

Isabella Patti

Serious Game Design

Storia e teorie
sull'esperienza ludica applicata



Serie di architettura e design
FRANCOANGELI

Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio “Informatemi” per ricevere via e.mail le segnalazioni delle novità o scrivere, inviando il loro indirizzo, a “FrancoAngeli, viale Monza 106, 20127 Milano”.

Isabella Patti

Serious Game Design

Storia e teorie
sull'esperienza ludica applicata

Serie di architettura e design
FRANCOANGELI

Ringraziamenti

Questo libro è il risultato di anni di studio, di lettura e di gioco iniziati con la mia tesi di laurea in Storia dell'Arte e ancor oggi, felicemente, destinati a durare nel tempo. Ringrazio l'amico Paolo Castellani, estroso collezionista e antiquario senza l'aiuto del quale non avrei mai conosciuto questo mondo e che anni fa mi ha messo a disposizione la sua bellissima collezione di giochi di percorso perché la studiassi e la catalogassi insieme a lui. Ringrazio Francesca Tosi per aver creduto in questo testo, Laura Girardi ed Elisabetta Benelli per avermi supportata e sopportata, e Massimo Ruffilli per avermi insegnato molto di quello che oggi so. Infine ringrazio tutti quelli che hanno giocato con me in questi anni.

A Ginevra e Virginia

ISBN e-book: 9788891767721

Copyright © 2018 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. Nel momento in cui effettua il download, l'utente accetta tutte le condizioni della licenza d'uso previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

Indice

Premessa	pag.	7
1. Giochi di percorso simulativi	»	15
1. Una scelta di metodo	»	23
2. Tavolieri ibridi	»	27
3. Il Gioco dell'Oca come archetipo	»	36
3.1 L'imparar divertendosi	»	46
2. Esperienze applicate nei Serious game	»	53
1. Design pattern nei giochi di percorso simulativi	»	61
2. Tavoliere <i>vs</i> transmedia world	»	64
2.1 Regole <i>vs</i> feedback	»	67
2.2 Storia lineare <i>vs</i> storia interattiva	»	71
2.3 Azzardo <i>vs</i> scelta	»	80
3. Dal disegnatore di giochi al game designer	»	87
1. Designer ante litteram	»	95
2. L'esercito dei game designer	»	103
3. Serious game per il design	»	108
4. Glossario	»	115
Riferimenti bibliografici	»	123

Premessa

Oggi li chiamiamo game programmer, professionisti del gaming, videogame taster: sono tutti coloro che lavorano nel mondo videoludico e che a vario titolo, e con differenti meriti, realizzano software interattivi per l'intrattenimento. In estrema sintesi, il *mestiere* è quello dell'autore-progettista di giochi, professione oggi molto complessa che abbraccia competenze eterogenee e la cui figura si complica anche per gli attuali termini offerti dalla GAMIFICATION (cioè della ludicizzazione di contesti e attività umane non prettamente ludiche) che generano confusione nel settore¹. Molti, infatti, i campi da cui arrivano i contributi (il marketing, la programmazione, la grafica, la semiotica, ecc.) e che portano a confondere, o a complicare, la specificità di quelli apportati al progetto ludico e videoludico dal design.

L'obiettivo di questo libro è definire il passaggio nell'era digitale della cultura progettuale che ruota intorno alla realizzazione dei GIOCHI DI PERCORSO SIMULATIVI tramite l'analisi di specifiche attività processuali che saranno rintracciate, in parallelo, tra alcuni esemplari di tra-

¹ Il termine GAMIFICATION è stato proposto per la prima volta nel 2002 dal programmatore di giochi inglese Nick Pelling e successivamente usato da Jesse Schell, autore di *The art of Game Design*, durante la *Dice Conferenze* di Las Vegas nel 2010. Tramite la GAMIFICATION Schell propone una lettura della quotidianità basata sui temi del gaming (l'attuale industria del gioco) intesi come strumento pervasivo e formidabile di engagement e di coinvolgimento. In questo lavoro, si rimanderà più volte alle recenti ricerche di Maestri, Polsinelli, Sassoon (2015) e allo stesso Schell (2008). NB: le parole che nel testo appaiono in MAIUSCOLETTO rimandano al glossario in fondo al testo.

dizionali EUROGAMES e degli specifici modelli di videogame; inoltre si cercherà di identificare alcuni degli strumenti metodologici peculiari e necessari alla realizzazione di un gioco di percorso simulativo (d'ora in poi, GPS)².

Nella prima parte del testo verranno introdotti i GPS come medium di riferimento, tracciata la loro evoluzione a livello storico nel periodo che va dalla fine dell'Ottocento alla prima metà del XX secolo e presentata una sorta di mappa concettuale ottenuta dalle caratteristiche ricorrenti e condivise tra i modelli analogici otto/novecenteschi di EUROGAMES "a stampa e figurativi" e quella dei GPS più attuali. Si cercherà di evidenziare, quindi, il punto nodale tra i due artefatti ludici riconoscendolo nel passaggio da una struttura di gioco basata sulla rappresentazione a quella della simulazione³. Come riferimento per gli EUROGAMES saranno presi alcuni esemplari di Gioco dell'Oca, tradizionalmente considerato lo schema base di ogni percorso ludico figurativo, mentre per i videogame la categoria di riferimento è quella dei SERIOUS GAME, gli attuali videogiochi più adatti a stimolare la riflessione e l'apprendimento nei giocatori.

La scelta di adottare la simulazione come chiave di lettura attraverso un percorso di confronto tra i due medium nasce da due considerazioni di base: da un lato, dalle evidenti analogie tra le due categorie di oggetti che sono, per certi versi, ovvie (l'idea del viaggio avventuroso, la CORNICE NARRATIVA realistica, gli obiettivi mai troppo complessi e i temi mai astratti); dall'altro – e per l'esatto opposto – dalla innegabile distanza che separa le due forme ludiche tanto da far apparire come due storie divergenti quella che invece è piuttosto un'evoluzione

² Nel testo sarà utilizzato il termine *videogame* (unico lemma) sebbene in inglese sia *video game* (con due termini separati) perché così sono stati tradotti di consueto in italiano i due termini. L'uso del singolare *videogame* o del plurale *videogames* è ritenuto ininfluenza ai fini del significato. Sul tema vedi M. Salvador, 2013, pp. 11-12.

³ Dall'analisi sono stati volutamente esclusi i GIOCHI DI SIMULAZIONE perché profondamente diversi dai GIOCHI DI PERCORSO SIMULATIVI che sono l'oggetto di questo studio: un gioco di simulazione riproduce in maniera precisa degli avvenimenti reali (una partita di calcio, una gara di Formula 1, un volo in aereo, ecc.) e spesso viene giocato su uno specifico simulatore. Un gioco di percorso simulativo, invece, ha come tema fondamentale un percorso, un viaggio, una storia narrata che si sviluppa in uno spazio e in un tempo determinato ed è creata in un mondo parallelo a quello reale, non necessariamente realistico.

formale e sistematica di un solo, seppur variegato, genere di artefatti ludici: i GPS, appunto⁴. La concordanza fondamentale tra i due medium sta nel fatto che «non sono basati solo sulla rappresentazione ma su una struttura semiotica significativamente diversa, la cosiddetta simulazione» (Pecchinenda, 2010, IX) e che questa non sia utilizzata se non limitatamente per mostrare le caratteristiche del gioco stesso, bensì per stimolare determinati comportamenti nel giocatore. Seconda base di confronto, infatti, è la modalità di utilizzo della narrazione intesa come strumento necessario al coinvolgimento dei giocatori perché in grado di descrivere caratteristiche e sequenze di eventi credibili nei giochi di percorso a stampa più antichi, e di potenziare la capacità di “farne esperienza” nei videogiochi più attuali.

Proprio l’esperienza è il riferimento generale a cui il testo farà capo per analizzare i case studies specifici: i (video)giochi⁵ sono un fenomeno talmente complesso e contraddittorio che per una loro suddivisione in categorie o generi si è costretti a partire da una “separazione” di determinate loro caratteristiche, a discapito di altre volutamente ignorate, per raggiungere una classificazione il più possibile ordinata. In questa direzione, una fortunata analisi proveniente dai Game Studies e specificatamente rivolta al mondo dei game designer, teorizza tre schemi di confronto utili ad analizzare i videogiochi: lo schema *formale* che guarda agli aspetti legati alle regole del gioco e ai sistemi che in questo generano incertezza o che sono organizzati secondo loop di feedback; lo schema *culturale* che analizza il contenuto dei giochi come sistemi retorico-culturali o di resistenza ideologica; infine lo schema *esperienziale* – quello che ci interessa più da vicino – che focalizza l’atto del giocare in sé e i giochi come attività ludico-sociali, espres-

⁴ Nel linguaggio comune, il termine “ludico” è utilizzato in maniera impropria anche per significare “giocosso”: lo storico Joan Huizinga, con un’approfondita analisi sull’etimologia dei due termini, ha evidenziato la loro differenza e riconosciuto in *ludico* il significato di “di-gioco, ciò che è attinente al gioco e al giocare” e in *giocosso*, invece, una sfumatura più legata al divertimento in sé. Attualmente è soprattutto nel mondo della GAMIFICATION che si usa indistintamente il termine “ludico” per significare attività o oggetti che sono, in realtà, giocosi (cfr. Huizinga, 1939, pp. 35-54, trad. it. 2002).

⁵ Nel testo verrà usata la parola composta (video)giochi per intendere allo stesso tempo, e in una forma più leggera e abbreviata, esemplari di giochi e di videogiochi insieme.

sioni del desiderio umano. Tutti e tre gli schemi sono “aperti” e intesi come lenti di ingrandimento utili a leggere i (video)giochi in base ad alcune loro caratteristiche ricorrenti (Salen, Zimmerman, 2004).

Metodologicamente, quindi, ho scelto di fare riferimento al solo schema esperienziale perché l’adozione temporanea di un punto di vista limitato, e che pone dei limiti circoscritti all’analisi, serve a comprendere quali siano le possibilità di interdisciplinarietà con altri metodi rendendo più chiaro possibile quello scelto. L’approccio del design alla storia dei giochi e al gioco come artefatto, infatti, patisce ancora l’assenza di metodologie specifiche che evidenzino il suo contributo in questo settore: almeno fino a una ventina di anni fa, per parlare di (video)giochi, gli studiosi hanno adottato metodi tradizionali che però transitavano da altre discipline, come la sociologia o la pedagogia. Oggi è necessario, invece, che il processo di progettazione di un gioco faccia riferimento più direttamente al mondo del design e trovi dei metodi di analisi dedicati e peculiari a evidenziare i contributi e le specificità di questo mestiere.

Parte della saggistica italiana sulla storia dei videogiochi riconosce loro una nascita fortuita: «il proto-video gioco – ha scritto Marco Accordi Rickards – che nasce e cresce grazie a sforzi congiunti di appassionati e sperimentatori, figlio di una filosofia open-source [...] è stato solo il frutto del caso e dei tempi: contingenze fortunate» (2014, p. 7)⁶. L’assunto principale di questo libro è, invece, che la repentina e inaspettata nascita dei videogiochi si sia innestata, o meglio, sia in gran parte riferibile alla struttura tradizionale e ben codificata dei giochi di percorso. Anzi, proprio le basi strutturate dell’antica attività progettuale ludica hanno permesso ai videogiochi di diventare in pochissimo tempo uno dei medium comunicativi tra i più diffusi a livello di massa, offrendo una solida e consolidata tradizione su cui poggiarsi⁷.

⁶ Marco Accordi Rickards è oggi presidente di AIOMI (Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive), nata nel 2008, oltre che autore di numerosi testi sulla cultura e la diffusione dei videogame.

⁷ La produzione dei GIOCHI DI PERCORSO SIMULATIVI stampati è di tradizione europea e nasce agli inizi del XV secolo per rimanere fino a tutto il XIX secolo un’attività ben strutturata: tale produzione si attesta soprattutto nel distretto di Norimberga, in Germania, e in Francia dove

Nella loro veste digitalizzata, infatti, i videogame sono a buon diritto da considerarsi gli archetipi di una nuova forma di gioco – quella digitale, appunto – ma nella loro tradizionale struttura di percorsi simulativi sono inseribili nel lungo cammino evolutivo di quei giochi da tavolo in cui la componente visiva è fondamentale e, da cui, infatti, hanno preso spesso avvio anche nella semplice riproposizione di temi e storie già conosciute⁸.

A tale scopo il testo presenta alcuni case studies selezionati dalla produzione italiana di giochi a stampa della fine del XIX secolo e del XX secolo utili a tracciare il collegamento supposto tra il gioco di simulazione pre e post digitale, oltre che necessari a evidenziare il gioco come strumento di cultura e non solo come prodotto commerciale⁹. La maggior parte delle teorie pedagogiche più attuali che si legano al tema dell'EDUTAINMENT, infatti, riducono spesso il valore del gioco all'essere un semplice veicolo di divertimento e un oggetto “utilizzabile” per un preciso scopo: i giochi vengono intesi, sì, come strumenti di formazione o d'insegnamento ma il loro fine principale sarebbe quello di rendere il processo di apprendimento più piacevole, attraente o accessibile. Questo testo adotta una lettura profondamente diversa del gioco perché lo analizza nel suo “atto” stesso, nel suo essere esperienza «originaria e altamente significativa dell'agire umano: simboli-

si sono concentrate le prime industrie del giocattolo; ma sarà solo negli Stati Uniti tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento, e con la prima produzione dei giochi in scatola, che possiamo parlare di una vera e propria industria culturale ludica compiuta. Un'ottima analisi sulla storia di questo importante passaggio è in Bruce Whitehill, *American Boxed Games and their Makers. 1822-1992. Whit Values*, ma ancor più nel recente *Americanopoly: America as Seen Through Its Games*, libro con cui lo stesso autore ha scelto di parlare più dettagliatamente della storia degli Stati Uniti attraverso il confronto con la produzione e la cultura dei giochi europea e attraverso i giochi americani commercializzati dal 1840 a oggi.

⁸ Non tutti i giochi da tavolo riconoscono la stessa importanza alla componente visiva come i GIOCHI DI SIMULAZIONE: oltre al motivo piuttosto ovvio che per “simulare” si debba ricreare uno scenario credibile in cui il giocatore si immerge e quindi sia indispensabile l'uso di immagini, segni e allegorie, l'ambientazione (che in fin dei conti è la narrazione coerente di quel mondo che il game designer ha pensato per il suo giocatore) non è ugualmente necessaria nei giochi da tavolo di astrazione, per esempio, o in quelli enigmistici dove non è possibile svincolarsi dall'uso della lingua.

⁹ Alcuni interessanti spunti del passaggio dalla modernità alla post-modernità dell'oggetto ludico sono affrontati da Beniamino Sidoti nel testo di Franco Cambi e Gianfranco Staccioli, *Il gioco in Occidente*, 2007, pp. 100-113.

ca, polisemica, ambivalente, affettivamente carica e, potenzialmente, generatrice di una conoscenza contraddittoria e trasformativa» (Antonacci, in Bertolo, Mariani, 2014, p. 34).

Nella seconda parte del libro, attraverso le costanti che emergeranno dai case studies affrontati, saranno rintracciate alcune variabili progettuali collegate ai GPS che possono delineare, fin dove possibile, anche la figura sfaccettata dell'attuale professione del game designer cogliendone i tratti costanti, e non, con l'antico mestiere del disegnatore-autore di giochi. Le tecnologie attuali che hanno permesso di sviluppare con maggior facilità e credibilità i "percorsi" (le tematizzazioni del gioco, lo scenario, il mondo in cui il giocatore si immerge) e di rendere più credibili le storie (il che non vuol dire più attinenti al reale ma più condivisibili, più giocabili) hanno aumentato la penetrazione dei giochi nel tessuto sociale: hanno reso disponibili, cioè, piattaforme standardizzate e parametrizzabili per la gestione delle strategie di gioco, permesso una più ampia libertà al designer di dedicarsi agli aspetti di interfaccia con l'utente finale e indirizzato la sua energia creativa a un maggiore coinvolgimento attivo del giocatore. Questa esplosione di possibilità ha reso complesso e interdisciplinare il mondo del game design che, infatti, tende a sovrapporre figure in realtà distinte: il fine di questo lavoro è anche evidenziare alcuni termini operativi e progettuali specifici di questa professione.

La terza parte del testo, infine, propone un'ipotesi applicativa di un GPS utilizzabile come sistema educativo nella pratica e nell'insegnamento del design: si vuole, cioè, ipotizzare l'integrazione di giochi simulativi didattici nella pratica di formazione critico-pratica dei progettisti. Oggi, la parola "formazione" rimanda direttamente al concetto di trasferimento di conoscenze che possono essere erogate tramite tradizionali sistemi attivi o passivi (lezione frontale, discussioni di gruppo, esercitazioni, studio dei testi e di appunti, ecc.) oppure fatte fare tramite simulazioni (ROLE-PLAYING GAME, PERSVASIVE GAME).

Il testo vuole, sì, agganciarsi alle teorie dell'EDUTAINMENT ed evidenziare come le potenzialità dell'esperienza motivazionale ludica e della connettività del web possano essere utili all'apprendimento delle generazioni più giovani, sfruttando l'abilità dei nativi digitali a rico-

noscere i «sistemi formali mascherati da metafore» appresi nel gioco e soprattutto nel videogioco (Bertolo, Mariani, 2014, p. 317), ma vuole anche evidenziare che molte manifestazioni di “cultura seria”, tra cui il design, possiedono intrinsecamente aspetti ludici e che la connessione tra apprendimento e gioco può non essere solo contingente ma essenziale.

Valutare questi presupposti perché un “gioco serio” assuma una valenza didattico-formativa e come possa essere perseguito quest’obiettivo tramite un gioco da tavolo o un SERIOUS GAME dedicato al design, sono i punti nodali cui questo testo intende provare a rispondere.

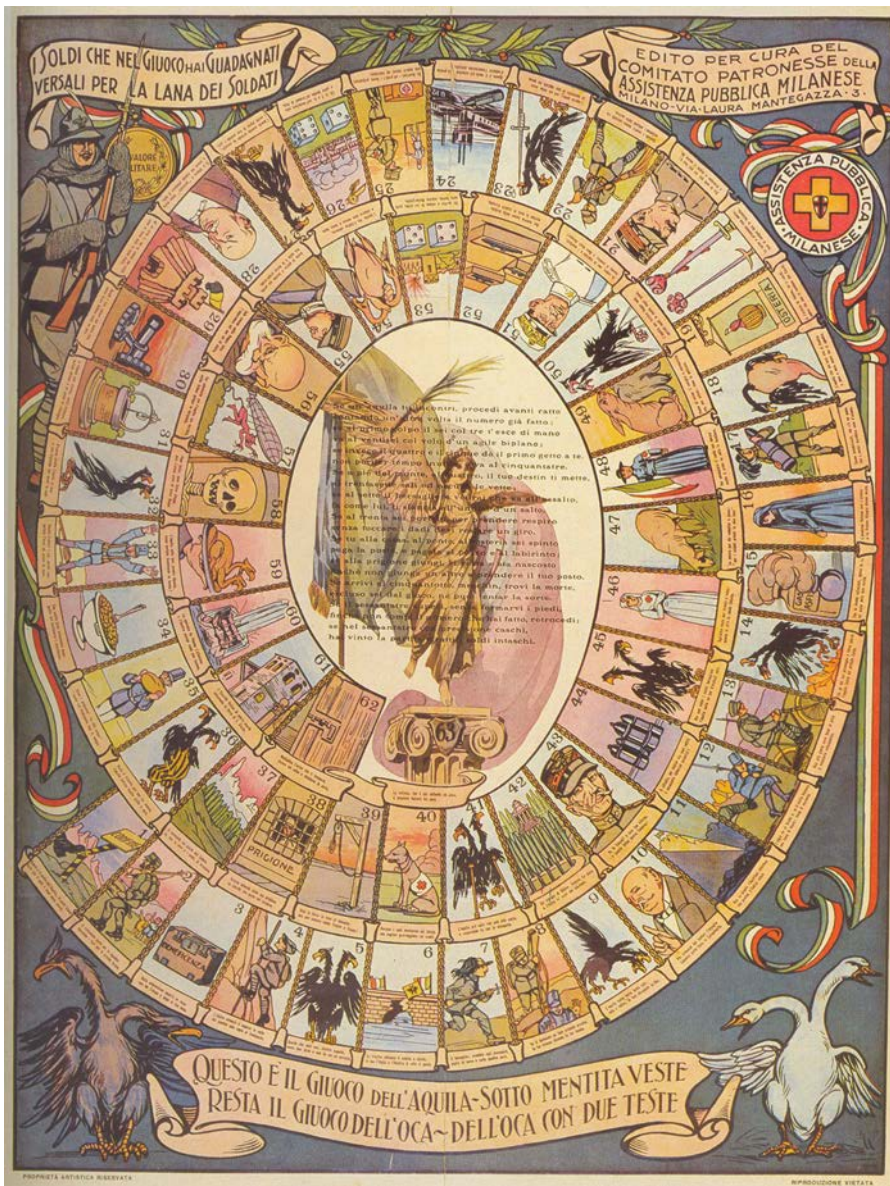


Fig. 1 - Il Gioco dell'Aquila, 1917, Ed. Arti Grafiche Varesine, Milano, Italia (fotografia dell'autrice, collezione Paolo Castellani).

1. Giochi di percorso simulativi

Quando le persone giocano, vivono un'esperienza. Questa è ciò che interessa il game designer. Senza l'esperienza, il gioco è privo di valore.
Jesse Schell, 2008

L'attuale cultura digitale e l'utilizzo di nuove tecnologie hanno potenziato alcune "capacità" tipiche dei giochi di percorso, soprattutto quelle legate al coinvolgimento e all'esperienza ludica tramite la simulazione e alla possibilità di tematizzare e rendere sempre più credibile e *in-credibile* il mondo parallelo, "altro", in cui si gioca: tale potenziamento ha generato nuovo interesse da parte dell'utenza sia per il concetto stesso di gioco, sia per la continua aspettativa di nuove e sempre più raffinate RELEASE dei giochi più conosciuti, quanto di quelli del tutto inediti e sviluppati *ex nihilo*¹.

La ricerca di un sistema di formalizzazione e di quest'universo così vasto di oggetti è oggi un tema d'analisi molto diffuso, e con una letteratura di riferimento resa sistematica solo da pochi anni.

Non è un caso che ancora nel 2010, nell'introduzione a *The Ultimate History Of Video Games*, Peter Molyneaux, uno dei più grandi creatori di videogiochi degli ultimi tempi, abbia affermato: «il principale problema della nostra industria è quello dell'identità – dove s'inseriscono culturalmente i videogiochi? Non nei film, non nei libri, non si adattano a nessuna classificazione esistente» (in Kent, 2001, pos. 80, TdA).

¹ Sul tema della simulazione nei videogame si veda *Videogiochi e cultura della simulazione* di Gianfranco Pecchinenda (2003) ristampato nel 2010 con un'interessante introduzione dello stesso autore: nel testo è presentata la figura dell'*homo game*, inteso come l'evoluzione dell'*homo communicans* – proposto nella prima edizione del testo – e come interprete della cultura ludica e video ludica occidentale contemporanea.

In effetti, il riconosciuto carattere interdisciplinare e la natura polimorfa dei videogiochi, insieme alla loro indiscutibile giovinezza rispetto al più longevo mondo dei BOARDGAMES, rendono molto contraddittorio ed eclettico questo settore, ma sono anche le certezze da cui parte il testo per tentarne una contestualizzazione diversa: non in relazione alle numerose tipologie di classificazione (in *The Medium of the Video Game*, Mark Wolf ne identifica almeno 42 diverse), ma tramite un confronto con i generi più storicizzati e antichi dei giochi di percorso². Questo per tentare di codificarne una prassi progettuale specifica – e a merito – del design che proprio come attività tradizionale e antica deve essere intesa in relazione alla produzione di artefatti ludici e non come una disciplina che “da poco” si è inserita in questo specifico e ampio settore.

Una maggiore chiarezza su questo mondo, oggi, appare urgente anche in relazione alle derive poco etiche che il mondo iper ludicizzato sembra aver generato, diffondendo modelli stravolti di processi ludici nella semplice forma dequalificante di banalizzazione del DIVERTIMENTO associato a qualche attività umana (economica, di marketing, editoriale, ecc.). Un’attenzione particolare deve essere riservata, infatti, al tema della regolarizzazione di un’etica condivisa nei videogame: il persistere di un’assenza di riferimenti e metodologie comuni evidenzia la necessità di interventi a livello di protocolli, di manuali e d’indicazioni progettuali affinché il Game design sia riconosciuto come il campo progettuale ove i contributi del “game” non siano confusi con quelli a volte esasperati della GAMIFICATION per la semplice comunanza della radice linguistica³.

² L’elenco di questa classificazione riporta le seguenti tipologie di gioco: Abstract, Adaptation, Artificial Life, Board Games, Capturing, Card Games, Catching, Chase, Collecting, Combat, Demo, Diagnostic, Dodging, Driving, Educational, Escape, Fighting, Flying, Gambling, Interactive Movie, Management Simulation, maze, Obstacle Course, Pencil-and-paper Games, Pinball, Platform, Programming Games, Puzzle, Quiz, Racing, Role Playing, Rhythm and Dance, Shoot ‘Em Up, Simulation, Sports, Strategy, Table-Top games, target, Text Adventure, Training Simulation, Utility. Una breve descrizione di alcune voci è reperibile nel Glossario a fine del testo. Cit. in D. Norman (2004) e disponibile online su: è preso da un estratto disponibile su: www.robinlionheart.com/gamedev/genres.html

³ Le pratiche che vanno sotto il termine di GAMIFICATION sono state definite da numerosi autori, a volte in maniera simile altre completamente diversa: resta comunque fondamentale la

L'aurorale letteratura critica sui videogiochi – oggi si può finalmente parlare di *Games Studies* – non risale che ai primi anni Ottanta quando l'approccio critico alla materia «era quasi completamente di stampo psicologico e dedicato al contenimento di quel *moral panic* che leggeva nel videogioco uno strumento di pura e semplice istigazione alla violenza» (Salvador, 2013, pos. 54). I primi tentativi di analisi della comunità scientifica anglosassone e scandinava hanno affrontato la tematica ponendo in primis la questione sul come, e da quali angolazioni o ambiti disciplinari, andasse trattata la materia del mondo video-ludico: nello specifico, la sociologia e la narratologia.

Queste, infatti, sono state le prime due discipline a contendersi il privilegio di essere considerate metodologie ideali per lo studio del videogioco ma, oggi, la ricerca riceve profondi contributi anche dall'estetica, le scienze cognitive, la semiotica, i media studies e la pedagogia.

Dalle possibili soluzioni proposte da questo iniziale contrasto sono scaturite le maggiori teorie sull'argomento, oggi testi seminali della disciplina: da un lato le teorie dei sostenitori della BOARDGAMES, i ludologi, che hanno preferito analizzare i giochi utilizzando strumenti nuovi (specifici, dedicati ed esclusivi), dall'altra i sostenitori della NARRATOLOGIA, i narratologi, che hanno scelto di analizzare il videogioco attraverso gli strumenti tipici della semiotica, riconoscendovi una forma di testo tradizionale a tutti gli effetti. Solo da poco sono nati i Game Studies che, invece, proprio al design fanno riferimento e si presentano come una riflessione autonoma di una disciplina specifica⁴.

Non che non sia esistita una riflessione critica sui giochi precedenti: come vedremo nei capitoli successivi, le prime e più approfondite disamine sulla storia dei giochi e le loro differenti classificazioni sono state pubblicate a partire dalla prima metà del Novecento, ma un se-

distinzione proposta dallo studioso russo Sergey A. Kravchenko che esorta a non confondere la GAMIFICATION con le alienazioni della *Game-ization*, cioè la *giochizzazione* diffusa, intesa come l'uso dei sistemi ludici non volti alla scoperta e all'esplorazione ma alla pura competitività, al voler vincere, spesso usati ad hoc in relazione alla crescita professionale delle carriere, nel business o nel marketing (cit. in Rizzi, 2006).

⁴ Un'esauriente trattazione sui *Game Studies* si trova in M. Salvador, 2013.

colare pregiudizio sulla gratuità del giocare inteso in sé ha relegato gli studi sul fare ludico in una dimensione più superficiale di altre ritenute più necessarie. Allo stesso modo è accaduto che l'evidenza dello straordinario successo del settore dei videogame, ne abbia richiesto una valutazione immediata, e che questa sia nata in seno ad altre discipline che come per i giochi analogici del secolo precedente partivano da un basilare pregiudizio sul medium stesso: pregiudizio "antico" che riconosceva i giochi analogici come esempi gratuiti – e non troppo strutturati – di DIVERTIMENTO fine a se stesso, e un pregiudizio "moderno" che vede i videogiochi come oggetti responsabili dell'alienazione di molti individui dal contesto sociale.

Solo da pochi anni il nutrito e multiforme dibattito sui videogiochi ha ribaltato con non poca fatica questa opinione, diffusa negli anni Ottanta e Novanta, che li intendeva oggetti gratuiti dal fine alienante. È accaduto come nell'epoca vittoriana, quando un sospettoso scalpore investì gli storici che si interessarono al gioco indicandolo per la prima volta come uno dei riferimenti maggiori e più significativi per determinare l'evoluzione dell'uomo e della società.

C'è da dire due cose sul pregiudizio verso il mondo videoludico.

Da un lato il fatto che i primi studiosi che hanno trattato in maniera scientifica l'argomento, appartenendo a una generazione precedente a quella dei giovani che negli anni Settanta ci hanno realmente giocato, hanno raccontato di un mondo che non conoscevano e quindi spesso si sono lasciati trascinare dalle derive che alcuni videogiochi hanno in parte contribuito a creare (alienazione, ossessione, distanza dalle meccaniche del reale, ecc.) non conoscendone appieno le potenzialità. Dall'altro, come ho appena detto, il fatto che l'approccio a una critica sui videogiochi è stato affrontato in maniera intuitiva, a volte da appassionati o esperti delle dinamiche del *gaming*, anche da progettisti, ma poco tramite una metodologia critica o storica specifica del design; ne è risultato un approccio caotico, se pur ricco di esperienze e informazioni.

Considerare l'artefatto ludico come un progetto coerente di design e avviarne ricerche in merito, infatti, è una pratica molto recente: «per millenni abbiamo realizzato giochi di tutti i tipi senza una disciplina

di supporto teorico e formale cui fare riferimento» e, infatti, il mondo ludico (e la natura progettuale che sottende) è stato banalizzato come uno dei tratti culturali tra i meno rilevanti della società per molto tempo. Solo da poco più di un decennio, da quando i videogiochi si sono imposti come medium comunicativo tra i più pervasivi – da quando anche il video-giocare, cioè, è riconosciuto come strumento di conoscenza e interazione tra gli esseri umani – studiare il (video)gioco è divenuta una necessità (Bartolo, Mariani, 2014, p. 130). Ancora nel 1999 Ciro Ascione, nel suo *Videogames. Elogio del tempo spercato*, s’adoperava addirittura a difendere la tecnologia applicata agli artefatti lucidi digitalizzati: «L’informatica è una cosa bella e buona quando ci aiuta a prenotare un volo, a tenere in ordine la contabilità, a stendere una lettera con un programma di scrittura, a controllare il lancio di un missile nucleare. Quando però viene applicata al gioco, al divertimento, all’evasione, allora si trasforma in stupidaggine» (p. 24).

Per tutto il testo che segue, farò sempre riferimento al Game Design come l’attività legata al processo generale d’ideazione, progetto e creazione di un gioco, e al Game designer come la professione di chi «progetta un artefatto, sia esso un insieme di regole astratte, un programma, un diagramma disegnato in terra, una scatola piena di oggetti particolari, auspicando che le persone che ne faranno uso vivano L’ESPERIENZA LUDICA DESIDERATA: desiderata dal designer in fase di progetto, e dai giocatori in fase di scelta del gioco cui dedicarsi» (Bartolo, Mariani, 2014, p. 131). Proprio per questo, i giochi analizzati appartengono a epoche e generi differenti: i più antichi sono lo *Jeu agréable et récréatif des amours* del 1850 ca., il *Gioco dell’Aquila* del 1916 e alcuni esemplari di *Gioco dell’Oca*; mentre i più recenti sono particolari versioni di *SERIOUS GAME* online chiamati con l’impronunciabile acronimo *MMORPG*, genere che trae gran parte dell’impianto sistemico proprio da quello dei tradizionali *GPS*⁵.

⁵ Un’estesa trattazione critica dei GIOCHI DI PERCORSO tradizionali, della loro classificazione ed evoluzione, si trova in Giampaolo Dossena (1984), mentre un primo approccio metodologico alla loro progettazione dallo specifico punto di vista del Game design è in Walter Nuccio (2016).