell'attitudine ludica o *playfulness*. Così, se "playable structure prescribes the way in which certain signs can be arranged by the player to make

sense, not the way in which they will be interpreted"[84] è la *playful attitude* – "a mental state [that] gives access to the space of play, [...] a potential space [...] of exercise of the possible"[85] – a far si che "the software loses the appearance of a program dedicated to the realization of a given task, and appears as an intermediate space of experiment, which must be known by the abstraction of ordinary reality"[86].

Benché il ricorso da parte di Genvo a *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* – mutuati da Caillois – per costruire il flusso di un'esperienza fondata sulla competizione con il sistema che si dà come incerta rispetto al risultato, informata da un approccio metaforico che considera il presente come un momento altro (*as if* o mimicry) attraverso la distruzione o dislocazione del reale (*ilinx*), lascia pensare all'applicazione esclusiva del rapporto tra *playfulness*/*playability* ai giochi, essa può essere esteso oltre detto statuto – a conferma di quanto visto Kucklich. Leino (2013), interessato a dimostrare come l'assenza di *playability* nelle forme d'arte interattive (*art games*) non sia necessariamente depenalizzante in termini di divertimento, *engagement* e *agency*. In questo caso, il termine *playability* non indica una progettualità scevra da qualsivoglia interazione tra oggetto e utente. Semmai è un indice sulla natura ontologica dell'oggetto: la sua assenza indica il rifiuto da parte dell'artista/progettista a sottomettere l'intrinseco significato dell'opera alle logiche ludiche della competizione o della sopravvivenza ove tutti gli elementi esterni a questa logica perderebbero automaticamente senso diventando meno importanti. Come se nella fuga dalla giocabilità si cercasse una propria legittimazione affrancandosi dal gioco come "non-gioco" e da costrutti quali interazione e partecipazione. Distinzione più facile sulla carta che nei fatti. Per Leino, i videogiochi single-player esemplificano al meglio il concetto di esperienza informata da regole in grado di assicurare al giocatore un certo controllo autoriale (*agency*). Detta condizione è altrettanto rintracciabile in quelle forme mediali ascrivibili al non-gioco ovvero forme di intrattenimento sprovviste di obiettivi e condizioni di vittoria. Inoltre, se una rigida adesione al modello *rules and goals* può essere valida per un gioco non digitale, il passaggio ai videogiochi pone seri problemi per la natura stessa dell'oggetto: al gioco si uniscono altre componenti specifiche che poco hanno a che fare con il concetto di *gameness* (narrazione, navigazione spaziale, ecc), tanto che

---

[84] Genvo, 2009, cit., pag. 148.
[85] *Ibidem*.
[86] *Ibidem*.

dello statuto di (video)"gioco" resta ben poco. Per disfarsi di inutili orpelli, Leino propone l'idea di *playable artifacts* dove il termine *playable* sta a indicare la possibilità per questi prodotti – pur nell'assenza dello statuto di gioco – "[to make] its players responsible for the freedom they enjoy"[87]. Termine che preferisce comunque a quello di interattività poiché capace di rendere il senso di una relazione che è sì strumentale, ma sempre a supporto di un obiettivo che giustifica l'engagement tra utente e oggetto:

> playable works can be described as representing using alternative strategies [...] which mean that playable works confront their audiences with conditions other than the human condition, conditions that need to be lived, experienced and, most importantly, experimented with by utilizing their instrumental-rational significance, instead of simply being seen or heardand interpreted at face value[88].

Premessa che in linea di massima somiglia a quanto Wardrip-Fruin ha da dire rispetto alle forme di *play* strutturato, sebbene egli sia più interessato alle forme "of playable textual experiences, operating along logics more linguistic than graphical"[89]. Come per Leino, si parte da una distinzione tra game e non-game attraverso l'analisi di diversi oggetti mediali che secondo molte delle definizioni di gioco non sarebbero "game" per la mancanza palese di un risultato finale in grado di azzerare i goal intermedi che l'utente si dà. Dentro questo contenitore è possibile trovare esperienze agli antipodi: da *The Beast* – "caccia al tesoro" online a supporto del film *A.I.* (Spielberg, 2003) ove lo slogan TING (*This is not a game*) è una mossa commerciale per mascherare lo status dell'oggetto in favore dell'immersività – all'onnipresente *The Sims* – open-ended simulation per molti critici del tempo definita più un giocattolo che un gioco per via dell'assoluta mancanza (o mancata distinzione) di un risultato sopra agli altri – a *Facade* (2005) – famoso software drama che, rinunciando alle

---

[87] Leino, "Playability and its Absence", *The Philosophy of Computer Games Conference*, Bergen, 2013, cit., pag. 6. Disponibile online: http://gamephilosophy2013.b.uib.no/files/2013/09/leino.pdf (ultima consultazione: 02/12/2013).

[88] Leino, "From Interactivity to Playability", in Cleland, K., Fisher, L. & Harley, R. (Eds.), *Proceedings of the 19th International Symposium of Electronic Art*, ISEA2013, Sydney, 2013, cit., pag. 4. Disponibile online: http://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/9475 (ultima consultazione: 02/12/2013).

[89] Wardrip-Fruin, "Playable Media and Textual Instruments" in *Digthung Digital*, 2005 (1). Disponibile online: http://www.dichtung-digital.org/2005/1/Wardrip-Fruin/index.htm (ultima consultazione: 02/12/2013).

condizioni di vittoria o l'imposizione di un obiettivo stringente, struttura in maniera alternativa al gioco l'esperienza dell'utente. "Playable media", scrive Wardrip-Fruin, "[...] encompasses [...] products of the commercial game industry, and also the body of what might be called 'playable art' [...] which invite and structure play"[90]. Per l'autore il termine *playable media* è cruciale poiché permette di includere non solo giochi e non giochi, ma persino gli strumenti con i quali quotidianamente produciamo e – gioco forza – spostando l'attenzione da "è un gioco?" a "come è giocato?".

3.4. Riepilogo

In tempi non sospetti, Malaby (2009) scrive preoccupato di un incalzante fenomeno di strumentalizzazione del gioco ove (non meglio identificate) istituzioni tendono sempre più verso un ludo-capitalismo che colonizza la creatività imbrigliandola entro i confini del gioco. Come se *play* fosse diventato il nuovo oggetto del desiderio di oscure entità. Succede allora che il concetto stesso di creatività sia scisso in due parti: da un lato si troverebbe la creatività di quanti operano all'interno di un sistema ludico (o da esso motivati) e dall'altra quella dei designer che creativamente escogitano quegli stessi sistemi. Benché il verbo "escogitare" sembra avere una connotazione negativa, Malaby dichiara di rifiutare qualunque presa di posizione preventiva, rimandando a future indagini il giudizio rispetto a quanto descrive[91]. Tracy Fullerton (2013) si dimostra invece su posizioni opposte, mitigate dall'effettiva esperienza con quel sistema che, per questioni puramente cronologiche, Malaby appena riesce a cogliere. Così, quel paventato processo di colonizzazione cui l'antropologo guarda con sospetto, per la studiosa si espande e trasforma per includere il tentativo di strutturare gli elementi di un sistema a supporto di una partecipazione in-formata dalla disposizione ludica, di mutuo scambio tra attori (o giocatori) in un ambiente condiviso con la consapevolezza che gioco, *play*, design e sistemi diventeranno i pezzi di quella lente attraverso cui le future generazioni leggeranno il loro mondo[92]. Una linea di pensiero che forse ha lo

---

[90] *Ibidem*.
[91] Cfr. Malaby, 2009.
[92] Chaplin, "Will the 21st Century Be Defined By Games" in *Kotaku*, 11/09/13. Disponibile online: http://kotaku.com/will-the-21st-century-be-defined-by-games-1293867009
(ultima consultazione: 30/09/2013).

stesso approccio ottimistico con il quale nel secondo capitolo siamo arrivati a registrare una certa facilità nel fare aderire la figura di audience a quella di giocatore in virtù di una filosofia ludica descritta in bilico tra soggettività e tecno-determinismo. Come detto, lasciati gli ambiti del gioco per approdare ai media studies, creatività diventa sinonimo di *play* combinando piacere, *agency* e interazione ove Web 2.0 e cultura partecipativa bastano da sole a validare l'idea di una fruizione che si fa gioco. Come se *agency* (che decisamente preferiamo ai più ambigui "interattività" o "audience attiva"[93]) e gioco fossero sinonimi. In mancanza di spiegazioni, appare quindi lecito porsi una domanda semplice quanto diretta: "con cosa stiamo giocando?".

Così, in questo capitolo ci siamo preoccupati di definire ambiente e logiche entro si consuma la trasformazione dell'audience in giocatori dichiarando il nostro interesse per quelle piattaforme (più o meno ludiche) conduttive di creatività. Sostenere che molta della produzione culturale odierna sia frutto di un complesso sistema organizzato per piattaforme creative digitali, ove è l'attitudine ludica a fare da vettore ci ha spinto verso una ricognizione dei concetti di sistemi, software, platform e gioco, certi di poter rintracciare in questo preciso contesto i tratti di quella struttura entro cui i novelli giocatori si muovono. Anche in considerazione dell'importanza che il connubio gioco-sistema pare avere nel manifesto di Zimmerman (2013), pare scontato partire da *Rulse of Play* (2004): qui il game designer attinge alla teoria dei sistemi per sintetizzare uno schema funzionale tanto al gioco classico quanto al gioco digitale. Una volta identificato il sistema come "l'insieme di elementi e comportamenti interdipendenti il cui risultato supera quello della semplice somma delle parti" e appurata la piena trasportabilità del concetto al mondo dei bit, siamo passati al "software come sistema" adottando un punto di vista inedito, capace di riunire in un unico oggetto di studio – *media software* – digital media e software (in

[93] In una disamina sulle videoculture digitali, Darley si occupa di immagini, interattività e audience attive sostenendo il contrasto tra l'idea di un pubblico videoludico più attivo (per via di agency e interattività diretta, fisica) della controparte passiva dei "vecchi" media. Nel riconoscere una differenza nel modo di interagire con diversi media, Darley tiene a distinguere tra una (inter)attività di superficie fin troppo costretta come quella dei videogiochi e una (inter)attività semantica che rende piuttosto liberi e per nulla passivi la categoria degli spettatori tradizionali. Posizione piuttosto problematica per chi, come Darley, dichiara di interessarsi a una cultura della superfice pur mitigando la portata delle proprie dichiarazioni rinviando ai futuri approfondimenti delle discipline di studio. I lavori di Bogost – giusto per citarne alcuni – hanno dimostrato come la superficiale interattività dei videogiochi nasconda proprio nelle meccaniche e nelle costrizioni il proprio potere semantico. Per un approfondimento, Cfr. Darley, *Videoculture Digitali*, Roma, Franco Angeli, 2006 e Bogost, *Unit Operation*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2006.

senso lato). Trasformazione possibile grazie al contributo di Manovich (2013) che riconosce in questo salto il culmine di un processo di maturazione capace di sbarazzarsi del medium in favore del software inteso come framework operativo. Da questo framework dipendono quelle caratteristiche che erroneamente sarebbero attribuite a televisione, cinema, fotografia, internet senza accorgersi di un particolare decisivo: essi sono in realtà il frutto di un sistema – appunto – di dati, istruzioni e algoritmi che solo in superficie somigliano a vecchi mezzi di comunicazione. Il trucco è presto svelato. I software non rappresentano, né riproducono ma simulano: di ogni vecchio medium trattengono alcuni tratti distintivi e i relativi modelli di comportamento espandendone al contempo proprietà e possibilità[94].

La pervasività del software e della sua logica è tale da far sì che tali applicativi abbia oggi un ruolo cruciale nella produzione di cultura costituendosi come lo strumento attraverso cui professionisti e amatori producono contenuti, oggetti, significati. La stessa posizione è condivisa da Schafer (2011) che considera computer, software e internet come l'asset dell'attuale sistema culturale partecipativo (o co-produttivo)[95]. Il computer, dice Schafer: 1) è un software environment per l'esecuzione di qualsiasi applicazione formulata secondo un codice appropriato[96]; 2) permette di copiare altri file senza alcun costo; 3) è progettato – per dirla con Kay – come un medium quotidiano. Rispetto al software, Schafer parla invece di immaterialità – somiglianza con il linguaggio umano, impossibilità di essere toccato, struttura codificata secondo una precisa forma simbolica che comunque impatta tangibile su cultura e società; modularità – capacità di costituirsi come una sorta di riserva culturale intertestuale che facilita il lavoro dei programmatori attraverso il suo

---

[94] Wardrip-Fruin è piuttosto chiaro a questo proposito: "A computer is a strange type of machine. While most machine are developed for particular purposes […] modern computers are specifically designed to be able to simulate the operation of many different types of machine, depending on the computer's current instruction. […] A computer can simulate a typewriter […] but it can also go beyond a typewriter offering many fonts, automatic spelling correction [..] This is what modern computer are designed to make possible: the continual creation of new machines, opening new possibilities, through the definition of new sets of computational processes. "Digital Media" are the media enabled by this possibility". Wardrip-Fruin, *Expressive Processing*, Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2009, cit., pagg. 1-2.

[95] Schafer, 2011, pagg. 55-76.

[96] Il richiamo all'*universal machine* di Turing è scontato. Secondo Turing: "The importance of the universal machine is clear. We do not need to have an infinity of different machines in doing different jobs. A single one will suffice. The engineering problem of producing various machines for various jobs is replaced by the office work of 'programming' the universal machine to do these jobs", Turing, *Intelligent machinery*, National Physical Laboratory Report, 1948, Turing Archive http://www.alanturing.net/turing_archive/archive/l/l32/L32-001.html
(ultima consultazione: 02/12/2013).

riuso, copia, riorganizzazione, distribuzione; incertezza – il software non è mai rilasciato come definitivo ma come versione stabile soggetta a rilasci successivi migliorativi. Insieme, ambiente e struttura simbolica, sono la piattaforma incaricata di produrre cultura. Manovich (2013) ha un'idea precisa in testa quando parla di *software*: egli pensa a esempi piuttosto comuni quali *Photoshop* o qualsiasi altro strumento di authoring, editing, distribuzione e condivisione ovvero a quelle piattaforme entro cui l'attività creativa prende vita. In questo lavoro, il termine piattaforme può indicare la serie di programmi che stanno tra hardware e applicativi (*middleware*, sistemi operativi), la sinergia tra hardware e software, l'asset strategico su cui si fonda la forza commerciale di un brand (a prescindere che si parli di un asset informatico). Oppure, in maniera più astratta, la struttura di base, l'area, il *playground* entro cui confluiscono attività e processi creativi. Posizione quest'ultima che ritroviamo in Gauntlett (2011) che parla di piattaforma come unità strutturale specifica di un mediascape – modellato sulla fisionomia del Web 2.0 – costituito da laboratori creativi completamente aperti ai contenuti degli utenti, partecipativi, fortemente dipendenti dal concetto di community ove trova sfogo l'idea di una creatività mondana legata più a una forma di espressione soggettiva che di riconoscimento altrui e lontana dal carattere dell'innovazione. Manovich, al contrario, resta ancorato agli aspetti funzionali, più interessato a parlare di *software society* e *software culture*, che di partecipazione, democratizzazione dei media e creatività (di cui riferisce senza preoccuparsi di definire cosa egli intenda anche se appare palpabile una certa vicinanza con l'idea di produzione). Per lui, il discorso su software e piattaforme non si esaurisce con una mera attestazione di esistenza, ma scava nella storia e scompone interfacce per carpirne i segreti. La differenza tra media e software sarebbe riconducibile allora (anche) ai rispettivi meccanismi evolutivi. Se nei primi egli ravvisa un movimento accidentale, nel software riconosce l'esistenza di una progettualità umana come meticoloso lavoro di upgrade, implementazione, ridefinizione di funzionalità, possibilità, costrizioni (tecnologiche o funzionali) elementi tutti improntati a un'idea chiara di utente come modello e alla esperienza d'uso che all'utente si deve. Concetto, quello della progettualità, determinante perché mette in chiaro una volta per tutte che se di attitudine ludica si parla, essa è sempre in riferimento a un contesto, situazione, framework che, seppur non rigidamente predeterminato (e quindi fallace), prevede proiezioni, deleghe, modelli, usi che necessariamente informano l'attività di chi vi si rapporta. Brenda Laurel (2013)

sottolinea quanto il concetto di struttura sia male interpretato, considerato più strumento analitico che produttivo, esso è percepito come rigida gabbia dalla quale non possa nascere vita o arte. Interessata a costruire un modello drammatico dell'interaction design, Laurel puntualizza una stretta interdipendenza tra contenuti e struttura:

> when we see a good film or go to a good play, we are moved by things that seems to transcend structuralism – a beautiful image, dialogue and action that speak deeply and genuinely about life. […] if it's all so structured, how does it get to seem so lifelike? Surely there is more to it than structure, more to it than a computer could be programmed to create[97].

Tenendo il computer come termine di paragone, se è vero che da solo non basti a produrre "vita", è altrettanto vero che esso sia lo strumento principale di produzione culturale e che questo strumento (o l'insieme di strumenti software) è il frutto del lavoro e della maestria di altre professionalità incaricate di costruirne la struttura. Il problema è che la struttura è solo uno dei termini dell'equazione. Laurel ha chiaro questo principio in mente quando, pur stressandone l'importanza, rammenta che è l'immaginazione umana a soffiare la "vita" nei contenuti nel momento in cui sistema e utente (*interactors*) interagiscono. L'interazione è da intendere in senso tecnico come "a change to the state of the work – for which the work was designed – that comes from the outside of the work […] it takes place through the surface of the work, resulting in change to its internal data and/or processes"[98] o come atto di co-creazione o collaborazione mediata tra il progetto di un designer che cede controllo verso il basso man mano che le scelte dell'utente (previste o meno) si muovono di possibilità in possibilità. Da una parte c'è l'autore del mondo fatto di affordance e costrizioni – atte a contenere in base a un determinato schema le azioni dell'utente e la sua capacità di introdurre nuovo potenziale – dall'altro i corridoi percorsi dell'utente secondo il proprio progetto. Questo per ribadire che gli attori in scena sono almeno due: a quell'utente baluardo della *philosophy of playfulness* si contrappone un attore non in carne e ossa che può offrirsi come giocabile (*playable*),

---

[97] Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, 2nd edition, 2013, cit., pag. 109.
[98] Wardrip-Fruin, 2009 in Laurel, 2013, cit., pag. 110.

che invita al gioco piuttosto che farsi spettatore passivo di uno spettacolo di cui è mero strumento.

Il problema di pensare a una progettualità rispetto a una struttura impone l'obbligo di interrogarsi circa la natura di quanto Laurel definisce collaborazione o mediazione. L'idea è che qui sia il gioco la cifra caratteristica: interazione, costrizioni, percorsi, progettualità, attese e ribaltamenti rimandano a un rapporto ludico e chiama subito in ballo una precisa idea di giocabilità. Il concetto è mutuato direttamente dai videogiochi. In ambito commerciale esso altro non è che un indice qualitativo che sintetizza un set da proprietà che vanno dal comparto grafico (non in termini di dettaglio, ma di contributo complessivo all'esperienza di gioco) alla precisione dei controlli; in ambito di progettazione (o design) questo entra in gioco come metro di valutazione in fase di produzione, linee guida da seguire durante l'implementazione degli elementi del gioco, indici per misurare l'esperienza di gioco confondendo non poco le acque con il concetto di *usabilità* (efficacia ed efficienza di un sistema nell'aiutare un utente a soddisfare un bisogno – siamo qui nell'ambito più generico del software) e di *player experience* in opposizione a *user experience*. Cosa che denota una certa difficoltà a separare giochi digitali e software. Forse anche per questo Kucklich (2004) è l'esempio migliore di un riuscito avvicinamento tra esperienza utente e qualità del sistema. Nella sua visione *playability* (qualità del medium) e *playfulness* (attitudine dell'utente) si offrono come termini di una funzione che serve non solo a definire i caratteri di un sistema come gioco ma il rapporto stesso tra utenti e nuovi media (generalmente intesi). In questa relazione che si costruisce sull'opposizione apertura/chiusura vi rientrano sia la propensione dei sistemi a ricercare la partecipazione degli utenti, sia la volontà, la voglia, l'attitudine di giocare degli utenti ad accettare questo invito e le competenze che in questo processo fanno confluire. E ciò a prescindere che si parli di videogiochi. Idea che riprendono, con approcci e finalità diverse, Wardrip-Fruin (2005) e Leino (2013). Seppur con qualche differenza importante, i due sono interessati alle forme di *playability* di quanto chiamano *playable instruments* e *playable artifacts* e lo fanno con il preciso intento di estendere il concetto di giocabilità e attitudine oltre il gioco e quindi a tutte quelle strutture (o forme mediali) comunque giocabili seppur lontane dallo statuto canonico del gioco come sistema normato con obiettivi e risultati determinati. Fatto clamoroso per due motivi: goal e risultati pre-imposti possono non essere gli unici motivatori che spingono le persone a "giocare" (o indici del gioco); le

persone possono "giocare" con altro oltre ai giochi. Curiosamente, alla stessa conclusione pare Genvo (2009) che analizza il concetto di giocabilità ricorrendo a un modello semiotico basato sullo Schema Narrativo Canonico di Greimas. Qui è l'attitudine ludica dell'utente come risultato della risoluzione del conflitto tra il dover fare (giocatore) e l'essere in grado di fare (sistema) a trasformare qualsiasi software *goal-driven* (videogioco) – così come qualsiasi contesto non ludico minimamente strutturato – e permettere un *playful movement* in uno spazio per la sperimentazione, per l'esercizio di scelte e possibilità. Anderson (2013) affronta lo stesso problema – sebbene più interessato al contesto della gamification – e distingue tra "generative games" o "possibility engines" e "exhaustibles… systems with uses so clearly delimited, they are rapidly exhausted"[99]. I primi sono ambienti (piattaforme o giochi) aperti che con un set minimo di regole offrono un numero infinito di possibilità (mosse, contromosse, ripercussioni) in cui il gioco è sorretto da limiti e obiettivi auto-imposti. I secondi invece sono esperienze con script, percorsi già definiti e punti di arrivo: possono essere gradevoli da giocare, ma una volta compreso il sistema o raggiunta la condizione di vittoria, essi perdono di interesse.

Se tanto ci pare sufficiente a rispondere alla domanda "con cosa stiamo giocando?", restano da indagare le implicazioni di questo punto di vista sul ruolo aggiunti dall'altro agente che i media studies chiama *player*. Per questo, nel prossimo capitolo analizzeremo una serie di specifici casi studio provando a capire – come ci invita a fare Wardrip-Fruin – come questi sistemi sono giocati e quindi in che tipo di attività i giocatori sono coinvolti.

[99] Anderson, 2013, cit.

4. Tweaking and tinkering with creative platforms

"All programmers are optimists.
Perhaps this modern sorcery especially attracts those who believe in happy endings and fairy godmothers. Perhaps the hundreds of nitty frustrations drive away all but those who habitually focus on the end goal. Perhaps it is merely that computers are young, programmers are younger, and the young are always optimists".
Frederick Brooks, Jr.

Definiamo "piattaforme creative" quegli applicativi che si danno come sistemi (software, software e hardware) in cui confluiscono processi e pratiche co-produttive caratterizzate da una disposizione soggettiva (*playful attitude*) e una pre-disposizione oggettiva (*playability* come strategia di design). Questo primo tentativo definitorio è così generale da poter comprendere serie differenti di prodotti ove trovano legittimamente spazio persino classici tool di authoring come Photoshop o Word – entrambe piattaforme abbastanza aperte da piegarsi al "gioco" dei propri utenti[1], così come gli stessi Twitter e Facebook. Lo stesso Gauntlett (2011), ne abbiamo parlato poco sopra, usa Youtube come prototipo del suo ideale di sistema creativo. Per questo motivo ci preme dichiarare subito che, nel riconoscere l'esistenza di diverse tipologie di piattaforme, il nostro interesse va esclusivamente a tutti quegli esempi offerti agli utenti come palestre, aree di gioco, prototipazione o sperimentazione in cui l'invito a contribuire è espressione di un accordo progettuale che prevede l'investitura dell'utente a co-designer. E il cui gioco palesa la necessità di un certo grado di padronanza (skillset/skillfull activities).

Possiamo essere ancora più specifici. Per il game designer Raph Koster (2006), la questione dell'utente che si fa produttore (o progettista) è una faccenda serissima. Per rispondere a David Edery (2009)[2] e al suo endorsement incondizionato agli *ugc* (contenuti generati dagli utenti), Koster preferisce opporre un quadro più stratificato: se è assolutamente vero che – almeno nell'ambito del *gaming* – per tutti sia possibile trasformarsi in un "*game creator*", è altrettanto placido che non tutti

[1] Si pensi al tentativo del graphic designer Vaclav Krejci di rifare l'intero layout grafico di iOS7 usando solo Microsoft Word. Pakash, "Was Apple's iOS 7 Designed Using Microsoft Word?", *Mashable*, 22/10/2013, http://mashable.com/2013/10/21/ios-7-microsoft-word/ (ultima consultazione: 01/12/2013).
[2] Cfr. Edery, Mollick, *Changing The Game*, Upper Saddler River (NJ), FT Press, 2009.

vogliano cimentarsi con questo cambio di paradigma. Per Koster è assolutamente accettabile l'idea che, nei contesti più disparati del loro vivere quotidiano, le persone siano più o meno creative, ma una cosa è essere creativi quando si è guidati (anche da meccaniche e dinamiche del gameplay), altra questione è creare da zero:

> The lesson here is that everyone is a creator. The question is "of what." Everyone has a sphere where they feel comfortable exerting agency [...] most people are creators only within carefully limited circumstances; most people cannot draw, but anyone can color inside lines, or trace. If the games require serious commitment and challenging creation tasks equivalent to drawing from scratch, they will have smaller audiences[3].

Questa filosofia tra libertà creativa e creatività guidata emerge, per esempio, in *Project Spark* (Microsoft Studio, TBA, Beta 2013). Henry Sterchi, direttore creativo del progetto, definisce la sua creatura come:

> a digital canvas that lets users create, play and share their own worlds, games and stories. Players use a powerful set of tools to create and customize worlds for Windows 8 devices, Xbox One and Xbox 360 using touch, mouse and keyboard, or an Xbox controller[4].

In *Poject Spark*, gli utenti o *creators* possono avvalersi di un sistema di *terraforming*[5] flessibile e fluido che ne assiste le attività in maniera intelligente. Per esempio, il *biome brush* – un pennello virtuale usato per "disegnare" la vegetazione – distingue l'orientamento del tratto e i lati del terreno aggiungendo fiori piuttosto che rocce senza bisogno di una preselezione dal menù. Nel gioco, ogni personaggio ha un proprio "brain" che può essere programmato a piacimento, in base alla logica più utile al gioco o alla storia che si ha in mente, permettendo persino di animare con un tocco oggetti inanimati o trasformare nemici in alleati. Molte di queste possibilità si

---

[3] Koster, User Created Content, 20/06/2006, http://www.raphkoster.com/2006/06/20/user-created-content/ (ultima consultazione: 28/11/2013).
[4] Siegel, "'Project Spark' lets you build your video game as you go", *The Fire Hose - TechNet Blogs*, 21/08/2013, cit., http://blogs.technet.com/b/firehose/archive/2013/08/21/everyone-s-a-game-designer-with-project-spark.aspx (ultima consultazione: 04/12/2013).
[5] In questo contesto, il termine indica un set di tool software (editor) per la modellazione dell'ambiente e della superficie delle aree di gioco, come: creazione di formazioni montuose, vegetazione, corsi d'acqua.

devono al linguaggio di programmazione *Kodu* realizzato da Microsoft Research con lo scopo di creare un ambiente di sviluppo (o piattaforma creativa) che giovani studenti potessero usare per imparare i rudimenti della programmazione attraverso la creazione di giochi[6]. In *Project Spark*, Kodu permette di realizzare qualsiasi tipo di "genere": un RPG a turni, un omaggio a un precedente titolo di successo o qualcosa del tutto inaspettato come un sintetizzatore musicale con gli alberi a fare da tasti[7] (un buon esempio di produzioni "emergenti" comuni a queste tipologie di piattaforme). A questo quadro si aggiunge la possibilità di poter condividere le proprie creazioni con gli altri membri della community che a loro volta possono intervenire per altre modifiche in una sorta di solenne celebrazione della cultura partecipativa. In più, la modalità "Crossroad" facilita ulteriormente la fase di realizzazione proponendo "a 'choose your own adventure' entry into game design. Players answer a series of prompts – Where does your adventure begin? What time of day is it? – and quickly jump into a game"[8].

Qualcosa di simile avveniva in *Spore* (Maxis, 2008, PC/MAC) di Will Wright – il padre dei *Sims* e *Sim City* (Maxis, 1989, PC) – *god game* in single player incentrato sull'evoluzione di una specie vivente da condurre alla conquista dello spazio passando dalla fase monocellulare al completo sviluppo intellettivo e sociale. Un apposito editor – *Spore Creature Editor* (2008)[9] – dava all'utente totale controllo

---

[6] *Kodu* è presentato come un linguaggio di programmazione visuale finalizzato alla realizzazione di giochi. Pensato per essere accessibile per chiunque abbia voglia di cimentarsi, esemplifica il concetto di "programming as a creative medium" – ribadendo sorprendentemente la posizione di Manoviche vista nel precedente capitolo. Il punto di forza di *Kodu* è la programmazione totalmente basata su interfaccia grafica e un sistema di icone, con una divisione dei programmi per pagine, regole, condizioni e azioni e riferimenti al mondo fisico – vedere, sentire, tempo – per controllare i comportamenti dei personaggi. Una versione "giocabile" dell'IDE (*integrated development* environment) per Xbox 360 e PC è stata pubblicata a pagamento con il nome *Kodu Game Lab* (Microsoft Research, 2009, X360). Cfr. Coy, Farnham, "Kodu", *Microsoft Research*, http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/ (ultima consultazione: 04/12/2013). Per prendere visione della grammatica del linguaggio di programmazione: Stolee, *Kodu Language and Grammar* Specification, 27/08/2010, http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/kodugrammar.pdf (ultima consultazione: 04/12/2013). Per la community ufficiale: http://www.kodugamelab.com/about/ (ultima consultazione: 04/12/2013). *Scratcth 2.0* (MIT Media Lab, 2013, PC/MAC), sviluppato dal MIT, è un progetto parecchio simile finalizzato a insegnare i rudimenti della programmazione attraverso un linguaggio semplificato costruito a blocchi colorati o script (ogni blocco logico ne contiene altri; ognuno è associato a un comando – movimento – e parametri). La community vanta oltre 4 milioni di progetti condivisi. Si veda: http://scratch.mit.edu (ultima consultazione: 08/12/2013).

[7] *Project Spark Developer Stream - In game Movies, Music, & Sound*, http://www.youtube.com/watch?v=IFw4vqMs8F8#t=2175 (ultima consultazione: 04/12/2013)

[8] Siegel, "'Project Spark' lets you build your video game as you go", *The Fire Hose - TechNet Blogs*, 21/08/2013, cit., http://blogs.technet.com/b/firehose/archive/2013/08/21/everyone-s-a-game-designer-with-project-spark.aspx (ultima consultazione: 04/12/2013).

[9] Rilasciato in modalità stand-alone prima della pubblicazione della versione completa.

creativo sugli esemplari della specie. Oltre a un database di parti corporee pronte per essere assemblate, l'editor offriva una *play test area*, funzioni di screenshot, Youtube video recording e posting, creazione di avatar animati, RSS output e codice HTML per l'embedding in siti terze parti e la condivisione immediata delle proprie creazioni. Grazie a un sistema di API Restful, tutti i contenuti creati erano ospitati sulla speciale *Sporepedia*, una enciclopedia online destinata alla consultazione e download dei contributi degli altri utenti. Nella versione completa del gioco, l'editor permetteva persino la creazione di veicoli e edifici. Oggi, il contatore online della *Sporepedia* è fermo a 182.114.157 contenuti[10]. L'intenzione di trasformare l'utente in un Dio, per nulla nuova nelle produzioni di Will Wright, emerse con forza (e una nota umoristica) in una conferenza pubblica destinata alla presentazione del gioco: il game designer lamentava, anzi si vantava del fatto che gli utenti di *Spore* fossero stati efficienti il 38% di quanto non lo fosse stato Dio. Se quest'ultimo aveva impiegato sette giorni per creare le 1.589.361 specie che popolano il pianeta, i giocatori, con il solo editor disponibile, erano arrivati alla stessa cifra in diciotto giorni[11]. Un record che poteva essere migliorato. Niente più di una provocazione, come nel suo stile. Già nel 2007, durante un TED Talk, Wright aveva dato "scalpore" presentando il suo *Spore* come un moderno gioco montessoriano nel tentativo sprezzante di superare il limite stesso della nozione di game in favore di qualcosa di nuovo, inaspettato[12].

Hanna Wirman (2009) fa un lavoro complementare a quello di Koster (2006). La sua mappatura delle forme di produttività co-partecipata è una ricognizione finalizzata ad affermare l'esigenza di un'emancipazione dei concetti di produzione e giocatore da quello di fan(dom) o di una rilettura delle pratiche dei fan alla luce del ruolo dei videogiochi come sistemi partecipativi. Per quanto ci riguarda, ci fermiamo alla catalogazione delle forme di produzione redatte da Wirman. Sarebbero almeno cinque le categorie (non necessariamente indipendenti) sotto cui poter incasellare la produttività dei giocatori: *game play as productivity* – produzione di significati attraverso l'istanziazione del gameplay, l'engagement con il gioco come pratica configurativa di produzione semiotica; *productivity for play* o *instrumental productivity* – uso di informazioni e risorse come strumenti al fine di razionalizzare e

---

[10] *Sporepedia*: http://www.spore.com/sporepedia (ultima consultazione: 08/12/2013).
[11] McElroy, "Wright: Spore fans 38% god", *Joystiq.com*, 14/07/2008, http://www.joystiq.com/2008/07/14/wright-spore-fans-38-god/ (ultima consultazione: 08/12/2013).
[12] A questo link il video della presentazione di Wright al TED 2007, http://www.ted.com/speakers/view/id/128 (ultima consultazione: 07/12/2023).

massimizzare gli effetti positivi delle meccaniche di gioco; *productivity beyond play* – forme di produzione (dalla creazione di skin, al machinima, alle storie) esterne alle finalità strumentali di gioco; *games as tools* – il gioco è usato come un *engine tool* messo a frutto per scopi diversi rispetto agli usi originari previsti; *productivity as part of play* – la co-creazione come parte del gioco, attività prevista e supportata e spesso finalizzata alla creazione di una comunità di giocatori. Ed è questo ultimo tipo quello che più ci pare interessante[13]. Se accettiamo quanto Koster e Wirman propongono, l'idea di cui possiamo appropriarci è quella di considerare i casi che affronteremo come uno di quei giochi enigmistici in cui al lettore è chiesto di annerire gli spazi vuoti contrassegnati da un puntino e quindi un framework già predisposto, facilitato entro cui guidare il lavoro degli utenti. Con la sola cruciale differenza che in questo "enigma", tutte le aree sono contrassegnate e associabili così da dare vita a qualsiasi forma entro i limiti della cornice predisposta. Come messi di fronte a innumerevoli possibilità in un trionfo neo-liberista per dirla con Lister (2009)[14] – interattività come libertà di scelta entro un set di opzioni predefinite – in antitesi al concetto di libertà assoluta con cui si è abituati a pensare ai media digitali.

In una recente intervista, Banks è ancora più efficace nell'offrire una definizione operativa che tenga dentro il senso dell'invito alla contribuzione. Più che di creatività, egli parla di "co-creativity" che "occurs when consumers contribute a non-trivial component of the design development, production, marketing and distribution of a new or existing product"[15]. Dunque, in maniera semplice e diretta, definiamo "piattaforme creative" quei sistemi in cui produttori e pratiche produttive sono parte integrante di un gioco fatto di regole e obiettivi soggettivamente auto-imposti (utenti) all'interno di una struttura (pre)definita che prevede – sin dal suo sviluppo – il coinvolgimento e la ricerca del contributo dei suoi utenti. Queste piattaforme:

1. prevedono il contributo dell'utente come "incluso", specifica scelta di design o meglio "in this case, user productivity is assumed and channeled by software

[13] Wirman, "On productivity and game fandom", in *Trasformative Works and Culture*, vol. 3, 2009.
[14] Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly, 2009, cit. pag. 21.
[15] Jenkins, 2014, cit. La stessa Taylor scrive: "As Sue Morris notes, "While the concept of 'participatory media' is familiar from research into television communities, I would argue that these games are 'co-creative media'; neither developers nor players can be solely responsible for producing the final assemblage regarded as 'the game,' it requires the input of both". Tyalor, 2006, pag. 159.

and interface design and calls for no fan-communal setting"[16]. Creatività concreta (anche quando fatta di bit) e game play (inteso in termini generali come attualizzazione delle meccaniche del sistema anche quando questo non si prefigura come "gioco") sono equivalenti;

2. si offrono come luoghi della partecipazione implicita, in antitesi a quanto possiamo definire come luoghi della partecipazione esplicita. In questi ultimi "'explicit action' is needed to participate in a fan community and consciously produce media texts and artifacts"[17]. Al contrario, i primi si offrono come "new information management systems" modellati sull'architettura del Web 2.0 in favore di una partecipazione che "exists below the threshold of explicit participation and goes beyond … participation in a surrounding culture'[18]. Punto cruciale perché taglia fuori dal discorso pratiche assimilabili al modding, all'appropriazione e rimodulazione non ufficiali o – se ufficiali – comunque elitarie per vie delle barriere all'ingresso, al DYI come pratica indipendente ed esterna al sistema;
3. mettono a disposizione dell'utente un completo set di strumenti (toolkit – hardware o software) che ne facilitino l'operato. Questi strumenti:
    a. sono soggetti a review e upgrade (rilascio di nuove versioni) necessarie a migliorare e ampliare il set di tools disponibili influenzando direttamente i contenuti prodotti. Nel caso di tool software, essi spesso mascherano il livello del codice annullando la macchina, riconducono la logica del sistema alla mera superfice e trasformano la programmazione in assemblaggio, impostazioni di valori e automatismi;
    b. richiedono l'acquisizione di competenze per essere usati con profitto secondo un processo di apprendimento affine più al *tinkering*[19], assemblaggio di elementi, alla manipolazione di parametri (*tweaking*), al giocare con le relazioni causa-effetto – modo più efficace di

[16] Hills, 2013, cit., pag. 138.
[17] Schafer, 2011, cit., pag. 44.
[18] *Ibidem.*
[19] Secondo l'Oxford Dictionaries, il termine *tinker* (verbo) si può definire come "attempt to repair or improve something in a casual or desultory way", http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/tinker (ultima consultazione: 14/12/2013).

descrivere a quel “to wiggle” di cui parlava Koster cui abbiamo accennato nel terzo capitolo (Nutt, 2013);

4. si offrono come *playable*, aperti al gioco delle possibilità, dell’esplorazione, della risoluzione creativa costituendosi come *open environment* attrezzati che lasciano all'utente la facoltà di stabilire goal, trovare le proprie motivazioni, produrre liberi da vincoli guidati da un proposito soggettivo che supporta ricerca, reiterazione, fallimento, esplorazione. Nel farlo, questi ambienti si danno come luoghi dell'istituzionalizzazione di pratiche (di gioco) emergenti neutralizzate ed equiparate alle pratiche (di gioco) normalmente lecite;
5. si appoggiano o favoriscono la nascita di community legittimando l'idea di fucina collaborativa della produzione culturale capace di influire sulla distribuzione e promozione della stessa piattaforma e quindi del suo successo commerciale.

4.1. Discorsi, design, usi

La trasformazione dell'utente in creatore di contenuti così come proposta da Koster (2006) e Wirman (2009) non è raggiunta “simply by employing new technologies and should not be reduced to its symptoms”[20] ovvero non si riduce con la semplice constatazione di un utente/giocatore catapultato in processo di produzione e distribuzione fluida. Siamo semmai di fronte – per dirla ancora con Schafer – a un quadro fatto di livelli differenti, di promesse, possibilità, risposte. L'idea di un secolo ludico e della rivoluzione che la relazione tra utenti/giocatori/progettista e sistemi rappresenta, è in primis un discorso costruito tutto su una retorica del progresso, per dirla con Sutton-Smith (2001); sulla promessa di un nuovo potere attraverso lo strumento tecnologico, con la tecnologia a farsi essa stessa discorsiva esternando intenti e programmi attraverso il suo design. Come anticipato, tale posizione è evidentemente orientata verso una dialettica della conoscenza e del potere (retorica che sempre più spesso ritroviamo negli approcci critici al software) e rifiuta volutamente qualsiasi proposta neutrale (a-politica) poiché riconosce nelle specificità del design una chiara dichiarazione politica, di messa in discorso di programmi

[20] Schafer, 2011, cit., pag.15.

sociali, di posizioni tra attori. Schafer (2011) distingue allora tra un livello generale costruito sull'interdipendenza di tre macro dimensioni – discorsi, usi sociali, tecnologia – per poi scendere e guardare al dettaglio – *affordance* (caratteristiche materiali e progettuali che determinano l'uso di un oggetto/tecnologia); *design* (formalizzazione anticipata dell'uso fatto dagli utenti incanalata dalle costrizioni materiali dell'oggetto); appropriazione (risposta degli utenti sia uso sia sovversione degli aspetti materiali e di design). Proprio nella scelta del termine "appropriazione" in cui rientrano sia l'uso originariamente previsto sia le trasformazioni conseguenti a pratiche di adattamento, di reazione alla progettualità imposta – pratiche abitualmente lette come semplici attività di consumo – si rintraccia il valore critico di questo punto di vista. Incidentalmente, è a Foucault che bisogna guardare e alla possibilità di sovrapposizione tra apparati mediali e il concetto che il filosofo ha di "dispositivo" ovvero un "heterogeneous ensemble consisting of discourses, institutions, architectural forms, regulatory decisions, laws, administrative measures"[21], sistema di relazioni interdipendenti che mettono in scena un gioco di scambio di posizioni e poteri in funzione di una finalità strategica cui il dispositivo sembra dover rispondere. Scrive Foucault:

> I understand by the term 'apparatus' a sort of [...] formation which has as its major function at a given historical moment that of responding to an *urgent need.* The apparatus thus has a dominant strategic function [...] which means assuming that it is a matter of a certain manipulation of relations of forces, either developing them in a particular direction, blocking them, stabilising them, utilising them, etc. The apparatus is thus always inscribed in a play of power, but it is also always linked to certain coordinates of knowledge which issue from it but, to an equal degree, condition it. This is what the apparatus consists in: strategies of relations of forces supporting, and supported by, types of knowledge[22].

Per quanto ci compete, un'analisi di tipo critico finalizzata ad affrontare in maniera politica il gioco delle relazioni è fuori dai nostri obiettivi. Quindi, possiamo utilizzare il modello di Schafer solo a patto di modificarne l'impostazione: rifiutare le implicazioni concernenti equilibri di potere e negoziazioni; salvaguardare le

---

[21] Foucault, "The Confession of the Flash", in Gordon (ed.) *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-77*, Brighton, Harvester Press, 1980, cit. pag. 194.
[22] Foucault, 1980, cit, pagg.195-196.

interdipendenze tra attori (come le dimensioni si influenzino tra di loro). In altre parole, focalizzarsi su come detti ambienti sono "giocati" – per raccogliere l'invito di Wardrip-Fruin (2005) – e come gli utenti acquisiscono dimestichezza con la logica di un sistema *playable* secondo quanto riportava Zimmerman (2013) nel suo manifesto.

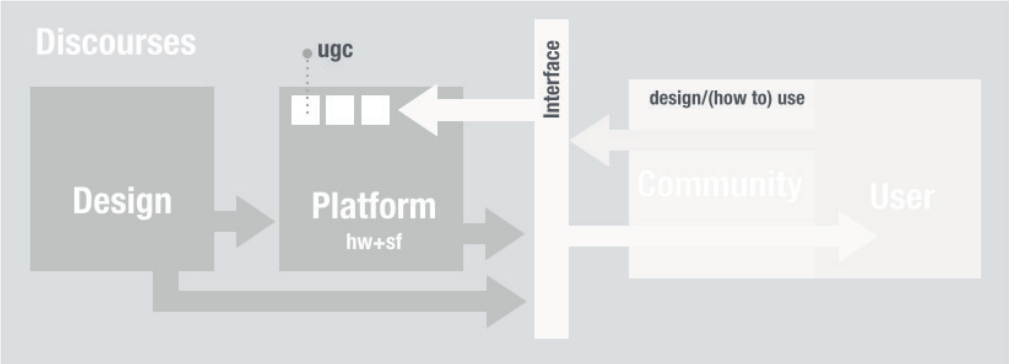

Fig. 10 - Schema relazionale tra discorsi, design e usi

Il risultato di questa scelta è un modello costruito su tre basi (Fig. 10):

1. una dimensione riconducibile ai discorsi e ai valori con i quali la piattaforma si presenta agli utenti (in genere come essa è commercializzata e posizionata nella cornice generale della creatività co-partecipata);
2. una dimensione pertinente al design e alle feature tecnologiche ove costrizioni e funzionalità sono entrambi disponibili come strumenti di programmazione e creazione offerte dal sistema: in questo caso non possiamo prescindere dall'affidarci al ruolo dell'interfaccia come luogo della negoziazione con il sistema;
3. una dimensione d'uso non in-formata dal concetto di appropriazione, ma dalle pratiche strumentali alla comprensione delle logiche di funzionamento e gestione delle feature complesse, di interpretazione delle implicazioni del design originario – fase che spesso passa anche attraverso il supporto della community che funge da *knowledge repository*. In tal senso è da leggere l'analisi di alcuni tutorial (*how to*) condivisi dai giocatori come kit di conoscenza personale a supporto della realizzazione di progetti specifici all'interno dei vari environment.

4.1.1. Casi studio

Una volta impostato il modello di riferimento, non rimane che passare ai casi studio. Partendo dal concetto di piattaforma co-creativa su identificato, abbiamo scelto di analizzare una serie di specifici esempi, tutti accomunati da un'apertura verso i processi creativi influenzata dalla filosofia del *learning by doing* (tipicamente videoludica), della prototipazione caratterizzata dall'*easy enough* – "rather than trying to hide complexity from users, we prefer to simplify it to the point where they can deal with it directly"[23] – che vuole game play e game design come equivalenti. I principali casi scelti sono: *LittleBigPlanet 2* (SCEE, 2011, PS3), *Minecraft* (Mojang, 2009, MAC/PC), *Disney Infinity* (Disney Interactive Studios, 2013, X360) e *Arduino* (2005). I primi tre sono videogiochi che offrono toolkit avanzati per la realizzazione dei contenuti più disparati. Il quarto ci permette di controbilanciare ed estendere la nostra analisi in un contesto affine, ma di diverso statuto: infatti, Arduino è una piattaforma creativa open-source destinata al *physical computing*[24] e contraddistinta da una parte hardware a supporto di quella software che difficilmente è annoverabile alla categoria "gioco". Per ognuno analizzeremo presentazione (quale concetto di creatività veicolano e quale ruolo assegnano all'utente), funzionalità e una serie di applicazioni pratiche tratte da tutorial creati dagli utenti per la condivisione di tecniche atte a padroneggiare logiche e dinamiche dei singoli sistemi e rese disponibili come expertise di base che gli altri utenti possono usare per altre sperimentazioni e successivi esperimenti.

Come diceva Koster (2006) parlando di ugc, non tutti sono interessati a prendere parte alla "rivoluzione creativa" in cui Web 2.0 e le successive evoluzioni ci hanno catapultato. Lo stesso vale per i casi da noi selezionati: alcuni giocatori – *lurker* – stanno semplicemente a guardare quanto prodotto dagli altri e magari ne usano i prodotti; altri, incuriositi, si avvicinano al sistema affascinati dalle possibilità

---

[23] Melis, Banzi, Cuartielles, Igoe, "Arduino: An Open Electronics Prototyping Platform", *CHI 2007*, April 28 – May 3, 2007, San Jose, USA, cit. pag. 6. Disponibile online: http://web.media.mit.edu/~mellis/arduino-chi2007-mellis-banzi-cuartielles-igoe.pdf (ultima consultazione: 04/12/2013).

[24] Da *Wikipedia.com*: "Physical computing [...] means building interactive physical systems by the use of software and hardware that can sense and respond to the analog world. [it] is a creative framework for understanding human beings' relationship to the digital world. [it] describes handmade art, design or DIY hobby projects that use sensors and microcontrollers to translate analog input to a software system, and/or control electro-mechanical devices such as motors, servos, lighting or other hardware", http://en.wikipedia.org/wiki/Physical_computing (ultima consultazione: 04/12/2013).

offerte ma si accontentano di una relazione superficiale; altri ancora – quelli che Taylor (2006) chiamava *power gamer* – stanno sul fronte opposto: il loro è davvero un gioco con il sistema informato da un'attitudine che definiamo (ancora un po' in sordina) del *tinkering*, delle connessioni casuali, della sperimentazione tra componenti diverse e con i rispettivi parametri per la risoluzione di un problema progettuale. Su questo aspetto abbiamo scelto di concentrarci perché è il "grado zero" delle piattaforme identificate e perché meglio rende l'idea di quale sia la forma dell'approccio ludico votato al sistema che trasforma i giocatori in designer partendo da un confronto che è gioco con il sistema. Per questo esatto motivo, una parte importante di questa carrellata metterà al centro editor e relative potenzialità. Questa scelta lascia volutamente fuori – come detto e lo ripetiamo – qualsiasi incursione nei territori del copyright[25] o delle forme di resistenza. Così come considerazioni sociologiche sul ruolo e la funzione dei mondi persistenti che alcuni dei casi analizzati offrono.

4.2. LittleBigPlanet 2

Seguito di *LittleBigPlanet*, *LittleBigPlanet 2* è un puzzle platformer game in grafica 2.5D che, insieme a *Modnation Racer* (United Front Games, 2010, PS3)[26], fa parte della serie di giochi che Sony ha pubblicato sotto il brand *Play.Create.Share*. Come il predecessore, *LittleBigPlanet 2* mette al centro della sua esperienza di gioco la generazione dei contenuti da parte degli utenti. Il titolo offre due modalità. Un classico *story mode* in cui il giocatore affronta una serie di livelli – saltando da una piattaforma all'altra e risolvendo enigmi – creati dallo sviluppatore e che fungono principalmente da *show case*: collegati da un solido intreccio narrativo, essi servono a mostrare le potenzialità del nuovo sistema, permettere agli utenti di prendere dimestichezza con i controlli e collezionare oggetti (costumi, tools e altri bonus) utili nel preseguo dell'avventura o nella fase creativa. La seconda modalità è denominata *creative mode*: il giocatore ha a disposizione un canvas in cui trascinare, posizionare, assemblare, espandere oggetti accessibili da un apposito menù chiamato *popit* (Fig.

---

[25] Cfr. Braga, Caruso (a cura di), *Piracy Effect*, Milano e Udine, Mimesis Edizioni, 2013.
[26] *Modnation Racer* è un racing game arcade con tanto di editor per la costruzione di circuiti di gara e mod delle vetture.

11), navigabile per schermate e contenente texture, stickers, materiali, forme, puppets, chip – e relativi parametri – per la gestione completa dell'AI.

Fig. 11 - *LittleBigPlanet*: popit menu

Attraverso la combinazione creativa di questi elementi, prendono vita opere incompiute, livelli rudimentali, interi giochi e strampalati esperimenti – una calcolatrice meccanica con tanto di pistoni e ingranaggi, un sequencer musicale[27] – e persino un sistema operativo vero e proprio con tanto di applicazioni e giochi funzionanti[28]. Il tutto soggetto a un continuo processo di review, update e versioning da parte degli utenti secondo l'opposizione "stabile/finito". I contenuti creati possono essere condivisi online e resi disponibili agli altri giocatori (muniti di PS3, copia del gioco e connessione internet): questi ultimo possono giocarli – anche in modalità multiplayer collaborativa; collezionare oggetti eventualmente nascosti nei livelli *user-made*; lasciare valutazioni, commenti o creare liste di favoriti. In questo secondo capitolo della serie, l'idea di community viene espansa in risposta alla proliferazione di forum e gruppi esterni al brand dedicati proprio alla serie: *Media Molecule* – sviluppatore del gioco – ha così creato un repository online – *LBP.me* – in cui è

[27] *LittleBigPlanet 2 Beta - Music Sequencer Tutorial*: http://www.youtube.com/watch?v=Hent8j6xRjk (ultima consultazione: 01/12/2013).

[28] *Windows LBP* rilasciato durante la fase di beta di LBP2 simula con estrema accuratezza il più famoso Windows XP di Microsoft con tanto di applicazioni e glitch (*fatal error*). Il suo creatore scrive su Youtube: "A platform for games? Pfft. Only stupid and unambitious children make games with LittleBigPlanet 2 now; [...] It works... well, *almost* perfectly (just like the real Windows, there are some kinks in the works), and it's an extremely accurate re-creation, right down to the log in noise. You've got pictures, music, videos; even some built in games for you to play! Who needs the NT kernel or C++ when you've got LittleBigPlanet 2?". Disponibile online: http://www.youtube.com/watch?v=zQxngCm5BtU (ultima consultazione: 01/12/2013).

possibile cercare livelli, organizzare liste di preferiti, creare *queue list* via web (download automatico del livello all'avvio del gioco su console), lasciare e leggere commenti, consultare i profili degli utenti e scorrere anteprime dei contenuti da loro creati.

Il trailer di lancio di *LittleBigPlanet 2* dice parecchio rispetto all'idea dietro al gioco e ai suoi enhancement. Se nel primo episodio molti dei contributi degli utenti si risolvevano in semplici livelli a scorrimento laterale – complici un *game engine* e un sistema di AI ancora rudimentali – il sequel viene commercializzato sfruttando lo slogan "From a platform game to a platform for games". Abbastanza chiara quindi l'intenzione di design che ne ha guidato lo sviluppo: il video[29] mostra infatti la progressione dei sackboys (gli avatar del gioco) attraverso livelli in grado di cambiare prospettiva e genere all'interno dello stesso stage (dal platform a scorrimento laterale a un clone di *Space Invaders* a un gioco di corsa con visuale dall'alto). Tale dettaglio, a prima vista insignificante, svela due particolari: da una parte serve a mostrare le potenzialità del gioco, dall'altra dichiarare l'apertura e la flessibilità di un sistema ancora più aperto al contributo dell'utente in cui persino le costrizioni strutturali tendono via via a cadere a colpi di upgrade. Non è un caso che tutta la comunicazione del video si giochi su una retorica della co-partecipazione tra lo sviluppatore e la comunità di giocatori che partita dai 50 livelli dello *story mode* ha risposto con due milioni di livelli ugc. Diventati più di otto milioni nel luglio 2013[30]. La stessa community ha ceduto alcuni dei suoi talenti a Media Molecule che li ha inseriti nel proprio team di sviluppo. Ettouney e Young di Media Molecule parlano del primo *LittleBigPlanet* come una piattaforma cretiva integrata in cui la creazione è resa facile attraverso la sovrapposizione tra mondo virtuale e reale. Il menù di gioco include un set limitato (e comunque ampio) di materiali realistici (legno, metallo, ecc.) che si comportano come la controparte reale realizzando una sorta di fusione tra design e meccanica: all'interno del gioco progettare e creare somiglia a quanto avviene nel mondo fisico fatto salvo il fastidio della polvere[31]. In un'altra intervista, Mark Haley – cofondatore di Media Molecule e lead game designer – dichiara:

---

[29] *LittleBigPlanet Debut Trailer*: http://www.youtube.com/watch?v=Oy_a3oCDzRA (ultima consultazione: 01/12/2013).

[30] Isbell, "LittleBigPlanet Update: 8 Million Levels!", *Playstation Blog*, 01/07/13, http://blog.us.playstation.com/2013/07/01/littlebigplanet-update-8-million-levels/ (ultima consultazione: 01/12/2013).

[31] Fisher, "The New Game in Town", in *Print*, 02/2009, New York, Printmag, pagg. 45-53.

> è quello che mi è sempre piaciuto di più: fare la roba per conto mio. Da quando ho messo le mani sulla prima tastiera, ho sempre trovato qualsiasi gioco troppo limitato, troppo finito. E LittleBigPlanet 2 è la soluzione a questo problema: un ambiente dove fare il gioco che si vuole[32].

Una linea che non cambia in una successiva video-intervista realizzata per l'*Institute of Play*[33] – parte di un'iniziativa di sensibilizzazione atta a (ri)valutare il ruolo dei videogiochi nell'insegnamento. Sebbene ci si discosti poco o nulla dalla solita visione di una console di gioco trasformata in una piattaforma creativa – anzi espressiva – emergono tre fattori interessanti: la totale sinergia tra sviluppatore e giocatore costruita su un mutuo interscambio che non si risolve solo nell'apertura al gioco della creazione, ma nella condivisione dello stesso sistema di creazione (il creative engine a disposizione dei giocatori è lo stesso usato dallo sviluppatore); il ruolo di una creatività costruita sul bisogno del giudizio reciproco e quindi non svincolata da quel concetto di *skill* di cui parlava Hills (2013) poco sopra; l'idea di un gioco che nel suo essere creativo è innanzitutto un gioco dell'educazione e dell'apprendimento collaborativo informato dalla retorica del "come funziona?", interrogativo da risolvere per padroneggiarne le potenzialità.

Quando Haley dice "Fare il gioco che si vuole", va preso in maniera veramente letterale: così è normale trovare giochi del tutto nuovi, contenuti che non sono giochi[34] e incursioni in terreni in cui creatività e originalità mal si conciliano. Infatti, sin dal primo episodio, molti dei contenuti prodotti dagli utenti sono stati remake/omaggio, quando non veri e propri adattamenti di altri testi mediali (film, serie tv, altri giochi) con le comprensibili implicazioni in fatto di copyright[35]. Intere saghe riprodotte grazie al lavoro di team devoti – gli stage di *LittleBigContra* realizzati dal team NeoGAF in onore del celebre titolo per NES; l'intero remake di *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997, PSX) o di *Portal* (Valve, 2007, PS3) in

---

[32] Bordone, "Un sacco belli", *Wired Italia,* Milano, Condé Nast, 22/12/10, cit., pag. 88.
[33] Cfr. Spaff, "Insitute of Play: Playmakers", *Media Molecule Blog*, 04/12/12, http://www.mediamolecule.com/blog/article/institute_of_play_playmakers/ (ultima consultazione: 01/12/2013).
[34] Per esempio, con l'introduzione dei comandi per il controllo della camera da presa, in *LittleBigPlanet 2* è facile realizzare esperimenti a cavallo tra machinima e live action.
[35] Cfr. Caruso, "Manipulate the semiotics of game engine. Oltre la violazione del diritto d'autore", *Cinergie*, Le Mani Edizioni, n. 21.

LitteBigPlanet 2. In tutti questi casi emerge uno stile del tutto peculiare mutuato dalla logica del crafting – come attività ingenua e al contempo abile, tipica di un certo fare artistico prettamente manuale – che nel semplificare il più possibile molti degli aspetti tipici game design (character design, level design, gameplay e logic design) punta ad aprire il proprio bacino di utenti attraverso la messa in scena di una "adult nostalgia for childhood activity"[36]. Una sorta di feedback loop culturale che emerge come relazione tra due poli: da un lato gli utenti intenti a ricreare contenuti sull'onda di una qualche sorta di engagement emotivo (tra attaccamento soggettivo a un testo mediale e atto di replica e sfida rispetto a un testo conosciuto e al suo autore[37]), dall'altra lo sviluppatore ad alimentare e supportare questo tipo di uso – Westecott (2011) lo definisce "cultural aware game design" – rilasciando oggetti a pagamento (costumi) che si rifanno ad altri universi di gioco.

4.2.1. Innovation in technology design: controller, robot e sensori

Se dal punto di vista della retorica partecipativa, il passaggio dal primo al secondo episodio non ha fatto registrare alcun cambiamento sensibile, lo stesso non può dirsi dal punto di vista del design applicato al *creative engine*. Per quanto innovativo, il primo episodio presentava diverse limitazioni tecnologiche. In *LittleBigPlanet*, gli automatismi per la gestione di eventi, il movimento di oggetti e figure e il triggering di pseudo armi erano resi in maniera parecchio rudimentale attraverso la gestione di leve e chiavi magnetiche. Quasi come essere in un mondo analogico seppur all'interno di un ambiente virtuale. Nel gioco degli equilibri tra design e invito alla partecipazione creativa, quello che di singolare emerge è che nell'idea di semplificare il più possibile i processi del creative mode, lo sviluppatore abbia scelto di condividere controlli prima inaccessibili nella convinzione che la moltiplicazione di strumenti e comportamenti corrispondano a maggiore semplicità e quindi a una potenziale complessificazione dei contenuti creati dagli utenti. Se, in linea di massima, il principio è esatto, questo ha, di fatto, contribuito a cambiare in modo radicale l'approccio al gioco sia in termini di competenze che di attitudine. Se,

---

[36] Westecott, "Crafting Play: Little Big Planet", *Loading...The Journal of Canadian Game Studies Associations*, Vol. 5(8), 2011, cit., pag. 98.
[37] Cfr. Pescatore, *L'ombra dell'autore*, Roma, Carocci, 2006.

volendo generalizzare, nel primo episodio il tutto si risolveva nella costruzione di stage “statici” (giustapposizione di oggetti) dove a elementari congegni meccanici era affidato il compito di infondere la vita a quanto presente sullo stage, il secondo fa un ulteriore passo avanti. Delle tante implementazioni e nuove funzionalità disponibili, alcune sono rivolte a migliorare l'esperienza dell'utente in termini di relazione con l'interfaccia di gioco, altre ad aprire la via a nuove possibilità. Ne affrontiamo alcune.

In generale, dette funzionalità sono disponibili sotto forma di componenti logiche ottenute completando i livelli tutorial – ad esempio, il *controlinator* è sbloccabile solo terminando il livello *The Controlinator*; oppure solo in seguito al rilascio di update spesso funzionali (anche) alla correzione di bug, in un continuo processo di update del creative engine. La tabella (Tab. 2) riporta alcuni degli esempi di pacchetti di aggiornamento: con l'update 1.06, Media Molecule introduce nuovi sensori per ampliare la complessità e profondità degli automatismi – speed sensor, rotation sensor, angle sensor; nell'update 1.20 sono aggiunti nuovi parametri (*tweak*) per limitare la portata di rilevamento e attivazione di alcuni sensori discriminando tra il primo giocatore, oggetti, *sackboy* (avatar giocatori) o *sackbot* (pupazzo robot); con l'update 1.22 viene invece migliorato il sistema di gestione della camera da presa: quando si apre un circuito / scheda madre, questa si focalizza direttamente sulla board per permettere all'utente di operare in maniera più agevole.

Update 1.22

Release date: 18 March 2013

A data update for future downloadable content, including an unannounced costume pack.

Changes

- Opening a Sackbot's circuit board before placing it now makes the camera focus on the circuit board.
    - Only affects Sackbots though. Does not affect the Music Sequencer, Microchip, Controlinator, Movinator, Vitanator, or the Sequencer.

New Bugs

- The Slice 'N Dice Tool is broken in this update.
    - When used, it can crash the game.

Update 1.20

Release date: 18 December 2012

Additional downloadable content, including LittleBigPlanet 2: Cross-Controller Pack content as well as both Marvel Costume Pack 5 and 6. Also includes unannounced DLC for 2013.

New Features

- 'Cross-Controller' section has been added to the 'Tutorials' under 'Me'.
- New “Players” tweak has been added, allowing to limit gadget to effect and/or sense only first player (leader/host), this tweak has been included in: Controlinator, Player Sensor, Grab Sensor, Impact Sensor, Follower, Look At Rotator, Sackbot (in Follow and Flee behaviors)
- Impact Sensor in above tweak also have extra option to sense impact of everything or

sackboy/sackbot only
- All maximum range tweaks now have infinite range option, which is located before 0 setting (press left on 0)

New Bugs
- Head and Hip movement by tilting the controller is restricted to only vertically when you've joined another player. (The leader of the group isn't affected)
    - Issue only arises when using a Dualshock controller, and does not affect a player with a PlayStation Move controller. When you grab something with the R1 shoulder button, the issue is fixed, but only for a short time.
- Sackbots sitting in a Controlinator on an emitted object prior to the update become glitched once emitted, floating above the Controlinator instead of in it.
- Some players may have a glitched grappling hook attached to their sackperson after the update is installed. This shows up in reviews as well, near the sackperson's face.

Update 1.06 Black Forest Gâteaux

Release date: 06 September 2011

Fixes
- Local Space camera tweak now functions correctly.
- All players without danger tools will have received them now.
- All Tweakable objects now react to signal.
- All Robot sounds that went missing in a previous update are now back.

New Features
- Playstation Move Support!
- Speed Sensor!
- Rotation Sensor!
- Angle Sensor!
- Slice 'N Dice Tool!
- New Gameplay Controls!
- Minimum/Maximum number of players tweak!
- Multiplier options for the Score Giver!
- Color and Transparency tweaks for the Water projectile!
- Magic Mouths now have the ability to display an actor name!
- Bounce Pads can now be tweaked to only bounce you when you press X button.png.
- New Triplets mode in the Music Sequencer! Press Dpad down button.png while in a music sequencer instrument to activate.
    - This also applies to Logic Sequencers.
- New camera shake tweak options on the Game Camera, which is different from the one found on Movie Cameras.
- New More Stories Selection to get to downloaded level kits easier!
- New Pins and trophies have been added.
- New content for future packs have been added.

Changes
An invisible Controlinator will no longer make sounds when entered and left.
Global Controls and Gameplay Controls are separated on the Tools Bag.

Tab. 2 - Update *LittleBigPlanet 2* con fix, bug e nuove funzionalità[38]

Come questi gadget entrano nel processo di gioco creativo? Che ruolo e influenza hanno? Proviamo ad approfondire con un'analisi più dettagliata di alcuni di essi.

[38] *LittleBigPlanet 2* version history disponibile a questo indirizzo: http://wiki.lbpcentral.com/Game_updates/LittleBigPlanet_2 (ultimo accesso: 01/12/2013).

4.2.1.1. Controlinator

Il *controlinator* è un tool logico che consente di mappare uno o più pulsanti del controller PS3 rispetto a un oggetto di gioco presente sullo stage. Viene visualizzato come una sorta di chip che può essere occupato da un *sackboy* (avatar giocatore) o *sackbot* (pupazzo robot) come fosse una sorta di sedile. Una volta seduti, tutti gli input del controller servono per controllare l'oggetto – l'avatar viene bypassato perché considerato parte integrante del congegno. Ogni pulsante del controller può essere mappato attraverso una circuit board che collega input (19 in totale) e output (18 in totale – dpad, analogue stick, L e R trigger) del controller attraverso cavi virtuali (*wires*). L'utilizzo di un simile congegno è pensato per consentire agli utenti di creare veicoli controllabili. Ciò non toglie – come vedremo a breve – che esso possa servire per altri usi ben più creativi. Tra i parametri su cui il giocatore può intervenire:

- **Nome Controlinator** (etichetta per semplice referenza a uso dell'utente)
- **Controlli**
    - *Remote control*:
        - No (disabilitato).
        - Transmitter (se abilitato, trasmette la pressione dei pulsanti assegnati a un altro controlinator settato su receiver a parità di trigger radius e frequenza colore - *pairing*).
        - Receiver (se abilitato riceve informazioni da un transmitter con la stessa frequenza colore. In questa modalità il giocatore non può "sedersi" e controllare direttamente l'oggetto).
    - *Color frequency*: serve per il *pairing* tra receiver e transmitter.
    - *Disable popit*: quando il giocatore controlla un oggetto, il tasto square del controller PS3 può essere dedicato al controlinator invece che per accedere al *popit* menù.
    - *Control override*: appare solo se il controlinator è applicato a un sackbot. Se attivo, il chip si occupa di impartire ordini al robot a prescindere dalla loro origine – controller mappato, trasmettitore (in questo caso il

controlinator è settato su receiver) – bypassando eventuali comportamenti pre-caricati nel robot.

- **Trigger**
  - *Set trigger radius*: imposta il raggio min-max (0.0-5000.0) entro il quale il giocatore/avatar/sackbot deve trovarsi per poter accedere al controlinator (in modalità automatica o manuale).
  - *Accesso automatico*: se attivo, il controlinator obbliga il giocatore all'interno del raggio impostato ad accedere. Può essere fatto una sola volta per chip a meno di specifiche condizioni.

Visual: include dei parametri per l'orientamento della seduta, la possibilità di rendere invisibile il congegno in *play mode*, e mostra circuit board.

4.2.1.1. Sackbot

Il *sackbot* è una versione enhanced del pupazzo-robot visto nel primo capitolo. A questa nuova versione è possibile applicare costumi, assegnare controlli e impostare comportamenti. È utilizzato per diversi scopi: boss di fine livello con una propria AI, mero ornamento, sostituto del giocatore. Tra i parametri su cui è possibile intervenire:

- **Visual**
  - *Costum*: permette di vestire il personaggio applicando oggetti grafici dall'apposita sezione del *popit menù.*
  - *Custom selection*: selezione vestiario tra set disponibili, copia giocatore, copia del personaggio che muove il robot via controlinator.
  - *Animation style*: applica un preset – robot, zobot, sleepy, sackboy, story characters – che influisce sul modo in cui il robot si muove e cammina.
  - *Funny head size*: permette di aggiustare le proporzioni della testa.
- **Expression**
  - *Expression type*: parametro per impostare le espressioni del volto del robot – felice, triste, impaurito, arrabbiato, neutrale.
  - *Expression level*: regola l'intensità dell'espressione secondo un intervallo compreso tra 1 e 3.

- **Basic**
    - *Behaviour*: imposta il comportamento del robot
        - idle: il robot non si muove ma esegue espressioni.
        - follow: il robot segue il giocatore più vicino entro un dato raggio o *awareness radius*.
        - flee: il robot scappa dal giocatore.
        - patrol: il robot si muove avanti e indietro come una sentinella entro le barriere prefissate.
        - act: permette di registrare delle azioni da far eseguire al robot.
        - follow waypoint: il robot segue un tag cromatico (chiave magnetica) entro un dato *awareness radius*.
    - *Hostile*: su off, il robot si mantiene a debita distanza dal giocatore. Se attivo, si mostra ostile e può attaccare usando dei powerups (ove disponibili).
- **Actor name** (semplice label).
- **Acting** (disponibile solo se il paramento behaviour è su "act"). Permette di registrare azioni e di attivare la loro riproduzione nella modalità loop assoluto o relativo (stop dopo la prima esecuzione). Possibile inoltre la registrazione di suoni.
- **Movement**
    - *Walking speed* (0% - 150%): agisce sulla velocità di movimento del robot.
    - *Afraid of height*: il robot non cade giù dalle piattaforme.
    - *Afraid of danger*: il robot evita oggetti letali.
    - *Can change layer*: stabilisce se il robot può muoversi tra layer o no.
    - *Can Jump*: stabilisce se il robot possa o meno saltare.
    - *Right handed*: se "patrol" è attivo, permette di cambiare la direzione di marcia.
- **Powerups**
    - *Can use creatinator*: concede o meno al robot di usare il creatinator (il "creatinator" è un emitter indossabile: si tratta di una pistola in grado di sparare qualsiasi tipo di oggetto disponibile).

- *Can use grabinator*: permette o meno al robot di usare il grabinator (il "grabinator" è un set di guanti speciali che, se appositamente impostati, permettono di sollevare a lanciare qualsiasi oggetto afferrabile).
- *Can use controlinator*: permette (o vieta) al robot l'accesso al controlinator associato a un oggetto in un dato raggio.

- **Look at**
  - *Looks around*: il robot guarda verso punti di interesse predefiniti entro un dato raggio.
  - *Looks at tags*: il robot guarda verso uno specifico tag entro un dato raggio.

La quantità di script e tool presenti nel gioco è tale che ci scoraggia dal continuare – anti-gravity, player sensor, projectile sensor, AND Gate, OR Gate, NOT Gate, giroscopi sono solo una minima parte di quanto il gioco mette nella cassetta degli attrezzi di ogni giocatore[39]. Tuttavia, anche solo l'affrontare già due di questi strumenti permette di capire quanto questa versione digitale dei LEGO, nel suo essere aperta, sia più *tweakable* che *playable*, più affine all'assemblaggio di certa componentistica elettronica che semplice connessione di blocchi. Seppur molto di questo approccio sia influenzato da alcune scelte di interfaccia e soluzioni grafiche – il ricorso al *wiring* come metafora visuale di quel *patching*[40], l'idea di un gioco della co-creazione che passa tra parametri da impostare e connessioni da cablare serve a dire qualcosa sulla direzione che il giocare sembra assumere. Infatti, appare evidente che la fase creativa come risultato dell'incontro – citando Genvo – tra il *willing-to-do* e il *being-able-to-do* sia fortemente sbilanciata sulla seconda e richieda un livello di competenze che vada ben oltre l'idea di un sistema accessibile a tutti. Tuttavia, questa accessibilità è da intendere per gradi: al crescere della competenza attraverso la pratica, cresce la complessità dei contributi e la flessibilità del sistema. In questo

---

[39] Per una lista completa di tutte le funzionalità del gioco, si veda: http://www.lbpcentral.com/forums/showthread.php?28726-New-Tools-Features-and-Updates-in-LittleBigPlanet-2 .

[40] Nella musica elettronica, la pratica del *patching* rimanda ai sintetizzatori modulari – esempio Moog: il musicista cabla tra loro i vari moduli tramite cavi audio per ricavare nuovi suoni attraverso la ricombinazione delle parti. Questa metafora è oggi adottata in ambienti software quali *Max/MSP* (o *Max for Live*, o *Pure Data*) che offre un'area di lavoro in cui trascinare "oggetti" con determinate proprietà e parametri da cablare insieme attraverso "cavi virtuali" per creare patch, moduli, nuovi device destinati proprio al mondo dell'audio (sperimentale o professionale). Si tratta in pratica di un differente modello di programmazione che non gioca più sul "type, program, compile, fix error (if any), compile, run" ma sul "drag, drop, tweak, connect and tink".

gioco, è fondamentale la condivisione e il supporto della community da cui attingere per testare, provare, implementare. Diventa quindi evidente di che tipo sia quella relazione con il sistema cui si deve il salto da utente a (game) designer. Il sistema, per dirla con Kucklich (2004), è si aperto a qualsiasi contributo dell'utente, ma in maniera direttamente proporzionale al suo grado di padronanza. Proviamo a vedere qualche esempio concreto tratto dal gioco.

4.2.2. Did you say you wanted a robot-pet?

Ammettiamo di voler inserire nel gioco un animale da compagnia che segua il personaggio principale mentre attraversa un qualsiasi livello di gioco. La prima cosa da fare, dopo averne stabilito le sembianze, è comprendere il modo migliore per implementare la parte di AI riguardante il comportamento: vogliamo che ci segua sempre in maniera automatica? Che emetta dei suoni? Guadagnato l'accesso allo stage del *creative mode*, accediamo al *popit* per inserire il sackbot, scegliere le dimensioni e il costume da assegnare. Impostata la parte estetica – come vogliamo che il nostro compagno di gioco appaia – dobbiamo fare in modo che ci segua a determinate condizioni e che emetta dei suoni consoni – giusto per completare il processo di mimesi. Magari delegando a un temporizzatore il compito di controllare l'emissione del suono generando un evento/trigger a intervalli regolari. Stabilite in linea di massima le linee guida del design, procediamo raggiungendo via *popit* i primi parametri del sackbot:

- alla voce *animation style* selezioniamo “sackboy” così che il robot si muova come il personaggio principale;
- per la voce *behaviour*, scegliamo “follow” così che il robot segua costantemente il personaggio principale. In questo caso è importante impostare al massimo l'*awarness radious* del robot, in modo che esso sia sempre in grado di individuare la nostra presenza nello stage a prescindere dalla distanza.

Impostati i parametri del sackbot, non resta che occuparsi della sezione audio. Abilitando la vista “circuit board” del bot – il sistema proietta sopra la sua testa una

scheda madre su cui è affisso il chip che contiene tutti i parametri di controllo relativi al pupazzo – possiamo aggiungere altri device logici. Qui applichiamo:

- l'oggetto "timer" – il sistema visualizza sulla scheda una progress bar che si riempie e svuota ciclicamente a seconda del timing scelto. Questo ciclo di refresh va impostato secondo un intervallo "1-4sec" – ovvero serve a stabilire il lasso di tempo necessario per l'azzeramento del timer e il successivo re-trig dell'evento;
- l'effetto audio da abbinare al pupazzo. Tuttavia, non basta la scelta del campione: se vogliamo che il robot emetta dei suoni a intervalli regolari è necessario collegare timer e clip audio. L'output del timer consegna un segnale all'ingresso della clip audio triggerandolo (ON/OFF). Allo stesso modo l'output del timer va collegato al suo input reset in modo che il contatore ciclico cominci sempre da capo una volta che il timer raggiunge il suo valore massimo[41]. La Fig. 12 offre una buona schematizzazione del circuit board realizzato dal giocatore.

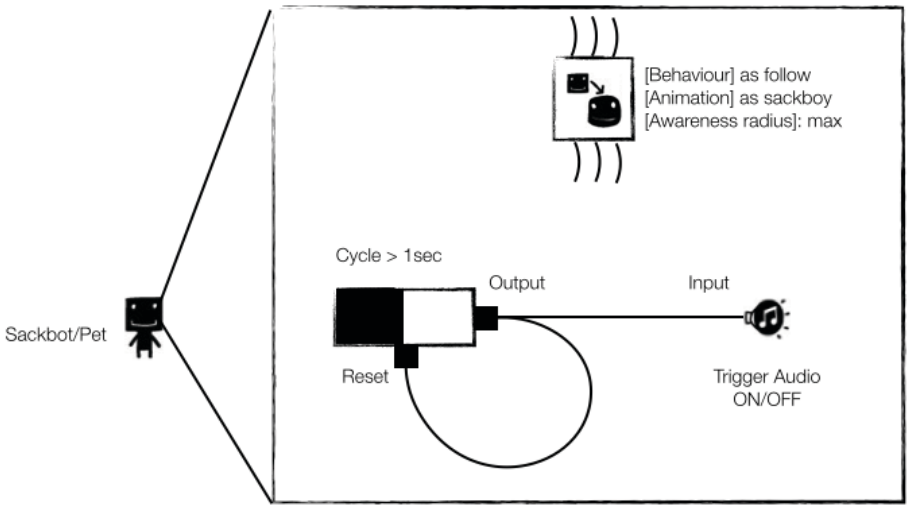

Fig. 12 - Schema connessioni e parametri per la creazione di un pet-robot in *LittleBigPlanet 2*

[41] Per una soluzione alternativa più complessa, si veda: *LBP2 Create Guide: Pet Cat! (Sackbot)*, http://www.youtube.com/watch?v=4uMBS8FwcLc (ultima consultazione: 01/12/2013).

4.2.1. Did you say you wanted a flying robot?

Il livello di complessità della fase creativa può alzarsi in maniera esponenziale all'aumentare degli obiettivi che l'utente decide di raggiungere. Può succedere, per esempio, che in un determinato livello parte dei bonus da ottenere si trovino in un'area sospesa. Oppure che si voglia realizzare un gioco ispirato a certi shoot'em up arcade. In entrambi i casi c'è bisogno di realizzare un veicolo o un bot in grado di volare. Il lavoro va diviso in due fasi: 1) preparazione del sackbot affinché riconosca e accetti i comandi assegnati dal giocatore; 2) implementazione del circuito di volo.
Fase 1[42]: creazione di una stazione di trasmissione e una di ricezione per il controllo del sackbot attraverso il controlinator. Una volta posizionato il sackbot, applichiamo alla sua circuit board virtuale:

- un controlinator in modalità *receiver* – avendo cura di: selezionare "override sackbot" così da bypassare eventuali programmi di comportamento pre-iscritti nel bot; assegnare un colore frequenza per il *pairing*;
- un chip TAG con relativo colore frequenza.

Per completare la "stazione di controllo", bisogna posizionare un oggetto olografico (avendo cura di impostare brightness pari a 0 così da restare invisibile durante la sessione di gioco) cui applicare un altro controlinator in modalità *transmitter*. Questo secondo controlinator deve avere un colore frequenza identico al chip precedente e il parametro "visible on play" su "NO" per essere certi che chip e materiale olografico restino invisibili una volta che dalla modalità creativa si passi alla modalità di gioco classica. Infine, affinché il sackbot accetti come propri gli stessi controlli dall'avatar, serve inserire nella circuit board del materiale olografico un chip "follower" così che il *transmitter* segua i movimento del robot. Queste le impostazioni:

- "max speed": 100.0 (stabilisce quanto velocemente l'oggetto segue il suo target);

[42] *LBP2 Tutorial: How to Control a Sackbot*, http://www.youtube.com/watch?v=kTwdzUE4EMY (ultima consultazione: 01/12/2013).

- "up/down movement": ON (stabilisce se l'oggetto può muoversi secondo quel dato orientamento);
- "acceleration": 100% (stabilisce quanto velocemente l'oggetto raggiunge la velocità massima)
- "trigger/ minimum detection range": 0 (imposta il limite interno della trigger area)
- "follow tag": YES + frequenza colore (se attiva, l'oggetto segue un TAG invece del giocatore).

Fase 2[43]: creazione del circuito di volo con un booster che dia un impulso verso l'alto al movimento del robot così da sostenerne il peso.
In questo caso, bisogna accedere alla sezione controlli del sackbot (quella dove è alloggiato il controlinator in modalità *receiver*) e qui posizionare un "microchip" (oggetto usato come aggregatore logico in cui allocare i componenti di circuiti complessi). In questa nuova board vanno dunque inseriti:

- un *toggle* chip: gate per la gestione – attraverso due semplici stati ON/OFF – di tutti i segnali che transitano dal suo input al suo output. Il chip può gestire I segnali di uno o più congegni logici. Al suo INPUT va collegato un pulsante del controller PS3 – ipotesi "X" – che avvii il circuito di volo; il suo OUTPUT va collegato all'ON/OFF del *advanced mover* e del *joystick rotator*, al *giroscopio* e all'*anti-gravity tweaker*;
- un *joystick* rotator chip: serve per imprimere a un oggetto un movimento L o R secondo la cloche di un joystick. Va impostato con massima *accelaration speed* e con le porte L/R INPUT e U/D INPUT collegate rispettivamente all'L/R OUTPUT e U/D OUTPUT dello stick analogico L3 del controller PS3;
- un *advanced mover* chip: applica una forza direzionale all'oggetto a cui è associate. Va impostato con massima accelaration speed e con le porte L/R INPUT e U/D INPUT collegate rispettivamente all'L/R OUTPUT e U/D OUTPUT dello stick analogico L3 del controller PS3;

---

[43] *How to Make Flying/boosting Microchip For Sackbots in Litlle Big Planet 2*: http://www.youtube.com/watch?v=eQc-z50m0ts (ultima consultazione: 01/12/2013).

- un *rotator* (giroscopio) chip: fa ruotare un oggetto in base a parametri di forza e velocità. Va impostato con acceleration al 50%;
- un *anti-gravity* chip: permette di bypassare l'impatto della forza di gravità globale su un dato oggetto su cui il chip è applicator. Va impostato con damping 30% (questo valore influisce sulla forza con la quale l'oggetto cerca di fermarsi);
- due *timer* collegati in cascata e a loro volta connessi a un secondo *mover* per la temporizzazione del boost (spinta) al congegno di volo.

In questo caso, lo schema architetturale direttamente tratto da una schermata di gioco aiuta a mettere a fuoco la complessità dei collegamenti (Figura 13).

Figura 13 - Schema connessioni logiche per circuito di volo applicato a un sackbot

4.3.Minecraft

Minecraft è un videogioco multiplatform – PC, Mac, Xbox 360, PS3, iOS, Android – realizzato inizialmente come progetto indie da Marcuss "Notch" Persson e poi passato al team di sviluppo dello studio Mojang (co-fondato dallo stesso Persson). Il sito ufficiale offre la prima esaustiva descrizione del gioco, utile per prendere dimestichezza con quanto andremo ad affrontare:

> Minecraft is a game about breaking and placing blocks. At first, people built structures to protect against nocturnal monsters, but as the game grew players worked together to create wonderful, imaginative things. It can also be about adventuring

> with friends or watching the sun rise over a blocky ocean. It's pretty. Brave players battle terrible things in The Nether, which is more scary than pretty. You can also visit a land of mushrooms if it sounds more like your cup of tea[44].

Nella stessa pagina, un contatore aggiorna, in tempo reale, il numero di copie acquistate. La cifra si attesta intorno ai tredici milioni (dato al 01/12/2013), un numero mastodontico se si tiene conto del fatto che si riferisce alla sola versione PC/MAC[45].

In linea di massima, si può definire *Minecraft* come una novella versione dei più famosi LEGO – con un tocco di pixel graphics – che invece della plastica, ha preferito JAVA[46]. Rispetto a *LittleBigPlanet 2*, ci muoviamo su un fronte concettualmente diverso sia in termini commerciali – il gioco deve il suo successo al passaparola degli utenti più che a un'oculata e massiccia campagna di marketing – sia in termini strutturali: *Minecraft* è un sandbox, un parco giochi totalmente aperto in cui mancano del tutto obiettivi e goal preimpostati a prescindere dalla modalità di gioco scelta (nella modalità storia, *LittleBigPlanet 2* si offre come un classico gioco di piattaforme; la stessa modalità creativa – benché completamente aperta a qualsiasi tipo di contributo – viene concepita e commercializzata come destinata alla creazione di altri "giochi" così come recita il claim "a platform for games"). Fanno eccezione gli achievement previsti nella versione Xbox360 e i trofei per PS3 – premi virtuali che si sbloccano al verificarsi di determinati eventi e che vanno a popolare una bacheca destinata agli utenti delle due community.

Il mondo di gioco è generato in maniera procedurale: ogni volta che si inizia una nuova partita, il sistema costruisce un nuovo scenario riposizionando deserti, montagne, acqua, creature ostili; lo stesso vale per la fase di esplorazione: anche in questo caso l'ambiente è generato in tempo reale a mano a mano che il giocatore si muove per esplorare l'area circostante. La grafica è in 3D con il giocatore libero di

---

[44] Descrizione tratta dal sito ufficiale del gioco. Pagina disponibile all'indirizzo: https://minecraft.net (ultima consultazione: 01/12/2013).

[45] Secondo un articolo del Guardian, la cifra totale si aggirerebbe intorno ai 33 milioni di copie vendute. Cfr. Stuart "Minecraft at 33 million users – a personal story", *The Guardian Online,* 05/09/2013. Disponibile online: http://www.theguardian.com/technology/2013/sep/05/minecraft-33-million-users (ultima consultazione: 01/12/2013).

[46] JAVA è "a high-level programming language developed by Sun Microsystems. It was originally designed for developing programs for set-top boxes and handheld devices, but later became a popular choice for creating web applications", *Techterms.com*, http://www.techterms.com/definition/java (ultima consultazione: 02/12/2013).

muoversi in soggettiva o terza persona. Gli obiettivi di gioco dichiarati – come da presentazione online – sono due: esplorare lo scenario evitando i nemici ostili (se si vuole restare in vita) e scavare per accumulare materiali consumabili – minerali, legno, metalli, cibo. Una volta accumulate, queste risorse sono accessibili da un menu a due viste: la prima è direttamente parte dell'interfaccia di esplorazione per un accesso veloce ai materiali di consumo; la seconda è più complessa e accessibile in un'apposita schermata di setup (si veda la Fig. 14). Quest'ultima include una sezione *crafting zone* per la generare nuovi oggetti dalla semplice combinazione di quanto posseduto.

A questo setting standard si aggiungono due dimensioni di gioco parallele: una infernale – *The Nether* – e una fantastica – *The End* – popolata da draghi.

Fig. 14 - Minecraft: inventory e crafting window

Minecraft offre due modalità di gioco principali. Nel *survival mode*, il giocatore si trova in un ambiente aperto, costretto a procurarsi risorse per costruire oggetti utili alla sopravvivenza – per esempio: la realizzazione di un rifugio è obiettivo imprescindibile se ci si vuole difendere dagli attacchi delle creature ostili (nonostante sia possibile impostare un livello di difficoltà più basso che ne rimuova la presenza). Attività quali l'uccisione dei mob (personaggi guidati all'AI del gioco), il *breeding* – accoppiamento di animali – la cucina, e anche il semplice scavare assegnano punti abilità che possono essere usati per potenziare le armi. L'*hardcore mode* è una versione a difficoltà più alta del *survival mode* che, tra le varie restrizioni,

prevede il *permadeath* (alla morte del giocatore, il mondo viene distrutto e tutto quanto prodotto va perso). Sempre affine a questa modalità è l'*adventure mode* (solo versione 1.8): in pratica un survival mode applicato alle mappe generate dagli utenti con qualche restrizione (i giocatori non possono piazzare nuovi blocchi o distruggerne altri senza aver ottenuto specifici tool approntati dal map maker).

Il *creative mode* è la seconda modalità principale del gioco. Benché la "creazione" sia un'attività disponibile e imprescindibile in tutte le modalità di gioco, qui il giocatore si ritrova in un ambiente a sua completa disposizione per costruire qualsiasi cosa abbia in mente (edifici, statue, oggetti vari, veicoli, interi livelli) favorito dalla totale assenza di minacce, scorte illimitate e la possibilità di ergersi in volo così da poter posizionare i blocchi in maniera più agevole. Così come per il *survival mode*, anche questa modalità prevede l'opzione multiplayer – in questo caso esclusivamente "collaborativa" (previa impostazione del server di gioco). La descrizione di Matt Clark (2013) è decisamente più efficace di qualsiasi altro tentativo definitorio:

> Creative mode is for those of us who have the determination to build giant, ridiculous sculptures in "Minecraft," but perhaps don't have the technical know-how. The update makes this rather simple, allowing you to fly around the world creating whatever you can dream up. You can't get injured, and you'll have a never-ending supply of resources at your disposal[47].

Come detto, la componente creativa (sebbene risponda a finalità diverse – sopravvivenza/espressione) pervade tutte le modalità del gioco. Ora, fatte le dovute distinzioni rispetto a *LittleBigPlanet 2*, non possiamo non notare anche gli immancabili punti di contatto: anche in questo caso, la modalità creativa, sebbene aperta a tutti, è appannaggio di una fetta ristretta di giocatori; molte delle creazioni restano incompiute o sono soggette a un versioning pressoché infinito; tanti ugc offrono le stesse modalità del feedback loop culturale di cui si accennava poco sopra. Una ricerca su Youtube basta a restituire la fotografia di una creatività saldamente (ma non esclusivamente) ancorata a un proprio background culturale (se non mediale)

---

[47] Clark, "'Minecraft' 1.8 Brings Creative Mode, Some Features Pushed Into 1.9", *Mtv Multiplayer Blog*, 29/08/11, http://multiplayerblog.mtv.com/2011/08/29/minecraft-update-adventure-creative-mode-delay/ (ultima consultazione: 02/12/2013).

in bilico tra epica sfida alla riproduzione più fedele e dichiarazione di amore incondizionato. Infatti, benché molte creazioni non vadano oltre le semplici sculture, in veri hangar a cielo aperto (o musei) ecco apparire una riproduzione accurata a grandezza naturale dell'Enterprise[48] – completa di interni – astronave simbolo della serie *Strat Trek* (Roddenberry, 1966, USA); una *Death Star*[49] del tutto uguale – fatto salvo lo stile blocchettoso – a quella vista nelle saga *Star Wars* (Lucas, 1977, USA); una ricostruzione accurata ed estesa di *Disneyland*[50]. C'è persino un gigantesco *Taj Mahal*[51]. La stessa Bioware, sviluppatore della saga *Mass Effect* (Bioware, 2007, X360)[52], ha rilasciato una serie di mappe prodotte appositamente per *Minecraft* (nella versione per X360) portando il proprio fortunato universo finzionale all'interno della piattaforma di Notch.

In *Minecraft*, il sistema a partecipazione implicita e quello a partecipazione esplicita – secondo la divisione operata da Schafer (2011) – coesistono. Da una parte, il gioco supporta la possibilità contributi creati esternamente al gioco, concedendo ai giocatori di poter caricare mappe preparate da altri utenti, texture pack, character pack e mod (ovvero porzioni di codice atte a intervenire direttamente sul gameplay modificando aspetto, suono e parte delle stesse dinamiche del gioco)[53]. Accanto al gioco principale emergono quindi una serie di strumenti e toolkit di diversa complessità che garantiscono integrazioni semplificate o permettono agli utenti più competenti di intervenire direttamente sul codice. La malleabilità del sistema è tale da consentire a strumenti sviluppati da terze parti persino per la creazione di server ad hoc più idonei all'esecuzione di specifiche mod rispetto ai server standard. Il mod kit Bukkit[54] ne è un buon esempio. La pratica del modding è supportata a tal punto che lo

---

[48] "Minecraft - Enterprise-D Episode 1.1", mappa consultabile online attraverso Youtube: http://www.youtube.com/watch?v=TIh1fxlqIoY (ultima consultazione: 02/12/2013).
[49] "Minecraft: Death Star", mappa consultabile online attraverso Youtube: http://www.youtube.com/watch?v=5CUtX13NEbQ (ultima consultazione: 02/12/2013).
[50] "Disneyland Minecraft Official Tour", mappa consultabile online attraverso Youtube: http://www.youtube.com/watch?v=a_-DVTDmtMU (ultima consultazione: 02/12/2013).
[51] "Minecrafr: Taj Mahal", mappa consultabile online attraverso Youtube: http://www.youtube.com/watch?v=VIc89IhVj7M (ultima consultazione: 02/12/2013).
[52] Cfr. Stuart "Minecraft at 33 million users – a personal story", *The Guardian Online,* 05/09/2013. Disponibile online: http://www.theguardian.com/technology/2013/sep/05/minecraft-33-million-users (ultima consultazione: 02/12/2013)
[53] Le possibilità qui descritte restano a uso esclusivo della versione PC. La versione Xbox 360 permette l'upload di texture e skin solo dietro acquisto dallo store digitale che riduce al minimo le opzioni per i giocatori costretti a scegliere tra "contenuti" generati da brand partner.
[54] Dal sito ufficiale: "Bukkit is an up-and-coming Minecraft Server mod that will completely change how running and modifying a Minecraft server is done – making managing and creating servers easier and providing more flexibility.", http://bukkit.org (ultima consultazione: 02/12/2013)

stesso Notch ha dichiarato di essere a lavoro su un kit di API[55] ufficiali per garantire maggiore facilità di intervento e integrazione[56]. Dall'altra, *Minecraft* offre internamente al suo sistema, tutto il necessario per supportare la produzione di contenuti, con i giocatori impegnati nella creazione, condivisione e implementazione di congegni e oggetti di gioco. E su quest'ultima ci concentriamo.

4.3.1. Circuiti, conduttori, porte e sensori di luce

Scrive Chris Goetz, dottorando del dipartimento di film e media studies di UC Berkley:

> Minecraft is designed around a really compelling fantasy. Play in the real world is often about exploring the unknown world around you and then returning home where you feel safe. Minecraft is a place where kids can work through those same impulses. It's like kid utopia[57].

Questa intenzione del design che Goetz interpreta come la volontà di rendere concreto la fantasia di un mondo ignoto esplorabile in maniera sicura va letta ben oltre gli aspetti geo-ludici – passateci il termine. In *Minecraft*, fantasia, ignoto ed esplorazione riguardano tanto la scoperta di nuove location, nuovi mob, nuove risorse, quanto il superamento di un alone di mistero che nasconde al giocatore dinamiche, meccanismi e potenzialità che il sistema offre ai processi creativi. Come *LittleBigPlanet 2*, *Minecraft* è prima di tutto il territorio della sperimentazione: è qui che il giocatore subisce il fascino delle strutture, della logica, dei meccanismi che progetta in risposta ai problemi imposti dall'ambiente di gioco. Assembla, prova, disfa e condivide con la community: come creare porte automatiche per bloccare i

---

[55] Con il termine API si intende "a set of commands, functions, and protocols which programmers can use when building software for a specific operating system. The API allows programmers to use predefined functions to interact with the operating system, instead of writing them from scratch". *Techterms.com*, http://www.techterms.com/definition/api (ultima consultazione: 02/12/2013).

[56] Davies, "The Future of Minecraft: what lies ahead for the all-conquering sandbox game?", *PCGamer*, 11/11/2012, http://www.pcgamer.com/2012/11/11/the-future-of-minecraft/ (ultima consultazione: 02/12/2013)

[57] Cfr. Stuart "Minecraft at 33 million users – a personal story", *The Guardian Online,* 05/09/2013. Disponibile online: http://www.theguardian.com/technology/2013/sep/05/minecraft-33-million-users (ultima consultazione: 02/12/2013)

nemici? Come realizzare congegni trappola per catturare risorse? Come aggiungere interruttori sensibili al peso per l'apertura delle porte di un rifugio? Come costruire un ascensore per raggiungere agevolmente sezioni sopraelevate? Come creare un teletrasporto per il respawn guidato così da evitare di dover ripercorrere lunghe distanze? E una calcolatrice gigante (meccanica o "digitale" che sia)? Che si tratti di progettare per la sopravvivenza o di soddisfare il puro piacere creativo, il sistema mette a disposizione strumenti e strutture logiche complesse. Al giocatore resta il compito di trovare, tra le possibili soluzioni, la via migliore per raggiungere l'obiettivo. Se di esplorazione si tratta, questa è meno geografica e più orientata alla scoperta, alla possibilità.

Come in *LittleBigPlanet 2*, anche in questo caso molti degli oggetti sono ottenibili direttamente dal gioco (*mining* e *crafting*) o attraverso update sistematici. Per esempio, nell'update Alpha (Tab. 3), Notch introduce un particolare item chiamato "Redstone circuit" con l'obiettivo di concedere all'utente una struttura per l'automazione (controllo o innesco) di meccanismi più o meno complessi. "The game's red stone circuit system" scrive Timothy Young (2013) "combines both real world circuit logic and the game's fantasy adventure setting to create a system that emulates electricity and circuitry in the game"[58]. Queste strutture possono essere progettate per rispondere a un evento scatenato dall'utente stesso o in maniera del tutto automatica in seguito a un evento esterno – utile per la cattura di prede, la costruzione di barriere di difesa o servire per la fabbricazione di oggetti di altro genere persino inutili agli scopi del gioco. Con la versione 1.5, il team di sviluppo aggiunge alcune nuove implementazioni:

- *Redstone block*: un blocco di alimentazione continua (sorta di batteria infinita) che va incanalata attraverso apposite connessioni (non può alimentare un blocco di materiale eventualmente adiacente). Serve come unità di energia semovente o per alimentare in modo continuo dei circuiti. Si ottiene previo crafting (9 unità di *Redstone*).
- *Weighted pressure plate*: una pedana sensibile al peso in grado di alimentare un circuito in cui è inserita con una potenza che varia in base al numero di

[58] Young, "Red Stone Circuit Workshop", *Connected Learning Research Network*, 17/05/2013, cit., http://clrn.dmlhub.net/content/red-stone-circuit-workshop (ultima consultazione: 03/12/2013)

oggetti che ha sopra e al tipo di pedana scelta (*light*: 1 blocco di energia per ogni unità di peso per un massimo di 15 blocchi per 15 unità di peso; *heavy*: emette 1 blocco di energia per ogni 10 unità sopra di essa e raggiunge il massimo con 141 unità di peso). Utile per la creazione di trappole. Si ottiene tramite crafting (2 *Gold Ignot* per la versione light; 2 *Iron Ignot* per la versione heavy).

- *Daylight sensor*: un pannello solare che in presenza della giusta quantità di luce alimenta il circuito in cui è integrato con una portata che varia da 15 blocchi durante l'esposizione diurna a 5 blocchi durante la fase notturna. Utile per la creazione di circuiti di illuminazione temporizzata o *day/night detector*. Si ottiene attraverso il crafting di specifici materiali (3 *glass*, 2 *Nether Quartz*, 3 *Wooden Slabs*).

Con l'introduzione del *Redstone circuit* è stato possibile per gli utenti realizzare persino un personal computer (word processor) completamente funzionante[59] e una versione "stadium" di pong con schermo gigante e spalti e, dietro lo schermo, l'intera struttura per la gestione della logica[60].

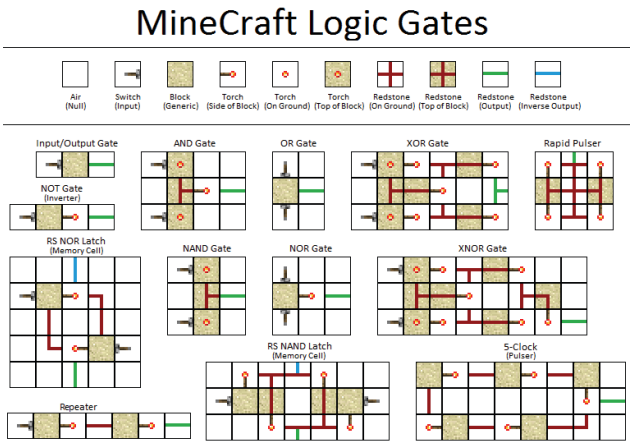

Fig. 15 - Logic Gates in Minecraft (Redstone Circuit)[61]

---

[59] *Minecraft Redstone Computer (Interactive PC, Calculator, Day/Night controller):* http://www.youtube.com/watch?v=aQqWorbrAaY (ultima consultazione: 03/12/2013).

[60] *Minecraft Redston Pong*: http://www.youtube.com/watch?v=20HQOwDCbWs (ultima consultazione: 03/11/2013).

[61] Un logic gate è un device che in base a uno o più input ricevuti restituisce un output direttamente dipendente dalle regole che governano l'input. In un AND gate, se tutti e due gli input sono "attivi" (o "true" nel linguaggio informatico), l'output prodotto dal device sarà "attivo" (o "true"). Per un approfondimento si veda: http://www.minecraftaddicts.com/showthread.php/1428-Redstone-Circuits-Logic-Gates (ultima consultazione: 03/12/2013).

Tralasciando le potenzialità logiche alla base dei redstone circuits (Fig. 15), torniamo a focalizzarci sugli usi pratici. Qui ci limitiamo a puntualizzare una semplice quanto sottile differenza tra circuiti ovvero strutture che eseguono operazioni dipendenti da segnali e meccanismi come strutture che manipolano l'ambiente muovendo blocchi, aprendo porte, producendo suoni. Mentre questi ultimi hanno sempre integrato un circuito, i primi possono "funzionare" pur senza produrre alcun effetto sull'ambiente.

Come nota correttamente Young (2013), e come abbiamo cercato di ribadire, siamo di fronte a una delle tante possibilità che il sistema offre, ma ciò non vuol dire per niente che ogni singolo giocatore si sia dato alla costruzione di unità computazionali. Al contrario, in *Minecraft*, così come in *LittleBigPlanet 2*, tutti i giocatori entrano in contatto con questo tipo di "congegni" trovandosi loro malgrado costretti a manipolare, modificare, bypassarne gli effetti o ad apprenderne i concetti per scopi elementari. Sebbene Young vi rintracci "an example of an academically oriented activity in context of an interest-driven game experience" dove i giocatori apprendono i rudimenti della logica dei sistemi e dell'elettronica da applicare poi "in real world circuit logic and problem solving"[62], preferiamo non attraversare il confine del rapporto tra apprendimento e gioco (pur riconoscendo una innegabile quanto seducente connessione) e rimanere ancorati alla modalità pragmatica del fare, scendendo ancora più in dettaglio sul tipo di attività creative con cui i giocatori si misurano con il sistema.

Update 1.5 (13w01a - 03/01/2013)

- Death messages now show the weapon someone was killed with
- Redstones circuits are more consistent and pistons should be more stable
- Added the Redstone Comparator
  - Has 2 inputs and 1 output
  - If A≥B, the output will be A, otherwise it will stay off – When the comparator is toggled, it will output full strength instead of A it will subtract B from A and need a comparator as input for B
  - Replacement for the capacitor
  - Whichever side gives the bigger signal will be considered signal B
- Added the Daylight Sensor block
- Added a Hopper block
  - Places and takes out items in Hoppers, Chests, Furnaces, Chest Minecart, Dispensers, and Brewing Stands.
  - Allows for the automation of many processes
  - Still a work in progress (as indicated by the inventory icon).
- Added a Trapped Chest that activates redstone
  - Gives out a signal depending on the amount of players looking inside. 1 person = 1 strength signal, 2 people = 2, etc.

[62] Young, "Red Stone Circuit Workshop", *Connected Learning Research Network*, 17/05/2013, cit., http://clrn.dmlhub.net/content/red-stone-circuit-workshop (ultima consultazione: 03/12/2013)

    - Crafted with a Chest and a Tripwire Hook.
    - Large Trapped Chests can be staggered with Large Chests to allow more compact storage.
    - Texture is slightly different than a normal chest, with a red stain around the latch.
- Added Weighted Pressure Plates that detects item stacks
    - Gold version reaches full strength at 60 items.
    - Iron version reaches full strength at 600 items.
    - Linear, so 10 strength signal means twice as many items as a 5 strength signal
- Added Block of Redstone
    - Stores redstone dust similar to blocks of diamond, etc.
    - Emits constant redstone power
    - Works as pushable redstone power source
- Added a new Nether Quartz Ore to the Nether
    - Drops 1 Nether Quartz item when mined
    - Generates around Netherrack in the Nether
- Added a Nether Brick (item) for crafting Nether Brick blocks
    - Obtained by smelting Netherrack
    - Crafting recipe is 2x2 Nether Bricks
- Inventory management changes
    - Double-click items to fill the stack up as much as possible
    - Drag item stacks around to divide them up over the dragged-over slots
    - Drag item stacks around with the right mouse button to place one of that stack in each dragged-over slot, if that slot is not occupied already
    - Shift double click an item stack to move all other item stacks of that kind to that part of the inventory
    - Press Q while the mouse is over an item in the inventory or a container to drop it
- The texture for the Locked Chest block has been changed
- Now shows the item name in game

Bug fixes (most important ones)

- Fixed piston arms sometimes becoming invisible when pulsing quickly
- Fixed powering a redstone wire with a stronger signal not always propagating the newer signal fully
- Fixed dispensers shooting whenever they are updated while powered
- Fixed pulse length and delay being inconsistent with certain torch and repeater combinations

Alpha version (1.0.0 28/06/2010 - 1.2.6 03/12/2010)

Alpha is the fourth phase in the development cycle of Minecraft, replacing Infdev. There was only one type of game mode playable in this version, which was Survival.

- Survival Multiplayer Mode (SMP). Currently, the only way to connect to a server is to find out the IP of it to connect.
- The Nether - A realm accessible with Nether portals that contains blocks and mobs (i.e. Ghast and Zombie Pigmen as of yet) not found in the normal world, and allows for fast travel.
- Biomes - Different environments that differ as location/chunk/temperature changes.
- The addition of redstone circuits, a logical I/O system including switches.
- The following items from the Halloween Update: Netherrack, glowstone, soul sand, pumpkins, and the jack-o-lantern.
- Improved AI pathfinding and spawning.
- New sounds for caves and mobs.
- The addition of snowy and icy terrain, plus craftable snow blocks.
- The addition of boats.
- Cow, slime, and chickens.
- New music.
- More paintings.
- Upgraded Height: 128 from bottom to top.
- Press F1 to remove the inventory display and the player's arm (the HUD, or Heads Up Display).
- While holding down F1, press F2 to take a screenshot. The images are saved in .minecraft/screenshots.
- 40 inventory slots instead of Beta and later's 36, since one could hold items in the crafting slot.

Tab. 3- Redstone Circuits: prima introduzione e successiva implementazione[63]

[63] Minecraft version history disponibile a questo indirizzo: http://minecraft.gamepedia.com/Version_history/ (ultima consultazione: 02/12/2013)

4.3.2. Turn that light on!

Tra le tante sorprese del *survival mode*, i mob ostili sono di certo tra le più subdole e insidiose. Per esempio, gli spider hanno l'abitudine di apparire (*spawn*) in condizione di luce bassa per attaccare di sorpresa i giocatori forti del favore dell'oscurità[64]. Uno dei modi più efficaci per ridurre questo genere di attacchi è approntare un congegno in grado di rilevare le variazioni di luce ambientale e, al superamento di un dato valore soglia, attivare luci artificiali per creare aree illuminate e quindi al riparo dagli attacchi degli spider[65]. Prima dell'update 1.5, un simile tipo di meccanismo poteva essere realizzato solo ricorrendo a un BUD (Block Update Detector) ovvero un meccanismo costruito su un bug di sistema che – semplificando all'osso – sfruttava l'incapacità del "sensor block" deputato a ricevere la relativa notifica di cambio stato. Con il rilascio del *Daylight sensor*, il circuito si semplifica. Si tratta, nemmeno a dirlo, di una delle possibili soluzioni al problema, di uno dei tanti modi di realizzare il circuito in questione. Tuttavia, adottiamo la più semplice per mantenere quanto scriviamo il più accessibile possibile. Questa la lista dei componenti:

- 1/2 unità di *Redstone* (un materiale usato sia per il crafting di nuovi oggetti sia per "disegnare" circuiti in grado di condurre cariche di energia);
- 3 *Redstone lamps* (rocce/blocchi in grado di emettere luce – grado di *luminance* 15 – quando alimentate da una fonte costante di energia);
- risorse di costruzione (blocchi di legno, pietra o altro);
- 1 *Daylight sensor*;
- un *NOT Gate* (o inverter – device logico in grado di accendere le *Redstone lamp* a *Daylight sensor* spento per assenza di luce. L'inverter si costruisce posizionando una *Redstone torch* su un lato di un blocco e tracciando, partendo da essa, una linea con una *Redstone*; e poi posizionando dall'altra uno switch).

---

[64] Nello specifico, gli spider appaiano in condizioni di luminosità pari o inferiore a 9/15 (unità di misura in blocchi).
[65] Cfr. "Tutorials/Day night detector", *Minecraft Gamepedia*, http://minecraft.gamepedia.com/Tutorials/Day_night_detector (ultima consultazione: 03/12/2013)

In questo caso, il *Daylight sensor* agisce come uno scambio. Per via delle sue caratteristiche (in assenza di luce, il sensore invia energia per un massimo di 5 blocchi), esso va collegato al *NOT Gate* attraverso un circuito lungo 6 blocchi. Quest'ultimo, a sua volta, va connesso alle *Redstone lamps*. Le connessioni tra entrambi i gruppi di oggetti vanno affidate alla *Redstone* usata per tracciare le "piste di conduzione". Il materiale di costruzione serve per adagiare le lampade e costruire il *NOT Gate.* Di giorno, il *Daylight sensor* riceve abbastanza luce da alimentare il circuito che lo collega al *NOT Gate*. In questo caso, l'inverter spegne il passaggio di energia verso le lampade (if *Daylight sensor* "true" > *NOT Gate* "false"). In condizione di luce scarsa o al buio, il *Daylight sensor* produce quantità basse di energia che basta per alimentare non più di 5 blocchi. In questo caso, poiché lo switch (*Daylight sensor*) non attiva il *NOT Gate*, quest'ultimo scambia automaticamente il circuito in favore delle lampade verso cui è convogliata l'energia necessaria – portata massima: 15 blocchi – per la loro accensione e quindi tenere lontani gli spider (if *Daylight sensor* "false" > *NOT Gate* "true"). Lo schema di seguito riportato esemplifica connessioni e dinamiche di funzionamento (Fig. 16).

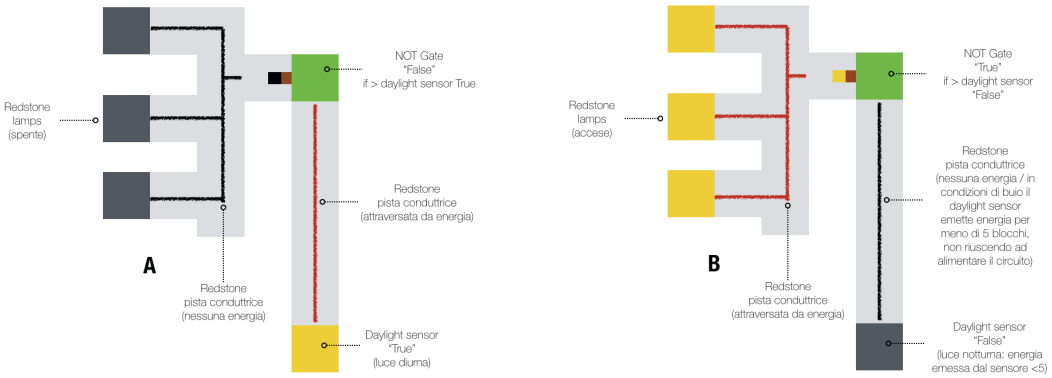

Fig. 16 - Esempio di Day/night detector e logica di funzionamento in condizione di luce diurna (A) e notturna (B)

4.3.3. Keep that zombie away!

Gli zombi sono tra i mob ostili più comuni in *Minecraft* (introdotti per la prima volta nel Classic 0.24 Survival Test del 14 agosto 2009). Una delle loro caratteristiche più apprezzate è la capacità di poter abbattere le porte di legno poste all'ingresso dei rifugi. La soluzione migliore per contrastare un attacco è non solo adottare una *Iron door* (in effetti la più elementare e immediata), ma applicare un

doppio meccanismo che garantisca al giocatore di poter entrare e uscire agevolmente senza dare modo agli zombie di fare altrettanto[66]. La lista della spesa prevede:

- materiali di costruzione;
- 1 *Redstone Repeater* (crafting: 2 *Redstone Torch*, 3 *Stone*, 1 *Redstone* – device logico a 4 scatti in grado di ritardare da 0.1 secondi a 0.4 secondi l'interruzione della trasmissione di energia);
- 2 *Redstone torch*;
- 1 *Pressure plate*;
- 1 *Iron door* (crafting: 6 *Iron ingot*);
- 1 pulsante;
- 1/2 unità di *Redstone.*

Nello specifico, si tratta di approntare un meccanismo con due interruttori:

1. uno interno costituito da una pedana sensibile (*Pressure plate*) che all'applicazione del peso trasformi l'impulso in energia continua utile a tenere la porta aperta fintanto che l'impulso si mantiene costante e richiudendosi una volta rimosso il peso. Questo interruttore in uscita funziona a patto di inserire un *Redstone repeater* che ritardi l'interruzione di energia permettendo all'avatar di poter lasciare il rifugio prima che la porta gli si richiuda in faccia;
2. uno esterno per aprire la porta e richiuderla automaticamente non appena passati sulla pedana.

In parole povere, si tratta di applicare al meccanismo di locking un *RS NOR* latch. Un *RS Latch* è un congegno logico con due input (il pulsante e la pedana) che lavorano in maniera esclusiva: il primo ha la facoltà di assegnare un output che l'altro può disattivare resettando il circuito. L'*RS NOR Latch* è invece il più rudimentale circuito di memoria presente in *Minecraft* e funziona come descritto sopra: ogni input A produce un output B resettando immediatamente a prescindere dall'input usato.

[66] Cfr. *Minecraft: Perfect Iron Door using an RS NOR Latch + Tutorial*: http://www.youtube.com/watch?v=uNAVGV6ax6w (ultima consultazione: 03/12/2013).

Anche in questo caso, lo schema può chiarire meglio il sistema logico alla base (Fig. 17).

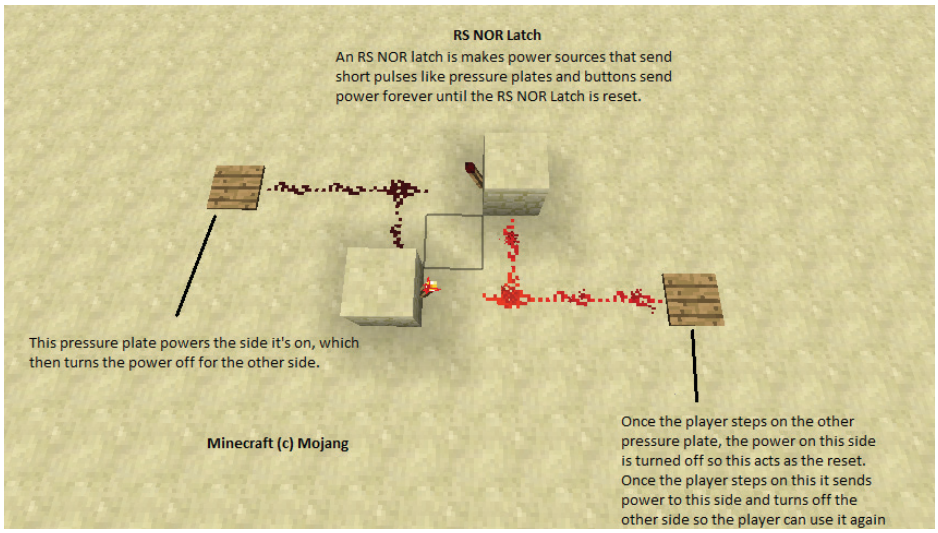

Fig. 17 - Schema di un RS NOR Latch per porta anti-zombi

4.4. Disney Infinity

Disney Infinity è il più recente dei casi studio selezionati. Il gioco – ibrido tra platform game e sandbox – offre due tipologie di gameplay. Il *Play Set Mode* è un adventure game con tanto di intreccio narrativo. Ogni "storia" è accessibile attraverso un *play set* fisico (action figure o dischi – nei *power disc* invece di set narrativi è possibile trovare power-ups per i personaggi) da inserire nell'Infinity Base (device connesso alla console di gioco) e commercializzato come pacchetto espansione. In pratica, ogni set è legato – in linea generale – a un IP Disney – *Toy Story* (Lasseter, 1995), *Gli Incredibili* (Bird, 2004), *Monster University* (Scanlon, 2013). I personaggi di ogni IP sono disponibili solo per i rispettivi set, pur restando a disposizione (così come gli oggetti collezionati) per l'altra modalità di gioco che si offre invece come un classico quanto flessibile parco giochi completamente libero. Infatti, il *Toy Box Mode* si configura come una piattaforma in cui tutto quanto è stato guadagnato attraverso la modalità *Play Set* è disponibile all'utente per la creazione del proprio gioco o mondo. Inoltre, esso offre fasi di gioco multiplayer dove i giocatori sono liberi di utilizzare

gli oggetti dell'altro per tutta la durata della sessione. I mondi creati possono a loro volta essere condivisi e scaricati sotto forma di toy box. Una versione stand-alonde del *Toy Box Mode* è stata resa disponibile per iOS (iPad) e PC, a riprova del fatto che è la sezione creativa il vero cuore del titolo tanto che lo stesso team di sviluppo, a ridosso del lancio ufficiale, ha mantenuto un solido rapporto con la community a cui prima ha offerto pack speciali – un pack ispirato alla saga di *Tron* (Lisberger, 1982), uno ad *Up* (Docter, 2009) e persino uno dedicato a *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013, X360/PS3) – e che poi ha chiamato a contribuire bandendo contest per la creazione di nuovi contenuti (*play set*) da offrire alla community. Attività che ha prodotto più di un milione di download[67] tra cloni di *Super Mario* (Nintendo, 1985, NES), pixel art gallery e livelli originali. John Vignocchi, produttore esecutivo presso Disney Interactive Studio, è abbastanza chiaro circa l'idea dietro il *Toy Box Mode*:

> Toy Box Mode is Minecraft meets Disney. It is lose your imagination and play with your toys however you want to [...] It's up to the player's imagination. [...] You can create your own content, upload it to us at Disney and we will moderate, curate it and put it out. [...] The interactive factor of Infinity makes it more than a game, it truly is a platform. The community will create concepts that we haven't even thought of [...] the amount of the emerging gameplay that happens in there will blow your mind, especially when you watch kids play[68].

L'idea di una intenzionalità del design finalizzata a riconoscere al giocatore la più totale libertà creativa è dunque il tratto distintivo del gioco ove il concetto di competenza o facilità d'uso lasciano il passo a temi quali immaginazione e divertimento (quasi fanciullesco):

> Toy Box allows you to bring your favorite characters to life, playing the game exactly how YOU want to. You can use your imagination to create your own [...] The thing we love most about Toy Box is the limitless possibilities. It's literally like

---

[67] Cfr. Crescente "More than 1M Disney Infinity toy boxes downloaded in first two weeks", *Polygon*, 17/10/2013, http://www.polygon.com/2013/10/17/4848118/more-than-1m-disney-infinity-toy-boxes-were-downloaded-in-two-weeks (ultima consultazione: 08/12/2013).

[68] Choi "Interview With John Vignocchi: Disney Infinity Aims to Expand Open World Gaming", *TechnoBuffalo*, 11/08/2013, cit., http://www.technobuffalo.com/2013/08/11/disney-infinity-interview-john-vignocch/ (ultima consultazione: 08/11/2013).

> being a kid again – taking all of your toys out of the toy box, throwing them on the floor and using your imagination to create amazing games[69].

Lo stesso John Lasseter di Pixar che riconduce il gioco Disney entro la complessa cornice di *play*, creatività e tecnologia:

> To me, play is creativity and creativity is play. I love bringing new technology in to enhance the creativity of play. So often we've seen toys that do everything for you and the child just sits back and watches it. To me, that's not promoting the child's creativity. I love it when technology is used to really let kids expand their play in ways that are so inventive[70].

Cosa che si evince dal trailer di lancio del *Toy Box Mode*[71] giocato su due precisi claim – "Create your own game" e "Play by your own rules" – che appaiono mentre scorrono le immagini di livelli e generi di vario tipo: un gioco di corse con visuale dall'alto, uno shooter a scorrimento laterale, un picchiaduro, un gioco di piattaforme, un puzzle game e persino il castello, la scala di mattoni e la bandiera che chiudono di norma i livelli di *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985, NES). Tutti popolati da personaggi Disney.

4.4.1. Bacchette magiche, giocattoli e logica della programmazione

La fase creativa all'interno del *Toy Box Mode* è gestita attraverso una modalità punta e clicca. Gli oggetti possono essere modificati (o ricevere nuovi attributi) attraverso la bacchetta magica impugnata dallo sprite o attraverso lo spark mode: l'avatar di gioco scompare per essere sostituito da un più semplice puntatore. A parte queste precise scelte di interfaccia, siamo di fronte a un copione già noto: l'utente accede a un menù navigabile per schermate al fine di consultare una sterminata selezione di oggetti (toy). Materiali di costruzione e decorazione, veicoli, torrette

---

[69] Blears, "Disney Infinity Toy Box Mode", *Iheartinfinity.com*, cit., http://www.iheartinfinity.com/disney-infinity-toy-box-mode/ (ultima consultazione: 08/12/2013).
[70] Kline, "Creativity is Play – John Lasseter Talsk Disney Infinity", *Geek*, 02/08/2013, cit., http://www.geekexchange.com/creativity-is-play-john-lasseter-talks-disney-infinity-74789.html (ultima consultazione: 08/12/2013).
[71] *Disney Infinity – Toy Box creation trailer*: http://www.youtube.com/watch?v=xpTum-jp5JI (ultima consultazione: 08/12/13).

armate di raggi laser, postazioni per il teletrasporto e persino una porta da football. I toys a disposizione dei giocatori si dividono in:

- *Action toys* (oggetti che richiedono un'azione del giocatore: porte automatiche, splash pool usate come trigger, conveyor belt, ecc.);
- *Basic Toys* (oggetti standard del gioco: l'hub per accedere alle varie sezione del gioco; l'enemy creator – oggetto / gate interattivo che, se attraversato, crea nemici nello spazio circostante, ecc.);
- *Blocks* (blocchi di diversa composizione e soggetti in maniera differente alla fisica del gioco);
- *Buildings* (e building sets);
- *Decorazioni*;
- *Nemici*;
- *Set Pieces* (simili agli edifici ma con le proprie parti specifiche – per esempio la casa infestata, il castello di cenerentola);
- *Sport Toys* (oggetti sportivi brandizzati ESPN);
- *Terrain* (in pratica semplici land block o pezzi di terreno);
- *Creativi-toys* (oggetti che contengono una propria logica e possono essere usati per assemblare semplici programmi).

Molti di questi oggetti sono normalmente ottenibili spendendo *spin* (moneta virtuale) o a mano a mano che si gioca ai vari *play set*. Altri – come visto in *LittleBigPlanet 2* – sono disponibili solo dopo aver affrontato dei tutorial – *Masteries* – per apprenderne il funzionamento. Siamo di fronte a un nuovo dejà vu: da una parte abbiamo un set di oggetti standard più o meno riconducibili alla costruzione di scenografie e settings. Dall'altra, un set di strumenti programmabili – i creativi-toys – da padroneggiare per esprimere il potenziale del gioco. Per esempio:

- il *repeater* permette a un altro creativi-toys di ripetere le proprie azioni. I parametri disponibili sono: ON/OFF/Repeat
- il *timer* funziona come un normale contatore che può o meno attivare un oggetto cui è associato. I parametri su cui il giocatore può intervenire sono: Start/Stop/Started/Stopped/Expired

- la *side-step camera* permette di cambiare la visuale dell'area di gioco passando dal 3D al 2D allo scatenarsi di un determinato evento
- il *time delayer* ritarda il tempo di trigger di un altro oggetto

La lista è lunga. Pur nell'esiguità dei casi disponibili, vista l'età commerciale del gioco, procediamo analizzando qualcuno degli usi con i quali i giocatori mettono a frutto il sistema.

4.4.2. Invisible bridge

Per difendere l'accesso a uno degli edifici costruiti nel *Toy Box Mode* si può scegliere una soluzione scontata ma strategicamente efficace: scegliere un'area isolata – magari separata dal resto del territorio da una voragine – che abbia un unico punto di ingresso facilmente controllabile. A un ponte invisibile il compito di nascondere il passaggio agli sconosciuti e mostrare la via a quanti ne conoscano il segreto. Per impostare un simile device occorrono:

- un set di oggetti decorativi: per esempio due archi che svolgano il ruolo di porte di accesso disposte ai due lati del crepaccio e i blocchi con in quali costruire il corridoio sospeso
- un *replayer*: tool logico che permette di registrare e riprodurre il movimento di qualsiasi toy presente nell'arena di gioco
- tre *trigger* (pedane che svolgono il ruolo di pulsanti applicati al terreno) che attivino/disattivino il *replayer*.

Per prima cosa vanno impostate le porte così da averle già posizionate prima di applicare il *replayer*. Una volta fatto, si procede a programmare i tre trigger, uno alla volta. Quindi, posizionato il *replayer*, si imposta il primo trigger su "stepped on" (il trigger invia il segnale solo quando il giocatore vi sale sopra). Il sistema chiederà di chiudere la connessione con un altro *creativi-toy* per completare il circuito: in questo caso, va selezionato il *replayer* collegando il paramentro "Start recording". Allo stesso modo, gli altri due trigger controlleranno "Stop recording" per fermare la registrazione e "Clear" per cancellare dall'area di gioco i toy usati come master. Attivato il *replayer* passando sul primo trigger, vanno posizionati in sequenza i

blocchi per comporre il ponte/corridoio e unire i due lati del crepaccio. A operazione completata, bisognerà stoppare il *replayer* con il secondo trigger. Tutte le modifiche alle texture del ponte vanno fatte prima di fermare la registrazione. Passando sul terzo trigger (clear), il ponte scomparirà dal gioco. Spetta alla funzione "Playback" del *replayer* riportarlo nella posizione precedente per permettere il passaggio. Funzione che deve essere attivata in fase di attraversamento (per generare il corridoio) e disattivata in fase di uscita (per nasconderlo nuovamente) da due eventi distinti. In questo specifico caso, sono le porte a funzionare da trigger eventi poiché dotate di un minimo set logico. La prima andrà collegata al *replayer* secondo lo schema "passed throug" > "playback"; la seconda "passed through" > "clear" (si veda Fig. 18).

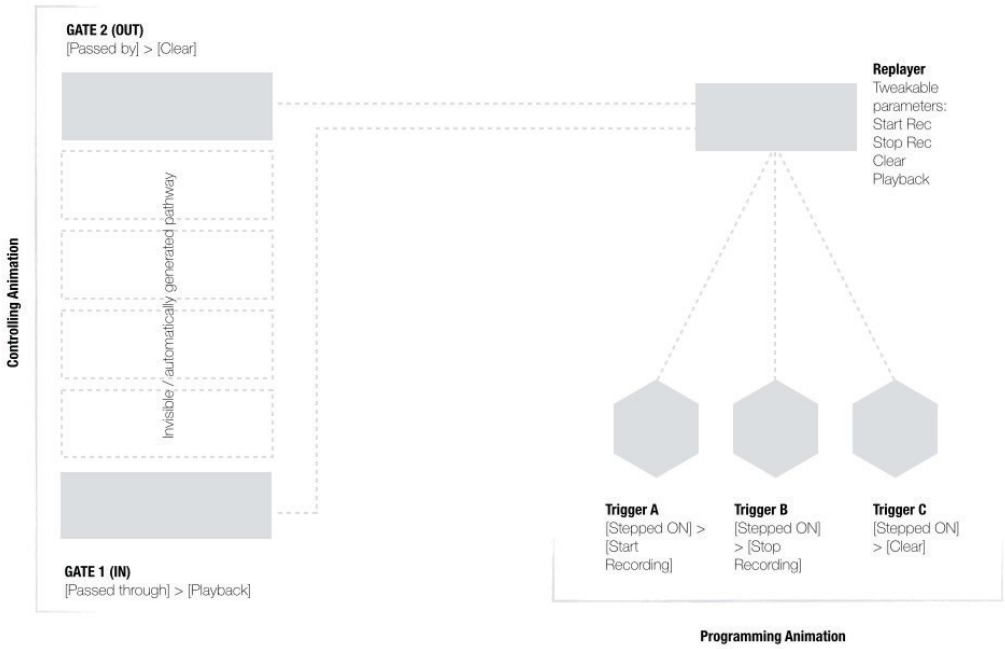

Fig. 18 - Disney Infinity: Invisible bridge program scheme

4.5.Arduino

L'ultimo dei casi che andremo ad affrontare è il più singolare. *Arduino* (2005) è una *multi-layered platform* (hardware e diversi livelli software) concepita per artisti, designer, tinkerer e in generale per quanti interessati alla creazione di oggetti che possano interagire con persone, animali, piante e più in generale con l'ambiente. Nato come progetto italiano, Arduino ha come principale caratteristica quella di richiedere pressoché nessuna conoscenza in fatto di elettronica e programmazione e di fare della

pratica il primo e unico vettore di apprendimento: "Everyone, everyday, uses technology. Most of us leave the programming to engineers because we think coding and electronics are complicated and difficult; actually they can be fun and exciting activities"[72]. Il successo di Arduino ha creato numerosi progetti affini per premesse o obiettivi. Tra questi: *Rabsperry Pi*[73], un vero e proprio computer in miniatura basato su Linux e pensato per la prototipazione. *Kano - A computer Everyone Can Make*[74], progetto basato su Raspberry Pi e finanziato su Kickstarter, offre un computer assemblabile e un set di tool software per invitare i bambini a imparare i rudimenti della programmazione giocando con editor, IDE e pezzi hardware da montare. *LittleBits*[75] – iniziativa commerciale di Ayah Bdeirm, una giovane laureata del MiT Media Lab – offre piccoli componenti hardware da assemblare senza necessità di ricorrere al saldatore grazie a semplici magneti incorporati. Questi minuscoli device pensati per supportare forme di sperimentazione ludica nel campo dell'elettronica, sono destinati a bambini e semplici curiosi che vogliono esplorare il mondo delle possibilità creative.

Massimo Banzi, uno dei padri del progetto, pensò al primo modello del device come a uno strumento di prototipazione per insegnare l'elettronica nelle scuole partendo da un percorso completamente diverso rispetto allo standard: mettere la pratica davanti alla teoria, puntare sul piacere della fantasia e della scoperta, sui concetti di *play* e esplorazione come catalizzatori di creatività. Un'idea abbastanza schematica della creatività riconducibile a una sequenza piuttosto lineare: approccio al device, conoscenza dei componenti, *tinkering* (sostituzione casuale di connessioni o componenti), costruzione di qualche kit, rielaborazione degli stessi per aggiungere nuove funzioni cambiandone la destinazione d'uso[76].

L'intenzione di design è dunque chiara: "encourage the traditional design disciplines to go beyond the screen, trying to give meaning to human-machine interactivity"[77], spostare il focus da una progettualità del pensiero a una progettualità pratica, concreta, orientata alla continua implementazione, al miglioramento, all'esplorazione delle diverse possibilità esecutive che lo stesso progetto può offrire.

---

[72] Fitzgerald, Shiloh, *Arduino Projects Books*, 2013, cit., pag. 3.
[73] http://www.raspberrypi.org .
[74] http://www.kano.me .
[75] http://littlebits.cc .
[76] Banzi, *Getting Started with Arduino*, Make:Books, 2011, pagg. v-viii.
[77] Melis, Banzi, Cuartielles, Igoe, 2007, cit., pag. 5

Si tratta di una visione opportunistica alla prototipazione che alla fatica dell'inventare, preferisce l'uso del ready-made ed eventualmente la modifica (hack) per eventuali implementazioni. Tutto questo con il supporto di una community da cui attingere e alla quale restituire. Non è un caso che la sezione del sito ufficiale dedicata alla condivisone dei tutorial venga chiamata *playground*, come a ribadire il carattere ludico del progetto e della progettazione in genere. Scrive ancora Banzi (2011):

> A lot of beginners approaching electronics for the first time think that they have to learn how to build everything from scratch. This is a waste of energy: what you want is to be able to confirm that something's working very quickly so that you can motivate yourself to take the next step or maybe even motivate somebody else to give you a lot of cash to do it[78].

Per Noble (2012), l'essenza di Arduino è la sua stessa intenzione di design:

> [Arduino] is a goal, and that goal is to simplify the creation of interactive applications or objects by simplifying the programming language used to create instructions and by providing a powerful yet basic controller that can easily be used for many common programming tasks while still being robust enough to support more complex projects[79].

Nonostante sia mutato il contesto di riferimento, non ci pare di essere affatto lontani dalla filosofia di *LittleBigPlanet 2* e *Minecraft*: come per Arduino, ritroviamo semplificazione, esplorazione, creazione, prototipazione, riuso, apprendimento attraverso l'applicazione pratica, obiettivi per la risoluzione di bisogni. Ci sono tutti. E questa affinità pare emergere ancora più convincente guardando al prodotto di un'attitudine soggettiva, di apertura e tecnologia. In più, proprio come avviene in *Minecraft* e *LittleBigPlanet 2* dove i "giocatori" sono circondati da congegni e device con i quali confrontarsi, riprodurre, replicare, sperimentare, lo stesso accade nel mondo reale dove quei device che scandiscono l'esperienza quotidiana sono addirittura più invisibili e allo stesso tempo decisivi: sensori in ascolto in grado di captare l'energia del movimento, attuatori che convergono l'energia elettrica in

---

[78] *Ivi*, cit, pag. 6.
[79] Noble, *Programming Interactivity*, Sebastopol (CA), O'Reilly Media, 2012, cit., pag. 93.

energia cinetica. Arduino è progettato con il fine preciso di parlare con questi device e di guidarli attraverso la programmazione, l'imposizione di una logica. Per esempio, *Botanicall Tweeting Plant*[80] è un device basato su Arduino in grado di rilevare la quantità di H2O presente nel terriccio della pianta e avvisare l'utente con un tweet nel caso in cui il livello dell'acqua sia troppo basso. *Gameduino 2*[81] è invece il prototipo di una console di gioco portatile risultante dall'integrazione di Arduino con uno schermo LCD e una board proprietaria per l'implementazione del motore grafico. *Gmail Notifier*[82] usa la piattaforma Arduino per illuminare una lampada domestica ogni volta che un nuovo messaggio di posta arriva sul proprio account Gmail. *Secret Door Detecting Knot* usa Ardunio, sensori (microfono) e servomotori per aprire una porta semplicemente bussando in maniera ritmata (a patto che vi sia un match ritmico perfetto tra la sequenza eseguita e quella registrata). In *Minecraft*, uno strumento logico affine permette di aprire porte inserendo in un "lettore" uno specifico oggetto che – come la sequenza ritmica – funge da password[83]. Con tanto di contatore dei tentativi rimasti. Pare più che mai evidente che Arduino dichiari apertamente di voler sancire il passaggio dal *personal computing* al *personal fabrication*. Con la sorpresa che forse detto obiettivo non è poi così esclusivo.

4.5.1. Board, shields, sensors, actuators

Come detto, Arduino è una piattaforma opensource di *physical computing* utilizzabile per la costruzione di oggetti interattivi o per interfacciarsi con altri software. Prima caratteristica è la stratificazione della sua "struttura", composta da diversi livelli hardware e software in mutua integrazione. In genere, sono tre le parti che compongono questa piattaforma:

---

[80] Hammill, Hendricks, "Gadgets to Help Tend a Garden", *New York Times*, 24/04/2013, http://www.nytimes.com/2013/04/25/technology/personaltech/calling-on-gadgetry-to-keep-the-garden-growing.html?smid=pl-share&_r=0 (ultima consultazione: 04/12/2013).
[81] Progetto consultabile sulla pagina della campagna Kickstarter: http://www.kickstarter.com/projects/2084212109/gameduino-2-this-time-its-personal (ultima consultazione: 04/12/2013).
[82] Matthews, How to make a Physical Gmail Notifier, 15/02/2008, http://j4mie.org/blog/how-to-make-a-physical-gmail-notifier/ (ultima consultazione: 04/12/2013).
[83] Minecraft 1.7.1 Advanced Item Detection Lock: http://www.youtube.com/watch?v=xbOR-oBProI (ultima consultazione: 04/12/2013).

1. il controller o board propriamente intesa, disponibile in diverse versioni per dimensioni, forme e funzionalità (per esempio: Arduino Uno – versione base di riferimento; Arduino Leonardo – upgrade dell'UNO cui si aggiunge una porta USB dedicata alla comunicazione dati; Arduino YUN – controller con funzionalità di rete; Arduino Lilypad – destinato all'uso nel campo tessile per aggiungere "funzionalità" agli abiti). Di seguito un esempio di board con dettaglio delle principali connessioni (Fig. 19);
2. linguaggio e compilatore incaricati di tradurre le istruzioni per il controller;
3. ambiente di programmazione: un IDE basato su Java eseguito su un computer esterno (PC/MAC/Linux) dove creare, modificare, caricare *sketch* (serie di istruzioni e impostazioni tipo che guidano il microcontroller). Rispetto alle due piattaforme in precedenza affrontate, l'editor *drag&drop* pieno di oggetti viene sostituito da una shell in cui inserire righe di testo. Se in *LittelBigPlanet 2* – per esempio – oggetto e logica sono entrambi embeddati nell'icona (oggetto virtuale), qui l'oggetto e il database sono fisicamente separati dalle istruzioni del codice.

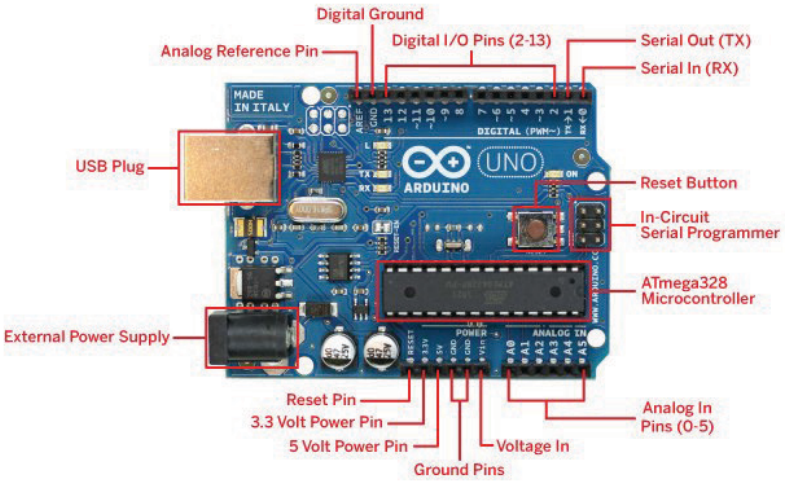

Fig. 19 - Arduino Uno board schematics

Proprio rispetto a questo ultimo punto, la funzione svolta dai vari update in *LittleBigPlanet* o *Minecraft* – rilascio nuove funzionalità, oggetti e componenti virtuali per ampliare e migliorare le potenzialità del sistema – è ulteriormente espansa: agli immancabili upgrade software si aggiunge la disponibilità di oggetti fisici acquistabili su store ufficiale e terze parti. Infatti, le board possono essere espanse attraverso appositi moduli chiamati *shields*, fisicamente connessi, integrati

sulla scheda principale facenti o meno parte della famiglia Arduino (come il software, lo stesso hardware è rilasciato in modalità open così da favorire lo sviluppo e l'espansione della piattaforma nel suo complesso). In tal caso, si parla di *sandwich* proprio per rimarcare il concetto di espansione via assemblaggio. Alcune di questi *shields* servono ad aggiungere connettività bluetooth – BLE (Bluetooth Low Energy); altri offrono codec audio – Arduino MP3; altre ancora assicurano connettività Wifi e storage via scheda SD.

Pur nella possibilità di acquisire singolarmente board e componenti, gli *starter kit* rappresentano la replica perfetta di un database fisico simile a quello dei videogiochi su citati. Per esempio, lo starter kit ufficiale offre:

- condensatori (immagazzinano e rilasciano energia a seconda del voltaggio hi/low di un circuito, sono inseriti di norma tra energia e massa in prossimità di sensori e motori);
- DC motor (trasformano energia elettrica in energia meccanica);
- diodi (componenti polarizzati usati per convogliare il flusso di energia in una sola direzione ove anodo – polo positivo – è connesso al punto di energia più alto del circuito e il catodo – polo negativo – a quello più basso);
- gel (applicati al fotosensore, influenzano la frequenza di risposta del sensore);
- H-bridge (circuito che permette di controllare la polarità del voltaggio applicato a – per esempio – un motore);
- jumper (cavi per la connessione di componenti);
- LEDs (diodo che si illuminano al passaggio della corrente elettrica);
- LCD (display alfanumerico);
- pins;
- optocoupler (permette di connettere due circuiti che non la stessa sorgente di energia);
- piezo (componente elettrico che può essere usato per captare vibrazioni sonore);
- photoresistor (o fotocellula, cambia resistenza in base ala quantità di luce che colpisce la sua superificie);
- potenziometri (resistenza variabile abitualmente definita come manopola);
- pushbutton (scambio che chiude un circuito quando viene premuto);

- resistenze (resistono al flusso di energia che le attraversa cambiando il voltaggio e la corrente);
- servo motori (motore a ingranaggi);
- sensori di temperatura (cambia valore in base alla temperatura del componente);
- tilt sensor (switch meccanico);
- transistor (swithc elettronico);
- cavo usb;
- breadboard.

Tutti questi elementi possono essere connessi al micocontroller per creare device più o meno complessi che facciano da ponte tra il mondo esterno e il software. Anche in questo caso, vediamo un esempio.

4.5.2. Do you love me?

Il Love-o-meter[84] è un device destinato alla misurazione della temperatura corporea per contatto (termometro) pensato per finalità ludiche che sfrutta la conversione analogico-digitale del microcontroller per convertire i valori di misurazione in segnali elettrici da 0 a 5 Volts. Nulla di sconvolgente. Si tratta, in parole povere, di un circuito in grado di accendere o spegnere dei LED a seconda di un range di valori. Il circuito si compone di pochi semplici componenti hardware cablati secondo lo schema (Fig. 20):

- board Arduino (in questo caso UNO R3);
- un termosensore (a contatto con la pelle cambia il suo voltaggio in maniera proporzionale alla temperatura rilevata);
- 3 LED (da usare come scala graduata per interpretare la temperatura rilevata);
- 3 resistenze da 220ohm;
- un termosensore TMP36;

---

[84] *Arduino Video Tutorial 03: The Love-O-Meter*: http://www.youtube.com/watch?v=RJPKuGF4lRE (ultima consultazione: 07/12/2013).

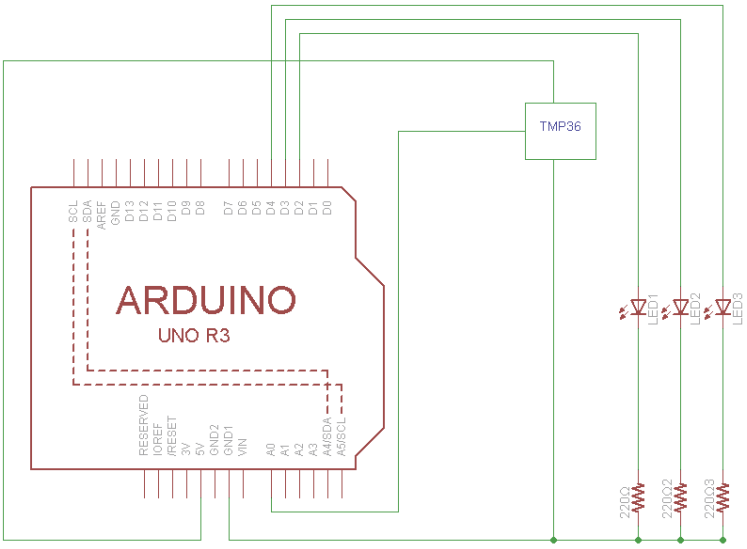

Fig. 20 - Love-O-Meter: schema connessioni

Come per *LittleBigPlanet 2*, *Minecraft* e *Disney Infinity* la parte "hardware" (componenti) si accompagna sempre a una sezione di logica funzionale. Se in *LittleBigPlanet* si tratta di scendere a compromessi con parametri da manipolare e collegamenti da testare, e in *Minecraft* di padroneggiare una logica interna ai device (il sistema non offre alcun "pannello di controllo" ma rimanda alle proprietà delle singole parti), Arduino mette insieme i due approcci, preferendo lasciare l'utente di fronte a una shell (o terminale) e righe di codice. L'esperienza in termini di UI è rappresentata nella seguente tabella (Tab. 4).

```
1 const int sensorPin = A0;
2 const float baselineTemp = 20.0;

3 void setup(){
4         Serial.begin(9600);

5         for(int pinNumber = 2; pinNumber < 5; pinNumber++){
6                 pinMode(pinNumber, OUTPUT);
7                 digitalWrite(pinNumber, LOW);
8         }
9 }

10 void loop(){
11        int sensorVal = analogRead(sensorPin);

12        Serial.print("Sensor value: ");
13        Serial.print(sensorVal);

14 // convert the ADC reading to voltage
15 float voltage = (sensorVal/1024.0) * 5.0;

16 Serial.print(", Volts: ");
17 Serial.print(voltage);
```

```
18 Serial.print(“, degrees C: “);
19 // convert the voltage to temperature in degrees
20 float temperature = (voltage - .5) * 100;
21Serial.println(temperature);

22 if (temperature < baselineTemp){
23          digitalWrite(2, LOW);
24          digitalWrite(3, LOW);
25          digitalWrite(4, LOW);

26 } else if(temperature >= baselineTemp+2 &&
        temperature < baselineTemp+4) {
27          digitalWrite(2, HIGH);
28          digitalWrite(3, LOW);
29          digitalWrite(4, LOW);

30 } else if(temperature >= baselineTemp+4 &&
        temperature < baselineTemp+6) {
31          digitalWrite(2, HIGH);
32          digitalWrite(3, HIGH);
33          digitalWrite(4, LOW);

34 } else if(temperature >= baselineTemp+6{
35          digitalWrite(2, HIGH);
36          digitalWrite(3, HIGH);
37          digitalWrite(4, HIGH);

38 }

39 delay(1);

40}
```

Tab. 4 - Codice per Love-o-meter Arduino

Proviamo a decifrarla:

- Riga 1-2: “const” (costante) svolge lo stesso ruolo di una variabile, ovvero permette di assegnare un nome a un elemento del programma con la sola eccezione che una costante non può essere cambiata. In questo caso, la prima chiama “sensorPin” l'input analogico A0 (ove int è un datatype indicante un valore numerico intero); la seconda invece tiene la temperatura di partenza del sensore (in questa caso fissata in 20.0 gradi e con un datatype *float* indicante valori decimali);
- Riga 3-4: apre la connessione tra il microcontroller e il computer (9600 indica la comunicazione tra i due in bit per secondo);
- Riga 5-9: imposta i pin connessi ai LED per gestire direzione dei flussi di corrente e lo spegnimento – “for()” associato a “pinMode()” è usato come loop per assegnare con una funzione comune a un gruppo di elementi affini;
- Riga 10-11: legge la temperatura del sensore – sensorVal immagazzina i dati di lettura dal sensore; analogRead() richiama il pin da cui effettuare la lettura;

- Riga 12-13: invia i dati sulla temperatura rilevati al computer;
- Riga 14-17: converte i dati rilevati dal sensore in Volts da trasferire al pin – sensorVal è il valore rilevato da 0-1023 su una base di 1024, *5 riporta i valori in Volts;
- Riga 18-21: converte il valore della misurazione espresso in Volts in gradi centigradi visualizzando la relativa informazione sul monitor;
- Riga 22-25: spegne i LED se la temparatura è troppo bassa (< 20.0);
- Riga 22-29: accende un solo LED se la temperatura rilevata supera quella di base per un intervallo compresso tra +2 e +4;
- Riga 30-33: accende due LED se la temperatura rilevata supera quella di base per un intervallo compresso tra +4 e +6;
- Riga 34-37: accende tutti i LED se la temperatura rilevata supera quella di base di +6;
- Riga 39: imposta un delay per abbassare la velocità dei tempi di lettura e ottenere una misurazione accurata.

4.6. Altri casi

4.6.1. Creatorverse

Creatorverse (Linden Lab, 2012, iOS) è un sandbox game pubblicato da LindenLab, già creatore di *Second Life* (Linden Lab, 2003, PC). L'applicazione è basata interamente sul concetto di creazione cui aggiunge una forte componente fisica come ulteriore tratto distintivo – il giocatore è chiamato a tenere in debita considerazione gravità, attrito, accelerazione. Pubblicato come applicativo mobile[85], il gioco, pur offrendo esperienze diametralmente opposte, si costruisce sulla falsa riga di *LittleBigPlanet* () dal quale riprende il famoso claim coniato da Sony – "Play. Create. Share" – pur aggiustandone il tiro: l'idea di una trasformazione di ruoli è ancora presente ma leggermente virata verso i panni dell'inventore di congegni più che di un generico e onnipotente "*game creator*"[86]. Un inventore che il gioco invita a

[85] Oltre alla versione iOS, è disponibile per Android e Kindle Fire.
[86] Poco dopo il rilascio di *Creatorverse*, Linden Lab ha pubblicato *Patterns* (Linden Lab, 2012, Alpha version per PC/MAC). Si tratta di un sandbox game in 3D interamente focalizzato sulla costruzione di interi mondi esplorabili utilizzando forme e pattern trovati durante l'esplorazione. Con gli stessi

sperimentare, testare, aggiustare, scoprire, esplorare potenzialità ed effetti del sistema sulle proprie creazioni. Alla community il compito di implementare, migliorare detti contributi. Retorica che la pagina online del gioco espone in maniera esaustiva[87]:

> Become an inventor with this easy-to-use touch creation app. Select from several shapes and items that can be connected together to form simple or complex creations. Customize your designs with color and then set them in motion as you add elements of physics, gravity and velocity to your creations.
>
> Hit the play button and watch what happens. Will your creation instantly crumble, roll, bounce or even cause a chain reaction? In Creatorverse, your designs set in motion can take on unexpected paths and attributes, including bounciness, density, friction, speed and force.
>
> Can you predict what will happen?
>
> Share your designs with the world and explore the works of others in a global gallery filled with clever creations, fun surprises and unexpected consequences. Browse and bring to life creations from others or add your own twist to one of the thousands of designs submitted by the Creatorverse community.

Creatoverse è uno studio di progettazione per disegnare e animare prototipi[88]. Scrive Mark Wilson:

> It resembles MS Paint, or any simple shape-drawing software you've ever used. But rather than ending the experience with a mere print, everything you create can be assigned a simple, interactive function, simulated in a physics engine[89].

---

materiali e un editor ad hoc sarà persino possibile costruire oggetti non ancora sbloccabili. Sebbene molto somigliante e *Minecraft* – di cui rifiuta i blocchi quadrati in favore di altrettanto spigolosi triangoli, Patterns, come *Creatorverse*, basa molto della sua forza sul *physich engine* con il quale il giocatore deve dunque fare i conti (per esempio scegliere attentamente il materiale di costruzione poiché ognuno risponde diversamente alla forza di gravità). Per un'anteprima del gioco: http://store.steampowered.com/app/218980/ (ultima consultazione: 08/12/2013).

[87] http://www.creatorverse.com/#!about1/c1x1t (ultima consultazione: 08/12/2013).

[88] Questo video presenta le potenzialità della piattaforma attraverso alcuni esempi: *Creatorverse - A drawing and Creation App from Linden Lab*, http://www.youtube.com/watch?v=39q6Xw78h2c#t=53 (ultima consultazione: 08/12/2013).

Avviata l'app, si accede a una library che aggrega un set di contenuti in base a diversi parametri (local, published, my likes, most liked). Di norma si tratta di piccoli sketch di esempio che il giocatore può usare per apprendere i rudimenti del gioco modificando, aggiustando, variando. L'area di creazione è un foglio bianco a quadretti in cui è possibile inserire forme (già disponibili o acquistabili tramite in-app purchase), crearne di nuove assemblando connessioni, assegnare forze (anche qui, molti dei pack sono a pagamento), impostare pulsanti di input (cablando contemporaneamente l'oggetto/forma da controllare). Per esempio, ogni forma può essere "animata" attraverso l'applicazione di pack e l'interazione con i relativi parametri:

- *movement pack*: applica movimento alle forme potendo intervenire su parametri quali *bounceness/density*, *air friction/rotation friction*, *moves fast/contact friction*, *immovable/fixed rotation*;
- *power pack*: applica forza motrice agli oggetti attraverso l'applicazione di giunture motorizzate;
- *portal pack*: permette di creare portali dimensionali per far apparire o sparire oggetti;
- *force pack*: applica torsione e attrazione per simulare gravità, magnetismo e raggi traenti;
- *rocket tool*: permette di applicare alle forme un propulsore (utile per costruire razzi, jet pack o per applicare energia cinetica ad altri oggetti);
- *follow cam too*: permette di associare una camera da presa virtuale utile per seguire i movimenti di un oggetto (per esempio un veicolo da corsa che altrimenti sparirebbe dallo stage).

Premendo sul tasto "Play", il software esegue quanto sullo stage, imprimendo il movimento agli oggetti sul piano di lavoro. Che si tratti di una semplice sfera da far rotolare su un piano inclinato, o di una riproduzione schematica 2D di un braccio meccanico o di un campo da baseball con una rudimentale mazza (una linea / tratto

---

[89] Wilson, "From The Makers of 'Second Life', A Dead-Simple Game-Design Studio For The iPad", *Fastcodesign.com*, 06/11/2012, http://www.fastcodesign.com/1671170/from-the-makers-of-second-life-a-dead-simple-game-design-studio-for-the-ipad (ultima consultazione: 08/12/2013).

animato attraverso un congegno meccanico) associata a un pulsante mentre l'altro – collegato a un force meter – permette di lanciare la palla (Fig. 21).

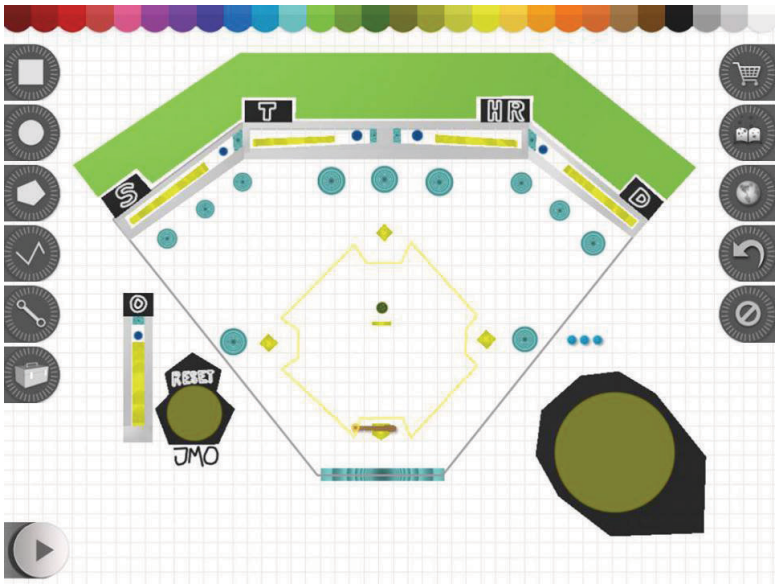

Fig. 21 - Creatoverse Baseball field: esempio di creazione con interfaccia editor visibile

4.6.2. Sketchnation Studio

Scketchnation Studio (Engineous Games, 2012, iOS) è un ibrido a metà tra un gioco e un tool di authoring. Permette, infatti, di creare e condividere i propri giochi con la community, così come la possibilità di poter scaricare, giocare e valutare i giochi fatti dagli altri membri, costruire classifiche in base ai giochi provati e persino pubblicare le proprie creazioni come giochi proprietari sullo store di Apple.

Anche in questo caso ci muoviamo in un territorio parecchio noto: la finalità dell'applicazione è trasformare il giocatore in creatore di giochi a prescindere dalle sue reali competenze informatiche. Non solo. Anche gli aspetti artistici vengono azzerati: sprite, fondali, piattaforme possono essere "portati" all'interno semplicemente fotografando con il device un disegno (o un oggetto) già esistente. Qualcosa di simile avviene con *Pixel Press* (TBA, iOS), piattaforma finalizzata alla creazione di livelli di gioco (o prototipi) disegnati su carta (canvas a quadretti

scaricabile dal sito dello sviluppatore) che l'applicazione si occupa di portare nell'editore virtuale per la successiva manipolazione e animazione[90].

In *Sketchnation Studio*, play e create sono la stessa cosa. *Play* è la prima voce del menù: da qui si accede indistintamente a un set di livelli già pronti da giocare o all'opzione "Touch to create". Una volta selezionata, un menù proprone di scegliere tra un "Simple Mode" e un "Advanced Mode" – oltre a un "Stand Alone App" che si differenzia solo per un disclaimer introduttivo necessario per gli aspetti legali che la pubblicazione su App Store comporta. Il "Simple Mode" prevede due fasi:

1. *Select genre*: Up jumping e Down Jumping (platform verticale), Side Running (scorrimento laterale), Side Flying (scorrimento laterale / volo), Side Jumping (paltform orizzontale)
2. *Game creation*:
    a. *Name your game* (assegna un nome al gioco)
    b. *Create your player* (lo sprite può essere caricato attraverso una foto, un disegno fatto usando il draw editor dell'app o dall'art gallery che contiene le nostre precedenti creazioni o materiale precedentemente scaricato. Sarà il sistema a occuparsi dell'animazione)
    c. *Create a platform* (creazione dello scenario con il quale lo sprite interagirà – stesse modalità del punto "b")
    d. *Create a Background* (creazione dello sfondo di gioco – stesse modalità del punto "b")
    e. *Play your game* (esecuzione)
    f. *Share your game* (condivisione)

L'*advanced mode* aggiunge una serie di opzioni in più, ma è fondamentalmente il sistema a fare il grosso del lavoro. Per esempio, per lo sprite del personaggio è possibile selezionare le dimensioni o aggiungere effetti speciali (polvere, fumo, esplosioni) e stabilire le relative condizioni di triggering (collisione, alla morte,

---

[90] *Pixel Press – Draw Your Own Video Game*: "Pixel Press is a unique mobile, desktop and web application that allows users of all ages to design their own video games. All you need is paper, a pencil and our app to create a fully customized video game level to play and share with friends around the world! Our goal is to bring people closer to creating interactive gameplay content than ever before, by providing the best tools to spark their imagination.", http://projectpixelpress.com (ultima consultazione: 08/12/2013).

sempre), effetti sonori, qualche opzione sul movimento, numero di vite, forza di gravità, hit point, nemici (e relativo comportamento). Per la voce "platform", è possibile aggiungere più livelli, assegnare effetti di rotazione e animazioni. Per il "background" è possibile impostare la velocità di scorrimento dello sfondo. Siamo di fronte a una piattaforma rigidamente imbrigliata in cui la creazione è, più che negli altri casi, realmente assoggettata a un infinito processo di *tweaking* e percorsi scriptati.

4.7. Players, editors, sorcerers, designers, makers

Nella sua analisi di un gioco non ancora pubblicato – *Spore* (Maxis, 2008, PC/MAC) – Jones (2008) non solo dimostra acume e capacità divinatorie, ma mette sul tavolo un paio di spunti davvero azzeccati. Con grande chiarezza e senza troppo scomporsi, il suo è innanzitutto un richiamo all'ordine quando nota come i grandi discorsi imbastiti attorno ai concetti di "user generated content" e "creazione contenuti" si traducano, in fin dei conti, in una qualche forma di editing affine a "'publishing' some creative work, embodying it and bringing it out into the world"[91]. Nei media digitali, creatività ed editing sono strettamente correlati. L'idea romantica dell'autore lascia il posto a un software – l'editor – pensato per modificare altri software attraverso il ricorso a un'interfaccia piena di oggetti e parametri su cui intervenire per creare qualcosa di nuovo ricombinando, remixando codice, immagini, suoni, programmi[92]. Nei videogiochi gli editor intervengono in tutti quei casi in cui il ruolo di utenti e designer tendono a collimare[93], pertanto Jones non può lasciarsi sfuggire quanto Wright dice circa il suo *Spore* (2008): nel tentativo di trovare il modo di rendere gli strumenti di editing divertenti tanto quanto il gioco, Wright concepisce un *god game* unico poiché capace di mettere i giocatori nel ruolo di George Lucas prima ancora che in quello di Luke Skywalker. Che è come affermare la supremazia del designer, del progettista, del compositore, dell'esperto di luci, dell'operatore sul ben più classico e acclamato ruolo dell'eroe. E che al contempo conferma la centralità di un'attitudine pratica votata al "tweaking in response to feedback, just as classic

[91] Jones, 2008, cit., pagg. 167-168.
[92] Sui risvolti culturali, economici e normativi della pratica creativa del remix, si veda Lessig, *Remix*, New York, The Penguin Press, 2008.
[93] Cfr. Caruso, Cavaleri, Salvador, "The Dilated Fruition", in *Bianco e Nero*, vol. 70, n. 2, 2009.

computer programming involves writing code, compiling the program, debugging, and rewriting"[94].

Il fatto è che Jones vede in questo processo la possibilità di buttare un ponte tra pratiche videoludiche e una nuova tradizione della condivisione del sapere informata dalle possibilità del digitale. Su questa convinzione, egli pensa di poter superare il concetto di testo e autore in favore della costituzione di un campo gravitazionale che spinga a considerare non l'interezza di un testo ma la storia della sua composizione e l'articolazione attraverso i continui editing e remaking. L'idea di opera testuale lascia il posto a quella di testo sociale come espressione di rapporti con il passato e contenitore delle direzioni per gli usi futuri, di nuovi oggetti e idee, tutti gravitanti – appunto – attorno a questo campo gravitazionale simile a un database, a un sistema delle possibilità realizzabili che comprenda "those that are unknow and recorded as well those that have yet to be (re)constructed"[95]. Per Jones, il punto focale è riconoscere nei videogiocatori (e nei videogiochi) un modello da replicare fuori dal loro contesto. Cosa che, arrivati a questo punto, non ci sorprende per nulla perché di tale propensione abbiamo subito avvisato (si veda il capitolo 2):

> Video gamers already know in the most practical, mundane ways that meanings are social and collaboratively constructed, that they reside not in self-contained objects [...] but in procedurally-enabled dynamic interactions, cooperative and competitive, improvised in conjunction with other "intelligences," even if those interactions take place with time-shifted AI creatures (or whole planets), left [...] for the universe of other players to search out, collect, evolve and reform, eventually to be re-edited by others, in the ongoing game that is itself the collaborative process of making the meanings of video games[96].

I videogiocatori sono editor di universi coinvolti in un rapporto che si dà tra attori in cui attori sono tanto gli altri giocatori quanto il sistema stesso, la piattaforma con le sue possibilità, costrizioni, intelligenza, apertura al gioco di scambio e co-operazione con l'utente.

---

[94] Jones, cit., pag. 169.
[95] Buzzetti, McGann, "Critical Editing in a Digital Horizon", in Unsworth, Bournard, O'Brien O'Keeffe, *Electronic Textual Editing*, New York, MLA, 2006, cit., pag. 73.
[96] Jones, 2008, cit., pag. 173.

Questo gioco, abbiamo cercato di renderne conto in questo capitolo, avviene sia in termini di comprensione della logica sia in termini di relazione con un'interfaccia. E a ben guardare sono esattamente (quasi) la stessa cosa. Per Sherry Turkle (2005) il computer si offre come un modello mentale e al contempo come un oggetto evocativo (un oggetto con cui pensare) grazie a una delle cose che meglio sa fare: permettere di manipolare oggetti computazionali (tra questi oggetti, un posto di tutto rispetto va ai giochi digitali)[97]. Intenta a tessere un complesso reticolato tra soggettività, filosofia del pensiero e relazione uomo macchina, Turkle richiama la nozione di bricolage o "cultural tinkering" di Claude Lévi-Strauss – individui e culture usano gli oggetti circostanti per lo sviluppo e l'assimilazione di idee e concetti – per farne una trasposizione in chiave "moderna" ove sono giochi e giocattoli computazionali gli oggetti che concorrono alla formazione dell'odierno bricolage culturale. Questa funzione è assolta in primis attraverso la mediazione di un'interfaccia basata sul concetto di "trasparenza". Se i primi computer degli anni Settanta erano oggetti aperti che lasciavano trasparire i meccanismi del proprio funzionamento invitando gli utenti a credere di riuscire a coglierne – in qualche modo e a qualche livello – l'essenza di quanto girasse sotto il loro involucro, la commercializzazione del Macintosh e della GUI offriva al pubblico le delizie di icone e simulazione mascherando dietro quel senso di verosimiglianza scambiata per trasparenza la struttura della macchina e costringendo tutti alla superficie[98]. Quasi ad affermare che "the search for depth and mechanism is futile, and that it is more realistic to explore the world of shifting surfaces than to embark on a search for origins and structure"[99]. Turkle registra il passaggio da una fase in cui il concetto di

---

[97] Turkle, "Computer Games As Evocative Objects: From Projective Screens to Relational Artifacts", in Raessens, Goldstein, *Handbook of Computers Game Studies*, Cambrdige (MA) and London, The MiT Press, 2005.

[98] L'idea di una disciplina erroneamente focalizzata sull'output dello schermo più che su quanto avviene dietro di esso è uno di quei temi parecchio sentiti all'interno dei software studies e dell'archeologia dei media. Secondo Kirschenbaum, ci sarebbe una tendenza a leggere "the digital event on the screen" come se fossero totalmente indipendenti da quanto succeda dentro la macchina. Dati tre livelli di descrizione "physical ("signs inscribed on a medium"), logical ("data as recognized and interpreted"), and conceptual ("the object we deal with in the real world")", Kirschenbaum ravvisa nel predominio delle forme espressive a schermo, un retaggio dei film o dei cultural studies che accusa – non troppo velatamente – di aver lasciato fuori dal discorso i meccanismi (l'operatività) alla base della produzione degli stessi. Ancorando gli oggetti digitali a un piano materiale (l'intimo dato iscritto nel disco), secondo Kirschenbaum, non esisterebbero al mondo due immagini (oggetti) esattamente uguali poiché differenti sarebbero i layer di dati che le compongono. Cfr. Kirschenbaum, *Mechanism. New Media and the Forensic Imagintion*, Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2008, pag. 1-23.

[99] Turkle, cit., pag. 268.

trasparenza era associato a quello delle macchine tradizionalmente intese e del "so come funziona", a quella, meno impegnativa, dell'essere in grado di fare senza guardare oltre il livello dell'interfaccia: le persone possono riuscire a fare funzionare una cosa senza sapere perché essa funzioni, senza andare oltre il nesso causa-effetto e questo vale per il software in genere – gioco, piattaforma, pezzi hardware o sistema operativo che sia. Con il pericolo che nel momento in cui il computer diventa il vettore della conoscenza scegliendo cosa e come far vedere del mondo, esso trasformi tutti in "computer people", soggetti chiusi in mondi programmati liberi da contraddizioni, ambivalenze e scale di grigi e per questo esposti a pericolose abitudini mentali, in un continuo equilibrio tra paura e sicurezza, tra controllo e perdita di controllo.

Pare interessante notare che la stessa diffidenza di Turkle (2005) nei confronti della GUI è rintracciabile nel contributo di Chun (2011)[100] che vede sin nel codice – inteso come logos – un primo esempio di quella deviazione tra trasparenza e offuscamento. I computer, scrive Chun, sono tutto fuorché trasparenti. Non rappresentano ma generano immagini e testi che non esistono altrove ed è questo il primo livello di nascondimento cui si scegli di sottostare. Più offrono da leggere e vedere e meno si conosce del processo di generazione – una sorta di rituale magico che divide l'hardware dal software, l'interfaccia dagli algoritmi, ciò che si vede da quanto non si vede. Il computer diventa una metafora, un modello universale per la generazione di qualsiasi procedura, la riduzione e la risoluzione di qualsiasi problema o bisogno in step costruiti su una logica e un mondo misterioso inaccessibile anche per lo stesso programmatore, erroneamente considerato come il detentore del sapere. L'interfaccia diventa una mappa mentale capace di guidare l'esecuzione di task, la manipolazione, l'aggiunta, la trasmissibilità dell'informazione. La stessa idea del coder come soggetto dai super poteri che tutto conosce e tutto può è fondamentalmente fallace e sconfessata da una separazione tra ciò che è tangibile – le istruzioni da lui assegnate come sorta di formula magica – e la loro esecuzione (l'intangibile, l'invisibile che permette il visibile). L'illusione di ordini impartiti dall'alto e subito eseguiti scema quando queste palesano di rispondere a una logica predeterminata sin dalla fase di imposizione e strutturazione necessaria per essere eseguite da un compilatore che non solo traduce ed espande ma aggiunge

[100] Chun, *Programmed Visions*, Cambridge (MA), London (UK), The MiT Press, 2011, pagg. 15-54.

comportamenti e azioni per permettere ai comandi di attraversare gli innumerevoli strati che separano l'operatore (utente) dal livello più profondo della macchina che resta oscuro all'uomo. Con una importante eccezione: quanto Chun chiama "automatic programming" non è per nulla la manifestazione di un processo di deskilling dell'operatore ma l'acquisizione di una competenza specifica che è necessaria per dare materialità alle istruzioni, per creare il software accostandolo al linguaggio in modo che possa divenire oggetto reiterabile, usabile, comprensibile (leggibile) all'uomo e tramite questo comunicare con la macchina. La trasformazione di istruzioni in linguaggi di programmazione alta, oltre a materializzare il software, trasforma gli utenti da coder a planner cui è chiesto di gestire in superficie tutto quanto avviene di nascosto dentro macchine sempre più indipendenti dall'uomo. Al contempo, questa trasformazione erode la distinzione tra programmatori e semplici utenti, sempre più "maghi" (sorcerers) intenti in qualche sorta di rituale o incantesimo:

> To program in a higher-level language is to enter a magical world – it is to enter a world of logos, in which one's code faithfully represents one's intentions, albeit through its blind repetition rather than its "living" status [...] the computer produces an internally consistent if externally incomplete microworld [...] "that is where, where most tools produce effects on a wider world of which they are only a part [...] In the microworld, as in children's make-believe, the power of the programmer is absolute"[101].

Una conclusione cui arriva lo Joseph Weizenbaum, creatore di Eliza (vedi nota 16, pag. 151), per il quale il linguaggio di programmazione modella il mondo come fosse un gioco (game):

> the computer programmer ....is a creator of universe for which he alone is the lawgiver. So, of course, is the designer of any game. [...] universe of virtually unlimited complexity can be created in the form of computer programs [...] system so formulated [...] *act out* their program scripts. They compliantly obey their laws and [...] exhibit their obedient behavior. No playwright, no stage director, no emperor [...]

[101] *Ivi*, cit., pag. 46.

> has ever exercised such absolute authority [...] to command such unswervingly dutiful actors or troops[102].

Con l'effetto che quanto l'utente stabilisce è legge e subito eseguito, come una magia che unisce parole e azioni e alle parole solo il mago, in quanto tale, ha il diritto di assegnare significato e effetti. Sebbene Turkle (2005) e Chun (2011) ne facciano una questione politica, ci siamo fin qui astenuti da prenderne in carico le conseguenze, preferendo considerarne gli aspetti propriamente funzionali. In questo caso computer e software sono tool, facilitatori che "may create strong breaks with the past in the methods for doing things, but they are at the service of an overriding continuity, for they do not change the issues that we have to cope with"[103]. Di questa continuità tra rottura, magia e cooperazione abbiamo dato conto negli esempi affrontati. Abbiamo tratteggiato *LittleBigPlanet 2*, *Minecraft* e *Disney Infinity* come giochi, spazi dell'esplorazione e delle possibilità ove non solo la creazione di universi, ma persino il cimentarsi con le singole componenti è funzionale all'acquisizione di competenze per padroneggiare le complesse strutture con cui gli utenti si confrontano. Creare ed esplorare sono espressione di un atto di programmazione, imposizione di ordini, un rito magico in cui formule ed effetti sono continuamenti rielaborati supportati da editor e oggetti fondamentali per la riuscita dell'incanto. Nei casi affrontanti, editor e oggetti rendono trasparente il processo di programmazione, trasformano task in procedure, ricombinano oggetti logici e attraverso il tweaking dei parametri e le infinite connessioni permettono di imporre significato a un oggetto. Questa forma ludica palesa da una parte il mistero e il disinteresse per quanto avviene lontano dallo sguardo, ma – seppur nella sua strumentalità – è orientata all'acquisizione della logica che regola i meccanismi in superficie e con i quali i giocatori si misurano nel mondo virtuale (la trappola per bloccare i mobster in *Minecraft*, il circuito di volo per creare un robot voltante in *LittleBigPlanet 2*) quanto in quello reale: il meccanismo per aprire la porta, la lampada che si illumina a ogni nuova email. Arduino, nello specifico, è l'esempio migliore di questa idea di un modello mentale "della programmabilità" fattosi concreto. Attuatori, resistenze, sensori sono l'equivalente degli oggetti virtuali che gli utenti dei giochi sopra citati assemblano e il codice

---

[102] *Ivi,* cit., pag. 47.
[103] Tanselle, Foreword to Unsworth, Bournard, O'Brien O'Keeffe, *Electronic Textual Editing*, New York, MLA, 2006 citato in Jones, 2008, pagg. 170-171.

scritto nell'IDE altro non è il costrutto logico che, se rispetto a *LittleBigPlanet 2* è privo di skin, leve e manopole, assolve la medesima funzione: in entrambi i casi, i pannelli di controllo degli oggetti logici virtuali e le righe di comando che ordinano ai prototipi di funzionare per rispondere a un determinato bisogno,

> offer the lure of visibility, readability, logical if magical cause and effect [...] one types correct incantation on the keyboard, and a display screen comes to life, showing things that never were nor could be [...] one's word creates something living[104].

Con la sola integrazione che questo incanto è raggiunto tanto con la programmazione come *playwright*, quanto con la programmazione come *object connections*.
In entrambi i casi, le cose prendono vita – lo ribadiamo, tanto nel mondo virtuale quanto in quello reale[105] – grazie al piacere della scoperta frutto di una tensione tra "volere" ed "essere in grado di fare" o "saper fare". Allora, queste piattaforme sono *playable* nel senso che quel "one types correct incantation" è conseguenza di un processo di tentativi, combinazioni, esplorazioni, acquisizione di competenze condivise che, per parafrasare Turkle (2005), sposta l'ordine del discorso rispetto a computer e media digitali da "objects to think with" a "objects to tink with". Quindi, quel "digitare l'esatto incantesimo" non è mai fine a sé stesso ma si dà come pre-requisito per la co-produzione e la successiva condivisione di contenuti e conoscenza tra i progettisti della piattaforma e i giocatori-designer, tutti facenti parte di una community.

In questo specifico senso si giustifica il nostro definire il gioco delle piattaforme creative come espressione di una propensione al *tinkering* o *play with technology*:

> the generation of French directors who gave birth to the "Nouvelle Vague" were called the "tinkerers". The best definition of tinkering that I've ever found comes from an exhibition held at the Exploratorium in San Francisco: Tinkering is what happens when you try

---

[104] Chun, 2010, cit., pag. 47.
[105] Fino ad arrivare al paradosso in cui oggetti di gioco vengono riprodotti tali e quali nella vita vera. Cfr. eagleapex, "Real–Life Redstone Lamp Replica Controlled by a Raspberry Pi", in *Hive76*, 14/11/13, http://www.hive76.org/real-life-replica-redstone-lamp-controlled-by-a-raspberry-pi (ultima consultazione: 10/12/2013).

> something you don't quite know how to do, guided by whim, imagination, and curiosity. When you tinker, there are no instructions—but there are also no failures, no right or wrong ways of doing things. It's about figuring out how things work and reworking them. Contraptions, machines, wildly mismatched objects working in harmony— this is the stuff of tinkering. Tinkering is, at its most basic, a process that marries play and inquiry[106].

Per meglio comprendere il senso di questo connubio tra *play* e *inquiry*, dobbiamo fare ancora un ultimo passo. Secondo Dormer (1997), nel corso del ventesimo secolo, la cultura occidentale ha operato una separazione tra idea e realizzazione degli oggetti operando un artificio per il quale quella cosa chiamata creatività (che Dormer intende come attitudine) possa vivere in totale autonomia rispetto alla conoscenza necessaria a produrre concretamente cose e oggetti[107]. Pur avendo in mente il concetto di *crafting* come l'atto materiale e "manuale" del creare un oggetto, a nostro avviso, i casi identificati sono parecchio affini al *digital engineering*: essi riuniscono due concetti "manual" e "digitale" sotto l'egida di un computer sempre estensione e quindi arto umano – se c'è ancora bisogno di parlare di produzione in termini di manualità. Per Dormer, però, l'ingresso della tecnologia come facilitatore dei processi – e di modelli – produttivi obbliga a privarsi degli orpelli della manualità per badare a questioni più astratte e risolvere la tensione tra *personal/shared knowledge*. Se il primo termine è abbastanza esplicativo, il secondo richiedere un piccolo approfondimento. *Shared knowledge* include l'insieme di saperi riguardanti discipline diverse e il ruolo di strumenti e software che "allow us to make things without ourselves processing the know-how to make them"[108] e che permettono a chiunque di produrre e diventare altro (da editor a designer) senza avere le dovute competenze professionali. A nostro avviso, dentro questa *shared knowledge* rientra a pieno titolo quella conoscenza distribuita da e verso la community e meglio incarnata dal ruolo di quei tutorial per la realizzazione di oggetti che abbiamo via via affrontato. Qui torna allora con forza la nozione stessa di piattaforma o sistema come uno degli attori e veicoli di questo flusso di conoscenza condivisa. Dormer, anticipando Chun (2011), scrive:

---

[106] Banzi, 2011, cit., pag. VI.
[107] Dormer (ed. by), *The Culture of Craft*, Manchester and New York, Manchester University Press, 1997, pagg. 17-18.
[108] *Ivi*, cit., pag. 139.

> most contemporary technology has embedded within it knowledge that is not and cannot be ours to posses, but it does not follow necessarily that technology removes the need for a personal know-how [...] which leads to the conclusion that craftspeople can be defined as people engaged in a practical activity where they are seen to be in control of their work [...] it is not craft as 'handcraft' that defines contemporary craftsmanship: it is craft as knowledge that empowers a maker to take charge of the technology[109].

Questo passaggio da editor a sorcerer e poi a maker sottolinea la vera natura del gioco in atto: uno scambio e condivisione di conoscenza e abilità attraverso la tecnologia ove il ruolo dell'operatore umano è predominante e dove il compito della struttura è rendere sempre meno necessario il ricorso alla conoscenza personale in favore di una forma di conoscenza altra, espansa. Obiettivo perseguito dal design di questi *playground*, quanto dagli stessi utenti. In tal senso possiamo parlare di sistemi come kit che già includono e offrono un certo know-how: essi sottraggono il ruolo di detentore del sapere all'utente in cambio di un attenuamento del rischio di incertezza attraverso il livellamento delle procedure e delle pratiche produttive. Il sistema diventa una sorta di stampo, contenitore omologato che costruisce la sua forza su tre precise caratteristiche o finalità del design:

1. semplicità: il fatto che due o più persone possano lavorare insieme a task differenti presuppone il pericolo che entrambi non conoscano o comprendano le implicazioni della produzione. Per questo la tecnologia deve essere semplice nel senso di permettere la realizzazione di task o oggetti complessi con la più semplice delle procedure;
2. sistematicità ove tools e meccanismi siano sempre uguali da non poter essere rivoltati o ribaltati da competenze locali, ma essere usabili ed estendibili a tutti a prescindere dalle rispettive competenze;
3. ubiquità nel senso di adottare e garantire lo stesso layer di base favorendo consistenza e (una certa) prevedibilità del risultato (lo stesso risultato – come abbiamo visto – può essere raggiunto con approcci diversi o in conseguenza di implementazioni al livello base).

---

[109] *Ivi,* cit., pag. 140.

Ovviamente, chi ha acquisito le giuste abilità può superare e sopperire i limiti omologanti del pacchetto creativo che ha acquistato. Ma non è questo il punto. Computer e software, così come i processi di design che favoriscono e rendono possibili, sono l'esempio di un nuovo modo di creare le cose e di un modo forse sottovalutato di creare sapere. Sono i pezzi di un gioco complesso, in cui la produzione non è mai per sé ma sempre e innanzitutto costruita su un rapporto tra obiettivi, conoscenza, abilità e competenze condivise tra attori umani e no. Sono *knowledge platform* prima ancora che *creative platform*. Non più semplici *repository*, come indicato a inizio capitolo, ma veri generatori: da una parte offrono schemi, strumenti, principi, concetti. Dall'altra, ne permettono l'elaborazione, la reiterazione, l'implementazione, la condivisione. Mentre Ito (2012) legge in questo rapporto tra competenze e produzione uno dei motivi di tensione determinante nel dettare gli equilibri di una distinzione all'interno di community di fan ove vige una gerarchia tra contributor affermati e contributi di bassa qualità spesso epurati perché poco idonei agli standard imposti[110], qui abbiamo descritto un momento antecedente in cui la produzione non è sfoggio di abilità, ma il luogo per l'acquisizione delle stesse attraverso la sperimentazione, l'improbabile, il tentativo. Di questo parlavano Ettouney e Young (Fisher, 2009) quando affermavano che il loro gioco, anzi la loro piattaforma, univa reale e virtuale, design e meccanica, idea e realizzazione, logica e applicazione pratica. O gioco con la logica per capire i sistemi e il perché del loro specifico design e attivamente adoperarsi per sfruttarli con la medesima attitudine, per dirla con Zimmerman (2013). E crediamo sia questa la lettura più idonea a spiegare la natura e le conseguenze del gioco tra utenti e sistemi. Come il gioco come sistema modelli il giocare. A dimostrare quanto sia inadeguato, perché superficiale, affrettarsi a estendere il modello del *player* all'utente dei sistemi mediali. Dire gioca senza dire come, dire crea senza dire cosa.

[110] Cfr. Mizuko, ''As Long as It's Not Linkin Park Z': Popularity, Distinction, and Status in the AMV Subculture', in Mizuko, Daisuke, Izumi (eds.), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, New Haven and London, Yale University Press, 2012, pagg. 275-298.

5. Considerazioni finali

"We need more gamers!"
Barack Obama, President of the United States of America

Così distanti dalle battute iniziali di questo lavoro, riteniamo sia doveroso chiudere riannodando le fila del discorso. Siamo partiti da un processo di ludicizzazione delle esperienze e pratiche del quotidiano. Per Zimmerman (2013), il cui nome ricorre spesso in queste pagine, questo scenario anticipa un cambio di paradigma importante nella figura di un pubblico che da utente passa a giocatore (cambio di statuto caro ai media studies) e da giocatore si fa designer (se non game designer). La conseguenza di questo progressivo *empowerment* è il salto verso una nuova epoca in cui intrattenimento, apprendimento, strumentalità del gioco e soprattutto produzione culturale saranno interdipendenti. Dei tanti giochi cui oggi partecipiamo, abbiamo scelto di indagarne uno. Addentrandoci in un sistema mediale sempre più organizzato per piattaforme creative che invitano i "futuri designer" a produrre giocando (videogiochi ugc oriented, tool di authoring, piattaforme di prototipazione, social network), abbiamo intrapreso un'indagine alla ricerca di questa intersezione tra *play*, produzione e creatività certi che detta attitudine fosse tanto dei "giocatori" (*playfulness*) quanto delle piattaforme verso cui gli utenti convergono (*playability*). Pertanto, gioco della produzione culturale e di rimando *play with technology* come relazione tra utenti e sistemi.

Abbiamo iniziato affrontando il concetto *play* seguendo la tradizione dei game studies in un percorso a ostacoli tra l'opposizione attività/attitudine, regole/libertà, fun/work, produttività/improduttività. Questa mappa fatta di contrasti palesa immediatamente tutta la difficoltà dell'indagine, in particolare per la dicotomia *game/play* ove il primo è un'attività rigidamente strutturata secondo norme, risultati e obiettivi cui il giocatore accetta liberamente di sottostare. In tal senso *play* è stato spesso visto come attività altra rispetto al gioco, altrettanto libera nella disposizione così come nelle finalità e procedure e che per tanto non può che essere esterna al gioco. I contributi e la complessità dell'argomento difficilmente possono essere riassunti in poche righe. Qui ci limitiamo a ricordare la scelta operata in favore di una

tensione tra *play* come attività altra e *play* come attitudine rispetto a una struttura che è sì importante, ma che serve da guida più che da stretto e angusto corridoio di costrizioni e rigide imposizioni. Attitudine che trasforma un'attività in gioco, in virtù della capacità dell'utente di definire da sé obiettivi e motivazioni. Una volta operato il salto verso i media studies per ricongiungere *play* e produzione, del formalismo dei game studies è rimasto ben poco. Nel passare in rassegna i principali contributi in cui *play* e media sono venuti in contatto, è emersa un'affinità tra piacere e produzione come azione dal basso ascritta a forme resistenziali quando *play* è stato letto come attitudine politicamente caricata e destinata all'opposizione di una fazione – audience – rispetto a una istituzione (industrie culturali). Altre volte, *play* è stato letto come disposizione soggettiva ancora affine al piacere tipica della *fan culture* (engagement tra fan e oggetto del desiderio). Nei contributi più recenti, esso è divenuto chiave di lettura di un rapporto tra utenti e tecnologia capace di racchiudere nelle poche lettere della parola *play* le diverse sfaccettature di una relazione con i media digitali influenzata dalle promesse del Web 2.0, dall'idea di cultura partecipativa e dalla natura (inter)attiva dei videogiochi – questi ultimi emblema di una non meglio identificata liberazione e confusione di pratiche, ruoli e possibilità. Tutto diventa gioco. Tutti diventano giocatori.

Se è innegabile la pervasività del gioco, è altrettanto vero che questo suo oltrepassare i propri confini ha trovato terreno fertile in un ecosistema in cui media e software sono sempre più spesso la stessa cosa[1]. Anzi, in cui i software sono *media software*: forma principale di accesso e manipolazione dell'esperienza mediale. Non tanto in termini di rapporto tra contenitore/contenitore (*storage*), ma come applicativi (*application software*) con proprietà e funzionalità pensate per la produzione di contenuti (Manovich 2013). Software e giochi sono innanzitutto "sistemi", complesso di elementi interdipendenti facenti parte di un meccanismo o network di cui determinano il funzionamento, e come tali affini, dotati di una forma (regole), votati a un'esperienza (interazione/*play*) e ancorati a un contesto culturale. Sono espressione di una progettualità orientata verso l'idea di un'utente, e ancor di più di un'esperienza condivisa costruita sulla tensione continua tra "volere" e "possibilità" (*playability*), deleghe e imposizioni, obiettivi e la loro realizzazione. Definito il framework teorico

[1] Come osservava Juul nel primo capitolo, questo sconfinamento è diretta conseguenza dell'affinità tra sistemi – e della conseguente traducibilità del gioco in software – che cade sotto il nome di transmedialità.

di riferimento, abbiamo formulato un modello di analisi per una serie di *creative platform* (tra videogiochi e tool di prototipazione) come casi studio con cui testare quanto costruito. Forti di una comune retorica dell'*easy to use* – le potenzialità di un sistema si offrono senza pretendere alcun livello di competenza pregressa – queste piattaforme rendono possibile la trasformazione dell'utente da giocatore a sorta di novello maker digitale doppiando il ruolo degli stessi designer della struttura che a loro si offre sulla base di una cessione e condivisione strutturale di competenze e strumenti. Esse sono palestre, laboratori creativi attrezzati di tutto punto ove si realizza – abbiamo detto – la riunione tra ideazione e realizzazione in un meta gioco della conoscenza condivisa di cui la piattaforma si fa vettore. Punto di convergenza delle singole *expertise* su cui si costituiscono comunità di "utenti". Generatori di sapere attraverso la facilitazione sistemica che conforma e livella approcci, soluzioni e possibilità quando spinge l'utente a "imparare" interagendo con i tool che esse predispongono. Proprio per questo motivo, più che ricondurre creatività e produzione entro i territori "facili" delle fandom per indentificare questa o quella connessione tra IP e contributi degli utenti, abbiamo preferito adottare un approccio più orientato alle pratiche "strumentali" che "intertestuali", al "come funziona" invece di "a cosa rimanda", non la superficie del contenuto ma i singoli elementi che insieme permettono al primo di "funzionare". Ignorare il remake di *Portal* in *LittleBigPlanet 2*, per guardare ai circuiti e le strategie progettuali che, facendo funzionare la "portal gun", permettendo al sackboy di replicare (o riprogrammare e reiterare) la stessa magia in un ambiente totalmente diverso[2].

Nel raccogliere l'invito di Kirschenbaum (2008) e Chun (2011), questo dichiarato interesse per il *digital engineering* assolve più di un compito. Coglie il senso di quel contatto tra giocatore e logica dei sistemi in un contesto a tratti paradossale quando è la stessa "logica" del "sistema" a farsi oggetto di gioco a disposizione dell'utente. Fissa quel movimento di scambio tra gioco e vita reale, tra competenze acquisite giocando e rimesse in gioco nei contesti del quotidiano – la logica che governa la lampada solare in *Minecraft* è la stessa che ne governerebbe il funzionamento attraverso Arduino. E, fatto che forse sfugge ai più, persino la possibilità di realizzare il viaggio nel senso di marcia opposto. Dal quotidiano alla

---

[2] *How to Make a Portal Gun lbp2*: http://www.youtube.com/watch?v=xyuqu9lX_og (ultima consultazione: 15/12/2013).

piattaforma: Blockholm[3] – progetto di riconfigurazione urbana di Stoccolma realizzato interamente e internamente a *Minecraft*; qCraft[4] – mod del QuantumAILab di Google finalizzata alla realizzazione di un corso interattivo di fisica quantistica all'interno di *Minecraft*; Block by Block[5] – è un progetto di urbanistica co-partecipata voluto dall'UNHabitat per coinvolgere i giovani nei processi decisionali relativi allo sviluppo urbanistico della propria area e realizzato attraverso *Minecraft*. Sono tutti una nuova dimostrazione della necessità di ricalibrare la questione passando da piattaforme creative al concetto di *knowledge platform*, piattaforme del sapere, di un sapere astratto e pratico insieme, capace di riverberare oltre gli spazi del gioco.

Che cosa dire di questo scenario? Gauntlett (2011), che guarda a creatività e condivisione come chiave per la felicità dell'esistenza moderna, ne parlerebbe in termini di "connessioni" ove il fare (*making*) non solo è connettere e assemblare pezzi per creare qualcosa di nuovo, ma è connettere la dimensione creativa con quella sociale per espandere la comprensione che abbiamo delle sfere del vivere quotidiano. Murray (2006), con piglio cognitivistico, penserebbe ad "arene" dove *play* e progresso tecnologico contribuiscono a formare nuove possibilità espressive. Sutton-Smith (1997) ne parlebbe in termini di una retorica del progresso. Più semplicemente, Flusser (2003) ne riferirebbe come luoghi della progettazione dove gli utenti pro-gettano, lasciano agli altri traccia del loro passaggio con l'invito a raccogliere e distruggere gli oggetti condivisi per rielaborarli – con tanto di indicazioni (e forse qui si palese ancora di più il senso del nostro soffermarci sui tutorial). Booth, insolitamente cauto rispetto ad altri suoi proclami, direbbe: "The example [in this work] are just those: examples that represent a larger trend"[6] e forse così va inteso il nostro indugiare su platform e produzione, il nostro interesse "funzionale" a "what 'media' is today for its creators"[7]. Tuttavia, pur nella parzialità del punto di vista adottato, ci pare di aver soddisfatto la domanda "con cosa stiamo giocando?" con cui avevamo chiuso un complesso secondo capitolo e a "come giochiamo?", diretta conseguenza della precedente. Da questo punto in avanti, la strada ci pare tracciata e per questo più che proporre conclusioni, è forse sensato lasciare la via sgombra a future ricerche. Oppure per reintrodurre vecchi interrogativi ora che il quadro ci

---

[3] Blockholm: http://www.blockholm.com .
[4] qCraft: http://qcraft.org.
[5] *Block by Block* initiative: https://mojang.com/2012/09/mojang-and-un-presents-block-by-block/ .
[6] Booth, 2010, cit., pag. 192.
[7] Manovich, 2013, cit., pag. 206.

sembra più a fuoco. Come già nota Banks (2013), la stessa T.L. Taylor aveva anticipato l'urgenza di arrivare alla formulazione di nuovi modelli per la comprensione e l'integrazione del contributo creativo dei videogiocatori – intesi come *productive agents* – nella realizzazione di questi prodotti e culture[8]. Forte di dieci anni di ricerche etnografiche condotte sul campo tra interviste a designer e immersioni tra le community di giocatori, Banks guarda proprio a fornire la struttura di base la realizzazione di detti modelli. Benché esprima una posizione piuttosto affine a quella di questo lavoro – la co-creatività intercorre tra due partecipanti umani e non umani – la sua indagine è sulla natura del rapporto e sullo scambio di valori tra designer e gamer attraverso la tecnologia e affronta temi quali lavoro e sfruttamento come parte dello scenario senza abbracciarne a pieno le conseguenze (indirizzo differente da quanto visto con Schafer), ma limitandosi (e non e poco) a riferire della complessità delle relazioni e degli equilibri analizzati[9]. Proprio per questo, è solo dopo (e non prima) aver descritto il tipo di gioco in atto, le sue meccaniche e la sua logica possiamo pensare di percorrere la stessa strada di Banks. Queste le possibili tracce: quali i rapporti di forza in gioco tra un soggetto che gioca e uno che si lascia giocare? Quali gli aspetti morali di un'intenzione progettuale che si mostra aperta e "giocabile" e che nel farlo prevede, norma e controlla il risultato atteso e ancor di più quello imprevisto? Quali le conseguenze di una produzione culturale trasformata in gioco (soprattutto dopo che il gioco è stato dichiarato)? Quale l'apporto del gioco (struttura e attitudine che sia) alle forme di conoscenza ed esperienza che sono innanzitutto *playable*? Queste sono, appunto, solo alcune delle "possibilità", giusto per continuare il gioco.

---

[8] Cfr. Banks, *Co-creating videogames*, Bloomsbury Publishing, London and New York, 2013, pagg. 1-10.
[9] Cfr. Jenkins, 2014.

Bibliografia

Aarseth, E., Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997

Amis, A., *L'invasione degli space invaders*, Milano, ISBN, 2013

Anthropy, A., *Rise of The Videogame Zinisters,* New York, Seven Stories Press, 2012

Banks, J., *Co-creating videogames*, Bloomsbury Publishing*,* London and New York, 2013

Banzi, M., *Getting Started with Arduino*, Make:Books, 2011

Bardzell, J., "Creativity in Amateur Multimedia" in *Human Technology*, vol.3 (1), 02/2007

Barthes, R., "From Work to Text", in Barthes, R., *Image-Music-Text*, New York, Hill and Wang, 1977, pagg. 155-164

–, "Giocattoli", in *Miti d'oggi*, Milano, Einaudi, 2002

–, *Variazioni sulla scrittura - Il piacere del testo*, Torino, Einaudi, 1999

Bateson, G., "A Theory of Play and Fantasy", in Bateson, G., *Step in the Ecology of Mind*, Northvale (NJ) and London, Jason Aronson Inc., 1987, pagg. 138-149 (pubblicato in italiano Bateson, G., *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 1977)

–, *Questo è un gioco*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1996

Benkler, Y., *The Wealth of Networks*, New Haven and London, Yale University Press, 2006

Bogost, I., *Persuasive Games*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2007

–, *Unit Operation*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2006

Bogost, I., Montfort, N., *Racing the Beam*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2009

Bolter, J., Grusin, R., *Remediation*, Milano, Angelo Guerini, 2002

Booth, P., *Digital Fandom*, New York, Washington, Peter Lang, 2010

Bordone, "Un sacco belli", *Wired Italia,* Milano, Condé Nast, 22/12/10

Borges, J.L., "Il giardino dei sentieri che si biforcano", in Borges, J. L., *Finzioni*, Torino, Einaudi, 2012, pagg. 79-92

Braga, R., Caruso, G. (a cura di), *Piracy Effect*, Milano e Udine, Mimesis Edizioni, 2013.

Bruns, A., *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Produsage*, New York, Peter Lang, 2008

Burgess, J., Green, J., *Youtube*, Milano, Egea, 2009

Buzzetti, D., McGann, J., "Critical Editing in a Digital Horizon", in Unsworth, J., Bournard, L., O'Brien O'Keeffe, K., *Electronic Textual Editing*, New York, MLA, 2006, pagg. 53-73.

Caillois, R., *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2007

Calleja, G., "Erasing the Magic Circle", in *Philosophy of Engineering and Technology*, Springer, Volume 7, 2012, pp 77-91

–, *In-Game*. *From Immersion to Incorporation*, The MiT Press, Cambridg (MA), London (UK), 2011

Caruso, G., "Manipulate the semiotics of game engine. Oltre la violazione del diritto d'autore", *Cinergie*, Le Mani Edizioni, n. 21, 2011

Caruso, G., Cavaleri, A., Salvador, M. "The Dilated Fruition", in *Bianco e Nero*, vol. 70, n. 2, 2009

Caruso, G., Fassone, R., Ferri, G., Salvador, M., "People, Places, Games: A Model To Analyse Mobile Loction-Based Applications" in Tosoni, Tarantino, Giaccardi, *Media and The City: Urbanism, Technology and Communication*, Cambridge Scholar Press. 2013

Castells, M., *La nascita della società in rete*, Milano, UBE, 2002

Chen, J., *Flow in Games*, MFA Thesis, School of Cinematic Arts, UCS, 2006 http://jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf (ultima consultazione: 20/10/2013)

Chun, W., *Programmed Visions*, Cambridge (MA), London (UK), The MiT Press, 2011

Compagno, D., *Dezmond. Una lettura di Assassin's Creed 2*, Milano, Unicopli, 2012

Condry, I., *The Soul of Anime*, Durham and London, Duke University Press, 2013

Consalvo, M., *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2007

–, "There is no magic circle" in *Games and Culture*, 4 (4), 408-417, 2009

Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., *About Face 3*, Indianapolis, Wiley, 2007

Couldry, N., "Theorising Media As Practice", *Social Semiotics*, vol. 14 num. 2, August, 2004, pagg.115-132

Craib, I., *Psychoanalysis: A Critical Introduction*, Cambridge, Polity, 2001

Crawford, C., *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, Osborne/McGraw-Hill, 1984. Disponibile online: http://www.rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf (ultima consultazione: 14/12/2013)

Crawford, G., *Video Gamers,* London, Routledge, 2012

Csikszentmihalyi, M., *Flow. The Psicology of Optimal Experience*, New York, Harper-Collins, 1990 (edizione consultata: Csikszentmihalyi, M., *Flow. The Psicology of Optimal Experience*, New York, Harper-Collins, 2008, ebook edition)

Darley, A., *Videoculture Digitali*, Roma, Franco Angeli, 2006

De Certeau, M., *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2009

Deuze, M., *Media Work*, Cambridge, Polity Press, 2007

Dibell, J., *Play Money: or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*. Basic Books, 2006

Donald, *Origins of The Modern Mind: Three Stages in The Evolution of Cutlure and Cognition*, Cambridge MA, Harvard University Press, 1991

Dormer, P. (ed. by), *The Culture of Craft*, Manchester and New York, Manchester University Press, 1997

Dovey, J., Kennedy, H., *Game Cultures*, Maidenhead (UK), Open University Press, 2006

Eco, U., "Homo Ludens oggi", in Huizinga, *Homo Ludens*, cit., p. XIV

–, *Lector in Fabula*, Milano, Bompiani, 2003

–, *Opera Aperta*, Milano, Bompiani, 2001

Edery, D., Mollick, *Changing The Game*, Upper Saddler River (NJ), FT Press, 2009.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H., Tosca, S.P., *Understanding Video Games: the essential introduction*, London, Routledge, 2008

Eskelinen, M., *Cybertext poetics*, London and NewYork, Continuum, 2012

Evans, D., Hagiu, A., Schmalensee, R., *Invisible Engines,* Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2006

Fisher, A., "The New Game in Town", in *Print*, 02/2009, New York, Printmag, pagg. 45-53.

Fiske, J., *Reading The Popular*, London and New York, Routledge, 1992

–, *Television Culture*, London and New York, Routledge, 1987

–, *Understanding The Popular Culture*, London and New York, Routledge, 1989

Fitzgerald, Shiloh, *Arduino Projects Books*, 2013

Fleming, D., *Powerplay: Toys as Popular Culture*, Manchester and New York, Manchester University Press, 1996

Flusser, V., *Filosofia del design*, Paravia, Bruno Mondadori, 2003

–, *La cultura dei media*, Milano, Bruno Mondadori, 2004

Foucault, M., "The Confession of the Flash", in Gordon (ed.) *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-77*, Brighton, Harvester Press, 1980

–, M., *Sorvegliare e Punire*, Torino, Einaudi, 2005

Frasca, G., *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric*, PhD dissertation, ITU University of Copenhagen, 2007, cit., pag. 117-118. Disponibile online: http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf (ultima consultazione: 30/09/2013)

–, "Simulation versus Narrative", in Wolf, M. J. P., Perron, B. *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, pagg. 221-235.

Gauntlett, D., *Making is Connecting*, Cambridge and Malden, Polity Press, 2011

–, *Media Studies 2.0, and Other Battles around the Future of Media Research*, Gauntlett, 2011

Gawer, A. (ed.), *Platforms, markets and innovations*, Cheltenham (UK) and Northampton (MA), Edward Elgar Publishing Limited, 2009

Genvo, S., "Understanding Digital Playability" in *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009

Gibson, J.,*Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Bologna, Il Mulino, 1999

Gitelman, L., *Always Already New*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2006

Goffman, E., *Frame Analysis*, Boston, Northeastern University Press, 1974

–, "Fun in Games" in *Encounters. Two Studies In The Sociology of Interaction*, London, Penguin University Books, 1972, pagg.1-74

Grossberg, L., "Is there any fans in the house?: the affective sensibility of fandom" in Lewis (ed), *The Adoring Audience*, London, Routledge, 1992

–, *We gotta get out of this place,* London, Routledge, 1992

Hackbarth, G., Grover, V., Yi, M.Y., “Computer playfulness and anxiety: positive and negative mediators of the system experience effect on perceived ease of use” in *Information & Management*, vol. 40, issue 3, 2003, pagg. 221-232

Hall, S., “Enconding/Decoding” in Hall, Hobson, Lowe, Willis *Culture*, *Media*, *Language*, London, Hutchinson, 1980, pagg. 128-138. Disponibile online: http://visualstudies.buffalo.edu/coursenotes/art250/250A/_assets/_readings/encoding_decoding_hall.pdf

Hills, M., *Fan Cultures*, London and New York, Routledge, 2002

–, “Fiske’s ‘textual productivity’ and digital fandom: Web 2.0 democratization versus fan distinction?” in *Participations*, vol. 10(1), 05/2013

Huizinga, J., *Homo Ludens*, Einaudi, 1997

Jarvinen, A., Helio, S., Mayra, F., *Communication and Community in Digital Entertainment Services*, Prestudy Reserach Report, Hypermedia Laboratory Net Series 2, 2002

Jenkins, H., *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2006

Jenkins, H., Ford, S., Green, J., *Spreadable Media*, New York and London, New York University Press, 2013

Jensen, K. B., “Mixed Media: From Digital Aesthetic towards General Communication Theory” in *Northern Lights 5*, 2007, pagg. 7-24

Jones, S., *The Meaning of Video Games*, New York and Oxon (UK), Routledge, 2009

Juul, J., *A Casual Revolution*, Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2010

–, *Half-Real*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2005

–, “Without a goal”, in Krzywinska, T. and Atkins, B. (eds), *Videogame/Player/Text*, Manchester, Manchester University Press 2007

Katayama, O., *Japanese Business Into the 21st Century*, London, Athlone Press, 1996

Kay, A., Goldberg, “Personal Dynamic Media” in Wardrip-Fruin, N., Montfort, N.,*The New Media Reader*, Cambridge, The MIT Press, 2003.

Kay, A., “User Interface: A Personal View” in Packer, Jordan (ed.) *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, London and New York, W.W. Norton & Company, 2001

Kirschenbaum, M. G., *Mechanism. New Media and the Forensic Imagintion*, Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2008

Klein, S., Dyer-Witheford, N., de Peuter, G., *Digital Play: The Interaction of Technology Culture and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press, 2003

Korhonen, H., Paavilainen, J., and Saarenpää, H., “Expert Review Method in Game Evaluations – Comparison of Two Playability Heuristic Sets” cit. in Paavilainen “Critical Review on Video Game Evaluation Heuristics: Social Games Perspective” in *Futureplay '10* Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology, 2010

Koster, R., *A Theory of Fun in Game Design*, Scottsdale, Paraglyph Press, 2005.

Kristeva, J., “Word, Dialogue and Novel”, in Moi, T., *The Kristeva Reader*, New York, Columbia University Press, 1986, pagg. 34-61

Kucklich, J., *Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies*, STem Centre, Dublin City University, Dublin, 2004

Lastowka, G., “Rules of Play”, in *Games and Culture*, vol 4 (4), 2009

Latour, B., “Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts” in Johnson,Wetmore, (eds.) *Technology and Society, Building Our Sociotechnical Future*, Cambridge (MA), The MIT Press, 2008

Laughey, D., *Key Themes in Media Theory*, Berkshire, Open University Press, 2007

Laurel, B., *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, 2nd edition, 2013

Lauwaert, M., *The Place of Play. Toys and Digital Culture*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009

Lessig, L., *Remix*, New York, The Penguin Press, 2008

Levinson, P., “Toy, Mirror, and Art: The Metamorphosis of Technological Culture” in Hickman, L., (ed.) *Philosophy, Technology, and Human Affairs*, College Station, Ibis, 1985, pagg. 162-175. Disponibile online: http://asweknowit.ca/papers/levinson/toymirrorart.txt (ultima consultazione: 16/12/2013)

Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K., *New Media. A Critical Introduction*, London and New York, Routledge, 2009

Marshall, D., “The New Intertextual Commodity” in Harries, D., *The New Media Book*, London, BFI, 2002, pagg. 69-82. Pubblicato in Italia: Marshall, D.P., “La dimensione ludica del nuovo prodotto intertestuale”, in Re, V., Guagnelini, G. (A cura di), *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Bologna, Archetipolibri, 2007, pagg. 229-236

Malaby, T., “Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience” in *New Literary History*, 40, 2009

–, “Beyond Play: A New Approach to Games” in *Games and Culture*, vol.2, 2007

Manovich, L., *Il Linguaggio dei nuovi media,* Milano, Olivares, 2001

–, *Software Takes Command*, New York - London - New Delhi - Sydney, Bloomsbury, 2013

McCarthy, J., Wright, P., *Technology As Experience*, Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2004

McLuhan, M., *Understanding Media*, London and New York, Routledge, 1964

Mayra, F., *An Introduction to Game Studies*, London, Sage Public, 2008

McGonigal, J., *Reality is broken*, London, Jonathan Cape, 2011

–, “The Puppetmaster Problem: Design for Real-World, Mission-Based Gaming” in Harrigan, P., Wardrip-Fruin, N. (eds), Second Person, Cambridge (MA), The MiT Press, 2007, pagg. 251-264

Merrin, W., “Media Studies 2.0. Upgrading and Open-sourcing the Discipline” in *Interactions: Studies in Communication and Culture*, Volume 1 Number 1, 2009

Montola, M., Stenros, J., Waern, A., *Pevasive Games: Theory and Design*, Burlingotn, Morgan Kaufmann Game Design Books, 2009

Moore, M.R., "Adaptation and New Media" in *Adaptation*, vol. 3, n. 2, 2010, pagg. 179-192

Mizuko, I., "'As Long as It's Not Linkin Park Z': Popularity, Distinction, and Status in the AMV Subculture", in Mizuko, I., Daisuke, O., Izumi, T. (eds.), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, New Haven and London, Yale University Press, 2012, pagg. 275-98

Mulvay, L., "Visual Pleasure and Narrative Cinema" in *Screen* 16:3, 1975

Murray, J., *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge (MA), The MiT Press, 1997

–, *Inventing The Medium*, Cambridge (MA) and London (UK), The MiT Press, 2012

–, "Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture" in *Popular Communication*, 4(3), 2006

Myers, D., *Play Redux. The Form of Computer Games*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2010

–, "The Videogame Aesthetic: Play as Form" in Perron, B., Wolf, J.P., (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York and London, Routledge, 2009

Necke, L., "From Playability to a Hierarchical Game Usability Model", *FuturePlay @ GDC Canada*, May 12-13 2009, Vancouver, Canada

Newman, J., *Playing with Videogames*; London and New York, Routledge, 2006

Noble, J., *Programming Interactivity*, Sebastopol (CA), O'Reilly Media, 2012

Norman, D., *La caffettiera del masochista*, Firenze, Giunti, 1997

Oudshoorn, N., Pinch, T., "Introduction: How Users and Non-Users Matter" in Oudshoorn, N., Pinch, T. (eds), *How users matter: the co-construction of users and technologies*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2003

Palmer, P., *The Lively Audience: a Study of Children around the TV Set*, Sydney, Allen & Unwin, 1986

Pargman, D., Jakobsson, P., “Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life” in *European Journal of Cultural Studies*, 11/2, 225-244

Pearce, C., “Productive Play. Game Culture Form the Bottom Up” in *Games and Culture*, Volume 1, Number 1, 01/2006, pagg. 17-24.

Pescatore, G., *L’ombra dell'autore*, Roma, Carocci, 2006

Postigo, H., “Video Game Appropriation through Modifications” in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14, n. 1, 2008

Pozzato, M.P., *Semiotica del testo*, Roma, Carocci, 2001

Rodari, G., *Grammatica della fantasia*, San Dorligo della Valle (Trieste), Einaudi EL, 2010

Roig, A., San Cornelio, G., Ardevol, E., Alsina, P., Pagès, R., “Videogame as Media Practices”, *Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies*, Vol 15(1), 2009

Reckwitz, A., “Toward a Theory of Social Practices. A development in Cultural Theorizing”, *European Journal of Social Theory*, Vol. 5(2)

Sanchez, J.L., Padilla, N., Gutierrez, F.L., “From Usability to Playability” in Kurosu (ed.), *Human Centered Design*, Proceedings, First International Conference, HCD 2009, San Diego, California, Springer, 2009

Sandvoss, C., *Fans: The Mirror of Consumption*, Cambridge, Malden, Polity Press, 2005

Schafer, T., *Bastard Culture*, Amsterdam, Amsterdam Universoty Press, 2011

Skaff Elias, G., Garfield, R., Gutschera, R., *Characteristics of Games*, Cambridge (MA), The MiT Press, 2012

Sennett, R., *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2012

Silverstone, R., *Perché studiare i media*?, Bologna, Il Mulino, 1999

Suits, B., *The Grassoppher. Games, Life and Utopia*, Toronto and Buffalo, University of Toronto Press, 1998

Stephenson, W., *The Play Theory of Mass Communication*, New Brunswick and Oxford (UK), Transaction Books, 1988 (ed. orig. 1967)

Stevens, P., "Play and Work: A False Dichotomy?" in Schwartzman, H.B. (ed.), *Play and Culture*, West Point, NY, Leisure, 1980, pagg. 316-323

Sutton-Smith, B., "Introduction to the Transaction Edition" in Stephenson, W., *The Play Theory of Mass Communication*, New Brunswick, Transaction Books, 1988

–, *The Ambiguity of Play*, Cambridge (MA) and London, Harvard University Press, 1997

Taylor, T.L., *Play Between Worlds*, Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2006

–, "Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture" in Karaganis, J. (edited by), *Structures of Participation in Digital Culture*, New York, SSRC, 2007

Thompson, C., "Why Your Fabolous Job Sucks", *Shift* Magazine, 03/1999, pag. 58. Disponibile online: http://krick.3feetunder.com/jobsucks.htm (ultima consultazione: 13/10/2013)

Toffler, A., *The Third Wave*, Bentlam, 1984

Tomasello, M., *The Cutural Origins of Human Cognition*, MA, Harvard University Press, 2000

Turkle, S., "Computer Games As Evocative Objects: From Projective Screens to Relational Artifacts", in Raessens, J., Goldstein, J., *Handbook of Computers Game Studies*, Cambrdige (MA) and London, The MiT Press, 2005

Turner, V., "Liminal to Liminoid In Play, Flow, And Ritual: An Essay in Comparative Symbology" in *The Rice University Studies*, vol. 60, n. 3, 07/1974, pagg. 53-92

Wardrip-Fruin, N., *Expressive Processing*, Cambridge (MA) and London, The MiT Press, 2009

Westecott, E., "Crafting Play: Little Big Planet", *Loading...The Journal of Canadian Game Studies Associations*, Vol. 5(8), 2011

Wilson, D., Sicart, M. “Now It’s Personal”, in Futureplay ’10 - Proceeding of International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology, New York, ACM, 2010, pag. 40-47

Winnicott, D., W., *Gioco e Realtà*, Roma, Armando Editore, 2006

Wirman, H., “On productivity and game fandom”, in *Trasformative Works and Culture*, vol. 3, 2009

Wittgenstein, L., *Ricerche Filosofiche*, Torino, Einaudi, 2009

Articoli online

Anderson, S.P., "From paths to sandboxes", *Poetpainter*, 12/09/2013. Disponibile online: http://www.poetpainter.com/thoughts/article/from-paths-to-sandboxes (data ultima consultazione: 01/12/2013)

Arvidsson, A. E., Sandvik, K., "Gameplay as Design: Uses of computer player's immaterial labour", Northern Lights, Film and Media Studies Yearbook, vol 5, 2007, pagg. 89-104. Disponibile online: http://nordicom.statsbiblioteket.dk/ncom/files/30244442/arvidsson_og_sandvik_-_gameplay_as_design.pdf (ultima comsultazione: 10/09/2013)

Banks, J., "Negotiating Participatory Culture in the New Media Environment: Auran and the Trainz Online Community – An (Im)possible Relation", *DAC 2003*; Melbourne, 2003. Disponibile online: http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Banks.pdf (ultima comsultazione: 10/09/2013)

Blears, W., "Disney Infinity Toy Box Mode", *Iheartinfinity.com*, http://www.iheartinfinity.com/disney-infinity-toy-box-mode/ (ultima consultazione: 08/12/2013).

Bogost, I., "Videogames are a mess", keynote speech at DiGRA 2009. Disponibile online: http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml (ultima consultazione: 14/11/2013)

–, "You played that game? Game Studies Meets Game Criticism", DiGRA 2009, paper. Disponibile online: http://www.bogost.com/writing/you_played_that_game_studies_m.shtml (ultima consultazione: 14/11/2013)

Brunner, *Roadmap Conference 2013*, keynote speech, http://events.gigaom.com/roadmap-2013/speaker/robert-brunner/

Calleja, G., “The Binary Myth”, Presentazione *Philosophy of Computer Games Conference*, Postdam, 2008. Online: http://vimeo.com/5091467 (ultima consultazione: 27/09/2013)

Caruso, G., “Martin Amis. L’invasione degli Space Invaders” in *Doppiozero*, 15/07/2013. Disponibile online: http://doppiozero.com/materiali/recensioni/martin-amis-linvasione-degli-space-invaders (ultima consultazione: 27/09/2013)

Choi, R., “Interview With John Vignocchi: Disney Infinity Aims to Expand Open World Gaming”, *TechnoBuffalo*, 11/08/2013, http://www.technobuffalo.com/2013/08/11/disney-infinity-interview-john-vignocch/ (ultima consultazione: 08/11/2013)

Clark, M., “'Minecraft' 1.8 Brings Creative Mode, Some Features Pushed Into 1.9”, *Mtv Multiplayer Blog*, 29/08/11, http://multiplayerblog.mtv.com/2011/08/29/minecraft-update-adventure-creative-mode-delay/ (ultima consultazione: 02/12/2013)

Copier, M., “Connectin Worlds: Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle”, in *Changing Views – Worlds in Play. Proceedings of DiGRA 2005 Conference*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.50594.pdf (ultima consultazione: 20/10/2013)

Coppa, F., “Digital Fandom by Paul Booth” in *Transformative Works and Cultures*, n. 11, 2012. Disponibile online: http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/450/338 (ultima consultazione: 25/10/2013)

Coy, S., Farnham, S.D., “Kodu”, *Microsoft Research*, http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/ (ultima consultazione: 04/12/2013)

Crescente, B., “More than 1M Disney Infinity toy boxes downloaded in first two weeks”, *Polygon*, 17/10/2013, http://www.polygon.com/2013/10/17/4848118/more-than-1m-disney-infinity-toy-boxes-were-downloaded-in-two-weeks (ultima consultazione: 08/12/2013).

Davies, M., “The Future of Minecraft: what lies ahead for the all-conquering sandbox game?”, *PCGamer*, 11/11/2012, http://www.pcgamer.com/2012/11/11/the-future-of-minecraft/ (ultima consultazione: 02/12/2013)

eagleapex, “Real–Life Redstone Lamp Replica Controlled by a Raspberry Pi”, in *Hive76*, 14/11/13, http://www.hive76.org/real-life-replica-redstone-lamp-controlled-by-a-raspberry-pi (ultima consultazione: 10/12/2013)

Dibell, “Ludified: On work and play at the dawn of the game age”. Paper presentato alla conference State of Play: Reloaded, New York Law School, 2004. Disponibile online: http://www.juliandibbell.com/texts/state_of_play_2.html
(ultima consultazione: 14/09/20123).

Fabricatore, C., Nussbaum, M., Rosas,R., *Playability and Action in Video Games*: *a qualitative design model*, Hillsdale, L. Erlbaum Associates, 2002, vol. 17, pagg. 311–368. Disponibile online: http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1466512 (ultima consultazione: 02/11/2013)

Fiske, J., Watts, J. “Video Games: Inverted Pleasures”, in *Australian Journal of Cultural Studies*, vol. 3, n.1, 05/1985, pagg. 89-104. Disponibile online: http://wwwmcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/serial/AJCS/3.1/Fiske.html (ultima consultazione: 16/12/2013)

Geirland, J., “Go with the flow” in *Wired*, n.4, 2009. Disponibile online: http://www.wired.com/wired/archive/4.09/czik_pr.html (ultima consultazione: 14/09/20123)

Hammill, R., Hendricks, M., “Gadgets to Help Tend a Garden”, *New York Times*, 24/04/2013, http://www.nytimes.com/2013/04/25/technology/personaltech/calling-on-gadgetry-to-keep-the-garden-growing.html?smid=pl-share&_r=0 (ultima consultazione: 04/12/2013)

Isbell, S., “LittleBigPlanet Update: 8 Million Levels!”, *Playstation Blog*, 01/07/13, http://blog.us.playstation.com/2013/07/01/littlebigplanet-update-8-million-levels/ (ultima consultazione: 01/12/2013).

Jacobs, M., Sihvonen, T., “In Perpetual Beta? On the Participatory Design of Facebook Games”, Proceedings of *DiGRA 2011 Conference*, Disponibile online:

http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11312.19220.pdf (ultima consultazione: 15/12/2013)

Jenkins, H., "Why Co-Creation Matters: An Interview with John Banks (Part One)", in *Confessions of an Aca-Fan*, henryjenkins.org, 09/05/2014. Disponibile online: http://henryjenkins.org/2014/05/why-co-creation-matters-an-interview-with-john-banks-part-one.html (ultima consultazione: 12/05/2014)

Juul, J., "The Magic Circle and The Puzzle Piece", Keynote speech, Philosphy of Computer Games, 2008. Disponibile online: http://opus.kobv.de/ubp/frontdoor.php?source_opus=2455&la=de (ultima consultazione: 15/12/2013)

Kampmann, B., "Playing and Gaming". *Gamestudies.org*, http://www.gamestudies.org/0301/walther/ (ultima consultazione: 10/08/2013)

Kline, D., "Creativity is Play – John Lasseter Talsk Disney Infinity", *Geek*, 02/08/2013, http://www.geekexchange.com/creativity-is-play-john-lasseter-talks-disney-infinity-74789.html (ultima consultazione: 08/12/2013)

Koster, R., User Created Content, 20/06/2006, http://www.raphkoster.com/2006/06/20/user-created-content/ (ultima consultazione: 28/11/2013)

Leino, "From Interactivity to Playability", in Cleland, K., Fisher, L. & Harley, R. (Eds.), *Proceedings of the 19th International Symposium of Electronic Art*, ISEA2013, Sydney, 2013, cit., pag. 4. Disponibile online: http://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/9475 (ultima consultazione: 02/12/2013).

–, "Playability and its Absence", *The Philosophy of Computer Games Conference*, Bergen, 2013. Disponibile online: http://gamephilosophy2013.b.uib.no/files/2013/09/leino.pdf (ultima consultazione: 02/12/2013)

Marczewski, A., "Flow, Player Journey and Employee Satisfaction" in *Andrzjei's Blog*, 30/11/2012, http://marczewski.me.uk/2012/11/30/flow-and-satisfaction/ (ultima consultazione, 20/09/2013)

Matthews, J., How to make a Physical Gmail Notifier, 15/02/2008, http://j4mie.org/blog/how-to-make-a-physical-gmail-notifier/ (ultima consultazione: 04/12/2013)

McElroy, J., "Wright: Spore fans 38% god", *Joystiq.com*, 14/07/2008, http://www.joystiq.com/2008/07/14/wright-spore-fans-38-god/ (ultima consultazione: 08/12/2013).

Melis, D.A., Banzi, M., Cuartielles, D., Igoe, T., "Arduino: An Open Electronics Prototyping Platform", *CHI 2007*, April 28 – May 3, 2007, San Jose, USA. Disponibilie one: http://web.media.mit.edu/~mellis/arduino-chi2007-mellis-banzi-cuartielles-igoe.pdf (ultima consultazione: 04/12/2013).

Mello, V., Perani, L., "Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences", Proceedings of *SBGames 2012*, 2012, cit., pag. 162. Disponibile online: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full20.pdf (ultima consultazione: 15/11/2013)

Nielsen, J., "10 Usability Heuristics for User Interface Design", Nielsen Norman Group,01/01/1995, http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/ (ultima consultazione: 21/11/2013)

Nielsen, J., Molich, R., "Heuristic Evaluation of User Interfaces", In Proceedings of *ACM SIGCHI*, 249-256. DOI= http://doi.acm.org/10.1145/97243.97281 (ultima consultazione: 15/11/2013)

Nutt, C., "Raph Koster on Play - The Possibility Space for Games" in *Gamasustra*, 5 novembre 2013, Disponibile online: http://www.gamasutra.com/view/news/204085/Raph_Koster_on_play__the_possibility_space_for_games.php (ultima consultazione: 01/12/2013)

Ortoleva, P., "Homo Ludicus. The Ubiquity of Play and Its Role in Present Society" in *G|A|M|E - The Italian Journal of Game Studies*, n.1, vol. 1, 2011. Disponibile online: http://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society (ultima consultazione: 25/10/2013)

Pakash, N., “Was Apple's iOS 7 Designed Using Microsoft Word?”, *Mashable*, 22/10/2013, http://mashable.com/2013/10/21/ios-7-microsoft-word/ (ultima consultazione: 01/12/2013)

Pedercini, P., *Making Games in a Fucked Up Word*, Keynote at G4C 2014. 29/04/2014. Disponibile online: http://www.molleindustria.org/blog/making-games-in-a-fucked-up-world-games-for-change-2014/ (ultima consultazione, 02/05/2014).

Project Spark Developer Stream - In game Movies, Music, & Sound: http://www.youtube.com/watch?v=IFw4vqMs8F8#t=2175 (ultima consultazione: 04/12/2013)

Radd, D., “Gaming 3.0” in *BusinessWeek*, 09/03/07. Disponibile online: http://www.businessweek.com/stories/2007-03-09/gaming-3-dot-0businessweek-business-news-stock-market-and-financial-advice (ultima consultazione: 01/10/2013)

Rockstar Spouse “Wives of Rockstar San Diego employees have collected themselves” in *Gamasutra*, 07/01/10, http://www.gamasutra.com/blogs/RockstarSpouse/20100107/4032/Wives_of_Rockstar_San_Diego_employees_have_collected_themselves.php (ultima consultazione: 14/12/2013)

Rotman, D., “How Technology is Destroying Jobs” in *MIT Technology Review*, 12 giugno 2013. Online: http://www.technologyreview.com/featuredstory/515926/how-technology-is-destroying-jobs/ (ultima consultazione: 01/12/2013)

Siegel, J., “'Project Spark' lets you build your video game as you go”, *The Fire Hose - TechNet Blogs*, 21/08/2013, http://blogs.technet.com/b/firehose/archive/2013/08/21/everyone-s-a-game-designer-with-project-spark.aspx (ultima consultazione: 04/12/2013)

Spaff, “Insitute of Play: Playmakers”, *Media Molecule Blog*, 04/12/12, http://www.mediamolecule.com/blog/article/institute_of_play_playmakers/ (ultima consultazione: 01/12/2013)

Stenros, J., “In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play”, Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games

in Culture and Society, 2012. Disponibile online: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf (ultima consultazione: 15/12/2013)

Stewart, J.B., "Looking for a Lessons in Google's Perks" in *The New York Times*, 15/03/2013. Disponibile online: http://www.nytimes.com/2013/03/16/business/at-google-a-place-to-work-and-play.html?pagewanted=all&_r=0 (ultima consultazione: 12/09/2013)

Stolee, K.T., *Kodu Language and Grammar Specification*, 27/08/2010, http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/kodugrammar.pdf (ultima consultazione: 04/12/2013)

Stuart, K., "Minecraft at 33 million users – a personal story", *The Guardian Online,* 05/09/2013. Disponibile online: http://www.theguardian.com/technology/2013/sep/05/minecraft-33-million-users (ultima consultazione: 01/12/2013)

Turing, A., *Intelligent machinery*, National Physical Laboratory Report, 1948, Turing Archive http://www.alanturing.net/turing_archive/archive/l/l32/L32-001.html (ultima consultazione: 02/12/2013)

Zimmerman, E., "Jerked Around By The Magic Circle. Clearing The Air Ten Years Later" on *Gamasutra*, 07/02/2012, http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/ (ultima consultazione: 27/09/2013). Pubblicato in italiano: Zimmerman "G|A|M|E - Preso in giro dal cerchio magico" *Doppiozero*, 04/07/2013, trad. Baschiera, Caruso, Fassone, Salvador, http://www.doppiozero.com/materiali/speciali/game-preso-giro-dal-cerchio-magico

Zimmerman, E., Chaplin, H., "Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games" in *Kotaku*, 9/9/13, http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204 (ultima consultazione: 30/09/2013)

Yoon, A., "Community sites are the future for Sony games", in *Joystiq*, 20/05/2008, http://www.joystiq.com/2008/05/20/community-sites-are-the-future-for-sony-games/ (ultima consultazione: 08/12/2013)

Young, T., “Red Stone Circuit Workshop”, *Connected Learning Research Network*, 17/05/2013, http://clrn.dmlhub.net/content/red-stone-circuit-workshop (ultima consultazione: 03/12/2013)

Wardrip-Fruin, N., “Playable Media and Textual Instruments” in *Digthung Digital*, 2005 (1). Disponibile online: http://www.dichtung-digital.org/2005/1/Wardrip-Fruin/index.htm (ultima consultazione: 02/12/2013)

Wilson, “From The Makers of 'Second Life', A Dead-Simple Game-Design Studio For The iPad”, *Fastcodesign.com*, 06/11/2012, http://www.fastcodesign.com/1671170/from-the-makers-of-second-life-a-dead-simple-game-design-studio-for-the-ipad (ultima consultazione: 08/12/2013)

Wortham, J., “A Surge in Learning the Language of the Internet” in *New York Times*, 27 marzo 2012. Disponibile online: http://www.nytimes.com/2012/03/28/technology/for-an-edge-on-the-internet-computer-code-gains-a-following.html?pagewanted=all&_r=0 (ultima consultazione: 01/12/2013)

Videogiochi

Bioshock Infinite (Irrational Games, 2013, X360/PS3)

Creatorverse (Linden Lab, 2012, iOS)

Dance Central (Microsoft Game Studios, 2010, X360)

Dance Dance Revolution (Konami, 1998, Arcade)

Disney Infinity (Disney Interactive Studios, 2013, X360)

Fantasy VII (Squaresoft, 1997, PSX)

flOw (SCE, 2007, PS3)

Flower (SCE, 2009, PS3)

Gran Theft Auto III (RockstarGames, 2008, PS3)

Journey (SCE, 2012, PS3)

Kodu Game Lab (Microsoft Research, 2009, X360)

LittleBigplanet (SCEE, 2008, PS3)

LittleBigPlanet 2 (SCEE, 2011, PS3)

Mass Effect (Bioware, 2007, X360)

Minecraft (Mojang, 2009, MAC/PC)

Patterns (Linden Lab, 2012, Alpha PC/MAC)

Portal (Valve, 2007, PS3)

Project Spark (Microsoft Studio, TBA, Beta 2013)

Second Life (Linden Lab, 2003, PC)

Sim City (Maxis, 1989, PC)

Sketchnation Studio (Engineous Games, 2012, iOS)

Space Invaders (Taito, 1978, Arcade)

Spore (Maxis, 2008, PC/MAC)

Super Mario Bros (Nintendo, 1985, NES)

Tetris (Nintendo, 1989, Gameboy)

The Sims (Maxis, 2000, PC)

Film e serie

Toy Story (Lasseter, 1995, USA)

Gli Incredibili (Bird, 2004, USA)

Monster University (Scanlon, 2013)

Il grande Lebowski (Cohen, 1998, USA/UK)

Tron (Lisberger, 1982, USA)

Up (Docter, 2009, USA)

Star Wars (Lucas, 1977, USA)

Star Trek (Roddenberry, 1966, USA)

Video

Arduino Video Tutorial 03: The Love-O-Meter: http://www.youtube.com/watch?v=RJPKuGF4lRE (ultima consultazione: 07/12/2013)

Creatorverse - A drawing and Creation App from Linden Lab, http://www.youtube.com/watch?v=39q6Xw78h2c#t=53 (ultima consultazione: 08/12/2013)

Disney Infinity – Toy Box creation trailer: http://www.youtube.com/watch?v=xpTum-jp5JI (ultima consultazione: 08/12/13)

Disneyland Minecraft Official Tour: http://www.youtube.com/watch?v=a_-DVTDmtMU (ultima consultazione: 02/12/2013)

How to Make a Portal Gun lbp2: http://www.youtube.com/watch?v=xyuqu9lX_og (ultima consultazione: 15/12/2013).

How to Make Flying/boosting Microchip For Sackbots in Litlle Big Planet 2: http://www.youtube.com/watch?v=eQc-z50m0ts (ultima consultazione: 01/12/2013)

LBP2 Create Guide: Pet Cat! (Sackbot), http://www.youtube.com/watch?v=4uMBS8FwcLc (ultima consultazione: 01/12/2013)

LBP2 Tutorial: How to Control a Sackbot, http://www.youtube.com/watch?v=kTwdzUE4EMY (ultima consultazione: 01/12/2013).

LittleBigPlanet 2 Beta - Music Sequencer Tutorial: http://www.youtube.com/watch?v=Hent8j6xRjk (ultima consultazione: 01/12/2013)

LittleBigPlanet Debut Trailer: http://www.youtube.com/watch?v=Oy_a3oCDzRA (ultima consultazione: 01/12/2013)

Minecraft 1.7.1 Advanced Item Detection Lock: http://www.youtube.com/watch?v=xbOR-oBProI (ultima consultazione: 04/12/2013)

Minecraft - Enterprise-D Episode 1.1: http://www.youtube.com/watch?v=TIh1fxlqIoY (ultima consultazione: 02/12/2013)

Minecraft: Death Star: http://www.youtube.com/watch?v=5CUtX13NEbQ (ultima consultazione: 02/12/2013)

Minecraft: Perfect Iron Door using an RS NOR Latch + Tutorial: http://www.youtube.com/watch?v=uNAVGV6ax6w (ultima consultazione: 03/12/2013)

Minecraft: Taj Mahal: http://www.youtube.com/watch?v=VIc89IhVj7M (ultima consultazione: 02/12/2013)

Minecraft Redstone Computer (Interactive PC, Calculator, Day/Night controller): http://www.youtube.com/watch?v=aQqWorbrAaY (ultima consultazione: 03/12/2013)

Minecraft Redstone Pong: http://www.youtube.com/watch?v=20HQOwDCbWs (ultima consultazione: 03/11/2013).

Wright al TED 2007: http://www.ted.com/speakers/view/id/128 (ultima consultazione: 07/12/2023)

Abstract

Titolo tesi di dottorato: *Playing with creative platforms. Play, Sistemi, Ruoli, Competenze*
Dottorando: Giovanni Caruso
Relatore: Roy Menarini

Nel mediascape contemporaneo la pervasività delle pratiche ludiche conferma il progressivo passaggio del gioco da attività puerile a fatto culturalmente rilevante. *Gamification* è forse il termine più popolare e abusato. Tuttavia, il pensiero di un'esperienza quantificabile (punti, badge e leaderboard) è solo una delle possibili letture riconducibili a un insieme ben più articolato in cui il gioco è la sostanza della relazione tra audience e media digitali. Cifra delle odierne pratiche creative di produzione partecipativa che eleggiamo oggetto di studio di questo lavoro.

In un momento in cui, dopo il gioco, l'altra novità importante è il ruolo assunto dal software, studiare le dinamiche ludiche di un rapporto creativo con i media digitali rinunciando alla natura di uno degli attori è colpa grave. Se di gioco si tratta, questo è mediazione tra due attitudini: una disposizione soggettiva dell'utente e una progettuale del sistema/struttura con cui ci si confronta. Sistemi informatici (o software), prima ancora che mediali. E quindi gioco con il sistema e la sua logica.

Per analizzarne le caratteristiche adottiamo un approccio inter-disciplinare. I primi due capitoli sono dedicati a un'analisi storico-critica. Nel primo, si procede a un inquadramento del concetto di gioco attraverso la lente dei game studies per ricostruire l'opposizione tra *game* (struttura regolata) e *play* (attitudine come movimento libero tra costrizioni imposte) attraversando le insidie di una disciplina in cerca della propria autolegittimazione. Nel secondo, si offre una revisione della relazione tra *play* e media così come espressa dalla tradizione dei media studies – dal carattere ludico delle pratiche di appropriazione, resistenza, produzione bottom-up ascrivibili al dominio delle fandom, al videogioco come pretesto tecno-culturale per sbarazzarsi del concetto di fan e trasformare l'audience in un più indistinto pubblico

di *players*. Tutto sulla base di presunti punti di contatto che chiamano in ballo tecnologia e usi senza dire granché dell'uno né dell'altro.

Nei successivi due capitoli, si approfondiscono allora le connessioni tra gioco e tecnologia. In particolare, nel terzo capitolo, ricorriamo ai *software studies* – tra HCI e cultura del software – per operare il passaggio da media a *software system* o *platform*. Questi termini ben descrivono un complesso sistema mediale fatto di *authoring tools*, di vario genere e con diverse finalità, che si danno come strutture pensate per condurre creatività attraverso interfacce, dati, deleghe, funzionalità che razionalizzino e facilitino gli sforzi di utenti sempre più co-creatori. Se, in HCI, *usability* indica la misura in cui un prodotto può essere usato per rispondere a specifici bisogni dell'utente, è il termine (video)ludico *playability* a meglio esprimere il rapporto tra un'intenzionalità del design fatta di previsioni, iscrizioni, imposizioni, aperture, attese e pratiche emergenti espresse dal designer attraverso la struttura e le intenzioni e obiettivi espresse dagli utenti.

Infine, nel quarto capitolo l'analisi di alcuni casi studio permette di un cambio di prospettiva nel considerare il ruolo dell'audience una volta che il gioco diventa interfaccia di mediazione tra utenti e sistemi digitali. L'approccio scelto tiene insieme discorsi – come le piattaforme sono presentate e si offrono agli utenti – e *digital engineering* – principi di funzionamento di un gruppo selezionato di contenuti generati dagli utenti – per dare enfasi al modo in cui l'utente costruisce il proprio modello del sistema per farlo proprio. *LittleBigPlanet*, *Minecraft*, *Disney Infinity* prima di essere (video)giochi sono piattaforme della creatività regolata, luoghi della partecipazione implicita in cui *core* ed *emergent play* coesistono come chiara espressione di design. Offrono strumenti e funzionalità, promettono di liberare la creatività dei propri utenti dichiarandosi aperte al loro contributo, a patto di giocare con la logica che esprimono. Esplorazione, possibilità, competenze, progettazione, *problem solving*, programmazione, testing, iterazione e condivisione: sono tutte marche specifiche di questo rapporto riscontrabili ben oltre lo statuto del gioco (*gameness*). La piattaforma di prototipazione *Arduino*, che mantiene tutti i tratti del gioco su descritto, si dimostra caso di studio ideale per chiudere l'analisi e superare l'idea fin troppo statica di *player* poiché incapace di contenere l'editor, il designer, il

programmatore, il maker che ogni utente riesce a incarnare quando fa confluire la propria expertise all'interno di vere e proprie repository di conoscenza.

Nel quinto capitolo, si riannodano le fila del discorso per tracciare possibili nuovi scenari di approfondimento.