

C. THI NGUYEN

GIOCARE È UN'ARTE

Il gioco come tecnologia trasformativa

Traduzione di Andrea Chiarvesio

INDICE

Memorie di un giocatore *di Pierdomenico Baccalario*

1. L'agency come arte

I. GIOCHI E AGENCY

2. La possibilità del gioco sfidante

3 Livelli di agency

4. Giochi e autonomia

II. AGENCY E ARTE

5. L'estetica dell'agency

6. Agency "in cornice"

7. La distanza nel gioco

III. TRASFORMAZIONI SOCIALI E MORALI

8 I giochi come trasformazione sociale

9. Gamification e sostituzione del valore

10. Il valore del gioco sfidante

RINGRAZIAMENTI

BIBLIOGRAFIA

1. L'AGENCY COME ARTE

I giochi possono sembrare un modo sciocco di passare il tempo. Ci sforziamo, faticiamo e sudiamo per cosa? I loro obiettivi paiono così arbitrari, i giocatori bruciano energie e si affannano, non per cercare una cura al cancro o salvare l'ambiente, ma per battersi a vicenda in un'attività inutile e inventata.

Perché non spendere il tempo in qualcosa di concreto?

In realtà, gli obiettivi di un gioco non sono per nulla arbitrari: possono sembrarlo solo se guardiamo nel posto sbagliato. Nella vita, siamo abituati a giustificare i nostri obiettivi guardando al loro valore o al futuro, a ciò che ne potrebbe derivare, ma con gli obiettivi dei giochi spesso occorre volgere il nostro sguardo *all'indietro* e guardare soltanto al valore e al senso stesso di perseguire quegli obiettivi: se nella vita usiamo i mezzi per ottenere un fine, nei giochi possiamo scegliere un fine a causa dei mezzi. Giocare può rappresentare un ribaltamento degli scopi rispetto alla quotidianità.

Riconoscere questa struttura motivazionale ci aiuta anche a capire la natura intrinseca dei giochi: un gioco ci dice di perseguire un obiettivo e ci indica le abilità per farlo, impacchetta il tutto con una serie di ostacoli creati per adattarsi a

quell'obiettivo e a quelle abilità e utilizza tutti questi elementi per modellare un'attività. Quando giochiamo assumiamo una forma alternativa di agency.¹ Facciamo nostri nuovi obiettivi, accettiamo diverse abilità e ci dedichiamo a modi diversi, e mirati, di esercitare la nostra agency. Obiettivi, abilità e ambiente: sono questi gli strumenti e i mezzi con cui il game designer pratica la sua arte, e noi la sperimentiamo adattando la nostra agency.²

I giochi, quindi, sono una tecnologia sociale unica, un metodo per inscrivere forme di agency in contenitori artefatti, per registrarle, conservarle e farle circolare. Possiedono una capacità speciale, quella di dare fluidità alla nostra agency immergendoci in agency alternative, progettate da qualcun altro. In altre parole, possiamo usare i giochi per comunicare forme di agency.

I giochi fanno parte delle pratiche utilizzate dagli esseri umani per memorizzare; la pittura ci aiuta a ricordare le immagini, la musica a conservare i suoni, le storie ci permettono di fare nostre le narrazioni e i giochi ci consentono di registrare le agency. Questo può essere utile come parte della nostra crescita. Come i romanzi ci fanno sperimentare vite che non abbiamo vissuto, i giochi ci immergono in forme di agency che forse non avremmo scoperto da soli; e queste esperienze di agency progettate in anticipo possono essere preziose di per sé, come l'arte. Prendiamo *Sign*, un prodotto dell'ala avanguardista dei giochi di ruolo, realizzato da Kathryn Hymes e Hakan Seya-

1 Si è scelto di mantenere il termine inglese “agency”, in quanto gli equivalenti italiani “agenzia”, “agentività” sono o fortemente imprecisi ed equivoci (il primo) o ineleganti ed estranei all'uso comune (il secondo) [N.d.T.].

2 Per semplicità, nel volume utilizzerò il termine “game designer” al singolare, ma in realtà i giochi sono spesso progettati da team numerosi.

lioglu. Si tratta di un gioco di ruolo *live-action* incentrato sull'invenzione del linguaggio ed è basato su una storia vera. Negli anni Settanta, in Nicaragua non esisteva la lingua dei segni e i bambini sordi vivevano una sorta di isolamento. Il governo decise quindi di riunire questi bambini per formare una scuola sperimentale il cui obiettivo era insegnare loro a leggere le labbra. I bambini, però, inventarono in modo collettivo e spontaneo il proprio linguaggio dei segni. In *Sign*, i giocatori diventano quei bambini: a ogni giocatore vengono assegnate una storia personale e una verità intima che il personaggio avrebbe sempre voluto comunicare, come ad esempio "ho paura che un giorno sarò come i miei genitori" o "temo che il mio gatto pensi che l'ho abbandonato". Il gioco si svolge in totale silenzio e l'unico modo per comunicare è un nuovo linguaggio dei segni che i giocatori devono inventarsi lì per lì. La partita si svolge in tre turni: in ognuno ogni giocatore inventa un segno e lo insegna agli altri. A quel punto i giocatori tentano una conversazione in forma libera, lottando disperatamente per comunicare attraverso il loro piccolo inventario di segni. I segni inventati vengono usati e modificati e nuovi segni si evolvono in modo spontaneo da quelli vecchi, mentre la comunicazione avanza con fatica e lentezza, a parte qualche rara e luminosa svolta. Quando si ha la sensazione di essere fraintesi o di non capire qualcun altro, bisogna prendere un pennarello e fare un "segno di compromesso" sulla mano.

L'esperienza del gioco è insieme meravigliosa, intensa, coinvolgente, frustrante e sorprendentemente emotiva, ma per viverla appieno i giocatori devono impegnarsi nel comunicare le loro singole verità intime ed è questo impegno, insieme alle regole del gioco, a portare a un'esperienza molto profonda. Giocare a *Sign* significa venire assorbiti dai detta-

gli pratici dell'invenzione del linguaggio e della stabilizzazione dei significati.

È questo lo stato motivazionale del gioco che desidero indagare. Le regole del gioco ci dicono di interessarci a qualcosa e noi iniziamo a farlo: un gioco da tavolo ci dice di preoccuparci di raccogliere pedine di un determinato colore, un videogioco di cercare di calpestare funghetti, uno sport di far entrare la palla in un canestro. Per raggiungere lo stato di coinvolgimento desiderato, lasciamo che quell'obiettivo occupi la nostra coscienza per un po', ed è proprio il fatto che il game designer specifichi gli scopi che il giocatore deve inseguire e le abilità che il giocatore deve assumere a rendere i giochi una forma d'arte.

Il quadro strutturale e possibili approcci

Ciò che mi interessa è scoprire l'ineguagliabile potenziale e lo speciale valore dei giochi. Negli ultimi anni si è detto molto a favore del loro valore e della loro importanza, ma spesso non si sono prese in considerazione le loro peculiarità. Al contrario, sono stati assimilati ad altre attività umane ritenute più rispettabili: abbiamo avuto teorie secondo cui i giochi sono arte perché sarebbero un tipo di narrativa (Tavinor 2009), altre che li assimilano al cinema dove, al lessico familiare delle tecniche cinematografiche, si aggiungerebbe l'elemento dell'interattività (Gaut 2010), tesi secondo cui sarebbero una particolare arte concettuale che acquisirebbe valore come strumento di critica sociale (Flanagan 2013) e altre secondo cui potrebbero essere un linguaggio in grado di criticare, simulandoli, i sistemi economici e politici (Frasca 2003; Bogost 2010). Sicuramente i giochi possono funzionare in questo

modo e molti videogiochi contemporanei sono una sorta di fiction e di cinema interattivo. Come dice Ian Bogost, i giochi possono fungere come una sorta di retorica procedurale, che crea argomenti modellando i sistemi causali del mondo, ma temo che enfatizzare questo tipo di approcci possa soffocare l'apprezzamento e la comprensione del potenziale davvero unico dei giochi.³

Nella filosofia dello sport, il valore del giocare di solito si esprime in termini di abilità, eccellenze e risultati: anche in questo caso si utilizzano termini molto familiari. Per esempio, Tom Hurka sostiene che i giochi sono preziosi perché permettono di raggiungere risultati difficili, ma gli obiettivi difficili non sono propri solo dei giochi: anche trovare una cura per il cancro e inventare una trappola per topi migliore sono traguardi complicati, e in più ci darebbero anche qualcosa di utile. Questo porta Hurka a concludere che giocare è meno prezioso che impegnarsi in attività non ludiche più utili. La scienza e la filosofia hanno lo stesso valore dei giochi, in quanto a proporsi obiettivi difficili, ma hanno valore anche in altri modi: oltre alla difficoltà, ci danno verità e comprensione, o almeno strumenti utili. I giochi offrono solo difficoltà (Hurka 2006). Secondo Hurka, i giochi potrebbero davvero essere utili solo se avessimo risolto tutti i nostri problemi pratici e fossimo entrati in una sorta di utopia tecno-futu-

³ Le mie riflessioni sono moderatamente allineate, nello spirito, con quegli studiosi che si definiscono ludologi, i quali sostengono che i giochi sono una categoria unica e dovrebbero essere studiati come tali. Per un'analisi della ludologia e del dibattito tra narratologia e ludologia, si veda Nguyen (2017c) e Kirkpatrick (2011, 48-86). Per i testi chiave della ludologia, si vedano Aarseth (1997), Frasca (1999) ed Eskelinen (2001). Mi discosto da alcune delle posizioni classiche della ludologia per molti dettagli. In particolare, si vedano i capitoli 3-6. Gran parte del resto di questo capitolo è stato adattato da materiale originariamente apparso in Nguyen (2019d).

rista, ma nel frattempo, è meglio fare qualcosa di più utile nelle nostre vite. Si noti che la conclusione di Hurka nasce dal fatto che ritiene che i giochi abbiano valore in virtù di qualcosa di comune come la difficoltà e non a causa di qualcosa di unico. Dunque, il valore dei giochi è superato dal valore di altre attività altrettanto difficili ma più pratiche.

Tutti questi approcci non tengono conto di ciò che è specifico dei giochi. Credo che i giochi siano una precisa forma d'arte, e che ci offrano l'accesso a un orizzonte artistico e a un insieme ben riconoscibile di beni sociali. Sono una forma d'arte perché si confrontano con la praticità umana, con la nostra capacità di decidere e di fare, e sono speciali come attività pratica proprio perché sono un'arte. Ogni giorno, e con ogni mezzo a nostra disposizione, affrontiamo qualsiasi cosa il mondo ci getti addosso. Nella vita quotidiana la forma della lotta ci è imposta in modo indifferente e arbitrario, mentre nei giochi, al contrario, la forma del nostro impegno pratico è progettata in modo intenzionale e creativo dai game designer. Nella vita di tutti i giorni dobbiamo adattarci alle esigenze pratiche del mondo, ma nei giochi possiamo progettare un mondo e l'agency che occuperemo per adattarlo a noi e ai nostri desideri. Nei giochi i conflitti possono essere modellati in modo da essere interessanti, divertenti o addirittura affascinanti per chi li deve affrontare e tutto ciò è reso possibile soprattutto dalla peculiare natura dei nostri scopi mentre giochiamo. Gli scopi di un gioco sono molto diversi da quelli della vita ordinaria, e i nostri valori nella vita ordinaria sono in gran parte resistenti al cambiamento, talvolta addirittura universali e inamovibili. Diamo valore alla vita, alla libertà e alla felicità e, anche per quanto riguarda i valori personali, si verificano pochi cambiamenti. A me interessano arte, creatività e filosofia, e cambiare i miei valori

fondamentali mi richiederebbe tempo e sforzi significativi: sono solidi e resistenti al cambiamento. Ma l'attività di gioco è diversa, perché lì i nostri scopi possono cambiare in modo facile e fluido, possiamo adottarne di nuovi, che guideranno le nostre azioni per tutta la durata del gioco, e poi abbandonarli in un istante. Quando giochiamo, assumiamo agency temporanee, insieme temporanei di abilità e vincoli e scopi temporanei. Abbiamo una notevole capacità di fluidità agenziale, che i giochi sfruttano appieno.