

Jane McGonigal, *La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*. Milano: Apogeo (2011).

Il punto di partenza della riflessione di McGonigal riguarda, in modo solo apparentemente scontato, la presa d'atto della rilevanza del fenomeno videoludico: “nella società di oggi, i giochi per computer e i videogiochi soddisfano *esigenze umane genuine* che il mondo reale attualmente non è in grado di soddisfare. I giochi danno soddisfazioni che la realtà non dà” (p. 5). Questo però non implica una fuga dalla realtà, la prospettiva adottata è anzi esattamente opposta.

Ad un esame della dimensione emotiva del videogioco, principalmente su base psicologica, e al legame con l'idea di felicità, segue la proposta di portare la positività del gioco all'interno della vita reale nel modo più ampio possibile.

Il gioco viene definito sulla base di quattro elementi: obiettivo, regole, sistema di feedback, volontarietà della partecipazione (p. 21), e vengono evidenziate le differenze tra gioco tradizionale e gioco digitale sulla base di tre osservazioni: a) il feedback, “questa varietà e intensità di feedback è la differenza più importante fra i giochi digitali e quelli non digitali” (p. 24). In tal senso va segnalata la nozione di flusso: “un buon gioco digitale si gioca sempre al limite del proprio livello di abilità, sempre sull'orlo del fallimento. Quando si cade, si sente subito il bisogno di ricominciare a salire. Questo perché praticamente non esiste nulla di altrettanto coinvolgente quanto questo stato di operare ai limiti estremi della propria abilità, quello che i progettisti dei giochi chiamano *flow*, il ‘flusso’. Quando siete in uno stato di flusso, volete rimanerci: sia smettere sia vincere sono esiti altrettanto insoddisfacenti” (p. 25, cfr. anche p. 42 e p. 44); b) mancata conoscenza iniziale delle regole. Nei giochi digitali “I giocatori all'inizio devono affrontare l'ostacolo di non sapere cosa fare e di non sapere come giocare. Questo tipo di impostazione ambigua è nettamente diversa da quella dei giochi storici, anteriori all'era digitale” (p. 26); c) aspetto minore, a spazi reali di gioco si sostituiscono ambienti digitali costruiti in una logica “epica” (p. 116).

La tesi fondamentale, e forse la più interessante della McGonigal, è il totale capovolgimento del comune modo con cui vengono relazionati videogioco e virtualità: i videogiochi vanno progettati in modo tale che la dimensione digitale/virtuale incida in maniera significativa nella realtà. Il videogioco non consiste in un luogo separato e di rifugio dalla realtà ma, al contrario, invade e contamina la realtà. Questa osservazione parte dalle potenzialità della virtualità nei videogiochi: “anche se pensiamo i giochi al computer come esperienze virtuali, [essi] ci danno una capacità reale di agire: la possibilità di fare qualcosa che viene percepito come concreto anche perché produce risultati misurabili, e il potere di agire direttamente sul mondo virtuale” (p. 64). In tal senso si stanno affermando nuove tipologie di gioco come i Giochi a Realtà Alternativa (ARG): “I progettisti di giochi stanno sempre più spingendo in là i limiti di quanto un gioco possa influenzare la nostra vita reale, e così il concetto di realtà alternativa diventa sempre più centrale nelle discussioni sul futuro dei giochi” (p. 133), in tal senso “gli ARG sono giochi che si fanno per ottenere di più dalla vita reale, al contrario dei giochi che si fanno per evaderne” (p. 133). Esistono varie tipologie di ARG: ci sono ARG di eventi dal

vivo e ARG narrativi “che usano il racconto multimediale – video, testo, fotografie, audio e anche graphic novel – per intrecciare missioni di gioco nel mondo reale con una storia di fantasia interessante” (p. 151). La conclusione dell’intero libro si incentra su un nuovo rapporto gioco digitale/realità: “Non possiamo più permetterci di vedere i giochi come qualcosa di distinto dalla vita reale e dal lavoro reale. Non solo è uno spreco delle potenzialità che hanno i giochi di fare realmente del bene – è semplicemente falso. I giochi non ci distraggono dalla vita reale. La *riempiono*: di emozioni positive, di attività positiva, di esperienze positive e di forze positive. I giochi non ci portano al tramonto della civiltà umana, ma alla sua reinvenzione. La grande sfida per noi oggi, e per il resto del secolo, è integrare meglio i giochi nella vita quotidiana, e adottarli come piattaforma per collaborare nelle nostre iniziative planetarie più importanti. Se ci impegniamo a imbrigliare il potere dei giochi per la felicità reale e per un reale cambiamento, allora una realtà migliore è più che possibile – è probabile” (p. 366).

McGonigal segnala inoltre la dimensione sociale come un tratto fondamentale dei videogiochi: “Questa capacità del gioco di dare dipendenza ci spinge ad avviare interazioni sociali con membri della nostra rete sociale estesa che normalmente escluderemmo dalla nostra vita quotidiana online” (p. 86) al punto che il videogioco può essere inteso come rimedio alla solitudine (p. 100). Del resto è esplicitamente dichiarato il legame con i giochi cooperativi e il movimento dei New Games degli anni Sessanta, che ha due principi: “Primo, nessuno mai deve restare a scaldare la panchina perché non è abbastanza bravo per giocare. Secondo, il gioco competitivo non deve puntare alla vittoria, ma al giocare più intensamente e più a lungo dell’altra squadra, per divertirsi di più” (p. 152).

Il legame tra apprendimento e videogioco è esplicitamente affrontato e interpretato in modo stretto: il videogioco viene visto come ambiente di apprendimento (p. 81), e si segnala come caso esemplare la scuola Quest to Learn (<http://q2l.org/>) (pp. 135 e seguenti) in cui la dimensione ludica attraversa tutte le attività di insegnamento. Sarebbe interessante riprendere le osservazioni sul tema della valutazione: lo “stato di servizio” di alcuni giochi documenta pubblicamente tutti i livelli compiuti e le azioni realizzate in una logica valutativa che diviene indispensabile (p. 110). Del resto McGonigal, citando Lord Kelvin, ricorda che “se non si può misurare, non si può migliorare” (p. 166).

In conclusione per quanto alcune osservazioni possano sembrare retoriche, McGonigal invita a “mettere in dubbio la ricchezza materiale come fonte di felicità autentica [...] cerchiamo invece di aumentare la nostra ricchezza di esperienze, relazioni ed emozioni positive” (p. 362). In tal senso “dobbiamo smettere di pensare i giochi come puro divertimento d’evasione”, la loro funzione è “fornire emozioni positive reali, esperienze positive reali e connessioni sociali reali in un momento di difficoltà” (p. 361).

Per ulteriori approfondimenti si segnala il blog di McGonigal, *Avant Game. A blog about why games make us happy and how they can change the world*, visionabile al seguente indirizzo: <http://blog.avantgame.com/>.

Filippo Bruni

Università del Molise, filippo.bruni@unimol.it