

# STUDI SUL VIDEOGIOCO: DALLE ORIGINI COME ATTIVITÀ LUDICA AI GAME STUDIES

## STUDIES ON VIDEOGAME: FROM ORIGINS AS GAME ACTIVITIES TO GAME STUDIES

*Glenda Platania, Dipartimento di Scienze della Formazione,  
Università degli Studi di Catania, glenda.platania@gmail.com*

### SOMMARIO

---

Il videogioco, come nuovo medium e linguaggio multimediale, si propone come una trasformazione del gioco in chiave tecnologica e digitale, e utilizza modalità d'intervento più fluide e plasmabili. Essendo un gioco a tutti gli effetti, contiene al suo interno gli elementi tipici di un'attività ludica e come trasformazione multimediale, ne ottiene tutti i vantaggi, permettendo una libertà di espressione svincolata dagli schemi della realtà. Da Caillois che descrive il gioco secondo diverse facce della stessa medaglia, a Huizinga che invece lo definisce più antico della cultura stessa, il gioco viene sicuramente a rappresentare un'esperienza unica dell'agire umano, all'interno della quale convivono diversi spazi di rappresentazione, di regole e di costruzione delle abilità, che permettono al soggetto che gioca di sentirsi parte integrante di questo processo di costruzione di significati. Lo studio del videogioco si è risvegliato però solo negli ultimi anni e per tale motivo, grazie al contributo di importanti studiosi, le riflessioni teoriche proposte dal settore multidisciplinare dei Game Studies, sono state in grado di restituire importanti momenti di approfondimento e di dialogo su questa tematica ancora tutta da sviluppare. Il videogioco non più visto come semplice mezzo d'intrattenimento, è stato rivalutato come medium in grado di produrre diversi linguaggi e stili comunicativi, attirando sempre di più l'interesse di studiosi e ricercatori. Così il dibattito si divide nuovamente in due nodi principali, tra coloro che vedono la dimensione narrativa ed espressiva dei videogiochi come fondamentale, definiti narratologi e invece coloro che danno importanza agli aspetti formali del gioco, definiti ludologi. Sino ad arrivare alla comprensione che il videogioco non è solo un gioco digitale, ma uno strumento ricco di elementi potenzialmente educativi.

## **PAROLE CHIAVE**

---

Videogioco, attività ludica, Game Studies, educazione

## **ABSTRACT**

---

The videogame, as a new medium, and media language, offers a transformation of the game in technology and digital key, and uses more fluid and malleable intervention mode. Being a game for all intents and purposes, it contains all typical elements of a playful activity and as a multimedia processing, it gets all the advantages, allowing a freedom of expression released by the schemes of reality. From Caillois describing the game according to different faces of the same medal, to Huizinga instead it calls it the oldest of the same culture, the game is definitely to represent a unique experience of human action, in which they evolve different spaces representation of rules and skills of construction, which allows the person to feel that plays an integral part of this process of building meanings. The video game study, however, is awakened only in recent years and for this reason, with contributions from leading scholars, the theoretical considerations proposed by the multidisciplinary field of Game Studies, have been able to give us important moments of study and dialogue about this issue in development. The videogame is no longer seen as just a tool of entertainment, but it has been re-evaluated as a medium capable of producing different languages and communication styles, attracting more and more the interest among scholars and researchers. Therefore, this discussion is divided into two main parts, including those who see the narrative and expressive dimension of videogames as a priority, defined narratologists and instead, those who only thinks about the importance to the formal aspects of the game, defined ludologists. Until you get to understand that the videogame is not only a digital game, but a potentially educational tool.

## **KEYWORDS**

---

Videogame, playful activity, Game Studies, education

# 1 A proposito del gioco

## 1.1 *Distrazione e divertimento*

Come attività trasmessa culturalmente il gioco determina ciò che è l'essenza dell'uomo attraverso la generazione di esperienze e atteggiamenti che si differenziano nelle diverse età e che subiscono modificazioni culturali, sociali e temporali. Attualmente non si può parlare solo di gioco in senso generale, ma bisogna approfondire tale tematica attraverso la distinzione di determinate tipologie, generi e costruzioni ludiche tecnologicamente più avanzate. L'attività ludica, come rappresentante dello sviluppo e della crescita di ogni individuo all'interno della società, racchiude una costante: la sua capacità di essere un'attività volontaria, motivata e istintuale, presente ancora prima della cultura e che oltrepassa la funzione biologica dell'uomo, poiché non legata ad una funzione di sopravvivenza o di sussistenza della specie. La sua natura non è riconducibile ad una semplice definizione e è talmente sfuggente che, come diceva Bateson (1984), il gioco non è il nome di un'azione, ma la sua cornice e come invenzione dell'uomo rappresenta un mondo proliferante e accattivante, in cui è possibile trasgredire e trascendere gli ossessivi vincoli dettati dallo spazio e dal tempo.

Prendendo in riferimento il pensiero di Ortega y Gasset (1986), il gioco è l'arte o tecnica elaborata dall'uomo per sospendere virtualmente la sua schiavitù dentro la realtà, per evadere, fuggire, sottrarsi a questo mondo in cui vive per rifugiarsi in un altro irreali, ovvero distrarsi. Da queste parole si sviluppa l'idea che il gioco è distrazione e che l'uomo a volte ha bisogno di staccare la spina dalla vita reale, per vivere un'altra vita che sia divertente, eccitante, accattivante e in grado di stimolare mente e corpo. L'uomo ha bisogno di riposarsi dal vivere e di rivolgersi ad un'oltre vita, attraverso momenti di distrazione o puro divertimento (Ortega y Gasset, 1986). Fatta tale considerazione, non ci dobbiamo allora sorprendere del fatto che il continuo bisogno di gioco stia nuovamente emergendo, attraverso un ri-coinvolgimento, seppur in forma elettronica, fino a rappresentare oggi la più produttiva e importante industria di intrattenimento del mondo.

E ancora, Roger Caillois (1961) spiega il gioco come conseguenza delle trasformazioni sociali, gestito attraverso delle regole. La storia di una civiltà può essere definita tramite la storia di ciò che essa ha prodotto, partendo così dalla considerazione che nonostante l'attività del giocare possa presentarsi in forme molto diverse tra loro, esse sono tutte accomunate da una serie di caratteristiche sempre presenti e per questo fondamentali:

1. la prima di esse è la libertà: non vi è gioco quando non è la persona a scegliere, in piena autonomia, di voler prendervi parte;
2. la seconda è la separazione, che consiste nel fatto che il giocare è un'attività ben delimitata nel tempo e nello spazio;
3. l'incertezza, terza caratteristica, caratterizza l'esito finale ma anche lo svolgimento stesso della partita;

4. infine l'improduttività, ovvero la constatazione che il gioco generato potrebbe non possedere un valore effettivo nel mondo reale.

Caillois (1961) sulla base di queste premesse suddivide i giochi in:

- Agon, gioco di competizione o sfida. È la competizione sportiva (Es. tennis, calcio, boxe, scacchi). Una categoria il cui assunto di base è l'uguaglianza dei giocatori all'inizio del gioco. Il concorrente gareggia per poter vedere riconosciuta la propria abilità, la propria superiorità, in un determinato e specifico campo;
- Alea, gioco d'azzardo e di fortuna. In latino indica il caso e in questi giochi l'esito dipende da volontà esterne a quella del giocatore: è il destino, nel bene o nel male che decide (Es. casinò, roulette, lotterie, giochi d'azzardo);
- Mimicry, gioco di immedesimazione. Termine inglese che indica la mimica, l'accettazione di fondo di una realtà temporanea e fittizia. Illusione a cui deve prestarsi non solo colui che la crea, ma anche il pubblico, come se fosse vera. Esempi tipici sono i giochi simbolici dei bambini;
- Ilinx, gioco di vertigine e puro godimento. Il suo significato originario è vertigine. Come ai giochi del Luna Park o agli esercizi dei dervisci danzanti. Come fenomeno complesso il gioco riunisce una serie di manifestazioni e condotte molto diverse tra loro, dai più semplici giochi motori, alle forme più complesse di gioco simbolico, dai giochi di calcolo, di lotta, di abilità, ai giochi intesi come giocattoli.

Quattro categorie diverse l'una dall'altra, eppure con molti nessi in comune e soprattutto rispondenti a due potenze primarie diametralmente opposte: la Paidia intesa come turbolenza, assenza di regole, tipica del cosiddetto game e il Ludus come calcolo, padronanza di sé e di regole che devono essere superate con l'abilità (Caillois, 1961). Caillois non rinuncia, infine, all'idea di associare le quattro categorie di gioco a delle forme ludiche marginali e degenerative, ma anche a quelle istituzionalizzate e integrate nella vita sociale (come per esempio la speculazione in borsa, in campo commerciale, il marchio o etichetta). E da ciò entra in campo l'idea che la ludicità può anche attraversare diversi percorsi d'esperienza, uscendo dalla vita reale per rifarsi a nuove condizioni di vita o di ideali di vita (Caillois, 1961).

Guardando al rapporto emerso tra gioco e cultura, il grande storico olandese Johan Huizinga è stato sicuramente il primo autore del Novecento a dedicarsi alla definizione di gioco e il più famoso divulgatore dell'idea secondo la quale la cultura dovrebbe essere considerata come un gioco. Il gioco infatti è più antico della cultura, perché da intendersi come fenomeno puramente fisiologico e oltrepassa i limiti dell'attività biologica: è una funzione che contiene un senso (Huizinga, 1949).

Il punto di partenza dello studio di Huizinga è l'osservazione che dove c'è gioco c'è anche significato. La maggior parte dei giochi, infatti, presuppongono che un giocatore sia consapevole degli obiettivi e delle regole del gioco, e anche le forme più primitive di gioco implicano una qualche forma di comprensione intuitiva. Si evidenzia in *Homo Ludens* che l'attività ludica non è congiunta ad

alcun interesse di carattere materiale ed economico, ma come funzione che contiene un senso, favorisce la formazione di gruppi che possono anche andare al di là del gioco stesso. Il contributo di Huizinga va infatti inquadrato in riferimento alla sua concezione ludocentrica: tutto nasce dal gioco.

Rifiutando il carattere non serio del gioco è possibile allora evidenziare alcune caratteristiche dello stesso che presuppongono da un lato la libertà dell'individuo di esprimersi, utilizzando elementi come l'esplorazione o la creatività e dall'altro, la possibilità del gioco di diventare qualcosa di meno frivolo, di più impegnativo e pensato. Da qui segue il rapporto tra gioco ed educazione, nella misura in cui una semplice attività ludica diventa ludiforme, permettendo la costruzione di modalità intenzionali di apprendimento (Visalberghi, 1988).

## **1.2** *Definire il videogioco*

Attualmente non si può parlare solo di gioco in senso generale, ma bisogna approfondire tale tematica attraverso la distinzione di determinate tipologie, generi e costruzioni ludiche tecnologicamente più avanzate. Chiamando allora in causa la natura multiforme del videogioco, la mancanza di una definizione netta e contraddistinta, ha portato negli anni una varietà di polemiche a causa del fatto che questo media non è un sistema chiuso in sé, ma un conglomerato composto di più componenti, ovvero un universo sfaccettato che richiede, per la sua completa analisi, l'apporto di molte discipline. Dunque risulta complesso, se non obsoleto, dare un qualche tipo di definizione ad uno strumento così immenso.

Se analizziamo il semplice termine, il videogioco altro non è che una trasformazione del gioco, gestito in chiave elettronica o digitale, attraverso la presenza di uno schermo. E d'altronde del gioco ne contiene tutti gli aspetti.

Ma è evidente come una tale definizione possa apparire nell'immediato riduttiva. Infatti se il videogioco è una storia interattiva, ovvero una realtà ipermediale potenzialmente narrativa, come possiamo definire quei videogiochi che semplicemente non hanno una storia e puntano al semplice e puro game playing? A tal proposito, diversi ricercatori provenienti dal settore dei Games Studies, come Carlo Molina in Italia o Espen J. Aarseth all'estero, ritengono più appropriato utilizzare il termine di computer games piuttosto che di videogames, ponendo l'accento sulla natura informatica di questo medium di svago (Garassini & Romano, 2009).

Sicuramente oggi diversi dispositivi riescono a far diventare il videogioco uno strumento di facile fruizione, dalla console, al computer, al tablet, al nuovo modello di smartphone e che questo venga definito come medium, come storia o come modello digitale poco importa: tutti questi dispositivi elettronici riescono a soddisfare i più svariati bisogni degli utenti. Non esiste dunque una definizione definitiva, poiché che si parli di giochi digitali o videogiochi entrambi i termini sono ugualmente utilizzati e codificati nell'uso comune che gli individui ne fanno e qualsiasi format o modello messo a disposizione sul mercato, riuscirà sempre a coinvolgere e interessare il pubblico, fornendo così nuovi e sempre maggiori stimoli nel campo del videoludico (Alinovi, 2011).

## **2** Game studies

Va osservato che fino a sessant'anni fa con la circolazione dei primi prodotti, il videogame ha rappresentato una delle poche forme d'intrattenimento studiata da persone prive di esperienza diretta di gioco; anzi, si è trattato spesso di studiosi che osservavano l'oggetto «videogioco» con diffidenza, diversamente dagli studiosi di letteratura, di teatro o di cinema, che sono tipicamente non solo esperti di questi linguaggi ma anche degli appassionati. Tra gli anni Settanta e Ottanta tutto ciò ha subito una veloce diffusione, facendo aumentare gli stessi fruitori, e da qui ci si è sempre più dedicati ad uno studio approfondito circa le caratteristiche emerse e profonde del videogioco come sistema non più chiuso in sé, ma come agglomerato di più componenti psicologiche, cognitive, pragmatiche, emotive, estetiche e comunicative. Sicuramente nel corso degli anni sono risultate importanti anche le caratteristiche volte all'aspetto esterno, nonché alla grafica ed estetica attraverso le quali un videogioco poteva attrarre sul mercato più utenti possibili, ma quello che preme sottolineare in questa sede non è tanto la componente soggettiva di aspetti che possono suscitare più o meno un certo tipo di fascino, ma quella parte di aspetti che da un punto di vista culturale e oggettivamente valutabile può portare ad un'analisi delle conseguenze sociali, psicologiche e pedagogiche (Bartolomeo & Caravita, 2004).

Da quest'ultimo tipo di analisi prende vita la cosiddetta corrente teorica dei Game Studies, ambito di studi abbastanza giovane che si concentra sul design del videogioco e sul ruolo che il videogioco ha assunto nella società e nella cultura. Inteso come campo interdisciplinare con i ricercatori e accademici provenienti da una moltitudine di altri settori come l'informatica, la psicologia, la sociologia, l'antropologia, la filosofia, le arti e la letteratura, gli studi sui media e sulla comunicazione cercano in tal senso di utilizzare diversi approcci per arrivare ad una spiegazione unitaria, ma non banale e superficiale dei videogiochi, e in questo caso specifico vengono approfonditi due tipi di approccio: quello antropologico, definito centrifugo, che esplora il valore del gioco nella società e che analizza le implicazioni socio-psico pedagogiche, e quello semiotico, detto anche centripeto, in cui si tenta invece di dare una precisa forma a quello che viene intesa come una relazione di cui indagare la forma e quindi il proprio linguaggio sui giocatori (Pecchinenda, 2010). Spesso la forma videoludica è stata vittima di critiche pregiudiziali fatte da una comunità accademica apertamente ostile ma negli ultimi anni, perlomeno dalla metà degli anni Novanta in poi, i Game Studies hanno acquisito una loro forte autorevolezza e sebbene siano un ambito ancora del tutto da esplorare, sono arrivati ad avere una loro dignità.

Grazie a questi studi il videogioco è riuscito ad avere una rinnovata visibilità, che lo ha portato a non essere considerato solo come prodotto commerciale e dunque rivolto alla massa, ma è riuscito a presentarsi al pubblico come nuovo medium, con un linguaggio e un formato d'intrattenimento altamente composito.

## 2.1 *Narratologia vs Ludologia*

Attraverso la trattazione dei Game Studies gli studiosi della teoria dei giochi grazie ai loro contributi sia in ambito nazionale che internazionale, si sono confrontati sulle tematiche più varie, come ad esempio quella già riportata riguardo la definizione del videogioco, mettendo in evidenza un dibattito che sicuramente tra tutti ha più influenzato la contrapposizione tra narratologia e ludologia.

Da un lato, viene ad essere enfatizzato l'aspetto espressivo tipico del pensiero narratologico di matrice americana, che permette di arrivare alla contrapposizione tra videogioco e altre forme narrative. I promotori dell'approccio narratologico, di estrazione prevalentemente anglosassone, sono stati Janet Murray, Geoff King, Tanya Krzywinska, Henry Jenkins e Barry Atkins.

Dall'altra, i ludologi rivendicano l'aspetto formale del videogioco e la sua assoluta autonomia, in quanto spesso e volentieri le trame sono di qualità mediocre e i personaggi che popolano la scena sono privi di caratteristiche peculiari e interessanti. Espen Aarseth, Markku Eskelinen, Jesper Juul e Gonzalo Frasca (autore della definizione di Ludologia nel 1999) ne sono stati i principali esponenti.

Ovviamente sembra impossibile aderire ad un pensiero tralasciando l'altro da parte e seguendo l'idea di Henry Jenkins (2005) possiamo dire che sicuramente il videogioco offre l'opportunità al giocatore di poter aver a che fare con una narrazione, ma lo scopo finale non è solo quello narrativo (Mingrino, 2014). L'esperienza di gioco non può essere rivolta solo ad un aspetto peculiare, seppur un'esperienza narrativa all'interno di un videogioco ci permette di entrare in contatto con nuovi scenari, nuove dinamiche e di creare nuove identità.

Tuttavia è stato grazie a Jesper Juul<sup>1</sup> (2003) che si è tentata una mitigazione del conflitto: infatti il videogioco può essere considerato come l'insieme di regole pragmatiche, reali e di storie fittizie. Grazie al suo lavoro si è arrivati anche ad una generale definizione di gioco, attraverso il *Classic Game Model* che propone di passare in rassegna i contributi più importanti riguardo il settore e cercare le similitudini per creare una nuova definizione completa sulle varianti del gioco e in particolare, del videogioco. Le definizioni prese in considerazione da Juul (2003) sono esposte in tabella 1.

Il *Classic Game model* risultante è dunque il seguente:

a game is a rule-based formal 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 attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable (Juul, 2003, p. 35).

<sup>1</sup> Jesper Juul (Vordingborg, 18 aprile 1948) è uno psicoterapeuta danese. Si occupa di terapia familiare ed è autore di numerosi libri sulle relazioni familiari e l'educazione. È fondatore del progetto di consulenza familiare europeo *FamilyLab*.

**TABELLA 1**  
**Definizioni di gioco (da Juul, 2003)**

<b>Autore</b>	<b>Definizione</b>
<i>Johan Huizinga</i> (1949)	[...] a free activity standing quite consciously outside «ordinary» life as being »not serious», but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means.
<i>Roger Caillois</i> (1961)	[...] an activity which is essentially: Free (voluntary), separate [in time and space], uncertain, unproductive, governed by rules, make-believe.
<i>Bernard Suits</i> (1978)	To play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favor of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity.
<i>Avedon &amp; Sutton Smith</i> (2015)	At its most elementary level then we can define game as an exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce a disequibrial outcome.
<i>Chris Crawford</i> (1982)	I perceive four common factors: representation [«a closed formal system that subjectively represents a subset of reality»], interaction, conflict, and safety [«the results of a game are always less harsh than the situations the game models»].
<i>David Kelley</i> (1981)	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.
<i>Katie Salen &amp; Eric Zimmerman</i> (2003)	A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.

Mentre alcuni autori hanno sostenuto che i giochi sono sempre indefinibili o inafferrabili, Juul (2003) ha cercato di dimostrare come tutto ciò non è vero e che invece è possibile parlare di giochi come di mondi reali che interagiscono attivamente, con e attraverso il giocatore. Ma l'impressione generale maturata finora è che, senza questo rapporto, il gioco non esiste e non può nemmeno realizzarsi, in quanto gran parte della sua essenza sta proprio nel legame che si crea con il giocatore come attore principale. Pertanto, il processo di costruzione di una storia all'interno di un videogioco si differenzia da quella degli altri media in quanto esiste una comunicazione degli eventi in maniera improvvisata, senza una precisa collocazione spazio-temporale e inoltre è il giocatore stesso a decidere durata e modalità. Si parla in tal senso di un giocatore attivo e non più di un passivo fruitore.

Espen Aarseth<sup>2</sup> (1997) si distacca profondamente dalla teoria narrativa e insieme a Gonzalo Frasca<sup>3</sup> chiarisce la propria posizione nei confronti dell'analisi e dello studio dei videogiochi, spiegando che qualsiasi testo digitale deve poter essere studiato prendendo in considerazione non tanto la caratteristica della rappresentazione, ma quella della simulazione e dell'interattività, in quanto l'attenzione va riposta sul meccanismo di azione e risposta che il giocatore, in questo caso, dà e riceve nel momento in cui videogioca (Pecchinenda, 2010). Paradossalmente la caratteristica narrativa risulta superflua, quasi una sorta di cornice che serve a contestualizzare la situazione ludica ma che non modifica né scalfisce le dinamiche interattive. Lo stesso Aarseth (1997) ammette che è del tutto inutile continuare un dibattito su due fronti, in quanto gli studiosi di ludologia non sentono né sentiranno mai il dovere di trarre i loro strumenti di ricerca da altri campi, come possono essere la letteratura o il cinema. Dunque, da una prima riflessione sui Game Studies viene ribadita la separazione tra proprietà interne al gioco e proprietà esterne, di cui il giocatore si fa promotore e inoltre, il videogioco viene sempre più inteso come un medium legato alle caratteristiche della processualità e della negoziazione.

Dal lato opposto Janet Murray<sup>4</sup> (2006) utilizza la definizione di *joint attentional scene* (situazione di attenzione condivisa), ovvero quella situazione in cui si realizza la precisa conquista cognitiva che porta alla comprensione dell'intenzionalità degli altri membri della propria specie, permettendo l'acquisizione della capacità di trasmettere cultura. È possibile associare le caratteristiche di questa situazione a quelle della condizione ludica, in quanto si ha un'attenzione limitata e condivisa su oggetti che sono esterni a sé, una consapevolezza dei partecipanti all'attività, una comunicazione simbolica con gli stessi, una precisa organizzazione riguardo i turni della comunicazione e la sincronizzazione dei comportamenti. Si parla della capacità di cambiare prospettiva e punto di vista, mettendosi nei panni altrui, della capacità di poter insegnare abilità e di impararle di conseguenza, della comprensione di sé come di un soggetto all'interno di una specifica comunità. Insistendo sul fatto che l'attività ludica è paragonabile alla trasmissione della cultura tra gli uomini, la Murray punta i suoi studi sulla correlazione esistente tra gioco, comunicazione e narrazione, e si dimostra convinta che la trama all'interno dei videogiochi renda il tutto più magico, tanto da cercarne una in ogni mondo virtuale da lei esplorato (Bittanti, 2008).

Al contrario Jenkins (2005) parla del game design, ovvero quella nuova pratica volta a soddisfare la motivazione del giocatore attraverso la creazione di

<sup>2</sup> E. J. Aarseth (Bergen 1965) è uno studioso di videogames e ha fondato il Dipartimento di Informatica Umanistica all'Università di Bergen, in Norvegia. Attualmente è il principale ricercatore, oltre che professore, al Centro di Computer Games, all'Università di Copenhagen.

<sup>3</sup> Gonzalo Frasca (Montevideo 1972) è un game designer e ricercatore accademico che ha come settore d'interesse quello sei videogiochi seri e politici. Il suo blog *Ludology.org* è uno tra i più importanti del settore.

<sup>4</sup> Janet Murray (New York 8 giugno 1946) è un professore alla Scuola di Letteratura, Media e Comunicazione all'Istituto di Tecnologia della Georgia. È stata anche una ricercatrice al MIT.

un'ambientazione particolare e attrattiva che non metta da parte l'estetica del gioco, ma permetta di unire entrambe le visioni per rendere l'esperienza di gioco unica e irripetibile. Non è la narrazione in sé ad essere importante, quanto il percorso che il videogiocatore si trova a compiere per ricostruire questa narrazione (Mingrino, 2014). Inoltre non tutti i videogiochi sono identificabili attraverso dei racconti, poiché in alcuni gli elementi narrativi vengono utilizzati come supporto al gameplay, come ad esempio le *cut-scenes* o *cinematics*, ovvero delle sequenze animate che servono ad un certo punto della partita a comunicare al giocatore determinati messaggi che sono contestualizzati all'interno del videogioco stesso.

Concludendo il discorso sulla rivalità evidente tra narratologi e ludologi, il pensiero di Matteo Bittanti (2004) sembra essere quello che meglio raggruppa l'idea comune sul meccanismo universale che sta alla base di ogni racconto ludico, identificabile con il PARS, ovvero:

- Problema, cioè l'evento scatenante del racconto ludico;
- Azione, come reazione del giocatore di fronte alla presentazione del problema;
- Risoluzione, inteso come obiettivo dell'azione;
- Soddisfazione, cioè la ricompensa ottenuta alla fine di tale processo.

Senza dubbio la soluzione migliore sarebbe quella di trovare una sintesi tra le due proposte teoriche, giacché l'obiettivo di un videogioco non viene ad essere rappresentato dalla presenza di una trama o di una simulazione d'eccellenza, ma dall'intersecarsi di elementi che permettono al giocatore di considerare il videogioco come medium, come prodotto che permetta di divertire ma al tempo stesso di lasciare un messaggio.

### **3** Verso nuove frontiere

È in questo mondo contemporaneo che questo incessante progresso tecnologico modifica le nostre abitudini e il nostro modo di trascorrere il tempo libero, nonché di avvicinarci sempre più a degli strumenti che ci fanno dimenticare della realtà e ci catapultano in mondo parallelo. Basti pensare all'uso dell'iPod, che permette di creare una playlist di canzoni che identifica la nostra personalità, o all'uso delle nuove App, che con un semplice e veloce click ci offrono la possibilità di creare appuntamenti, promemoria, di ricordare date ed eventi importanti, o ancora all'uso sempre più massiccio che si fa dei social network che hanno inserito, all'interno del nostro vocabolario quotidiano, nuove parole come quelle di tweet, post, like, pin o hashtag.

Attraverso queste esperienze e questi nuovi modi di comunicare siamo arrivati in un'era all'interno della quale il nostro Io viene posto al centro di un palcoscenico dove il pubblico può interessarsi della nostra vita, attraverso l'adesione ad una più ampia cultura partecipativa, che secondo Jenkins emerge man mano che la cultura assorbe e reagisce all'esplosione delle nuove tecnologie mediali, che rendono possibili attività come l'archiviare, il commentare, l'appropriarsi, il

rimettere in circolo contenuti mediali e nuovi. Concentrare l'attenzione sull'ampliarsi dell'accesso alle nuove tecnologie non ci porta lontano se non pensiamo anche a promuovere le competenze e conoscenze culturali necessarie per utilizzare questi nuovi strumenti al fine di raggiungere nuovi scopi (Jenkins, 2010).

La cultura partecipativa, come risposta alla presenza di queste nuove dinamiche tecnologiche e digitali, allora viene ad essere caratterizzata dal tema della cittadinanza, attraverso il quale i soggetti vengono educati ad essere cittadini di questo ambiente, con un'educazione rivolta anche all'uso degli strumenti tecnologici. Questa punta alla condivisione di oggetti tra individui che prendono parte allo stesso ambiente di comunicazione e che si sentono connessi gli uni agli altri, attraverso forme di affiliazione, come parte attiva di una community cui si rifanno diversi media (per esempio Facebook); utilizzando le espressioni creative e creando nuove forme mediali (per esempio lo skinning,<sup>5</sup> i mash-up,<sup>6</sup> ecc.); mettendo in pratica un problem solving di tipo collaborativo, inteso come lavoro di gruppo per il raggiungimento di obiettivi comuni (vedi Wikipedia); modellando il flusso stesso dei media (per esempio i blog). Questo porta ad un immiserimento delle tradizionali pratiche formative, sostituite da nuove attività di gioco, simulazione, performance, multitasking e navigazione. Si tratta di un nuovo processo culturale che ci conduce verso la produzione e il consumo incessante di nuovi media e che, apportando delle modifiche alla vita dell'uomo, induce lo stesso a diventare prima parte dell'audience e poi prosumer<sup>7</sup> (Toffler, 1980), ovvero produttore e consumatore allo stesso tempo, soprattutto riguardo la possibilità di inserirsi all'interno dei nuovi scenari digitali, quali possono essere quelli dedicati ai giochi, dove motivazione, collaborazione e condivisione diventano elementi protagonisti.

Se le esigenze dell'individuo contemporaneo e socializzato non vengono allora soddisfatte, entra in gioco la famosa voglia di evadere dalla realtà quotidiana o addirittura di trasformare la stessa in una sorta di gioco continuo, come già affermavano Ortega y Gasset e Caillois. Siamo in un'epoca in cui si passa facilmente dal coinvolgimento al distacco, soprattutto per i legami tipici delle società del passato, familiari e comunitari (Pecchinenda, 2010).

Un esempio tipico di questo incontro tra nuovi linguaggi, nuove modalità comunicative e nuove strategie di pensiero viene rappresentato nel passaggio da gioco a videogiochi, che conserva in sé non solo la caratteristica del divertimento, ma anche l'insieme delle molteplici abilità e stili di apprendimento che vengono già fatti emergere con il gioco ma che, attraverso questa nuova forma di intratte-

<sup>5</sup> Lo skinning è un processo di creazione di temi che permette di modificare l'aspetto grafico di un programma o sito web.

<sup>6</sup> Il mash-up sono dei file digitali che, venendo a combinarsi tra loro, possono produrre nuovi prodotti digitali.

<sup>7</sup> Espressione, coniata da Alvin Toffler nel libro *The third wave* (1980), è l'unione dei termini producer e consumer che indica un consumatore che è a sua volta produttore o, nell'atto stesso che consuma, contribuisce alla produzione.

nimento ludica, vengono ad essere maggiormente enfatizzate, sviluppate e riprodotte secondo modalità più complesse e plasmabili, rendendo il videogiocatore attore, personaggio, protagonista e manipolatore della storia che, man mano che procede, assume i connotati di una narrazione non scritta, ma costruita e in evoluzione, verso un lieto fine di godimento dell'attività ludica (Viola, 2011).

Dunque, ricerche e teorie dedicate al mondo dell'educazione e della formazione risultano obsolete se non inserite in un contesto moderno rivolto al progresso e alla crescita della società e dell'individuo. Infatti, come avviene per gli altri media, sono molteplici le possibilità che ci permettono di accogliere i videogiochi all'interno del campo della formazione, ma per farlo è prima necessario che le principali agenzie di socializzazione nonché di formazione, modifichino nel tempo i suoi oggetti e soggetti, individuando nei nuovi media un ambiente entro cui ripensare e ridefinire oltre che l'oggetto dell'apprendimento, il ruolo del soggetto che apprende (Mingrino, 2014). Bisogna adoperarsi per comprendere il videogioco in tutte le sue sfaccettature e se precedentemente questo medium si faceva influenzare dai media più consolidati, oggi la sua forza estetica, grafica e contenutistica riesce a predominare sugli altri media, diventando il vero protagonista della rivoluzione culturale e sociale in atto (Mingrino, 2014). Tutto ciò senza dimenticare che, come nuovo medium, il videogioco si rivolge a dei soggetti in formazione e dunque si esige la trasmissione di una comprensione, e di una critica partecipativa che permetta di creare in ogni individuo capacità di giudizio e riflessione riguardo l'uso che ne deriva, con la convinzione che i videogiochi possano da qui essere considerati non più come strumenti dediti solo allo svago, ma come veri e propri oggetti culturali e potenzialmente educativi.

## Bibliografia

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Alinovi, F. (2011). *Game Start!: Strumenti per comprendere i videogiochi*. Milano: Springer.
- Avedon, E.M, & Sutton-Smith, B. (2015). *The study of games*. New York: Ishi Press.
- Bateson, G. (1984). *Mente e natura. Un'unità necessaria*. Milano: Adelphi.
- Bittanti, M. (2004). *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare*. Milano: Unicopli.
- Bittanti, M. (2008). *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti*. Milano: Unicopli.
- Bartolomeo, A., & Caravita, S. (2004). *Il bambino e i videogiochi. Implicazioni psicologiche ed educative*. Roma: Edizioni Carlo Amore.
- Caillois, R. (1961). *Man, play, and games*. New York: The Free Press.

- Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*. Indirizzo Internet: [http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD\\_ArtComputerGameDesign\\_ChrisCrawford\\_1982.pdf](http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf) [Accesso 20.01.17].
- Garassini, S., & Romano, G. (2009). Il mondo dei digital game online tra narrazioni collettive e relazioni sociali. *Comunicazioni sociali*, 3, 378-393.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens. A study of the play-element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Jenkins, H. (2010). *Culture partecipative e competenze digitali. Media Education per il XIX secolo*. Milano: Guerini Studio.
- Jenkins, H. (2005). Buy These Problems Because They're Fun to Solve! A Conversation with Will Wright. *Telemidium: The Journal of Media Literacy*, 52(1 & 2), 20-23.
- Juul, J. (2003). The game, the player, the world: Looking for the heart of game-ness. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Proceedings of Level Up: Digital Games Research Conference* (pp. 30-45). Utrecht: University of Utrecht. Indirizzo Internet: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [Accesso 20.01.17].
- Kelley, D. (1981). *The Art of Reasoning*. New York: W. W. Norton & Company.
- Mingrino, M. (2014). *Le potenzialità educative del videogioco*. Roma: Aracne Editrice.
- Murray, J. (2006). Toward a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture. *Popular Communication*, 4(3), 185-202.
- Ortega y Gasset, J. (1986). *Meditazioni del Chisciotte*. Napoli: Guida.
- Pecchinenda, G. (2010). *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'«homo game»*. Roma-Bari: Laterza.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper*. Toronto: University of Toronto Press.
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. London: Pan Books.
- Viola, F. (2011). *Gamification: I Videogiochi nella Vita Quotidiana*. Pisa: Arduino Viola.
- Visalberghi, A. (1988). *Insegnare ed apprendere. Un approccio evolutivo*. Firenze: La Nuova Italia.