



La gamification e i confini del gioco

Vincenzo Idone Cassone
Centro Interdipartimentale di Ricerche sulla Comunicazione (CIRCe)
Università di Torino

Abstract

Questo contributo propone una prospettiva di analisi della gamification fondata sullo studio dei suoi confini, che consiste nell'analisi delle dinamiche e dei processi che determinano la percezione e l'instaurazione di soglie, confini e limiti al fenomeno del gioco, inteso sia come oggetto che come attività e fenomeno culturale.

Il contributo descrive inizialmente le principali criticità del dibattito sulla gamification, passando poi a presentare i vantaggi in una prospettiva di analisi fondata sullo studio dei confini del gioco. In una seconda fase, sintetizza i vari problemi del dibattito della disciplina dei game studies che hanno portato ad una problematica comprensione delle soglie ludiche.

In seguito il contributo descrive tre dimensioni interconnesse che costituiscono le dinamiche dei confini del gioco, e che possono essere analizzate per comprenderne le caratteristiche. Infine, a partire dalla lettura presentata precedentemente, propone una serie di casi studio di gamification mostrando vari processi attraverso cui confini ludici tradizionali possono essere riproposti, modificati, sovvertiti al di fuori dei contesti di gioco, mostrando così l'efficacia della prospettiva proposta.

Gamification and the Boundaries of Play

The contribution proposes a boundary-based perspective for the study of gamification: the investigation of the dynamics which determine the perception of limits, thresholds and boundaries in play, to be understood both as objects/activity and as a cultural phenomenon.

The contribution first highlights the main issues in the gamification debate, then describes the advantages in focusing on the boundaries of play. Subsequently, it disentangles the many issues and debates in the discipline of game studies, which lead to a problematic understanding of the limits of play. The contribution then describes three interacting layers of boundary-making dynamics which make it possible to chart the boundaries of play. Lastly, it discusses four cases of gamification through the previously described perspectives, discussing the ways in which "typical" game boundaries may be re-proposed, modified, subverted or replicated outside the common game contexts, thus showing the potential of the proposed analytical perspective.

Published 30 June 2019

Correspondence should be addressed to Vincenzo Idone Cassone, Università di Torino. Email: [idonecassone@gmail.com](mailto: idonecassone@gmail.com)

DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



1. Introduzione

1.1 Il dibattito sulla gamification

A partire dal 2009, il concetto di gamification ha ottenuto una grande e progressiva diffusione, portando all'attenzione del pubblico, dei media e degli esperti un insieme di applicazioni e servizi fondati sui principi del gioco. Applicazioni gamificate sono oggi diffuse in molti ambiti, dal fitness (*Nike+ runner*) all'educazione (*Duolingo*) al mondo del lavoro (*Salesforce*) e del commercio (*Steam*), e al tempo libero (*FourSquare*).

Sempre più spesso si discute ormai di soluzioni e approcci ispirati al gioco e ai suoi elementi: regole predefinite, ricompense e premi, giudizi equi, libertà di scelta e altro ancora, sull'onda dell'idea di poter rendere attività quotidiane più interessanti, motivanti, coinvolgenti. Negli anni la gamification è stata oggetto di numerosi libri di divulgazione (McGonigal 2011, Zichermann and Cunningham 2011, Werbach 2012), convegni (GSummit, GamiFIN) iniziative (Fun Theory), conferenze e articoli accademici (Deterding et alii 2011).

Al tempo stesso, nel corso degli anni, tale concetto ha finito per sviluppare una serie di criticità, dubbi, teorie e prospettive divergenti, generando un dibattito complesso e ancora oggi in pieno svolgimento. Le principali questioni riguardano direttamente la natura e l'uso di tale concetto:

- Si deve considerare la gamification come un'attività di design che produce applicazioni gamificate, oppure piuttosto come di un processo culturale che modifica il rapporto tra gioco e società (come il suffisso -ification porterebbe a pensare)?
- È possibile definire l'estensione di questo fenomeno/pratica? In particolar modo, come considerarlo e/o distinguerlo da tutta una serie di termini simili (ludification, ludicisation, ludic century, gameful world) recentemente impiegati? Quali caratteristiche lo possono definire?
- Come osservarne e analizzarne le caratteristiche, eventualmente misurandone le conseguenze e il funzionamento generale? In che modo valutarne vantaggi, rischi, potenzialità?

Tali domande sembrano convalidare, a qualche anno di distanza, la posizione espressa da O'Donnell's (2014) e, in forma differente, da Seaborn e Fels (2015): ovvero che il concetto della gamification richieda ancora un lavoro di precisazione analitica e riflessione sul fenomeno.

A questo scopo, questo studio vuole proporre una prospettiva sul fenomeno basata sullo studio dei confini del gioco, inteso al tempo stesso come attività concreta che come oggetto culturale. Nelle prossime pagine, si spiegheranno innanzitutto le ragioni di tale prospettiva (Cap.1), dopodiché si presenteranno i principali effetti di senso legati ai confini del gioco (Cap.2), infine si trasferiranno tali riflessioni all'osservazione di una serie di esempi problematici di sistemi gamificati (Cap.3).

1.2 Eterogeneità e liminalità

Per fare ciò, può essere utile partire dalle varie definizioni impiegate per descrivere tale fenomeno:

The use of game design elements in non-game contexts (Deterding et alii 2011)

The process of game thinking and game mechanics to engage users and solve problems (Zichermann and Cunningham 2011)

A process of enhancing a service with affordances for gameful experiences in order to support user's overall value creation (Hamari and Huotari 2012)

The process of making activities more game-like (Werbach 2014)

The craft of deriving fun and engaging elements found typically in games and thoughtfully applying them to real-world or productive activities (Chou 2015)

The process of a total permeation of our society with methods, metaphors, values, and attributes of games (Fuchs 2014)

Queste ultime, in realtà, costituiscono solo parte del problema legato alla definizione della gamification: ad esse bisognerebbe aggiungere una serie di definizioni legate a fenomeni che, pur presentando nomi differenti (ludification, ludicisation, playfication, secolo ludico, semi-ludico) sono ad essa accostabili e comparabili (vd rispettivamente, Raessens 2006, Genvo 2014, Ortoleva 2012, Salvador 2015). Ciononostante, si può osservare fin dagli esempi presenti come, nonostante le prospettive e approcci divergenti, le definizioni condividano l'implicita assunzione della gamification come qualcosa di *eterogeneo*: un fenomeno che si origina dall'interazione tra due sfere/dimensioni principali, da un lato quella del gioco e dei suoi elementi, dall'altra quella che approssimativamente si potrebbe definire "dominio sociale". Per quanto sotto rappresentazioni e termini diversi, nelle varie definizioni (contesti, oggetti, obiettivi non-ludici) la sfera del gioco si impone, assimila o integra con tali dinamiche e contesti non-ludici, dando vita a oggetti/processi diversi dalla somma delle parti originali.

Nonostante ciò, le riflessioni divergono fundamentalmente proprio nel definire l'ambito con cui il gioco interagisce, e le dinamiche di questa interazione. Non è un caso che la definizione di gamification più utilizzata, ad opera di Deterding et alii (2011), si richiami ad un tanto neutro quanto problematico rapporto tra gioco e "non-gioco". Riprendendo il pensiero di Bateson (1956), il dominio del gioco è un "improper non-object", qualcosa che riusciamo a considerare/appellare solo in forma contrastiva e solo su base negativa: nei nostri esempi, la società, le attività "serie", la quotidianità etc.

Questa osservazione permette di identificare un secondo piano comune, ovvero l'assunzione della gamification come qualcosa di *liminale* (Catolfi e Giordano, 2015), che agisce tra confini di concetti e fenomeni per noi conosciuti, rendendo problematiche le nostre stesse categorie di pensiero. In questo caso, è proprio a causa dell'impossibilità di poter fissare delle caratteristiche e dei confini statutari per la sfera del gioco, che le varie definizioni sembrano confondersi e contraddirsi: ciò perché di volta in volta la definizione si concentra o sugli elementi dei giochi, o sull'atteggiamento, o l'esperienza e così via. La gamification è liminale nel senso in cui essa agisce all'interno dei confini tra la sfera del gioco e quella del non-gioco, facendole interagire e mobilitando le categorie di pensiero che ne hanno stabilito i confini.

1.3 Leggere i confini

Per questi motivi, una lettura approfondita del fenomeno richiede di comprenderne innanzitutto la natura eterogenea e liminale, adottando una prospettiva fondata sullo studio e la comprensione dei confini del gioco, del modo in cui essi si modificano (o meno) nella gamification, e delle caratteristiche che permettano attraverso i confini di distinguerla dai fenomeni affini sopra citati.

Questa prospettiva, però, non significa però provare a definire i confini stessi del gioco. Tale tentativo, come accennato in seguito (par.2.1), è stato già percorso con risultati contrastanti dagli studi novecenteschi sul gioco. Le riflessioni di Huizinga, Caillois, Wittgenstein e altri pensatori hanno affrontato direttamente la questione della definizione del gioco, della sua differenziazione interna, del suo essere "isolato" nella società.

Al contrario, la prospettiva proposta qui intende indagare i confini ludici come effetto di senso: vale a dire, analizzando ed esplicitando le categorie culturali, pragmatiche, sociali che di volta in volta creano limiti all'attività di gioco, la rendono distinguibile da altre attività, o sovrapponibile ad esse. Se pensiamo, ad esempio, come il gioco sia stato spesso considerato in base alla sua natura libera, improduttiva e senza conseguenze (Caillois 1958), possiamo capire la problematicità nel considerare gioco qualcosa (come la gamification) che comporta spesso attività economica, utilità sociale, limiti e conseguenze legali. Una prospettiva sulla gamification basata sui confini del gioco richiede quindi due passi fondamentali: da un lato quello di ricostruire le principali dinamiche semiotiche che reggono e modificano la percezione e l'instaurazione di confini e soglie; dall'altro la possibilità di tradurre queste riflessioni in valore euristico nell'osservazione dei fenomeni gamificati. È ciò che si tenterà di fare nei prossimi capitoli.

2. Mappare i confini

2.1 Il paradosso della separatezza

Come accennato precedentemente, le diverse problematiche legate al dibattito sulla gamification sembrano trovare un diretto antecedente nelle discussioni novecentesche che hanno portato alla nascita degli studi sul gioco. Ancora più interessante è che entrambi i dibattiti originano attorno ad una difficoltà di comprendere e mappare i confini stessi del fenomeno ludico. Sintetizzando necessariamente questo dibattito:

- a) i classici studi sul gioco, come Huizinga (1938), Caillois (1958), Suits (1978) e Wittgenstein (1953), si sono spesso concentrati sui confini del ludico, sia interni che esterni: Huizinga discute della pervasività del ludico, della sua marginalità nel mondo contemporaneo e delle tracce di esso presenti nel diritto, nell'arte, nella religione; Caillois distingue quattro principi fondanti il gioco, ma appartenenti all'identità umana e centrali per la società stessa (agon, alea, mimicry, ilynx); Wittgenstein, con la nozione di *somiglianze di famiglia* e di giochi linguistici, pone l'accento sulla difficoltà di categorizzazione del gioco al di fuori di un principio pratico e di convenzione: tutti quanti, sotto diverse prospettive, ne riconoscono la difficoltà di definizione, ribadendone una visione come fenomeno separato ma affine alla cultura e alla società.
- b) Eppure la maggioranza di tali studi conferma e al tempo stesso sconfessa la separazione del gioco dalle sfere della "vita reale": Huizinga ritrova il carattere ludico della letteratura, legge, religione; Caillois osserva la diluizione delle forme ludiche nella società, Fink (1957) parla di gioco come oasi, riposo indipendente ma non separata dalla vita. In maniera simile, le prime trattazioni moderne di psicologia ne osservano simultaneamente il carattere di addestramento, di esperienza e sperimentazione del reale (Winnicott 1971, Groos 1922, Bruner 1972), mentre sia l'antropologia e la sociologia (Levi Strauss 1949, Goffman 1974) da un lato, e la matematica dall'altro (Newman and Morgenstern 1944) ne assumono il carattere di modello del mondo e metafora per azioni in contesti regolamentati (Idone Cassone 2014).

Al tempo stesso però, tali studi hanno comunque insistito sul carattere autonomo, separato, fine a sé stesso dell'attività ludica in quanto tale. Non a caso, il termine *cerchio magico*, coniato da Huizinga, è stato elaborato da Salen e Zimmermann (2004), divenendo uno dei concetti più utilizzati dai moderni game studies, rappresentando così quella discontinuità spaziale, temporale, psicologica e finzionale che separa la vita quotidiana dall'atto ludico.

Il gioco diviene quindi, nella modernità, oggetto di una visione quantomeno paradossale: da un lato considerato come elemento chiave della cultura e della società; dall'altro ritenuto comunque fenomeno separato, chiuso e impermeabile alla "realtà quotidiana". Questo *paradosso della separatezza* è stato oggetto di dibattito all'interno dei game studies, che risulta fondamentale per la prospettiva qui adottata: non per poter chiarire e definire i confini del ludico, ma piuttosto per osservare i diversi sistemi di valore, le dinamiche culturali e i piani sociali attraverso cui si costituiscono percezioni, assunzioni e discorsi sui confini del gioco.

2.2 Separatismo ed effetti di soglia

Nel suo studio sui limiti e le chiusure del testo ludico, Fassone (2013) accenna al concetto di *separatismo ludico*: per lo studioso, all'interno dei game studies si è sviluppato negli anni un articolato dibattito a partire dalla nozione di cerchio magico, fondato proprio sui problemi legati al considerare il gioco come un fenomeno separato e delimitato da specifiche dinamiche. In estrema sintesi, i nodi del dibattito riguardavano da un lato l'interazione del gioco con le norme del mondo sociale, dall'altro il ruolo della tecnologia e le innovazioni da essa permesse:

- Una delle critiche più importanti alla elaborazione del cerchio magico di Salen e Zimmermann proviene da Montola (2005) o Nieuwdorp (2005), e in seguito da Montola, Stenros and Waern (2009) nel loro volume sui giochi pervasivi. In tale opera gli autori criticano l'assunto secondo cui i giochi debbano essere delimitati nel tempo, nello spazio e nella selezione dei partecipanti, portando esempi di giochi contemporanei in cui tali limiti sono labili o addirittura

assenti. Al tempo stesso, diversi autori, tra cui Thibault (2017) osservano la problematicità del concetto quando applicata al gioco interstiziale come quello mobile, in cui le sessioni vengono inframmezzate nelle pause della vita quotidiana (e viceversa).

- In maniera simile, diversi autori discutono di come lo sviluppo dei videogiochi e della tecnologia digitale renda da un lato superfluo, dall'altro criticabile tale concetto: se Calleja (2012) e Juul (2005) sostengono che parlare di cerchio magico per indicare i limiti dello schermo di un computer/tv abbia poco senso, dall'altro osservano come i mondi digitali possiedano, almeno ipoteticamente, orizzonti spaziali infiniti, dimensioni ulteriori non limitate dalla superficie usata per la rappresentazione. La presenza dell'hardware sembra quindi rendere problematica, se non superflua, l'idea stessa di una chiusura unica e prestabilita.

- Vengono infine mosse critiche a quei fenomeni psicologici e astratti che sono ricollegati vengono concepiti attraverso il cerchio magico stesso: in particolare ciò che viene chiamato *lusory attitude* (Suits 1978) e il processo di ri-semantizzazione finzionale che si collega al gioco. L'idea che una volta accettato di partecipare il gioco la nostra identità, il mondo che ci circonda e le nostre azioni perdano la funzione originale e entrino a far parte di un mondo altro è stata oggetto di critica da parte di Taylor (2006) e Yee (2014), nei loro studi etnografici sui giocatori di MMOG: essi hanno criticato l'idea di una sostituzione identitaria, osservando come i giocatori siano perfettamente in grado di vivere le loro vite sovrapponendo la loro identità in- e off-line. In maniera simile, Pargman and Jakobsson (2008) indicano come, indipendentemente dalla natura online o offline del gioco, per il giocatore medio non vi fosse sostanziale differenza di atteggiamento tra gioco e altre forme di *leisure* (ascoltare musica, chiacchierare, guardare un film); al contrario, molti soggetti sono oramai abituati ad effettuare più azioni simultaneamente, sovrapponendo media e canali eterogenei. In realtà, gli stessi studi etnologici di Malaby (2003) già mostravano come attività di gioco tradizionali (come backgammon o scacchi) immerse in contesti abitudinari fossero assolutamente integrate nella vita quotidiana, e difficilmente fossero percepite secondo le dinamiche di una separazione dal senso del mondo, quanto piuttosto come attività perfettamente coerente con esso.

Alcuni anni dopo, l'articolo di Stenros (2014) "In defence of the magic circle" provò a riproporre e sistematizzare la questione, facendo notare le semplificazioni operate dai critici e la stereotipizzazione del concetto di cerchio magico, che l'autore provò a ridefinire come sovrapposizione di tre diverse dinamiche: soglia psicologica che regge l'atteggiamento giocoso, il contratto sociale che costituisce l'atto del gioco, e i limiti spaziali e temporali dell'atto ludico che costituiscono l'arena.

Al di là del dibattito interno alla disciplina, le riflessioni qui accennate permettono di identificare tre piani principali, tra di loro comunicanti, che sembrano reggere le dinamiche di instaurazione, variazione e percezione delle soglie ludiche:

- innanzitutto il livello **empirico/testuale**: luogo, durata, attori coinvolti e contesti di gioco. I giochi presentano in questo caso un'enorme variabilità, ma essi oscillano tra quelli legati ad arene specifiche, e quelli contestualizzabili; dalle funzioni rigidamente istituzionalizzati (regolamenti sportivi) a quelli mutevoli e indefiniti (gioco infantile). Forze culturali e performance sociali plasmano i confini visibili del testo ludico, mentre spirito ludico e decontestualizzazione ironica manifestano processi di scavalco e ritraduzione dell'arena.

- in secondo luogo, quel livello **eterogeneo** che include processi i quali, seppur astratti (norme sociali, presupposti culturali) ricevono nei giochi diversi gradi di concretizzazione/figurativizzazione: parliamo di regole e regolamenti da un lato, di immaginazione e supporti scenici/figurativi dall'altro. I giochi presentano così forti soluzioni di continuità, tra quelli le cui regole sono scritte e prestabilite e quelle che vengono rinegoziate sul momento; tra le norme di *fair play* e lo spirito del gioco; e al tempo stesso, tra i giochi dotati (e che presuppongono) supporti scenici o specifici componenti, e quelli che rubano e traducono il contesto attraverso l'esercizio dell'immaginazione. L'eterogeneità dipende non solo così dalla tipologia di gioco (agon o mimicry), ma anche dal contesto (più o meno formale) e dalle risorse disponibili per il gioco (materiali standard o adattamenti).

- infine, quel livello **astratto/sociale** che si lega a fenomeni psicologici, culturali, storici e contestuali: ad esempio, la già citata ri-semantizzazione del contesto di gioco, e l'attitudine lusoria (*lusory attitude*), senza dimenticare lo spirito ludico o giocosità (*playfulness*). Tali fenomeni si manifestano del resto anche al di fuori dei giochi-oggetto e costituiscono alcuni dei pilastri delle dinamiche culturali del ludico. Anche in questo caso, confini e soglie si presentano in molte forme: da un lato acuti e prescritti, o viceversa estemporanei e diffusi; dipendenti dalle relazioni

tra i soggetti, e tra soggetti e contesti; legati ad abitudini e norme culturali, o a aspettative e desideri individuali; si pensi alla natura sia istituzionale che improvvisata del gioco (amatoriale o professionale), alle differenti dinamiche di gioco concesse con sconosciuti o familiari), alle caratteristiche sociali dei giocatori (bari, giocatori compulsivi o competitivi) e al modo in cui tutte queste possono generare enormi disparità tra gioco e gioco, tra gioco-oggetto e gioco-fenomeno.

Una prospettiva fondata sull'analisi dei confini del gioco significa così comprendere e mappare i vari piani descritti, osservando le dinamiche che di volta in volta interagiscono nel determinare una certa percezione del fenomeno come più o meno ludico, più o meno gamificato, più o meno innovativo. Significa anche poter comparare tali dinamiche a fenomeni di gioco più o meno simili, in cerca di tendenze o di innovazioni nel tessuto culturale e sociale, che permettano di comprendere meglio i fenomeni in oggetto.

3. Confini ludici nelle applicazioni gamificate

3.1 Prospettiva di lettura

Una volta definite in maniera preliminare le dinamiche legate ai confini del ludico, è possibile provare ad osservare come ciò si traduca nell'osservazione delle applicazioni gamificate, e come esse si comportino in rapporto ai piani di analisi ai livelli sopra identificati. Un'analisi integrata e coerente di tali sistemi è stata proposta in Idone Cassone (2019): per motivi di spazio e di complessità del modello di analisi utilizzato, in queste pagine si provvederà piuttosto a mostrare in azione la prospettiva sopra descritta, verificandone l'utilità attraverso quattro casi significativi di gamification: essi sono stati selezionati in modo da garantire una visione prolematica e complessa del fenomeno della gamification, anziché in base alle tipologie più diffuse, o limitata ad un determinato ambito di applicazione. Al contrario, gli esempi mostrati presentano da un lato un forte valore paradigmatico, dall'altro alcuni caratteri "di frontiera", che permettono di riconsiderare interpretazioni semplicistiche del fenomeno.

3.2 Speedcamera Lottery

Nel 2009 Volkswagen lanciò l'iniziativa "The Fun Theory", invitando a presentare progetti in cui il divertimento fosse la chiave per produrre cambiamenti socialmente positivi. Il progetto vincitore fu *Speedcamera lottery*: nonostante la natura slegata da gioco digitale e tecnologicamente semplice, e le sue caratteristiche atipiche rispetto a molti esempi di gamification, è stato spesso citato come caso paradigmatico di design ludico da evangelist e studiosi. (Werbach 2014).

Speedcamera lottery è un'installazione progettata per convincere i guidatori a rispettare più facilmente i limiti presenti nel centro città, riducendo ulteriormente la velocità nelle zone più trafficate, ed è stata implementata per tre giorni al centro di Stoccolma. Ad un tradizionale autovelox venne aggiunto un meccanismo di premiazione tipico di una lotteria: ogni qualvolta un automobilista viaggiasse sotto la soglia consigliata, la camera avrebbe fotografato la targa e inserito l'utente tra i possibili vincitori di un premio, la cui entità veniva decisa in base alle multe effettuate dallo stesso autovelox in quel periodo. L'installazione funge così sia da deterrente che da incentivo per la guida sicura.

Osservandola dalla prospettiva dei confini ludici empirici, è difficile sostenere che *Speedcamera lottery* agisca come un gioco pervasivo: l'iniziativa ha un luogo fisso e una durata prestabilita. La selezione dei partecipanti è già più articolata: ogni guidatore può partecipare o meno semplicemente passando da quella strada, anche senza essere al corrente dell'iniziativa. Dove avviene una integrazione è nei confini delle regole: l'installazione non sospende ma integra il codice della strada, a cui si aggiungono le regole del contest. Senza negare né sovvertire in alcun modo le prime, *Speedcamera lottery* ri-equilibra la dinamica di sanzione all'interno di una cornice di alea; una sorta di moderna rielaborazione del contrappasso, o di quelle forme di giustizia basate su simmetria del giudizio (ricompensa vs punizione).

Eppure ciò che avvicina il sistema ad un meccanismo ludico non è tanto la presenza di un premio in quanto tale, né la cornice aleatoria in sé: quanto invece il rapporto asimmetrico tra meccanismi di premiazione/punizione, che non appartiene al modello (virtualmente) assoluto

della giustizia: *Speedcamera lottery* oppone così una sanzione certa (multa) ad un premio probabile (estrazione).

3.3 Steam

Steam è una piattaforma di distribuzione digitale di videogiochi sviluppata da Valve, attualmente il più vasto negozio online per l'acquisto di videogiochi PC. Dalla sua creazione nel 2003, la piattaforma si è evoluta, sviluppando funzioni legate alla curatela e alla gestione della libreria digitale degli utenti, fino a diventare un ecosistema completo di distribuzione, gestione e social networking legato ai giochi digitali. Gli utenti di Steam possono acquistare giochi, controllare e aggiornare le loro librerie digitali, installare *mod* per giochi e pacchetti alternativi di contenuti, chattare e coordinare azioni con amici online, essere aggiornati su novità dei prodotti a cui sono interessati e/o partecipare ad aste e mercati online.

Ogni utente Steam interagisce con l'applicazione a partire da quattro pagine principali: il negozio, in cui egli può ricercare e acquistare giochi; la libreria, in cui gestisce i giochi posseduti (installandoli, disinstallandoli etc) e osserva i traguardi raggiunti nei giochi stessi; la community, in cui gestisce tutto ciò che è collegato agli aspetti di social networking; infine la pagina utente, in cui egli visualizza il suo livello utente, i badge ottenuti e altri eventuali traguardi raggiunti. Negli anni infatti questo sistema ha inoltre progressivamente integrato una serie di caratteristiche che sono state direttamente comparate alle dinamiche gamificate e a forme di micro-transazione di molti smartphone games (la cosiddetta triade PBL: points, badges, leaderboards).

Ogni utente possiede un *User level*, espresso con un valore numerico positivo. Ogniqualevolta l'utente acquista un gioco nella piattaforma ottiene un certo numero di punti esperienza (XP), che gli permettono di salire di livello, ed aumentare così una serie di statistiche ulteriori (numero di amici registrabili nel sistema). In aggiunta, egli può mostrare un numero sempre maggiore di medaglie sulla sua pagina/bacheca utente. Le medaglie (*badge*) corrispondono al secondo elemento gamificato di Steam e sono considerati come sistemi di *achievement*: i giocatori possono ottenerle sia soddisfacendo una serie di operazioni che fungono da tutorial per la piattaforma (aggiungere amici, votare giochi, diffondere foto delle loro sessioni), ma principalmente completando una serie di collezioni ulteriori, quelle di carte digitali fornite dai giochi stessi.

L'atto di giocare attraverso la piattaforma permette agli utenti di ottenere un certo numero di carte (massimo 3-5, a seconda del gioco), parte di un set dal numero limitato; per poter completare il set (e ottenere così la medaglia) i giocatori devono quindi scambiare le proprie carte con quelle di altri giocatori attraverso il Mercato Steam, in cui gli oggetti digitali forniti dalla piattaforma possono essere comprati e venduti (tranne i badge). Infine, durante specifici momenti dell'anno Steam introduce degli eventi festivi in cui l'acquisto di giochi e la partecipazione a gare permette di ottenere la medaglia relativa dell'evento (Natale, Pasqua, estate...), a patto di raggiungere i requisiti minimi previsti dall'evento (acquisto di giochi, azioni particolari, suggerimenti utente).

Il sistema si basa così su una sovrapposizione di due modelli di azione, e di due figure differenti di utente, che vengono sovrapposte attraverso il design del progresso utente della piattaforma: da un lato la figura del giocatore, dall'altro quello del collezionista. Il primo è interessato al gioco in quanto esperienza, il secondo al gioco in quanto progresso nella propria collezione. Steam crea così un'esperienza che, già dal punto di vista dei confini temporali, si presenta come indefinita e infinita: una infinita collezione che si incrocia con l'atto di giocare, il quale a sua volta produce un ulteriore livello di collezione. Giocare è quindi collezionare (vittorie, trofei, sfide), il che si traduce in ottenere nuovi oggetti da collezionare (carte) e da scambiare, per poter ottenere nuove vittorie e superare traguardi (badge).

Da un lato l'atto del giocare dinamizza il processo di collezione, dall'altro la collezione diventa essa stessa infinito e paziente gioco di acquisto e gestione della propria biblioteca ludica. Il paratesto dell'atto ludico si fonde così con il testo stesso, producendo una ri-semantizzazione dell'esperienza tanto tenue quanto estesa.

3.4 Zombies, Run!

Zombies, Run! È un'applicazione smartphone sviluppata nel 2012. L'app presenta un'ibridazione tra app per il jogging, storytelling interattivo ed elementi game-like, ed è pensata per fornire un

ulteriore svago e motivazione all'attività di fitness. Lo status di *Zombies, Run!* come applicazione gamificata è stato messo spesso in discussione: citato da diversi siti web ed evangelists (gamification.co), numerosi autori (Salvador 2015) preferiscono considerarlo un audiodramma interattivo, differente dalle applicazioni gamificate. A ciò si aggiunga il fatto che le principali piattaforme di distribuzione lo includono nella categoria “health and fitness” anziché in quella “games”; similmente wikipedia sceglie di considerarlo un exergame (termine coniato sulla base di advergaming).

Causa di ciò è la peculiare ambientazione/narrazione dell'app: un mondo ormai al collasso a causa di una apocalisse zombie. L'utente/giocatore può partecipare ad alcune missioni, durante le quali egli impersona un *runner*, agente addestrato ad azioni di ricognizione e spionaggio: in questo modo l'utente, durante la sua attività di jogging, impersona il runner nel suo atto di raggiungere luoghi specifici, trasportare oggetti, salvare civili, raccogliendo risorse durante il cammino e soprattutto e fuggendo da zombie.

Zombies, Run! si basa sull'attività definita *story missions*, la cui durata coincide con quella stabilita per la sessione di jogging: una volta decisa frequenza degli zombie e sistema di tracking (GPS, pedometro, giroscopio), l'utente ascolta la narrazione di ciò che accade in “presa diretta”. Il sistema funziona come qualsiasi altro programma di fitness e tiene conto dei km percorsi, calorie bruciate e velocità. L'assimilazione tra utente e personaggio avviene sulla base dell'appellazione diretta: l'audio che l'utente ascolta è una comunicazione radio che si rivolge direttamente a lui in quanto runner: tutti i personaggi della storia interagiscono direttamente con l'utente attraverso questi messaggi a distanza ravvicinata.

Durante la corsa l'utente ascolta ad intervalli specifici le trasmissioni radio, ma in qualsiasi momento tali comunicazioni possono essere interrotte da zombi, che si manifesteranno con suoni e lamenti nelle cuffie del giocatore; il quale dovrà aumentare il ritmo della corsa per non essere raggiunto. Nonostante questa sovrapposizione tra la performance dell'utente e quella (fanzionale) del personaggio, l'applicazione non prevede nessuna correlazione digitale tra l'attività di jogging e la storia: i segmenti della trama si susseguono a intervalli prestabiliti, indipendenti dal percorso dell'utente; l'essere raggiunto dagli zombie non interrompe la missione né altera il risultato in alcun modo.

A metà strada tra un audiobook e un podcast, il funzionamento di *Zombies, Run!* fa leva sulla possibilità di ri-semantizzare l'attività di jogging, senza perderne o anestetizzarne i confini originali. Tale ri-semantizzazione è volutamente parziale e imperfetta: essa mantiene sempre tracce della sovrapposizione tra piano diegetico e piano “reale”. Soprattutto non nasconde o altera le eventuali idiosincrasie (o dissonanze ludonarrative) il cui sistema di gameplay mette in atto. Se il gioco tradizionale da un lato accetta la finzionalità, dall'altro presuppone adesione piena, *Zombies, Run!* oscilla tra le due senza richiedere sospensione dell'incredulità o attitudine lusoria. Da un lato tali mancanze e “strappi” nella rappresentazione diegetico/performativa potrebbero essere colmati dalla immaginazione individuale; dall'altro il sistema presuppone tale non-problematicità di fondo del sistema stesso, come se la sovrapposizione diegetico/esperienziale potesse darsi senza alcun contrasto o crisi. *Zombies, Run!* non chiede mai al giocatore di “far finta seriamente”, ma solo quel tanto che basta per apprezzare i vantaggi concreti dell'esperienza stessa.

3.5 SPENT

SPENT è il risultato di una campagna di sensibilizzazione progettata dall'agenzia pubblicitaria McKinney per l'Urban Ministries of Durham, ente no-profit che si occupa di aiutare persone indigenti e rafforzare la coesione sociale nei quartieri della città. SPENT si presenta come un tipico gioco/storia interattiva accessibile dal web, legato ad una sfida che viene presentata sin dall'inizio dal sito stesso. Nonostante il successo della campagna, SPENT è praticamente ignorato dagli studi di gamification (con l'eccezione di Freudmann and Bakamitos 2014, oppure Mims 2011) e viene generalmente considerato alla stregua di un gioco vero e proprio, o talvolta come un *serious game*.

Entrando nella pagina del sito, una schermata nera presenta rapidamente una rassegna sull'impoverimento della classe media in America, dopodiché lancia una sfida aperta all'utente/giocatore: “ma tu non avresti mai bisogno di aiuto, vero? Provalo. Accetta la sfida”. Da quel momento in poi, gli utenti devono impersonare un uomo qualunque della classe operaia, e riuscire a sopravvivere per un mese con un budget di circa 1000\$. Il sistema pone gli utenti di

fronte a scelte multiple ispirate alle dinamiche di impoverimento del ceto medio della popolazione, chiedendo loro di cavarsela tra mutui da pagare, lavori precari, problemi di salute e famiglie da gestire. Il gioco tiene conto dei giorni che passano e delle finanze rimaste: esso finisce quando il giocatore esaurisce il suo budget a causa di una spesa, o nel caso che egli arrivi alla fine del mese. Trovare lavoro, scegliere un'assicurazione medica sono le prime decisioni, dopodiché il sistema presenta in maniera casuale imprevisti familiari, problemi al lavoro, malattia, multe, situazioni pericolose e altro ancora.

SPENT presenta molte caratteristiche tipiche delle esperienze ludico-digitali: una cornice testuale ben stabilita (la pagina del sito, la durata del gioco, il giocatore singolo); una sfida alla base del sistema di regole, un'ambientazione legata al gioco stesso. Lo scarto di SPENT avviene però nel rapporto tra la sfida proposta al giocatore e la funzione prevista per la sfida stessa: dopo alcune partite, ci si rende conto di come tutte le soluzioni possibili finiscono per chiedere al giocatore di spendere denaro o, in alternativa, di accettare condizioni umilianti e rinunciare a valori personali (felicità, morale, rispetto della legge, salute). Inoltre, per quanto si possa decidere di sacrificare tali valori durante la partita, riuscire ad arrivare a fine mese è incredibilmente arduo (possibile solo in alcune partite, in cui gli eventi più radicali non si presentano e il giocatore sceglie sistematicamente la soluzione meno dispendiosa). Molto più spesso, al senso di incapacità nell'affrontare la situazione si aggiunge il senso di sconfitta, legato al fallimento degli obiettivi della sfida. Nei rari casi in cui un giocatore riesca ad arrivare a fine mese, il messaggio finale non concede una vittoria morale, ma ribalta nuovamente la situazione: “sei arrivato alla fine del mese, ma ricordati che domani devi pagare l'affitto!”. Tale richiesta, impossibile da soddisfare indipendentemente dalle scelte del giocatore, manifesta così il senso all'origine dell'iniziativa: non vi può essere vittoria alcuna contro l'impoverimento sociale.

Rovesciando il meccanismo della sfida su cui si basa il principio dell'agon, SPENT propone un'esperienza in cui l'unico senso è quello di accettare la sconfitta e di comprendere i meccanismi sociali che danno origine all'ingiustizia dell'impoverimento. Proprio attraverso il ribaltamento del presupposto implicito di equità e *fairness* del gioco, si trasmette all'utente il dramma dell'impoverimento della popolazione. L'unico senso di SPENT è proprio nella sua natura di gioco truccato, e nel ribaltamento della sindrome del vincitore in una empatia condivisa dei “perdenti”. È in questo senso che ha senso accostare tale esperienza alla gamification piuttosto che ai serious games: questi ultimi si fondano sul modello pedagogico della sfida come apprendimento, e si costituiscono come giochi in cui l'accettazione delle regole, il bilanciamento del sistema e la valutazione del risultato sono dati per fondamentali. SPENT struttura il proprio effetto di senso proprio sul rovesciamento di tale retorica del gioco “separato” dal mondo reale, quindi equilibrato e fondato sul rispetto del giocatore. Il modello-gioco è per SPENT un pretesto da violare per rendere ancora più significativo il messaggio finale.

Osservazioni preliminari

La lettura dei casi di gamification sopra effettuata può permettere di trasformare la prospettiva astratta di discussione dei confini del gioco in uno strumento per comprendere meglio le dinamiche e il funzionamento della gamification, permettendo così di sviluppare un primo discorso sul modo in cui essere riconfigurano il processo ludico, le tecnologie e i medium digitali, le norme quotidiane e le pratiche socioculturali. Per quanto preliminari e provvisorie, tali analisi permettono di far emergere due ordini di riflessioni:

- innanzitutto ciò che in molte definizioni vengono considerate “meccaniche e dinamiche di gioco” non sono in realtà né esclusivamente né fondamentalmente ludiche, ma sono, in prospettiva astratta, riconfigurazioni di dinamiche socioculturali tradizionali: sistemi di valutazione e premiazione del comportamento, immaginazione e finzione a scopo formativo, sistemi di misura e di rappresentazione del progresso personale, sviluppo dell'empatia esercitata narrazioni solidali. Sotto quella che può sembrare una forma ludica vengono invece ridisegnate e riprogettate (tecnologicamente, digitalmente, normativamente) dinamiche sociali sulla base di una mentalità che, alla sua base, dipende sì dall'assunzione di un modello di pensiero tipicamente ludico.

- tale modello di pensiero però, è reso possibile da un cambiamento nel suo ruolo sociale e nei suoi confini: se prima il gioco era ritenuto come attività limitata (per fascia d'età, per tempo, per spazi, per utilità) e definita, stiamo oggi assistendo ad una prospettiva culturale per cui quelle

stesse attività che prima venivano ritenute incompatibili, vengono ora sovrapposte e integrate con dinamiche di vita quotidiana. Il design delle applicazioni gamificate mette in atto piuttosto una sovrapposizione di modelli e framework sociali, attraverso la ridiscussione di valori, pratiche, funzioni e contesti.

Una forma insomma di re-ingegnerizzazione dei comportamenti, che si ispira al modello ludico ma non dipende da un presupposto spirito del gioco, quanto da un nuovo ruolo del medium ludico nelle retoriche culturali: un ruolo e una posizione che si stanno sviluppando sia dentro che fuori il medium stesso (Idone Cassone 2017), e che deve essere compreso e analizzato in parallelo allo studio delle applicazioni gamificate. Un tipo di riflessione che deve tenere conto delle complesse dinamiche di confine e soglia che il gioco, fenomeno multiforme e proteico, mette in atto all'interno della cultura contemporanea.

References

- Bateson, Gregory. "The message 'this is play'." In *Group Processes: Transactions of the Second Conference*, edited by B. Schaffner, 145-242. New York: The Josiah Macy Jr. Foundation, 1956.
- Bruner, Jerome. "Early rule structure: The case of peekaboo." In *Play: Its Role in Evolution and Development*, edited by J. S. Bruner, A. Jolly, and K. Sylva, London: Penguin Books, 1972.
- Caillois, Roger. *Man, play and games*. University of Illinois, 2001 [1958].
- Calleja, Gordon. "Erasing the Magic Circle." In *The Philosophy of Computer Games*, edited by J. R. Sageng, H. Fossheim, and T. M. Larsen, 77-93. Springer, 2012.
- Catolfi, Antonio e Francesco Giordano. *L'immagine videoludica. Cinema e media digitali verso la gamification*. S.Maria Capua Vetere: Ipermedium Libri, 2015.
- Chou, Yukai. *Actionable Gamification. Beyond Points, Badges and Leaderboards*. New York: Springer, 2015.
- Deterding Sebastian et al. "From game design elements to gamefulness: Defining 'gamification'." *MindTrek '11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. New York: ACM, 2011.
- Fink, Eugene. "Oasis of Happiness: Thoughts toward an Ontology of Play." *A Philosophical Journal* 1.4 (2012): 20-42. Texas: Purlieu, 2012. Original version *Oase des Glücks Gedanken Zu Einer Ontologie des Spiels*. Alber, 1957.
- Fuchs, Mathias. "Gamification as 21st Century Ideology." *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 2.6 (2014): 143-157. London: Intellect, 2014.
- Genvo, Sebastien. "Looking at the history of video games through the prism of ludicisation processes." *History of Games International Conference Proceedings*, Kinephanos, 2014.
- Goffman, Erving. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*, Harvard: Harvard University Press, 1974.
- Groos, Karl. *Das Spiel*. Jena: Fischer, 1922.
- Hamari, Juho e Kai Huotari. "Defining Gamification – A service Marketing perspective." *Mindtrek 2012 Proceedings*: 17-22, New York: ACM, 2012

- Huizinga, Johan. *Homo ludens*, in *Study on the Play Element in Culture*. London: Routledge, 1980 [1938].
- Idone Cassone, Vincenzo. *Le regole del gioco. I giochi come modello di interazioni tra soggetti e sistemi regolamentati*. MA thesis, 2014. Available at https://www.academia.edu/4956938/Le_regole_del_gioco._I_giochi_come_modello_di_interazioni_tra_soggetti_e_sistemi_regolamentati
- Idone Cassone, Vincenzo. "Through the Ludic Glass. A cultural Genealogy of Gamification." *MindTrek '17 Proceedings of Academic MindTrek Conference (Tampere)*. New York: ACM Press, 2017.
- Idone Cassone, Vincenzo. *Sub Specie ludi. Gamification, Ludification and the Boundaries of Play*. PhD Thesis, Università di Torino, 2019.
- Juul, Jasper. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Boston: MIT Press, 2005.
- Levi Strauss, Claude. *Les Structures élémentaires de la parenté*. Presses universitaires de France, 1949.
- Malaby, Thomas M. *Gambling Life: Dealing in Contingency in a Greek City*. University of Illinois Press, 2003.
- Montola, Markus. "Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games." *Proceedings of DAC 1966* (2005): 103-107.
- Montola Markus, Jakko Stenros e Annika Waern. *Pervasive Games: Theories and Design. Experiences on the Boundary between Life and Play*. Morgan Kaufmann, 2009.
- Von Newman John e Oscar Morgenstern. *Theory of games as economic behaviour*. Princeton: Princeton University press, 1944.
- Nieuwdorp, Eva. "The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle." *Proceedings of DiGRA, 2005*. Available at <http://www.digra.org/dl/db/06278.53356.pdf> (last access: 04/02/2019)
- O'Donnel, Chris. "Getting played: Gamification, Bullshit and the Rise of Algorithmic surveillance." *Surveillance & Society* 12.3 (2014): 349-359. New York: ACM, 2014.
- Ortoleva, Peppino. *Dal Sesso al Gioco: Un'ossessione per il XXI Secolo?* Torino: Espress Edizioni, 2012.
- Pargman, D. e P. Jakobsson. "Do you believe in magic? Computer games in everyday life." *European Journal of Cultural Studies* 11.2 (2008): 225-244.
- Raessens, Joost. "Playful Identities, or the Ludification of Culture." *Games and Culture* 1.1 (2006): 52-57.
- Salen, Katie e Eric Zimmermann. *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press, 2004.

- Salvador, Mauro. *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*. Mimesis, 2015.
- Seaborn Katie e Debora I. Fels. "Gamification in theory and action: A Survey." *International Journal of Computer studies* 74 (2015): 14-31.
- Stenros, Jakko. "In Defence of the Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play." *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference*, 2012.
- Suits, Bertrand. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto press, 1978.
- Taylor, T.L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Boston: MIT Press, 2006.
- Thibault, Mattia. *The meaning of Play*. PhD Dissertation, University of Turin, 2017.
- Werbach, Kevin. "Defining Gamification: A process Approach." In *Persuasive Technology*, edited by A. Spagnolli, L. Chittaro and L. Gamberini, 266-272, New York, Springer, 2014.
- Winnicott, Donald. *Playing and Reality*. London: Tavistock, 1971.
- Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigations*, Oxford: Blackwell, 2001[1953].
- Yee, Nick. *The proteus paradox*. Yale University Press, 2014.
- Zichermann, Gabe, and Christopher Cunningham. *Gamification by design*, Sebastopol CA: O'Reilly, 2012.