

# LOST IN PLAY

game design e atteggiamenti urbani



Politecnico di Milano  
Scuola del Design  
Design della comunicazione  
Laurea Magistrale  
a.a.: 2012/2013

**Silvia D'Auria**  
767410

Relatore: **Maresa Bertolo**  
Correlatore: **Ilaria Mariani**



# *Ringraziamenti*

Alla mia famiglia e ai miei nonni perché li amo e perché su di loro posso sempre contare. A Stefano, perché con lui *io* è diventato *noi*. A Donatella per l'aiuto e l'incoraggiamento e anche a Claudio perché insieme sono i migliori vicini che si possano avere. A Maresa Bertolo e a Ilaria Mariani per avermi guidata e supportata durante il mio percorso. A Giulia e Giuliana per essere state delle straordinarie compagne di viaggio. A Silvia, che ogni tanto ci perdiamo ma alla fine ci ritroviamo sempre. Alla famiglia di Stefano, ai miei amici, parenti, professori, conoscenti, alle persone che ho incontrato e a quelle che devo ancora conoscere. A coloro che si sono persi e si sono divertiti nel ritrovare la strada e a coloro che tuttora si sentono smarriti, non disperate, solo vagando ci si può ritrovare.



# *Abstract*

Perdersi è una condizione che ogni individuo affronta almeno una volta nella vita; eppure, in una società sempre più guidata dalla tecnologia, si osserva nella condizione odierna una repulsione ad accettare di essere persi. La sensazione di smarrimento non è un'emozione che interviene solo quando non si comprende la propria posizione geografica, è, invece, una condizione soprattutto psicologica che porta l'individuo a non distinguere dei riferimenti nell'ambiente o nelle persone che lo circondano. La mancanza di elementi da usare per orientarci è la testimonianza dei limiti della mente umana che al di fuori di contesti conosciuti rende l'uomo vulnerabile perché incapace di muoversi. Eppure, l'essere persi si presenta in certe culture e correnti di pensiero come una filosofia di vita, lo smarrimento è una condizione che porta l'uomo ad essere libero perché in assenza di legami e di riferimenti a cui aggrapparsi per riconoscere la propria posizione. Inoltre, perdersi è un evento inevitabile nella vita di un individuo, poiché è la prima condizione che si presenta in vista di una novità; l'essere smarriti è l'inizio di un'avventura necessaria per seguire un percorso di conoscenza attraverso cui un ambiente sconosciuto diventa la propria casa e un estraneo diventa una persona a noi cara. Nell'intento di dare valore all'esperienza del perdersi, in questa tesi riporto l'argomento in chiave ludica, ricercando quegli elementi per cui un'attività di questo tipo possa diventare un gioco. Vivere lo smarrimento come un divertimento può infatti essere una soluzione per migliorare la relazione tra cittadino e ambiente, portando il giocatore a riappropriarsi degli spazi urbani. Inoltre il gioco è un'occasione per condividere un'esperienza all'interno di un gruppo, così come il perdersi, visto in chiave ludica, può essere un'occasione per fare nuovi incontri che possono dimostrarsi sorprendenti.

# Testo



## PARTE I - IL GIOCO

- 26 - CAP 1 - Gioco e giocare
  - 26 - 1.1 Game e play come passatempi
  - 29 - 1.2 Paidia e ludus
  - 32 - 1.3 Il valore in un gioco
  - 34 - 1.4 Il destino di un gioco
  - 35 - 1.5 Gioco e design
- 40 - CAP 2 - Gioco e piacere
  - 40 - 2.1 Il game per arrivare al piacere del play
  - 41 - 2.2 Il flow channel
  - 45 - 2.3 La tassonomia di LeBlanc
- 52 - CAP 3 - Cerchio Magico
  - 52 - 3.1 Sottomettersi al cerchio magico
    - 54 - Lo spazio nel cerchio magico
    - 56 - Il tempo nel cerchio magico
  - 58 - 3.2 Zero dimensioni
  - 61 - 3.3 La società nel cerchio magico
  - 63 - 3.4 Il doppio
  - 68 - 3.5 Il cerchio magico si indebolisce
- 70 - CAP 4 - Pervasive Game
  - 70 - 4.1 L'indebolimento del cerchio magico
  - 76 - 4.2 L'espansione spaziale
    - 80 - Gli assi dello spazio digitale
  - 85 - 4.3 L'espansione temporale
  - 88 - 4.4 L'infinito nel tempo e nello spazio nei Location based game
  - 94 - 4.5 L'espansione sociale
  - 100 - 4.6 I pervasive game in città



## PARTE II - IL PERDERSI

- 110 - CAP 5 - Perdersi e l'uomo
  - 110 - 5.1 Perdersi
  - 113 - 5.2 Cosa vuol dire perdersi
  - 116 - 5.3 La costruzione dell'*io*
  - 117 - 5.4 Le mappe cognitive
  - 119 - 5.5 I vantaggi del perdersi
- 128 - CAP 6 - Perdersi e la città
  - 128 - 6.1 Un cambiamento nella facoltà di abitare
  - 130 - 6.2 Il Centro
  - 131 - 6.3 La Metropoli
  - 133 - 6.4 I Non-luoghi
  - 136 - 6.5 I pattern della città
- 140 - CAP 7 - Perdersi nel labirinto
  - 140 - 7.1 le origini del labirinto
  - 144 - 7.2 il simbolo dell'uomo
  - 147 - 7.3 Troiae Lusus
  - 149 - 7.4 Il labirinto nel Medioevo
  - 150 - 7.5 labirinto barocco
  - 152 - 7.6 il labirinto oggi
- 160 - CAP 8 - Perdersi per gioco
  - 160 - 8.1 Ricerca della bellezza
  - 162 - 8.2 Dalla flânerie alla deriva
  - 165 - 8.3 flâneur, flânerie, flâneuse
  - 167 - 8.4 Psicogeografia e deriva
  - 170 - 8.5 La psicogeografia non è un'opinione?
  - 172 - 8.6 Città tra mito e narrazione
  - 176 - 8.7 La società del gioco
  - 180 - 8.8 Arte superiore vs arte unilaterale
  - 182 - 8.9 Il gioco come espressione d'arte
  - 186 - 8.10 Il ruolo dell'architettura
  - 187 - 8.11 Gioco e architettura
  - 190 - 8.12 Le 4+1 derive
  - 198 - 8.13 Il ruolo dei dispositivi nella deriva



### PARTE III - IL PROGETTO

#### 206 - CAP 9 - Analisi

206 - 9.1 Il perdersi agli occhi del cittadino

208 - 9.2 Perdersi e ritrovarsi  
sono prove inevitabili

#### 212 - CAP 10 - GDD

212 - 10.1 Anteprima

212 - Motivazioni

213 - Obiettivi

214 - 10.2 Chi può interessare

214 - Possibili clienti

214 - Possibili Stackholder

215 - Target

216 - 10.3 Il puzzle come metafora

216 - Perdersi e ritrovarsi

217 - Le fasi di gioco in breve

219 - 10.4 Fasi

219 - Cliente, progettista,  
organizzatore

220 - Organizzazione

222 - Fase I - io

224 - Fase II - noi

226 - Fase III - mondo

228 - Combinare le fasi di gioco

228 - Premiazione



- 229 - 10.5 Come declinare  
la fase III nello spazio
  - 230 - Qual'è il mio campo da gioco?
  - 232 - Spazio piccolo
  - 234 - Spazio piccolo - Modalità ampia
  - 236 - Spazio piccolo - Modalità ridotta
  - 238 - Spazio medio
  - 240 - Spazio grande
  
- 242 - 10.6 Materiale di gioco  
e possibili applicazioni
  - 242 - Forme puzzle
  - 244 - Indizi
  - 244 - Indizi in versione semplice
  - 246 - Indizi in versione elaborata
  - 248 - Bussola
  - 250 - Nascondere aghi e cornici
- 252 - 10.7 Esempi di declinazioni
- 258 - 10.8 Conclusioni e sviluppi futuri

260 - BIBLIOGRAFIA

# Figure



## PARTE I - IL GIOCO

### 24 - Immagine Parte I

Scacchi urban pop-up

Fonte: [www.travel-lounge.ro](http://www.travel-lounge.ro)

### CAP 1 - Gioco e giocare

#### 38 - Immagine 1.1

Street art di Jan Vormann

Fonte: [streetartutopia.com](http://streetartutopia.com)

### CAP 2 - Gioco e piacere

#### 51 - Immagine 2.1

Giocatori che esultano

Fonte: [imaginationgaminguk.it](http://imaginationgaminguk.it)

### CAP 3 - Cerchio Magico

#### 55 - Immagine 3.1

Bambini che giocano a palla improvvisando uno spazio di gioco, foto di Huzzatul Mursalin

Fonte: [nationalgeographic.com](http://nationalgeographic.com)

#### 57 - Immagine 3.2

Thebes (2007)

Fonte: [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com)

#### 64 - Immagine 3.3

Un segnalino di Carcassonne sul pianale

Fonte: [ofilmedatarde.com](http://ofilmedatarde.com)

#### 65 - Immagine 3.4

Scelta del personaggio  
in Dark Age of Camelot

Fonte: [www.4players.de](http://www.4players.de)

**67 - Immagine 3.5**

Una parte del mondo di Minecraft  
costruito da un giocatore

*Fonte: gameskinny.com*

**69 - Immagine 3.6**

Uno screenshot del gioco, Il libro degli incantesimi

*Fonte: gameskinny.com*

**CAP 4 - Pervasive Game****72 - Immagine 4.1**

Un giocatore di Killer usa una macchina  
fotografica come fucile, Deathgame, Svezia.

*Fonte: in Montola, Stenros, Waern, Pervasive Game*

**74 - Immagine 4.2**

Giocatori durante una partita di Cruel 2 B Kind

*Fonte: www.flickr.com pagina di Matt Biddulph*

**77 - Immagine 4.3**

Una missione di Cruel 2 B Kind

*Fonte: www.flickr.com pagina di Matt Biddulph*

**78 - Immagine 4.4**

Geocaching, un giocatore trova un "geocache"

*Fonte: www.365bastrop.com*

**82 - Immagine 4.5**

SpecTrek, una schermata del gioco

*Fonte: www.play.google.com/store/apps*

**84 - Immagine 4.6**

Can You See Me Now? Un giocatore di Blast Theory

*Fonte: www.blasttheory.co.uk*

- 87 - **Immagine 4.7**  
Wallpaper di Majestic  
*Fonte: [www.gameswalls.com](http://www.gameswalls.com)*
- 88 - **Immagine 4.8**  
Wallpaper con screenshot di Ingress  
*Fonte: [www.ingress.com](http://www.ingress.com)*
- 89 - **Immagine 4.9**  
Wallpaper di Ingress  
*Fonte: [www.ingress.com](http://www.ingress.com)*
- 90 - **Immagine 4.10**  
Screenshot di Parallel Kingdom  
*Fonte: [www.parallelkingdom.com](http://www.parallelkingdom.com)*
- 91 - **Immagine 4.11**  
Wallpaper di Parallel Kingdom  
*Fonte: [www.parallelkingdom.com](http://www.parallelkingdom.com)*
- 93 - **Immagine 4.12**  
Screenshot di Parallel Kingdom  
*Fonte: [www.parallelkingdom.com](http://www.parallelkingdom.com)*
- 95 - **Immagine 4.13**  
I giocatori leggono le missioni durante una partita di Massively Multiplayer Soba  
*Fonte: [www.tiltfactor.org](http://www.tiltfactor.org)*
- 96 - **Immagine 4.14**  
Immagine con il motto del gruppo Tiltfactor  
*Fonte: [www.tiltfactor.org](http://www.tiltfactor.org)*
- 98 - **Immagine 4.15**  
Immagini di Fold it!  
*Fonte: <http://fold.it/portal>*
- 101 - **Immagine 4.16**  
Un esempio di parkour  
*Fonte: [irishparkour.webs.com](http://irishparkour.webs.com)*
- 102 - **Immagine 4.17**  
Esempio urban pop-up  
*Fonte: [www.travel-lounge.ro](http://www.travel-lounge.ro)*
- 104 - **Immagine 4.18**  
Un giocatore di CriticalCity che svolge una missione del gioco  
*Fonte: <http://criticalcity.org>*

105 - **Immagine 4.19**  
Una cabina telefonica abbandonata adibita ad  
altro per una missione  
*Fonte: <http://criticalcity.org>*

106 - **Immagine 4.20**  
Il compimento di una missione  
di Border Trophy del 1987  
*Fonte: [www.flickr.com](http://www.flickr.com) pagina di Claudio M.*

107 - **Immagine 4.21**  
Un libro di WhaiWhai  
*Fonte: [www.whaiwhai.com](http://www.whaiwhai.com)*



## PARTE II - IL PERDERSI

108 - **Immagine Parte II**  
Nowhere in particular  
*Fonte: [www.insight51.com](http://www.insight51.com)*

### CAP 5 - Perdersi e l'uomo

#### CAP 6 - Perdersi e la città

134 - **Immagine 6.1**  
Passage di Parigi  
*Fonte: [conspirationvege.canalblog.com](http://conspirationvege.canalblog.com)*

135 - **Immagine 6.2**  
Galleria Vittorio Emanuele II, Milano, Italia  
*Fonte: [absolutelyfaaabolous.com/2011/06/30](http://absolutelyfaaabolous.com/2011/06/30)*

138 - **Immagine 6.3**  
illustrazione di Ibai Gandiaga  
*Fonte: [flickrhivemind.net](http://flickrhivemind.net)*

#### CAP 7- Perdersi nel labirinto

142 - **Immagine 7.1**  
il labyrinth di Cnosso a sette spire  
*Fonte: [ellisnelson.com](http://ellisnelson.com)*

142 - **Immagine 7.2**  
labirinto in pietra, detti anche Jungfrudans, Svezia  
*Fonte: [www.focus.it](http://www.focus.it)*

143 - **Immagine 7.3**  
Esempio di maze  
*Fonte: [it.paperblog.com](http://it.paperblog.com)*

- 143 - **Immagine 7.4**  
Labirinto (maze), Villa Pisani, Stra, Venezia, Italia  
*Fonte: [www.villapisani.it](http://www.villapisani.it)*
- 145 - **Immagine 7.5**  
Labirinto di Val Camonica, Italia  
*Fonte: [www.nikonclub.it](http://www.nikonclub.it)*
- 147 - **Immagine 7.6**  
Troiae lusus del tempio di Halebid, India  
*Fonte: [viajesconmitia.com](http://viajesconmitia.com)*
- 148 - **Immagine 7.7**  
Mosaico in villa romana, Vienna  
*Fonte: [parma.repubblica.it](http://parma.repubblica.it)*
- 150 - **Immagine 7.8**  
Cristo nel labirinto, Alatri, Frosinone, Italia  
*Fonte: [escursioniciociaria.com](http://escursioniciociaria.com)*
- 151 - **Immagine 7.9**  
Chatsworth House, Bakewell, Regno Unito  
*Fonte: [www.chatsworth.org](http://www.chatsworth.org)*
- 154 - **Immagine 7.10**  
Una schermata di Pacman  
*Fonte: [www.free-extras.com](http://www.free-extras.com)*
- 156 - **Immagine 7.11**  
Una schermata di Dark Castle  
*Fonte: [littlebobeep.com](http://littlebobeep.com)*
- 157 - **Immagine 7.12**  
Una schermata di Prince of Persia 2  
*Fonte: [mihail.zoomshare.com](http://mihail.zoomshare.com)*

## CAP 8 - Perdersi per gioco

- 163 - **Immagine 8.1**  
La Place de l'Europe, temps de pluie,  
di Gustave Caillebotte.  
Dipinto che raffigura un'attività di flâneur  
*Fonte: [everystockphoto.com](http://everystockphoto.com)*
- 170 - **Immagine 8.2**  
Illustrazione di Ibai Gandiaga  
*Fonte: [flickrhivemind.net](http://flickrhivemind.net)*
- 171 - **Immagine 8.3**  
Illustrazione di Ibai Gandiaga  
*Fonte: [flickrhivemind.net](http://flickrhivemind.net)*

- 173 - **Immagine 8.4**  
Street art, Lussemburgo  
*Fonte: [www.lettera43.it](http://www.lettera43.it)*
- 175 - **Immagine 8.5**  
Il nuovo si sovrappone al vecchio,  
street art, Lussemburgo  
*Fonte: [www.weheartit.com](http://www.weheartit.com)*
- 176 - **Immagine 8.6**  
Street Art, Vienna, Austria  
*Fonte: [www.collinallin.com](http://www.collinallin.com)*
- 178 - **Immagine 8.7**  
Vicolo di Amsterdam 1954,  
progetto di Aldo van Eyck  
*Fonte: [architektur fuer kinder.ch](http://architektur fuer kinder.ch)*
- 179 - **Immagine 8.8**  
Centro di Amsterdam 1954,  
progetto di Aldo van Eyck  
*Fonte: [architektur fuer kinder.ch](http://architektur fuer kinder.ch)*
- 184 - **Immagine 8.9**  
Un percorso psicogeografico  
*Fonte: [www.newbleep.com](http://www.newbleep.com)*
- 186 - **Immagine 8.10**  
Street art, ritratto su muro dismesso,  
opera di Alexander Farto  
*Fonte: [www.designaside.com](http://www.designaside.com)*
- 203 - **Immagine 8.11**  
CatchBob!, schermata di vittoria  
*Fonte: [craftwww.epfl.ch](http://craftwww.epfl.ch)*



### PARTE III - IL PROGETTO

- 206 - **Immagine Parte III**  
Foto Mock-up

### CAP 9 - Analisi

## CAP 10 - GDD

### 223 - Immagine 10.1

Esempio modalità immediata,  
gli io sono ammuccchiati tra loro

### 223 - Immagine 10.2

Esempio modalità lunga,  
gli io sono ammuccchiati tra loro

### 255 - Immagine 10.3

“io” realizzato in sughero, 4mm

### 255 - Immagine 10.4

“noi” realizzato in sughero, 4mm

### 255 - Immagine 10.5

“mondo” realizzato in sughero, 4mm

### 256 - Immagine 10.6

“infinito” realizzato in sughero, 4mm

### 257 - Immagine 10.7

Esempio di declinazione in un campus universitario,  
Politecnico di Bovisa

### 257 - Immagine 10.8

“indizi” declinazione per il campus universitario  
Politecnico di Bovisa

### 257 - Immagine 10.9

“mappa” sovrapposizione degli indizi  
declinati per il Politecnico di Bovisa

### 259 - Immagine 10.10

“infinito” realizzato in sughero, 4mm





# Tavole



## PARTE I - IL GIOCO

### CAP 1 - Gioco e giocare

#### 31 - Tavola 1.1

Suddivisione dei giochi nelle quattro categorie e, in verticale, progressiva perdita della paidia con l'aumento dell'elemento luds

*Fonte: Caillos, 1958: 55*

### CAP 2 - Gioco e piacere

#### 44 - Tavola 2.1

Schema del flow, di Csikszentmihalyi

*Fonte: Schell, 2008: 119*

#### 45 - Tavola 2.2

Flow channel, esperienza lineare

*Fonte: Schell, 2008: 121*

#### 45 - Tavola 2.3

Flow channel, esperienza alternata

*Fonte: Schell, 2008: 121*

### CAP 3 - Cerchio Magico

#### 59 - Tavola 3.1

Gioco a zero dimensioni

*Fonte: Schell, 2008: 134*

#### 59 - Tavola 3.2

Il cerchio magico nella mente  
e nel canale di comunicazione

## CAP 4 - Pervasive Game

81 - **Tavola 4.1**

Spazio possibile per i Pervasive Game

*Fonte: in Bo Kampmann Walther, Atomic Actions: 3*83 - **Tavola 4.2**

Spazio tangibile e intangibile nei Pervasive Game,

*Fonte: in Bo Kampmann Walther, Atomic Actions: 6*

## PARTE II - IL PERDERSI

## CAP 5 - Perdersi e l'uomo

112 - **Tavola 5.1**

Extinction timeline

*Fonte: www.nowandnext.com*115 - **Tavola 5.2**

Significati del perdersi e dove voglio intervenire

*Fonte: Enciclopedia Treccani 2013*116 - **Tavola 5.3**

Triangolo di Peirce

*Fonte: in Bonfantini, Bramante, Zingale,  
Sussidiario di semiotica: 22*125 - **Tavola 5.4**

Schema della zona di comfort

*Fonte: www.cpt.org*126 - **Tavola 5.5**

Zona di comfort associata al flow channel

## CAP 6 - Perdersi e la città

## CAP 7 - Perdersi nel labirinto

### 153 - Tavola 7.1

Rappresentazione di internet,  
un labirinto in continua evoluzione

## CAP 8 - Perdersi per gioco

### 165 - Tavola 8.1

Citazioni di flâneur, flânerie, flâneuse

### 169 - Tavola 8.2

Citazioni di psicogeografia, deriva, ambience,  
rêverie, mipotoiesi

### 181 - Tavola 8.3

Arte unilaterale confrontata con l'arte superiore

### 190 - Tavola 8.4

Citazioni delle derive individuate: casuale,  
lucida continua, spaesante, fuga



## PARTE II - IL PERDERSI

## CAP 9 - Analisi

### 210 - Tavola 9.1

Chi, cosa, dove, quando, come, perché segnalati  
durante la ricerca ed evidenza degli ambiti ritenuti  
interessanti da intervenire

## CAP 10 - GDD

### 217 - Tavola 10.1

Perdere e ritrovare, il percorso che costruisce il  
mondo che un individuo conosce

### 219 - Tavola 10.2

Le fasi di gioco in relazione col perdersi e  
ritrovarsi della realtà

### 220 - Tavola 10.3

Esempio di registrazione

### 222 - Tavola 10.4

Flow chart della Fase I

### 224 - Tavola 10.5

Flow chart della Fase II

- 226 - **Tavola 10.6**  
Flow chart della Fase III
- 229 - **Tavola 10.7**  
Nidificazione dello spazio
- 231 - **Tavola 10.8**  
La semplificazione dello spazio in tre tipologie:  
piccolo, medio, grande
- 233 - **Tavola 10.9**  
Le due modalità dello spazio piccolo: modalità  
ampia e modalità ridotta
- 235 - **Tavola 10.10**  
Spazio piccolo in modalità ampia
- 237 - **Tavola 10.11**  
Spazio piccolo in modalità ridotta
- 239 - **Tavola 10.12**  
Spazio medio
- 241 - **Tavola 10.13**  
Spazio grande
- 243 - **Tavola 10.14**  
Forma dei puzzle
- 245 - **Tavola 10.15**  
Esempio versione semplice
- 246 - **Tavola 10.16**  
Tipologie indizi per lo spazio piccolo di  
modalità ampia
- 247 - **Tavola 10.17**  
Esempio versione elaborata
- 249 - **Tavola 10.18**  
Esempi delle varie proposte di bussola
- 251 - **Tavola 10.19**  
Esempi delle varie proposte per  
nascondere gli aghi e le cornici
- 252 - **Tavola 10.20**  
Esempi di contestualizzazione

# Introduzione

Perdersi è un'esperienza che accomuna ogni individuo; tutti ci perdiamo o ci sentiamo persi durante il nostro percorso di vita. Essere smarriti è una condizione inevitabile dell'esistenza stessa; dobbiamo essere persi per imparare ad orientarci e tale processo è un fenomeno che si presenta all'uomo fin dalla sua nascita. Ognuno si ritrova prima o poi in un ambiente sconosciuto e si rapporta con persone inizialmente estranee; solo esplorando e superando le sensazioni iniziali di smarrimento si acquisiscono quei riferimenti che permettono di dare a noi stessi un orientamento. L'essere persi è dunque una prova inevitabile di vita, ma se questa esperienza può essere un disagio per alcuni, per altri è un'occasione di conoscenza ed anche di divertimento. La sensazione di smarrimento è una condizione che si presenta ogni qualvolta si è a contatto con la novità e la conoscenza di ciò che è sconosciuto è uno dei principi su cui si può basare un'attività di gioco. Osservando infatti certi atteggiamenti ludici, si nota come l'esplorazione possa essere un divertimento; diversi giochi si basano infatti su questo principio, si pensi ad esempio alle varie *Cacce al tesoro* che si organizzano in un territorio, oppure al gioco *Nascondino* attraverso cui ci si relaziona con lo spazio andando addirittura a confondersi con esso. Anche alcuni dei più recenti giochi digitali basano il divertimento passando da una condizione iniziale di smarrimento; molti titoli presentano infatti un mondo digitale da esplorare, dei segreti da scoprire, delle missioni da risolvere per acquisire nuove conoscenze di quell'universo di gioco. Ma se essere persi è una condizione per cui si può costruire un'esperienza ludica, si osserva nella realtà che tale sensazione assume invece dei connotati negativi. Nella società di oggi, perdersi è visto come una perdita di tempo, è un errore che conviene evitare; forse proprio per questo motivo ci si affida sempre di più alla tecnologia, sfruttando strumenti portatili da cui comprendere la propria posizione geografica e

addirittura avere indicazioni di dove andare. Perdersi ed errare sono tra loro sinonimi poiché si ignorano quei riferimenti per compiere correttamente un'azione; eppure sbagliare significa anche imparare dai propri errori, così come all'essere persi segue sempre un ritrovarsi. Oggi si fa di tutto per evitare di sbagliare, si percorrono strade già note, si frequentano sempre le stesse persone; ma per quanto si voglia evitare di smarrirsi, prima o poi la vita ci ripropone tale prova e allora dovremo affrontare la novità e aggiungerla tra le conoscenze già acquisite. Se perdersi è inevitabile, allora conviene cogliere gli aspetti positivi di questa esperienza, imparando a viverla come se fosse un gioco.

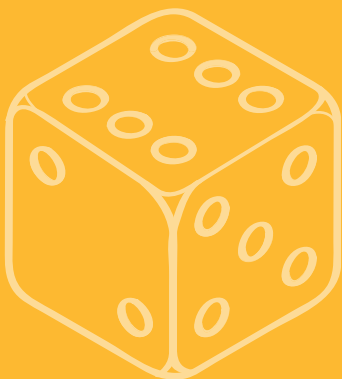
Nell'intento di proporre un progetto ludico per cui il perdersi diventa un gioco, questa tesi è divisa in tre parti riportando rispettivamente nella *Parte I* le mie ricerche sul gioco, nella *Parte II* gli studi sul significato di perdersi, di come la società viva questa sensazione all'interno della propria città e di come tale esperienza sia vissuta in certe correnti di pensiero come una filosofia di vita. Infine nella *Parte III* riporto la mia proposta progettuale applicando le conoscenze acquisite durante la fase di ricerca.





parte I

# IL GIOCO



# Gioco e giocare

## *Definizioni e significati di gioco*

### 1.1 Game e play come passatempi

*Nella pagina  
precedente  
Immagine Parte I  
Scacchi urban pop-up  
[www.travel-lounge.ro]*

Il gioco è un'attività con una funzione che viene molto spesso sottovalutata dalla società: diverte, rilassa ma allo stesso modo crea nell'individuo un alto grado di concentrazione e di impegno. Tutti nella vita giochiamo o giocherelliamo, anche nel solo gesto di rigirare nervosamente la matita tra le dita, di stuzzicare un amico, di fare le boccacce a un bambino purché ci regali un sorriso. L'esistenza umana è ricca di impegni e doveri che occupano la maggior parte del tempo; quando possiamo, cerchiamo distrazione dalla realtà e dalle problematiche del quotidiano dedicando quei momenti di libertà a un'attività di relax e di piacere, come guardare un film, leggere un libro o fare ginnastica. Sono azioni che decidiamo di compiere per impiegare il nostro tempo libero, per questo li chiamiamo *passatempi*. Anche il gioco rientra in queste attività, riprendo in merito una frase del filosofo inglese Bernard Suits, dal testo *The Grasshopper* (1978):

«For even now it is games which give us something to do when there is nothing to do. We thus call game 'pastimes', and regard them as trifling fillers of the intertices in our lives»

*Suits, 1978: 176*

Si gioca perché è un'attività piacevole che aggiunge quel sapore in più alla vita, rendendola migliore e più sopportabile.<sup>1</sup> Se non volessimo giocare, semplicemente, faremmo qualcos'altro. Per questo motivo il gioco non è mai un atto forzato, ma pura libertà che l'individuo manifesta scegliendo di proseguire una partita così come di abbandonarla. Là dove sopraggiunge l'obbligo non

1. McGonigal, *La realtà in gioco*, 2011: 10

«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»

Suits, 1978: 34

si può più parlare di gioco, ma di *lavoro*. La differenza tra i due termini consiste nella tipologia di attitudine che la persona ha durante queste due esperienze. Nel caso del gioco si parla di *attitudine ludica*, la scelta di perseguire degli obiettivi per il semplice gusto di farlo.

«My task will be to persuade you that what I have called  
the *lusory attitude* is the element which unifies the other  
elements into a single formula which successfully states the  
necessary and sufficient conditions for any activity to be an  
instance of game playing»

*Suits, 1978: 35*

Il lavoro, invece, è un atto doveroso, lo si fa per guadagnare da vivere, per soddisfare le aspettative di qualcuno o semplicemente perché ci è stato detto di farlo:

«Working is doing things you have to do and playing is doing  
the things for the fun of it»

*Suits, 1978: 15*

Il comportamento del giocatore, che decide di sua spontanea volontà di sottomettersi al gioco, è un concetto che viene riconosciuto con il termine inglese *play*. Nel campo dei *Game Studies*, che questa tesi vuole esplorare, si preferisce, infatti, adottare una terminologia inglese, poiché la parola *gioco*, in italiano, è adottata sia per riferirsi all'*artefatto*, al *sistema di regole (game)* sia in riferimento al *comportamento*, l'*azione ludica (play)*. Poiché per attuare uno studio in questo campo è importante identificare l'azione di gioco con il sistema di regole che lo costituisce, si presenta in questa tesi il

significato di *game* e *play*. Nell'inglese comune, *play* si riferisce sempre a un'azione; tale termine trova infatti utilizzo anche nel campo della musica e della recitazione ("play the guitar", "play a role") che si ricollegano al gioco per la loro espressione libera e per il puro piacere nell'esecuzione. Si usa *play* per identificare un'attività ludica:

«We are using *play* as equivalent to *leisure activities*»  
*Suits, 1978: 15*

Il *game* è invece presentato come «aspetto di competenza, di insieme di regole conosciute e riconosciute»;<sup>2</sup> è il sistema da cui dipende l'esperienza di gioco (*play experience*) poiché i concorrenti sono vincolati da istruzioni e criteri che limitano le azioni e stabiliscono il vincitore.

«C'è un oggetto astratto, il gioco come *game*, e c'è un comportamento concreto, una performance che è il *play*»  
*Eco, 2002: XVIII*

La relazione tra *game* e *play* è illustrata anche dal filosofo Bernard Suits, nel libro *The Grasshopper* (1978) fornendo una definizione più completa:

«To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [**prelusory goal**], using only means permitted by rules [**lusory means**], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [**constitutive rules**], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [**lusory attitude**]. I also offer the following simpler and, so to speak, more portable version of the above: playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles»  
*Suits, 1978: 41*

Dalla citazione riportata si legge che l'atto di giocare è la consapevolezza di affrontare ostacoli non necessari con il solo intento di divertirsi. Suits propone l'esempio del golf dove l'obiettivo del gioco è di far entrare una pallina in una buca. Il modo migliore per compiere questa azione sarebbe prendere la pallina in mano, e inserirla nella buca, ma le regole impediscono questo tipo di approccio e impongono l'utilizzo di mazze che vanno a complicare l'impresa. L'unico motivo per cui ci si sottopone a regole assurde è un'attitudine ludica. Per giocare occorre la libertà di essere partecipi, se il gioco è imposto non può più definirsi tale.<sup>3</sup>

---

2. Eco, Introduzione a *Homo ludens*, 2002: XVII

3. Huizinga, *Homo ludens*, [1939] 2002: 10

«Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più un gioco. Tutt'al più può essere la riproduzione obbligatoria di un gioco»

Huizinga, 1939: 10

## 1.2 Paidia e ludus

Si può notare come la parola *gioco* abbia un largo utilizzo nel campo della comunicazione, la si può infatti ritrovare facilmente nel linguaggio comune attraverso espressioni impostate e proverbi: “È un gioco da ragazzi”, “Prendersi gioco di qualcuno”, “Fare il doppio gioco”, “Il gioco non vale la candela”, “Buon viso a cattivo gioco”. Nel dizionario italiano DeAgostini (1995) si possono trovare diversi significati di questa parola:

- a. ogni attività che abbia come scopo la ricreazione o lo svago, questa espressione è usata anche con valore figurativo per indicare cosa di facile esecuzione (*gioco da ragazzi*);
- b. forma di svago consistente nell'eseguire determinate mosse secondo un regolamento e con la massima abilità in modo da poter vincere gli avversari (lo sport, giochi da tavolo, giochi di carte);
- c. modo con cui un individuo gioca (*gioco abile, gioco corretto, gioco impostato*);
- d. scherzo, burla, dispetto (*prendersi gioco di qualcuno*);
- e. trucco, artificio (*giochi di acqua, gioco di luce, gioco di parole*);
- f. nel linguaggio della tecnica: spazio compreso tra due pezzi accoppiati, movimento di un organo all'interno di un congegno, di un meccanismo (*il gioco della chiave nella serratura*)

Esiste dunque una contraddizione nella parola *gioco*, essa esprime innocenza in un contesto infantile dove i bambini attuano questa esperienza per divertirsi e per rapportarsi con i propri simili, ma allo stesso tempo lottano tra loro per mostrare predominanza sull'avversario. Con questo rituale, i giovani giocatori mettono alla prova la loro forza e resistenza, comprendono le proprie facoltà fisiche e mentali e sviluppano le loro capacità motorie imparando a controllarsi. Il sociologo e scrittore francese Roger Caillois, nel saggio *I giochi e gli uomini* (1958), chiama questi

atteggiamenti giocosi, tipici dei bambini, con il termine *paidia*, mentre associa a quei giochi che presentano un regolamento e delle modalità di vittoria il termine *ludus*. La *paidia* è osservata nell'«esigenza di distensione e insieme distrazione e fantasia»,<sup>4</sup> è l'espressione di un gioco spontaneo, improvvisato, si manifesta, ad esempio, nei comportamenti di lotta libera, nella danza, nelle imitazioni infantili e negli esercizi che portano a un senso di vertigine o di smarrimento, come può avvenire giocando con l'altalena, andando sulla giostra, oppure roteando velocemente su sé stessi. Il *ludus* si esprime, invece, attraverso i giochi regolati, come le gare, le competizioni, o gli artefatti ludici provvisti di regolamento. Le distinzioni *paidia* e *ludus* aiutano a chiarire il significato della parola *gioco*, tuttavia non sono sufficienti per costruire una classificazione. Negli esempi riportati si può notare che un'attività come la lotta non ha nulla da spartire con l'altalena o con l'imitazione del proprio eroe preferito. Nel già citato libro di *I giochi e gli uomini*, l'autore presenta una tassonomia che descrive le diverse modalità con cui un gioco si manifesta: competizione (*agon*), il caso (*alea*), il simulacro (*mimicry*) e la vertigine (*ilnix*), riportate anche in *Tavola 1.1*. A seguire riporto una breve descrizione.

### **Agon**

Dal greco *competizione*; racchiude le prove di abilità, che possono essere sia fisiche (competizioni sportive) sia mentali (scacchi, dama...). Sono generalmente attività che richiedono allenamento e disciplina, la vittoria è dovuta al solo merito personale.

### **Alea**

Parola latina che indica i dadi, da essa deriva *aleatorio*, ovvero *variabile, casuale*. Racchiude le sfide contro il destino, il giocatore è passivo poiché non prende decisioni, si dedica totalmente alla fortuna e al calcolo delle probabilità.

### **Mimicry**

Dall'inglese *mimetismo*, è il *simulacro*, ovvero far finta di essere un'altra persona, non è inganno perché in esso non vi sono rapporti con la realtà.

### **Ilinix**

Termine greco che significa *gorgo*, da cui deriva *vertigine* (*ilingos*). Sono quelle attività che ricercano la vertigine, distruggono temporaneamente la stabilità della percezione e alterano la coscienza. Pensiamo ad esempio al gioco della trottola o al girotondo, ma la maggior applicazione la troviamo nelle giostre dei luna park.

---

4. Caillois, *I giochi e l'uomo*, 1958: 5

	<b>AGON</b> (competizione)	<b>ALEA</b> (fortuna)	<b>MIMICRY</b> (simulacro)	<b>ILINIX</b> (vertigine)
<b>PAIDIA</b>	corse	filastrocche per la conta	imitazioni infantili	roteare infantile
chiasso	combattimenti	testa o croce	giochi illusionistici	giostra
agitazione	atletica		costumi vari	altalena
fou-rire	boxe	scommesse	maschera	valzer
aquilone	biliardo	roulette	travestimento	
solitari	scherma	lotterie	teatro	volador
crivicverba	dama		arti spettacolo	luna-park
<b>LUDUS</b>	calcio			sci
	scacchi			alpinismo
	competizione sportiva			acrobazia

Nella sua trattazione, l'autore sottolinea come spesso i giochi risultino essere una combinazione delle categorie presentate; prendiamo ad esempio una qualsiasi variante del *poker*: indubbiamente esso ha una forte presenza di *alea* poiché la vittoria dipende dalla mano più alta della partita che è determinata da un fattore puramente casuale. Ma questo gioco richiede anche una buona abilità, da parte dei pokeristi, di prevedere le carte degli avversari e calcolare le probabilità di vittoria a proprio favore; sono quindi evidenti anche le caratteristiche di *agon*. In questo gioco occorre, inoltre, non scordare il *bluff*, che nel *poker* è una capacità molto premiata per chi sa gestirla. Essa consiste nell'ingannare l'avversario e dargli una lettura sbagliata del gioco così da fargli compiere supposizioni errate. Questa bravura richiede una buona dote di recitazione, ma anche tra i meno esperti sarà sicuramente capitato di sentire la frase *faccia da poker*. Con questo ritornello si vuole sottolineare l'importanza, tra i giocatori, di mascherare le proprie emozioni per non avvantaggiare gli avversari e recitazione e maschera rientrano nella *mimicry*. Non si notano, invece, indizi che possano ricondurre il *poker* all'*ilinix*; infatti, il *ludus*, che è calcolo e previsione, non accoglie la vertigine, così come la *paidia*, che è esuberanza, rifiuta l'*alea* che si manifesta con l'atto passivo dell'attesa; Caillois, infatti, scrive:

*Tavola 1.1*  
Suddivisione dei giochi nelle quattro categorie e, in verticale, progressiva perdita della *paidia* con l'aumento dell'elemento *luds*.  
[in Caillois, 1958: 55]

«allo stesso modo in cui non ci può essere alcuna fusione fra la *paidia*, che è tumulto ed esuberanza, e l'*alea*, che è attesa passiva della decisione del caso,[...] così non ce ne può essere fra il *ludus*, che è combinazione e calcolo, e l'*ilinix*, che è impeto puro»

*Caillois, 1978: 49*

Il *ludus* è consentito soprattutto da strumenti complessi dal meccanismo artificioso poiché, in questa disciplina, è richiesta l'interazione tra il *sistema* di gioco e utente e, se previsto, tra utente e avversari. Per *sistema* si intende «qualsiasi oggetto di studio che, pur essendo costituito da diversi elementi reciprocamente interconnessi e interagenti tra loro e con l'ambiente esterno, reagisce o evolve come un tutto, con proprie leggi generali». <sup>5</sup> In *Rules of Play* (2004), scritto a quattro mani da Salen Zimmerman (game designer) e Eric Katie (game designer e artista), si descrive infatti il *game* come un sistema:

«A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome»

*Salen, Zimmerman, 2004: 80*

Oltre agli utenti, gli elementi che vediamo quindi coinvolti nel gioco sono le regole, che limitano le azioni da fare per dare a tutti i partecipanti le stesse possibilità di vittoria, e i risultati che si ottengono in seguito a una mossa. La loro esistenza è però legata alla presenza di un obiettivo che pone le condizioni finali della partita, può essere una meta, un punteggio, un tempo limitato, l'impossessarsi di un oggetto.

### 1.3 Il valore in un gioco

Parlando di gioco ci si imbatte spesso in critiche che accusano l'attività ludica di essere futile. Capita frequentemente di sentire genitori lamentarsi dei figli che passano più tempo a giocare che a studiare, preoccupandosi soprattutto della dipendenza che i giochi provocano. Lo stesso Callois, scrive:

«[Il gioco] evoca un'attività non soggetta a costrizioni, ma anche priva di conseguenze per la vita reale. Si contrappone alla serietà di questa e viene perciò qualificato frivolo. Si contrappone al lavoro come il tempo perso al tempo bene impiegato. Il gioco, infatti, non produce alcunché: nè beni nè opere. A ogni nuova partita, giocassero pure per tutta la vita, i giocatori si ritrovano a zero e nelle stesse condizioni che all'inizio»

*Caillois, 1939: 5*

---

5. Enciclopedia Treccani 2013



Giocare è dunque un'attività improduttiva; ogni oggetto e materiale necessario per permettere a un gioco di esistere è costituito da mero *valore intrinseco*, che non ha alcuna considerazione nella realtà. Si pensi, ad esempio, a un individuo che prova ad acquistare un pacchetto di caramelle con i soldi del *Monopoli*. La reazione della cassiera potrebbe essere molto curiosa, comunque è poco probabile che possa accettare tale pagamento. Eppure quelli sono gli stessi soldi chi permettono di comprare terreni, case e alberghi, perché non dovrebbero essere accettati per acquistare un po' di caramelle? Purtroppo tali banconote non hanno valore effettivo di scambio se non nel gioco del Monopoli. Servono perché ci si possa divertire con amici e parenti, ma nel mondo reale sono carta insignificante, così come invitare gli amici nella casa in *Viale dei Giardini* potrebbe risultare un problema. In una partita, tutto ciò che si conquista, guadagna, produce, scambia ha utilità solo finché la partita prosegue; dopodiché nulla rimane se non la soddisfazione del vincitore e l'amarezza di chi ha perso. Il gioco è dunque fine a se stesso, proprio come scrive Johan Huizinga, filosofo olandese che ha dedicato molta attenzione a questo argomento:

«Gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in sé stessa»

*Huizinga, [1938] 2002: 35*

Il motivo per cui si partecipa a un'attività ludica va oltre la ricompensa materiale, lo si fa per mettersi alla prova, per evadere temporaneamente dal mondo reale, ma soprattutto per divertirsi. Pur non ottenendo premi che abbiano ripercussioni sulla realtà, i sentimenti che si provano durante il *play* sono comunque veri e provocano gratificazione; «non importa che il lavoro non sia reale. le ricompense emotive sono reali». <sup>6</sup>

**Giocare è divertente e solo questa ragione è sufficiente perché ci si possa permettere di perdere tempo**

ENFASI

<sup>6</sup>. McGonigal, *La realtà in gioco*, 2010: 65

## 1.4 Il destino di un gioco

La vita reale richiede una serie di obblighi e responsabilità: ci impone di lavorare per sopravvivere e per essere accettati dalla società, ma se svolgiamo male il nostro compito rischiamo conseguenze anche gravi. Il lavoro, a differenza del gioco, influisce sulla realtà, per questo abbiamo paura di fallire. Nel gioco, invece, il *fallimento* non è grave, anzi, è una delle motivazioni che ci spinge a continuare a giocare. Secondo gli studi di Nicole Lazzaro, ricercatrice del settore ludico, «i giocatori passano l'80% del tempo a fallire»,<sup>7</sup> eppure continuano a riprovarci. Questa affermazione mi fa ricordare le mie partite di *Puzzle Bobble*, uno dei giochi preferiti della mia infanzia; quando raggiungevo un livello che andava oltre le mie capacità, non mi davvo pace finché non riuscivo a superarlo. Il fallimento non mi portava a rinunciare, piuttosto a perseverare fino a quando non avevo la meglio. Nella realtà il fallimento è scoraggiante, in una partita, invece, spinge a riprovare e a impegnarci di più. Se un gioco si presenta con una sfida deve necessariamente esserci una soluzione e questa visione ci rende ottimisti, siamo sicuri che possiamo riuscire nell'impresa e non vogliamo tirarci indietro.; come afferma la ricercatrice di giochi Jane McGonigal:

«Aiuta, ovviamente, che i giocatori siano convinti di avere tutte le possibilità di successo quando si apprestano ad affrontare un nuovo gioco. Un ottimismo giustificabile è insito nel medium. Per progetto, nei giochi digitali ogni rompicapo è risolubile, ogni missione può essere portata a termine, e ogni livello può essere superato»

*McGonigal, 2010: 71*

È l'aspettativa di vittoria che rende il fallimento divertente, tuttavia «il successo dà piacere, ma ci lascia anche un vuoto, la perdita di qualcosa di interessante da fare».<sup>8</sup> La rincorsa verso nuove missioni porta prima o poi al termine della partita, concludendo così un'attività che procurava tanto piacere. Ovviamente ci sentiamo fieri di avere superato ogni ostacolo e di aver vinto la battaglia finale. Ma adesso? Come potremmo impiegare il tempo libero ritrovando emozioni simili a quelle appena vissute? Potremmo giocare a qualcos'altro ma dovremmo imparare nuove regole, prendere confidenza con un altro sistema e questa nuova missione sarà all'altezza delle aspettative? Certo, volendo potremmo rivivere la stessa avventura ricominciando il gioco dall'inizio; tuttavia, sapendo già cosa ci aspetta, non avremo più sorprese. Avendo già giocato, i vari livelli non si presenterebbero più come ostacoli, tutto sarebbe già conosciuto

7. ibidem: 65

8. ibidem: 73

e ripetuto e giocare provocherebbe meno divertimento rispetto alla prima partita. Per questo i titoli completati sono sottilmente abbandonati, oppure recuperati solo quando è trascorso un po' di tempo, abbastanza per non ricordare più le soluzioni.

Se invece siamo appassionati di MMO o di giochi di tipo narrativo (Es.: *Dungeons and Dragons* o *Vampire*) non abbiamo problemi che tutta la nostra avventura raggiunga un punto di non ritorno, poiché ci ritroviamo in un sistema aperto che garantisce la possibilità di illimitati tipi di interventi; ma per quanto queste tipologie possano sembrare infinite, più un giocatore migliora le abilità del proprio personaggio, più sarà difficile proporgli una missione originale che soddisfi le aspettative.

Alla lunga un gioco è destinato a essere *noioso*,<sup>9</sup> il divertimento persiste solo finché siamo ancora inesperti. Sbagliando e riprovando prendiamo confidenza con il sistema di gioco e con le nostre abilità, impariamo dai nostri errori, facciamo altri tentativi e attendiamo di vedere il risultato. Il gioco non solo ci mette alla prova, ma ci migliora fornendo gli strumenti necessari perché un problema non possa più considerarsi tale.

**La vittoria ci provoca soddisfazione e felicità, ma ha l'effetto collaterale di mettere fine al divertimento, quando una partita viene completata non rimane che fare ritorno alla realtà.**

ENFASI

## 1.5 Gioco e design

Affrontando una tesi di design della comunicazione presento in questo testo una riflessione sul rapporto tra *gioco* e *design*; riportando a seguire riflessioni soprattutto personali.

La parola *design* racchiude in sé molti significati (disegno, progetto<sup>10</sup>) e ad essa sono associate diversi settori che richiamano il campo industriale (cinema, editoria, impresa, prodotto...). Anche il gioco rientra negli studi di design e affrontando questo argomento emerge una componente che in alcuni campi risulta sprovvisto (come il cinema e l'editoria) mentre trova pratica in altri settori che con la progressione tecnologica hanno utilizzo sempre maggiore (come il web e l'interaction design). La componente di cui sto parlando è l'*interazione*. Questa parola (composta da *inter* e *azione*, ovvero relazione tra due o più oggetti<sup>11</sup>) viene spesso associata ai videogiochi perché tale termine viene utilizzato soprattutto nel campo del digitale; tuttavia l'interazione è una caratteristica che non coinvolge solo l'informatica. Considerando che ad un *input* corrisponde un *output*, terminologie tecniche per intendere che ad ogni *azione* corrisponde una *reazione*, si

9. ibidem: 74

10. Bianchi, Montanari, Zingale, *Semiotica e il progetto 2*, 2010: 303

11. dal dizionario italiano DeAgostini, 1995

può affermare che l'informatica non è l'unico ambito in cui vige questa legge. Nella vita di tutti i giorni si incontrano persone, si comunica, si interagisce con oggetti e segnali, ogni singolo artefatto contiene un messaggio che trova più interpretazioni nei singoli destinatari (vedere *Il triangolo semiotico di Peirce* al paragrafo 5.4 *Le mappe cognitive*). Queste *connessioni* sono inevitabili poiché vincolate dal primo assioma della comunicazione: *non si può non comunicare*.<sup>12</sup> Questa legge è alla base dell'*effetto farfalla* secondo cui piccole influenze nelle condizioni iniziali di un sistema causano enormi conseguenze a lungo termine. Tale teoria trova il suo supporto proprio nella caratteristica dei giochi, e non mi riferisco solo agli intrattenimenti digitali; ogni singola scelta può determinare la vittoria o la sconfitta di un giocatore, come avviene in una partita di scacchi. Attraverso l'interazione, il giocatore non ha un ruolo passivo, ma è parte attiva all'interno del sistema di gioco; pertanto, pur partecipando allo stesso *game* più volte, ogni partita presenta elementi propri che la distinguono dalle altre. Poiché il risultato di un'attività ludica è determinato da più variabili (come ad esempio la concentrazione dei singoli giocatori, la familiarità con le regole, la curiosità di provare una strategia piuttosto che un'altra) lo svolgersi di una partita non è mai totalmente prevedibile; pertanto ogni volta che si gioca si possono vivere esperienze diverse. Nel campo della progettazione, l'unico aspetto su cui non si può intervenire è proprio l'intervento degli utenti, poiché è impossibile prevedere tutti i comportamenti umani. Se, per esempio, un individuo ribalta il tavolo su cui è in corso una partita de *I Coloni di Catan*, è difficile che il gioco possa riprendere dal punto in cui è stato interrotto, anche se si riuscisse ad allestire il pianale nello stato in cui era prima che questo venisse capovolto, la partita proseguirebbe con il dubbio di essere ormai compromessa, anche perché qualche giocatore potrebbe avere recuperato le carte che più lo avvantaggiano; inoltre i giocatori riprenderebbero la partita probabilmente ancora sconvolti dall'episodio, influenzando il loro modo di giocare. Forse un designer potrebbe decidere di prevenire questa situazione realizzando una versione de *I Coloni di Catan* a incastro, con uno scompartimento in cui gli utenti devono conservare le carte in modo che non svolazzino, progetto che può avere la sua utilità in caso di ribaltamenti; tuttavia, qualunque intervento si possa fare a livello progettuale non si può garantire un atteggiamento corretto da parte dei giocatori. Gli inconvenienti che sfuggono al progettista durante la fase di concepimento del prototipo, sono quelli che, quando si verificano, provano la reale qualità del gioco. Durante una partita potrebbe infatti emergere una strategia che non era stata considerata; se questa risultasse essere valida significa che l'intrattenimento in questione è aperto a più combinazioni e

---

12. Watzliwick, Jakson, Beavin, *La pragmatica della comunicazione umana*, 1972: 5

ciò rende il prodotto indubbiamente più accattivante poiché più variabile. Se, invece, una tattica imprevista causa un'esperienza noiosa e frustrante, c'è da domandarsi se il progetto finale non sia troppo limitato dai vincoli di progettazione. *L'imprevedibilità* è dunque uno di quegli aspetti che rende il gioco interessante perché alimenta le sorprese da cui l'utente trae piacere, come si legge dal testo di Schell:

«Surprise is a crucial part of all entertainment — it is at the root of humor, strategy, and problem solving. Our brains are hardwired to enjoy surprises»  
*Schell, 2008: 27*

Nonostante questa breve analisi sulla progettazione, rimane da chiarire quale sia il motivo per cui il gioco trovi ricerca e studi anche nell'ambito del design. Prima di proseguire, occorre chiarire che il compito di un designer consiste nel proporre una soluzione progettuale a fronte di un problema; il processo che segue il progettista dall'identificazione di una problematica all'individuazione di una soluzione è chiamato con il termine inglese *problem solving*. Da questa considerazione emerge spontaneamente la domanda: il gioco si presenta dunque come un problema? Per rispondere faccio affidamento ad un evento affrontato nel testo *La realtà in gioco* della ricercatrice Jane McGonigal, la quale riporta una citazione Erodoto:

«Al tempo di Atis, figlio di Mane, una tremenda carestia si sarebbe abbattuta su tutta la Lidia: per un certo tempo i Lidi avevano resistito a condurre la solita vita; ma poi, siccome la crisi non accennava a finire, s'erano dati a ricercare dei rimedi e chi aveva escogitato una cosa, chi un'altra. Così sarebbero stati allora scoperti i dadi, gli astragali, la palla e tutte le altre specie di giochi, tranne gli scacchi, dai quali i Lidi non rivendicano a sé l'invenzione. Ed ecco come si velavano di quello che avevano inventato contro gli stimoli della fame: per un'intera giornata, si davano al gioco, per non essere ridotti a cercare cibo; il giorno dopo, interrompevano i giochi e mangiavano. In tal modo sarebbero vissuti per diciott'anni»  
*McGonigal, 2010: 6*

Dal testo riportato, i giochi avrebbero così utilizzato per poter gestire un lungo periodo di carestia; pertanto le attività di gioco sono presentate come soluzione, non come problema. Sarebbero riusciti i Lidi a resistere per ben diciotto anni se non avessero inventato i giochi? Molto probabilmente no. In questa tesi si affrontano studi sui *Game Studies* perché questa disciplina può presentare spunti interessanti per intervenire su un problema, pertanto ritengo che non vi siano dubbi sul materiale di ricerca

Immagine 1.1  
Street art di  
Jan Vormann  
[streetartutopia.com]



e di analisi che il gioco può fornire per una tesi di design. Una modalità per cui i giochi si prestano idonei per la soluzione di un problema è espressa da Jesse Schell che nel testo *The art of game design* scrive che le reazioni empatiche che si creano durante un'attività ludica consentono ai giocatori di immedesimarsi all'interno di un problema, presentato sotto forma di gioco. L'autore vuole esplicitare da questa affermazione che per superare un problema occorre prima individuarlo facendo finta di esserne direttamente coinvolti e il gioco è uno strumento che si dimostra idoneo per questo scopo.

«As game designers, we will make use of empathy in the same ways that novelists, graphic artists, and filmmakers do, but we also have our own set of new **empathic interactions**. **Games are about problem solving**, and empathic projection is a useful method of problem solving. If I can imagine myself in the place of another, I can make better decisions about what that person can do to solve a particular problem. Also, in games, you don't just project your feelings into a character, you project your entire decision-making capacity into that character, and can become them in a way that isn't possible in non-interactive media»

*Schell, 2010: 124*

«Design is “the process by which a designer creates a context to be encountered by a participant, from which meaning emerges” (...). To design is to create meaning. Meaning that can thrill and inspire. Meaning that moves and dances and plays. Meaning that helps people understand the world in new ways. Designers sculpt these experiences of meaning by creating not just one isolated signifier but by constructing whole systems of interlocking parts»

Salen, Zimmerman, 2004: 4

Tuttavia, in questa tesi non si vuole presentare il gioco solo come simulazione di un problema per trovare possibili soluzioni, piuttosto si vuole esaltare la qualità del gioco nel trasformare un problema in una proposta di divertimento. Come affrontato in questo capitolo e in particolare al paragrafo 1.1 *Game e play come passatempi*, la differenza tra gioco e realtà è visibile soprattutto nella *lusory attitude*, ovvero all'approccio con cui ci si rapporta a un ostacolo. Se un problema diventa un'occasione per divertirsi, a mio parere siamo già di fronte a una soluzione, perché se una difficoltà non è percepita come tale, ma anzi è un divertimento, allora il problema non sussiste. Ritengo, quindi, che per intervenire in alcune difficoltà che non possono essere completamente rimosse (ad esempio, per risolvere il problema dell'assenza di luce di notte si è adottata la luce artificiale, ma quale soluzione si può proporre per la paura del buio?), intervenire con un progetto ludico possa essere un'occasione per trasformare un problema inevitabile in un'occasione per divertirsi.

# Gioco e piacere

## *Esperienza e piacere nel giocare*

### 2.1 Il game per arrivare al piacere del play

Per descrivere appieno il gioco e comprendere perché le attività ludiche divertano, occorre osservare l'esperienza che i partecipanti vivono mentre giocano. Nonostante l'utilizzo di due differenti termini, i concetti di *game* e di *play* (ved. paragrafo 1.1 *Game e Play come passatempi*) non sono isolati, ma si influenzano a vicenda;<sup>1</sup> dalla progettazione di un *game* si ottiene l'esperienza di *play*, pertanto un gioco ben progettato deve costruirsi sul principio di dare agli utenti un'esperienza felicemente indimenticabile. Dall'introduzione del letterato e scrittore italiano Umberto Eco al testo *Homo Ludens* del filosofo Johan Huizinga, si legge:

«comunemente il concetto di piacere è unito al play, mentre al game è unito piuttosto quello di regola»

*Eco, 2002: XVIII*

Da questa citazione si osserva che con l'attività ludica (il play), un giocatore affronta quelle emozioni che generalmente gli procurano piacere mentre gioca, ma per arrivare alla costruzione di un'attività divertente, occorre che un progettista procuri quelle regole necessarie per gestire e vincolare le scelte ludiche del giocatore; attraverso le regole, si possono quindi creare quelle condizioni che procurano divertimento, o noia, a chi parteciperà al gioco. Ogni individuo ha però dei criteri propri per riconoscere il piacere, l'esperienza è infatti soggettiva e le percezioni dipendono dalla persona. È molto improbabile che nel mondo possano esistere dei giochi considerati belli indistintamente da ogni individuo, tuttavia esistono fortunatamente casi studio che analizzano alcuni

1. Salen e Zimmerman, *The rules of play*, 2004: 304



«In ogni gioco i giocatori faranno tutto quello per cui ricevono il massimo di gratificazione. E l'accento deve cadere sul rendere intrinsecamente gratificanti contenuti ed esperienza»

McGonigal, 2011: 257

aspetti comuni nella percezione del piacere. In questo capitolo intendo riportare quelle ricerche che mi hanno permesso di comprendere le modalità per cui un gioco provoca emozioni.

## 2.2 Il flow channel

Capita spesso di perdere la nozione del tempo durante una partita; a volte decidiamo di dedicare alla nostra attività ludica un tempo prefissato, per poi guardare l'orologio e accorgerci che siamo ben oltre l'orario stabilito. Una caratteristica che infatti piace ai giocatori è la capacità di catturare l'attenzione dell'utente durante l'attività di gioco, isolandolo da tutto il resto. Dal testo *The art of game design* (2008) del game designer Jesse Schell, sono venuta a conoscenza che il cervello umano ha la potenzialità di focalizzare il pensiero su una determinata fonte, ignorando le informazioni che non gli interessano. Per spiegare questo concetto, prendiamo come esempio un individuo, che per convenienza chiameremo Marco, all'interno di una folla. Marco individua nella massa l'amica Lisa, la quale sembra volergli comunicargli qualcosa; all'inizio Marco fatica a capire ciò che lei gli sta dicendo, perché ci sono troppi rumori di sottofondo, ma dopo i primi momenti di perplessità, riesce a concentrarsi sulla voce di Lisa, comprendendo che la ragazza deve andare in stazione a recuperare la nonna. Come hanno fatto i due amici a capirsi tra loro nonostante i rumori della folla? Alcuni psicologi hanno condotto dei «dichotic ear studies»<sup>2</sup> per osservare come la mente umana riesca a focalizzarsi in modo selettivo sulle informazioni ricevute. L'esperimento consiste nell'applicare a dei volontari un paio di cuffie dalle quali escono due tracce audio differenti, in modo che l'orecchio sinistro percepisca, per esempio, una lettura

2. Schell, *The art of game design*, 2008: 118

di Shakespeare, e l'orecchio destro riceva invece una serie di numeri. Ai singoli individui sottoposti a questo esperimento, è chiesto di prestare attenzione a una voce piuttosto che all'altra e al termine delle tracce audio vengono fatte delle domande. Alla conclusione dell'esperimento, si scopre che le persone alle quali era stato richiesto di ascoltare Shakespeare, piuttosto che i numeri, sapevano ripetere quello che avevano sentito dalla traccia audio su cui dovevano focalizzarsi, mentre non avevano idea di quanto avesse detto la voce che dovevano ignorare. L'abilità di separare i *rumori* dalle informazioni che interessano, viene riconosciuta con il termine inglese *focus*, ed è una delle condizioni che deve verificarsi perché l'esperienza di gioco procuri piacere.<sup>3</sup> Il *focus* è una conseguenza del *flow* che in psicologia corrisponde allo stato d'animo di un individuo quando è impegnato in una certa attività; esso è «a feeling of complete and energized focus in an activity, with a high level of enjoyment and fulfillment».<sup>4</sup> Riporto, di seguito, una citazione del testo *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (2008) scritto dallo psicologo Mihaly Csikszentmihalyi, il quale ha approfondito questo argomento:

«Flow is the way people describe their state of mind when consciousness is harmoniously ordered, and they want to pursue whatever they are doing for its own sake. In reviewing some of the activities that consistently produce flow - such as sports, games, art, and hobbies - it becomes easier to understand what makes people happy»

*Csikszentmihalyi, 2008: 6*

Quando si rimane concentrati per un lungo periodo nello svolgimento di un'attività, compresa quella del gioco, come si osserva dalla citazione, tutto il resto perde importanza; si è talmente impegnati a perseguire i propri obiettivi da entrare in uno stato di armoniosità in cui si prova piacere. Seppure si possa entrare nel *flow* anche attraverso altre attività non solo di gioco, adotto questo studio per il mio specifico caso, ipotizzando le condizioni dell'utente durante una partita. I principi chiave individuati da Csikszentmihalyi per entrare nel *flow* sono: obiettivi chiari, feedback continuo, presenza di ostacoli, la convinzione di avere controllo in una situazione incerta. Tali criteri sono tuttavia emersi anche durante la mia ricerca sui *Game Studies*; l'esperta di gioco Jane McGonigal riporta infatti, nel suo testo *La realtà in gioco* (2011), quattro caratteristiche che tutti i *game* presentano: regole, sistema

---

3. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, 2008: 3

4. *ibidem*

di feedback, obiettivo, volontarietà di partecipazione;<sup>5</sup> interessante osservare come questi principi siano in comune con i criteri individuati da Csikszentmihalyi per descrivere il flow. In un altro testo, lo psicologo riporta infatti che «i giochi sono una fonte ovvia di flusso e giocare è l'esperienza di 'par excellence'»;<sup>6</sup> di conseguenza, un'attività di gioco pone lo stato d'animo dell'individuo all'interno del *flow*. Questo argomento è trattato anche nel testo *The rules of play* dei game designer Salen e Zimmerman, dove si osservano gli effetti sui giocatori che comporta questa condizione di piacere. Un'individuo occupato in un'attività ludica presenta i seguenti *sintomi*:<sup>7</sup>

1. concentrazione;
2. unione tra azione e consapevolezza;
3. la perdita della coscienza di sé;
4. la trasformazione del tempo.

### **Concentrazione**

L'individuo si focalizza sull'azione che sta compiendo isolandosi da tutto ciò che possa interferire. Giocando si separa dalla realtà e si concentra unicamente sugli obiettivi della partita.

### **Unione tra azione e consapevolezza**

Lo stato di flow porta ad essere talmente assorti nell'attività in atto che le azioni diventano spontanee, quasi automatiche.

### **La perdita della coscienza di sé**

I sensi sono sottomessi all'esperienza del momento e non danno spazio a distrazioni, quando una persona investe tutte le sue qualità psichiche in un'interazione, diventa parte del sistema.

### **La trasformazione del tempo**

Essendo i sensi compromessi dalla troppa concentrazione, cambiano le percezioni. Molte attività di flow non dipendono dallo trascorrere del tempo, ma dai cambi di stati d'animo; si entra quindi in un ritmo che non si preoccupa della durata, e non si ha quindi cura del tempo che passa.

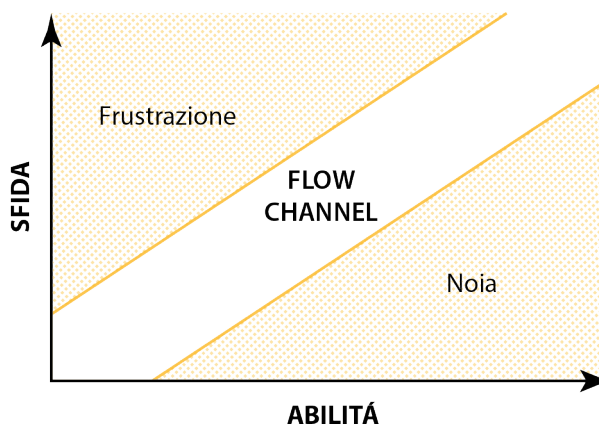
Per comprendere meglio il significato del flow è opportuno riportarlo nella sua veste grafica, presente nella *Tavola 2.1*. Da tale grafico si osserva come, in base al rapporto abilità\sfida, il giocatore possa entrare in uno stato di noia quando l'attività che sta svolgendo sia troppo facile rispetto alle sue capacità. Se, invece, la sfida risultasse troppo complicata e l'utente avesse requisiti insufficienti per affrontarla, quest'ultimo potrebbe

5. McGonogal, *La realtà in gioco*, 2011: 21

6. Csikszentmihalyi, *Beyond Boredom and Anxiety*, 2000: XII

7. Salen, Zimmerman, *The rules of Play*: 10

Tavola 2.1  
Schema del flow,  
di Csikszentmihalyi  
[Schell, 2008: 119]



cadere in una condizione di frustrazione; in entrambi i casi, il gioco si presenterebbe squilibrato e la persona in esame sarebbe presto invogliata ad abbandonare la partita. Esiste però un intervallo, riconosciuto come *flow channel*, nel quale sfida e abilità si bilanciano (vedere Tavola 2.1). Se gli ostacoli incontrati durante un'attività di *play* sono equilibrati con le capacità del giocatore nel superarli, allora la persona impegnata a giocare percepisce una sensazione di piacere, mostrando gli effetti precedentemente elencati. Un buon gioco deve dunque saper offrire la giusta sfida in base alle abilità dell'individuo per tutta la durata della sessione ludica; pertanto il grafico è crescente, perché una volta che il giocatore supera una sfida, si presume che quest'ultimo abbia acquisito le conoscenze necessarie per superare una difficoltà dello stesso livello di complessità.<sup>8</sup> Pertanto un gioco deve mostrare ostacoli dalla difficoltà crescente, poiché un giocatore migliora le proprie abilità acquisendole con l'esperienza.<sup>9</sup> La forma del grafico suggerirebbe una crescita lineare delle difficoltà delle sfide da presentare al giocatore durante l'avanzamento di una partita, come si vede della Tavola 2.2, ma il game designer Jesse Schell propone invece un'alternarsi delle difficoltà di gioco come si osserva dalla Tavola 2.3, poiché un'esperienza di questo tipo dovrebbe risultare più entusiasmante della prima proposta. Questa variante esplora meglio l'intervallo del flow-channel poiché alterna situazioni di tensione con momenti di relax;<sup>10</sup> in questo modo il giocatore proverebbe diverse intensità di piacere che renderebbero la sua esperienza di gioco più interessante.

8. Schell, *The art of game design*, 2008: 119

9. ibidem: 121

10. ibidem

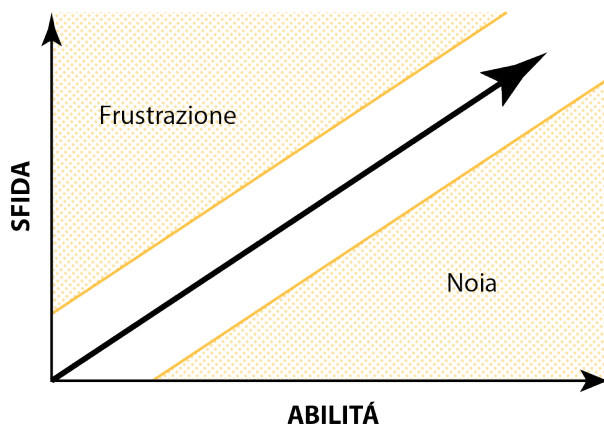


Tavola 2.2  
Flow channel,  
esperienza lineare  
[Schell, 2008: 121]

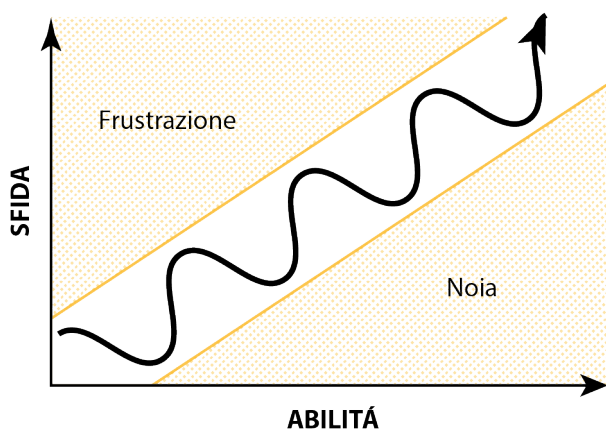


Tavola 2.3  
Flow channel,  
esperienza alternata  
[Schell, 2008: 121]

### 2.3 La tassonomia di LeBlanc

Se si vuole che l'utente viva un'esperienza positiva, il gioco deve fornire un'attività che gli provochi piacere; il bilanciamento tra sfida e abilità è solo uno degli aspetti che può divertire. Esistono infatti diverse tipologie di piacere, ed ognuno è percepito dal soggetto in modo personale. Quali tipi di piacere si possono riscontrare in un gioco? La soggettività della domanda ha sollevato nel mondo dei *Game Studies* diverse risposte; ogni persona ha infatti una concezione soggettiva di piacere. Per rispondere faremo affidamento alla tassonomia di LeBlanc, affrontata nel testo di Jesse Shell, *The art of game design*.

«Se un gioco non è abbastanza difficile, i giocatori esperti perdono ogni interesse. Vice-versa, se è troppo difficile, il divertimento lascia il posto alla frustrazione»

Donald, 1997: 229

In base a questa tassonomia, i piaceri che si possono provare in un gioco sono:

1. sensazione;
2. fantasia;
3. narrativa;
4. sfida;
5. fellowship;
6. scoperta;
7. expression;
8. sottomissione.

Di seguito, riporto tali piaceri illustrandoli singolarmente.

### ***Sensazione***

Emozioni e piaceri passano attraverso i canali dei sensi. I giochi usano soprattutto elementi visivi, ma i video game, e non solo, sfruttano anche l'audio. Da non sottovalutare anche il canale tattile e quello olfattivo che intervengono quando giochiamo a un gioco di carte o da tavolo. I materiali con cui sono costruite le varie carte e pedine forniscono percezioni diverse; il metallo, ad esempio, è freddo e odora di ferro, il legno invece è più caldo e ha un odore più *accogliente*. Attraverso i sensi i giochi procurano sensazioni: una musica da battaglia può infatti rendere lo scontro ancora più epico, una grafica dallo stile fantasioso può rendere il filone narrativo più interessante, un joystick che vibra quando il nostro personaggio viene colpito, fa sembrare di essere dentro il gioco. I *game* creano sensazioni e un buon gioco deve fare in modo che queste percezioni siano piacevoli.

## Fantasia

Per la maggior parte, gli intrattenimenti ludici sono costituiti da un'ambientazione e una storia, che possono avere rapporti più o meno stretti con la realtà. Ci si può infatti ritrovare in un ambiente di simulazione, o in un periodo storico preciso, oppure in un luogo di pura fantasia abitato da creature mistiche. Ovunque ci trasporti il gioco, questo nuovo mondo può esistere solo se i contendenti accettano di sottoporsi alle condizioni di *make believe*. Questa terminologia è stata affrontata soprattutto dal filosofo inglese Berbard Suits nel testo *The Grasshopper* (1978), di cui riporto di seguito una citazione:

«Make-Believe, I suggest, is a kind of impersonation. But wherease what might be called serious impersonators play roles so that they will be taken for the subject of the impersonation, in maje-believe the perfrmers take a subject for impersonation so that they can be playing the roles such impersonation requires»  
*Suits, 1978: 94*

Il *make-believe* è il requisito che permette di affrontare un'attività ludica, con esso si può fingere di essere qualcuno (o qualcosa d'altro); questo termine trova traduzione in italiano con *far finta*, l'utente sa che tutto ciò che gli viene proposto nel gioco non è reale, tuttavia lo accetta come finzione per rendere l'esperienza di gioco possibile. Questo atteggiamento appartiene per definizione alla *mimicry* espressa dallo studioso Roger Caillois, già affrontata in questa tesi al paragrafo 1.2 *Cos'è il gioco* e di cui riporto in seguito una citazione:

«Ogni gioco presuppone l'accettazione temporanea, se non di un'illusione, almeno di un universo chiuso, convenzionale e, sotto determinati aspetti, fittizio. [...] il soggetto gioca a credere, a farsi credere o a far credere agli altri di essere un altro»  
*Caillois, [1958] 2000: 36*

Il giocatore recita, *fa finta* di essere qualcun'altro e di trovarsi in un mondo che si sostituisce alla realtà. Il gioco può fornire più o meno indizi visivi, ma l'esperienza risiede interamente nella mente del giocatore (vedere paragrafo 3.2 *Zero dimensioni*). Il livello di fantasia richiesto all'utente varia in base alla tipologia di gioco: generalmente più il supporto è avanzato meno si deve ricorrere all'immaginazione. l'industria video-ludica persegue il sogno di una grafica sempre più dettagliata, sempre più vicina alle leggi della fisica. Oggi, con l'incredibile progresso della tecnologia, la qualità grafica di un gioco può raggiungere un *foto-realismo* che può rubare spazio alla fantasia; tuttavia sopravvivono quelle categorie ludiche che sfruttano il miglior

editor grafico al mondo: l'immaginazione. Alcuni giochi, come gli *storytelling games* (Es.: *Dungeons and Dragons* e *Vampire: the Masquerade*), generalmente richiedono come materiale di gioco solamente il manuale del regolamento (o comunque qualcuno che lo conosca), carta e penna, e dei dadi per determinare il fattore casuale della storia. Per giocare, infatti, non occorrono necessariamente strumenti complicati, a volte basta la sola fantasia.

### **Narrativa**

Il piacere si può ricavare anche attraverso attività passive, come la lettura di un libro o la visione di un film. Una bella storia provoca emozioni positive che spingono al desiderio di conoscere i fatti che seguono, fino all'epilogo finale. Gioco e narrativa sono due attività completamente differenti, il primo rilassa attraverso il duro lavoro, richiede la partecipazione attiva dell'utente che deve faticare per superare gli ostacoli proposti; la seconda, pone la persona come pubblico passivo senza alcuna possibilità di intervento sulle vicende. Nonostante le due diverse nature, più intrattenimenti ludici presentano un filone narrativo che alimenta il valore endogeno delle azioni del giocatore durante la partita. La narrazione aiuta a fornire *significato*<sup>11</sup> al gioco (vedere anche 3.3 *La società nel cerchio magico, gioco e cultura*), aggiungendo al divertimento la motivazione per cui si superano gli ostacoli del gioco. Alcuni giochi, in particolare gli *storytelling game*, affidano l'esperienza ludica soprattutto sulla narrazione; in questa tipologia di artefatti ludici, il master è narratore ma anche scrittore, decide la sequenza degli eventi e quali nemici gli avventurieri devono affrontare. Ma la storia non è prefissata, l'esito delle varie vicende dipende dalle scelte del giocatore, che ha la possibilità di interagire sul mondo attraverso le azioni del proprio personaggio. I videogiochi online sostituiscono la figura del master con un sistema di gestione che regola il mondo virtuale e i vari NPC<sup>12</sup> presenti; in questi giochi l'utente ha la possibilità di muoversi all'interno dell'ambiente e scegliersi le proprie *quest* (missioni) per crearsi la propria storia.

---

11. Huizinga, "Homo Ludens", 1939: 3

12. Non Player Character: personaggio non giocante, gestito dal sistema di gioco. Alcuni hanno lo scopo di permettere all'utente di interagirvi per iniziare battaglia, acquistare o vendere materiali o accettare una quest, altri sono invece personaggi che rendono il mondo abitato.



## **Sfida**

Un gioco può anche essere sprovvisto di ambientazione o di storia, ma per definirsi tale deve necessariamente avere una componente di sfida.<sup>13</sup> Ogni intrattenimento ludico è costituito da un obiettivo finale che mette fine alla partita, ma per raggiungere tale condizione si devono superare degli ostacoli che intralciano i nostri propositi. Come si è visto nel capitolo precedente 2.2 *Il Flow channel* è necessario che le sfide siano bilanciate con le abilità dell'utente, altrimenti il giocatore esce dal canale di flusso e smette di provare piacere.

## **Fellowship**

È il piacere della compagnia, tra i giocatori prende anche il nome di *community*. Con questo piacere si riconosce la bellezza di stare in gruppo, di condividere attività in comune e di avere la possibilità di fare nuove conoscenze.<sup>14</sup> Questo piacere è affrontato in questa tesi anche ai paragrafi 3.3 *La socialità del cerchio magico, gioco e cultura* e 4.5 *L'espansione sociale*.

## **Scoperta**

L'esplorazione è un altro tipo di piacere che soddisfa la nostra curiosità e alimenta il nostro interesse. In un'attività di gioco si viene proiettati in un altro mondo, che le prime volte ci apparirà estraneo. Tutti i giochi hanno qualcosa da rivelarci se li affrontiamo per la prima volta, come ad esempio: ambientazione, regole, strategie, oggetti, nemici, collaboratori. All'inizio di una partita, di quel mondo, non sappiamo niente, le informazioni le otteniamo poco per volta, giocando. Un aspetto che considero molto positivo per un gioco, è la presenza di missioni o spazi nascosti che l'utente scopre per caso, o perché suggeriti dall'amico che ha giocato anche lui allo stesso titolo, oppure attraverso alcuni indizi emersi durante la partita, i quali aggiungono all'esperienza un gusto investigativo. La scoperta di un nascondiglio o di una storia secondaria può portare al desiderio di svelare ogni segreto del gioco, prolungando l'esperienza di *play*. Questo argomento è ripreso nel paragrafo 7.6 *Il labirinto oggi, la forma digitale*.

## **Expression**

LeBlanc chiama il quinto piacere *expression*, traducibile in italiano come *espressione*; io però preferisco chiamarlo *personalizzazione*, perché ritengo che questo termine sia più

13. Schell, *The Art of Game design*, 2008: 109

14. ibidem

intuitivo. Il giocatore esprime se stesso, personalizzando il personaggio a proprio piacere. Negli RPG da tavolo, come ad esempio *Dungeon and dragons*, gli utenti disegnano su carta l'eroe che li rappresenta; con un concetto simile, gli MMO consentono di modellare il proprio personaggio a piacimento, permettendo al giocatore di cambiare i connotati fisici di un personaggio, quali altezza, colore degli occhi, forma del viso, sesso e talvolta razza. *L'expression* non si ferma sempre all'*avatar* (il personaggio che controlliamo all'interno del gioco; si veda paragrafo 3.5 *Il doppio*) che ci rappresenta; in alcuni giochi (come *the Sims*), è possibile scegliere anche gli accessori, di cui vestiti, case, arredamento e molto altro, in base a un puro piacere estetico (e anche in base alle possibilità finanziarie a disposizione all'interno del gioco).

### **Sottomissione**

Attraverso l'attività ludica, il giocatore abbandona la realtà entrando nel mondo alternativo proposto dal gioco; tale argomento è affrontato nel paragrafo 1.3 *Il valore in un gioco* ed è ripreso nel prossimo capitolo in cui si approfondisce il *cerchio magico*. La sottomissione è una condizione necessaria perché si verifichi l'esperienza di *play*; partecipando al gioco, l'utente accetta di sottomettersi alle regole e al mondo convenzionale creato per rendere l'attività ludica possibile.<sup>15</sup> Il giocatore accetta le condizioni del mondo parallelo attribuendo valore a oggetti che altrimenti non avrebbero significato e rispettando regole che nella vita quotidiana non riconosce.<sup>16</sup> Il rifiuto della realtà è il sacrificio richiesto per partecipare al gioco, la sottomissione è la prima condizione per accedere al divertimento; tale argomento è ripreso nel paragrafo 3.1 *Sottomettersi al cerchio magico*.

*Immagine 2.1*  
Giocatori che esultano  
[imaginationgaminguk.it]

---

15. Huizinga, *Homo ludens*, [1938] 2002: 68

16. ibidem



# Cerchio Magico

## *Il gioco nello spazio e nel tempo*

### 3.1 Sottomettersi al cerchio magico

Nei paragrafi precedenti si è incontrata l'idea di *cerchio magico*; poiché tale argomento è un tema importante nel mondo dei *Game Studies* si vuole approfondire il suo significato in questo capitolo. Il cerchio magico fa riferimento a un luogo entro cui si svolge l'azione di *play* (vedere paragrafo 1.1 *Game e play come passatempi*), dove i giocatori vivono una condizione di sottomissione. Seppure al termine *sottomissione* segue quasi sempre una connotazione negativa, poiché sottomettersi presuppone una limitazione nella libertà dell'individuo, all'interno dei *Game Studies* si appropria, invece, di un'altro significato perché la limitazione della propria libertà, durante un'attività ludica, è voluta dal giocatore stesso. Nel paragrafo 1.3 *Il valore in un gioco* si è visto come giocare sia sempre un'occupazione volontaria;<sup>1</sup> si gioca sempre perché lo si vuole e chi è obbligato a giocare non sta realmente giocando. La visione del gioco come atto volontario dell'individuo è un argomento affrontato dal filosofo olandese Johan Huizinga, che nel testo *Homo ludens* (1938) scrive:

«Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più gioco»

*Huizinga, [1938] 2002: 10*

Di conseguenza, la sottomissione in un ambiente ludico non può essere vista come una limitazione della libertà di un individuo, si presenta invece come una condizione necessaria per divertirsi durante l'esperienza di *play*; è la scelta volontaria, da parte del giocatore, di sottostare alle regole di gioco ai

---

1. Huizinga, *Homo Ludens*, 2002: 35

«Il gioco s'isola dalla vita ordinaria in luogo e durata. Ha un terzo contrassegno nella sua indole conchiusa, nella sua limitazione. Si svolge entro certi limiti di tempo e di spazio. Ha uno svolgimento proprio e un senso in sé»

Huizinga, 1938: 13

fini di divertirsi, la libertà di preferire una libertà ridotta per conseguire il piacere promesso dal gioco. Tutti i *game* sono dotati di regole che descrivono e gestiscono il funzionamento di un'attività ludica; quest'ultime forniscono le istruzioni iniziali per innalzare il cerchio magico poiché spiegano il materiale necessario ai fini del gioco e l'eventuale allestimento per iniziare una partita. Esse, inoltre, descrivono le azioni permesse (e non) per affrontare determinate condizioni che possono verificarsi durante una partita.

**Un giocatore decide di sottomettersi alle regole di un *game* per affrontare un'attività di *play*; chi rifiuta di sottostare alle regole non sta effettivamente giocando.**

ENFASI

La sottomissione si presenta quindi come la scelta di rispettare i vincoli imposti dal gioco per poter vivere un'esperienza ludica; ma perché le regole possano avere valore, devono esistere un luogo e un tempo in cui poterle applicare. Ogni esperienza di *play* è possibile solo quando il *game* riesce a sovrapporsi alla realtà su consenso dei giocatori; perché ciò avvenga, il gioco deve tracciare sul mondo materiale dei confini entro cui far valere le proprie leggi e i propri valori. Quanto espresso finora è ritrovabile nella definizione di gioco del filosofo olandese Johan Huizinga:

«Gioco (giocare) è un'azione o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti di tempo e di spazio secondo una regola volontariamente assunta»

*Huizinga, [1938] 2002: 35*

Su questa linea di pensiero, l'autore di *Homo ludens* va a coniare la terminologia cerchio magico, facendo riferimento al luogo entro cui si svolge un'azione di gioco:

«A noi importa soprattutto il luogo dove si gioca. Può essere un semplice cerchio, [...] che come tale però ha significato magico»  
*Huizinga, [1938] 2002: 68*

Spazio e tempo, definiti dalle regole, sono gli elementi che compongono il cerchio magico; ma cos'è, di preciso, il cerchio magico? È un *mondo* dove poter trovare rifugio dalla realtà; in esso l'individuo interrompe le attività quotidiane entrando in un universo alternativo dove le regole hanno lo scopo di divertire. Il cerchio magico racchiude in sé attività di piacere, dove spazio e tempo sono alterati poiché in esso non valgono le leggi del mondo fisico.<sup>2</sup> Riporto, a seguire, degli esempi per osservare come si presentano alcune gestioni dello spazio e del tempo all'interno dei giochi.

### ***Lo spazio nel cerchio magico***

Nel cerchio magico, ogni cosa assume un significato e valore differente; con questa caratteristica una riga tracciata col gesso diventa, ad esempio, una prigione, un pallone assume la funzione di arma e un bambino si trasforma in un poliziotto o in un ladro. La definizione di uno spazio su cui costruire un'attività di *play* è necessaria per innalzare un cerchio magico; con il termine *playground* si identifica, infatti, un luogo in cui le regole di un *game* assumono valore,<sup>3</sup> ma sono le stesse regole a definire lo spazio su cui essere applicate. Dal testo *Game Zone* (2006), in cui l'architetto Alberto Iacovoni affronta i diversi *playground* possibili di un gioco, si legge, infatti:

«C'è una parte delle regole di ogni game che si fa spazio, che diventa campo da gioco»  
*Iacovoni, 2006: 14*

Limitare l'attività di gioco all'interno di uno spazio è necessario per assegnare a tale luogo l'appellativo di *magico* individuato da Huizinga; il cerchio magico è, infatti, un *mondo* provvisorio «all'interno del mondo ordinario»,<sup>4</sup> in cui ogni azione è destinata ad essere «conclusa in sé». <sup>5</sup> Secondo la visione di Huizinga, «il gioco si isola dalla vita ordinaria in luogo e durata»,<sup>6</sup> mostrando

2. ibidem: 13

3. ved. Iacovoni, *Game Zone*, 2006: 14

4. Huizinga, *Homo Ludens*, [1938] 2002: 14

5. ibidem

6. ibidem

così un cerchio magico dai confini definiti, in cui l'attività ludica si distingue dalla realtà. Soffermandosi ad analizzare questa riflessione, si può osservare questa separazione tra mondo ordinario e mondo ludico nei board game. Questa tipologia di giochi presenta, infatti, nel materiale necessario per dare inizio all'attività ludica, un pianale per delimitare l'area su cui svolgere l'intera partita. In questi artefatti ludici, il *playground* è quindi direttamente fornito dall'artefatto ludico (*game*), in modo da sovrapporre il cerchio magico alla realtà nel momento in cui si decide di attuare un'attività di *play*. Riflettendo, invece, su un'altra tipologia di *game*, vorrei soffermarmi brevemente su quelle attività che avvengono generalmente in ambiente urbano, come potrebbero essere quei giochi che si praticano con il pallone, in cui si vedono tendenzialmente usare uno spazio che trova applicazione anche nel quotidiano, come ad esempio un cortile, una strada o un prato. Questi spazi sono infatti usati nella vita di tutti i giorni, ma all'occasione vengono declinati per una attività ludica, innalzando così il cerchio magico entro cui far valere le regole di gioco. Si nota tuttavia, in questi esempi, che seppure lo spazio passi da ordinario a *playground* vi è comunque una limitazione; si vede infatti i giocatori recuperare il pallone con le mani e rilanciarlo dentro il campo quando questo esce dalle linee, anche immaginarie, tracciate per giocare, così da riportare la palla *in gioco* e riprendere l'attività. Un altro caso in cui si osserva l'*alzarsi* del cerchio magico è il bambino che

*Immagine 3.1*  
Bambini che giocano a palla improvvisando uno spazio di gioco, foto di Huzzatul Mursalin [nationalgeographic.com]



si procura un rifugio fisico in cui far valere la propria fantasia, delimitando, ad esempio, un tavolo con una lunga coperta, creando così uno spazio dove giocare senza che i genitori lo infastidiscano. A oggi si possono tuttavia osservare anche dei giochi in cui lo spazio declinato per scopi ludici non si distingue facilmente dalla realtà, un esempio di questo tipo è *Nascondino*, dove il terreno di gioco è spesso imprecisato, permettendo ai bambini di cercare nascondigli ovunque. Anche i dispositivi digitali intervengono, talvolta, applicando giochi su contesti reali, dando l'impressione che il gioco possa espandersi su uno spazio e in un tempo imprecisato. La difficoltà di comprendere i confini del cerchio magico è tipico dei pervasive game, che sono trattati nell'omonimo capitolo; tuttavia, prima di spiegare questi tipi di giochi è indispensabile comprendere il significato di cerchio magico.

### *Il tempo nel cerchio magico*

Dalla definizione di Huizinga, si osserva che il cerchio magico non è definito solo da uno spazio confinato, ma interviene anche una limitazione nella durata dell'attività ludica: «il gioco comincia e a un certo momento è finito».<sup>7</sup> Si adottano così le regole di gioco non solo all'interno di uno spazio, ma anche in un tempo, che nell'attività ludica viene misurato attraverso canoni che talvolta divergono da quelli usati dalla realtà. Le regole di un gioco presentano infatti istruzioni che spiegano non solo dove di svolge la partita, ma anche *quando* questa ha termine, divulgando le modalità con cui un artefatto ludico gestisce il tempo di gioco. Con queste considerazioni si osserva che il tempo che scorre all'interno di un *game* non sempre corrisponde con la realtà: in due ore di partita possono alternarsi notte e giorno, o addirittura passare anni e secoli. Il board game *Thebes*, ad esempio, applica una interessante dinamica temporale che vorrei esporre. Durante la partita, ogni giocatore può scegliere di dedicare un certo numero di settimane per studiare sui libri (in modo da acquisire certe agevolazioni a scopi ludici), oppure per sostare in una zona archeologica dove scavare per cercare reperti. In questo gioco, la gestione del tempo è necessaria per costruire la propria strategia, il giocatore a cui spetta il turno è infatti colui che nel gioco ha *consumato meno tempo*. Il pianale presenta lungo il bordo il numero delle settimane da utilizzare durante la partita, per una durata complessiva all'interno del gioco di due o tre anni, in base al numero di giocatori (mentre nel mondo reale una partita dura circa un'ora); ma ogni *archeologo* (giocatore) è autonomo e gestisce il tempo a proprio piacere, pertanto, durante la partita, i partecipanti si troveranno molto

---

7. ibidem





Immagine 3.2  
Thebes (2007)  
[boardgamegeek.com]

spesso su settimane diverse e il turno spetta a chi è posizionato sul numero di settimana più basso, ovvero a chi è rimasto più indietro a livello temporale. Questo esempio è interessante perché adotta un metodo di calcolo del tempo in cui non sono previsti orologi; in questo titolo, tale elemento viene infatti gestito come se fosse materiale fornito dal gioco, da scambiare con abilità e possibilità più favorevoli per trovare negli scavi oggetti utili ad ampliare il proprio punteggio finale.

Un altro esempio che riporto nell'osservazione temporale dei giochi è *Lupus in tabula*. In questo titolo il tempo non è una componente necessaria da scambiare con oggetti utili all'interno del gioco, ma assume un ruolo essenziale per l'avanzamento dell'attività, sfruttando canoni non coerenti con il mondo quotidiano. Questo gioco è composto infatti da due fasi, *giorno* e *notte*, che si alternano tra loro fino al verificarsi di situazioni che pongono termine alla partita. Il giorno e la notte, all'interno di una sessione di gioco in *Lupus in tabula*, non sono tuttavia coerenti con la realtà, poiché la durata effettiva di un'attività di gioco in questo titolo difficilmente raggiunge le tre ore. Il regolamento vuole infatti che il tempo sia gestito da un master, il quale ha il compito di alternare le due fasi quando si verificano le condizioni per poter proseguire.

Affrontando la tematica del cerchio magico, spazio e tempo assumono un ruolo fondamentale poiché sostengono l'esperienza di gioco (*play*) e il cerchio stesso. Per comprendere lo spazio e i tempi di un gioco bisogna andarli a cercare tra le regole.

**Spazio e tempo sono i pilastri che sostengono il cerchio magico e le regole definiscono i confini.**

ENFASI

Tuttavia si è potuto osservare che non sempre il cerchio magico presenta confini ben definiti; nell'esempio di *Nascondino* lo

spazio talvolta non limita l'azione di gioco ma si espande in modo imprecisato dando difficoltà a percepire fin dove arriva il *playground*. Il cerchio magico si presenta così con confini che sono più astratti che fisici, lasciando presupporre che siano i giocatori a percepire uno spazio limitato che non sempre è visibile sul mondo fisico. Il caso dei bambini che improvvisano una partita di pallone è un esempio che mostra come il cerchio magico compaia talvolta in campi non adibiti al gioco, separando uno spazio dalla realtà non sempre attraverso confini reali. Tali limiti sono percepiti da chi è inerente all'attività di gioco, i quali fanno attenzione a non superarli per evitare che il gioco possa interrompersi, come nel caso della palla che esce campo. Tale osservazione esplicita un pensiero già affrontato dagli studiosi di giochi Salen e Zimmerman che nel testo *Rules of play* (2004) descrivono il cerchio magico come un confine astratto, un elemento concettuale presente nella mente dei giocatori:

«In a very basic sense, the magic circle of a game is where the game takes place. To play a game means entering into a magic circle, or perhaps creating one as a game begins. The magic circle of a game might have a physical component, like the board of a board game or the playing field of an athletic contest. But many games have no physical boundaries—arm wrestling, for example, doesn't require much in the way of special spaces or material. The game simply begins when one or more players decide to play»

*Salen, Zimmerman, 2004: 95-96*

Il cerchio magico si presenta così in due sembianze: sia fisiche sia astratte. Alcuni giochi si presentano infatti con *playground* delimitati, che si individuano nei pianali dei board game o in alcune aree urbane adibite al gioco; tuttavia non occorre che lo spazio sia sempre fisico o contrassegnato nei suoi limiti, poiché esso è percepito dalla mente dei giocatori. Il paragrafo a seguire 3.2 *Zero dimensioni* approfondisce questo argomento.

### **3.2 Zero dimensioni**

Il cerchio magico non ha sempre un aspetto delineato come il tabellone del *Monopoli*, ma può assumere diverse dimensioni e forme; a volte, il *playground*, è definito da linee tracciate sul suolo, altre volte si presenta invece sotto forma astratta. I giochi mentali, come ad esempio gli *indovinelli*, non hanno requisiti particolari sullo spazio di gioco, ma possono avvenire in qualunque luogo: al parco, tra le mura domestiche, in macchina; sono giochi verbali che si collocano nel canale di comunicazione tra chi propone la sfida e chi tenta di risolverla. Risiedono quindi in uno spazio che è etereo, ovvero invisibile perché astratto, come afferma lo stesso Huizinga:

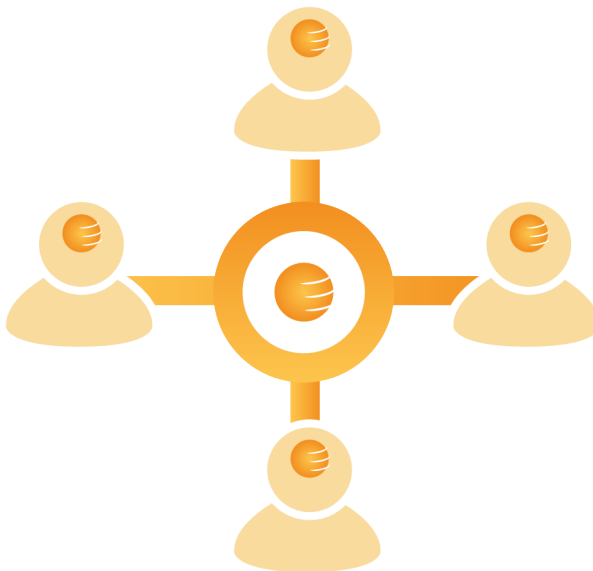


Tavola 3.1  
gioco a zero dimensioni  
[in Jesse Schell,  
2008: 134]

«Ogni gioco si muove entro il suo ambito, il quale, sia materialmente sia nel pensiero, di proposito o spontaneamente, è delimitato in anticipo»  
*Huizinga, [1938] 2002: 13*

Giochi dallo spazio solo mentale sono considerati a zero dimensioni e il game designer Jesse Schell propone uno schema (Tavola 3.1) per rendere più facile la comprensione di questo tipo di *playground*.<sup>8</sup> Schell prende come esempio il gioco *20 Domande*, dove una persona pensa a un oggetto e gli altri giocatori devono indovinare quello a cui sta pensando ponendo domande che abbiano come risposta solo *si* o *no*. Questo tipo di gioco non richiede alcun terreno particolare, non ha pianali e nemmeno campi delimitati, l'unico spazio a cui possiamo fare riferimento è la mente dei giocatori e il canale di comunicazione che usano per scambiarsi le informazioni. Questa dimensione, in quanto astratta, non ha una aspetto definito, lo spazio di gioco è unicamente nella testa dei giocatori e l'interazione tra loro ha la funzione di connettere questi mondi (Tavola 3.2).

Tavola 3.2  
Il cerchio magico nella mente e nel canale di comunicazione



8. Schell, *The art of game design*, 2008: 132

In questa tipologia rientrano i giochi che basano la loro struttura unicamente sulla *fantasia* o sul *ragionamento* del giocatore, non vi sono vincoli di spazio perché fisicamente non ne è previsto uno. Riporto, a seguire, una riflessione personale che espone una mia interpretazione di questo tipo di *playground*. Ritengo, infatti, che la natura astratta di questa dimensione non vuole escludere a priori l'utilizzo di strumenti materiali per l'esecuzione del gioco; se per risolvere un indovinello si facesse affidamento a carta e penna, non si violerebbe alcuna regola e il gioco continuerebbe a risiedere interamente nella mente dei partecipanti. I *game* a zero dimensioni possono quindi fare utilizzo di utensili necessari ai fini del gioco, come dadi, libri, carte e penna, purché non si sostituiscano allo spazio di gioco che deve rimanere astratto. Si possono quindi includere in questa categoria i giochi di ruolo basati sullo *storytelling*, come *Dungeon and dragons* e *Vampires*; anche alcuni giochi di carte rientrano a mio parere nella dimensione zero, perché non fanno uso di spazi fisici. Nell'esempio *Lupus in tabula*, le carte servono nella fase iniziale per assegnare i ruoli ai giocatori, ma l'attività di *play* si svolge interamente con il dialogo e lo scambio di informazioni tra i partecipanti. Se invece di utilizzare le carte si pescassero foglietti pieghevoli da un cappello, oppure se il master sussurrasse nell'orecchio di ogni giocatore il suo ruolo durante la partita, le regole non subirebbero modifiche rilevanti tali da modificare l'esperienza di gioco. *Lupus in tabula* rappresenta però un'eccezione, perché le carte servono solo nella fase preliminare di gioco. Ritengo che generalmente i card game facciano infatti uso di spazi fisici, delimitati dalle carte stesse, che hanno un utilizzo pratico durante l'attività ludica. Prendendo come esempio la *Scopa Napoletana*, i giocatori si ritrovano con delle carte in mano che devono tenere segrete, e altre che sono visibili a tutti; lo scopo del gioco consiste nello realizzare più punti possibili combinando le carte in mano con quelle a terra. Le carte devono quindi essere *conquistate*, come se fossero dei terreni da occupare durante una battaglia; il cerchio magico non risiede nella mente del giocatore, ma nella sua mano e nelle carte scoperte. Riprendendo tuttavia gli studi di Salen, Zimmerman e Huizinga in cui si vede il gioco iniziare quando si vuole<sup>9</sup> e l'azione ludica può risiedere in uno spazio che può essere fisico ma anche astratto,<sup>10</sup> si osserva che tutti i giochi, anche quelli con un *playground* tangibile, trovano riferimento soprattutto nella mente del giocatore, poiché questi ultimi sono coinvolti nel cerchio magico; pertanto, tutti i giochi percepiscono uno spazio che ha comunque una rappresentazione astratta, su cui applicare le regole di gioco.

---

9. Salen, Zimmerman, *The rules of play*, 2004: 95-96

10. Huizinga, *Homo Ludens*, 2002: 13

Tutti i giochi occupano uno spazio che si colloca anche (o solo) nella mente del giocatore

ENFASI

### 3.3 La socialità nel cerchio magico, gioco e cultura

Un elemento che si osserva all'interno del cerchio magico, oltre al tempo e lo spazio, è la società, poiché più persone accettando volontariamente di seguire le stesse regole necessarie per far emergere un'attività ludica.<sup>11</sup> L'esperienza di gioco viene quindi condivisa all'interno di un gruppo che riconosce, in ciò che risiede nel cerchio magico, un significato e un valore che la realtà non approva.<sup>12</sup> Tale argomento è già stato affrontato nel capitolo 1.3 *Il valore in un gioco* in cui si riporta l'esempio che seppure i soldi del Monopoli consentano all'interno del gioco di acquistare terreni, case e alberghi, nel mondo reale non sarebbero utili nemmeno per comprare delle caramelle. Il valore di questi soldi è infatti di natura endogena,<sup>13</sup> ovvero esiste solo finché questi rimangono all'interno del cerchio magico; ma una volta conclusa l'attività ludica, la realtà impone le proprie regole e gli oggetti utilizzati per fine ludico perdono il proprio «senso (adottato) nell'azione del giocare».<sup>14</sup> Osservando nel gioco un valore endogeno condiviso e l'assunzione di regole accettate da un gruppo di persone, il filosofo olandese Johan Huizinga vede nell'azione di giocare le basi per generare una *cultura*. Con ciò non si vuole affermare che il gioco sia destinato a evolversi in cultura, ma che «la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata».<sup>15</sup> Per spiegare meglio questo argomento riporto una citazione dello stesso autore:

«Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme soprabiologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque ciò non significa che il gioco muta e si o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici»

*Huizinga, [1938] 2002: 55*

Da questo testo si legge come Huizinga osservi all'interno di una cultura, così come in un gioco, la generazione di forme che attribuiscono *valore* all'interno di un contesto sociale. Si può dunque affermare che in entrambi i casi sia presente un cerchio magico, poiché si hanno regole e valori distribuiti all'interno di un

11. Costikyan, *I Have No Words & Must Design*, 2002: 22

12. Huizinga, *Homo Ludens*, 2002: 13

13. ibidem

14. ibidem: 3

15. ibidem

gruppo; quando più persone accettano di adottare gli stessi canoni per attribuire un ordine<sup>16</sup> emerge una società che condivide gli stessi significati. Si identifica da queste ultime considerazioni che il rapporto tra cultura e gioco fa riferimento ad attività ludiche soprattutto di natura collettiva; lo stesso Huizinga scrive infatti che «la relazione tra cultura e gioco è da ricercarsi [...] nelle forme superiori del gioco sociale, là ove esiste nell'azione ordinata d'un gruppo o di una società. [...] Il gioco solitario non è fertile per la cultura che in misura ristretta».<sup>17</sup> Queste ultime conclusioni si possono ricollegare alle affermazioni di Salen e Zimmerman, i quali individuano che il significato all'interno di un'attività ludica è da attribuire al contesto socio-culturale in cui viene applicata:

«Games are a culture's reading of its own experience, a story that people tell themselves about themselves»

*Salen, Zimmerman, 2004: 21*

Da questa citazione si osserva come i giochi sono compresi e attuati all'interno di un contesto culturale in grado di riconoscere i significati endogeni applicati dal cerchio magico; con questa caratteristica, una società può comprendere meglio le proprie origini culturali, poiché «in understanding how games can operate as forms of cultural rhetoric it is useful to think about the cultures in which they are played».<sup>18</sup> Questa osservazione era già stata anticipata in parte da Huizinga che vede, nel progresso di una cultura, il presupposto che «l'elemento ludico viene a trovarsi in secondo piano»,<sup>19</sup> tuttavia «lo troviamo spesso dissolto per gran parte nell'ambito del sacro; si è cristallizzato in saggezza e poesia, nella vita giudiziaria, nelle forme della vita pubblica»,<sup>20</sup> di conseguenza il carattere ludico di una società viene celato da fenomeni culturali che la caratterizzano. Tuttavia, il filosofo prosegue osservando che «in qualunque momento [...], anche nelle forme di una cultura molto sviluppata, l'impulso ludico può farsi valere di nuovo con ogni forza e trascinare con sé l'ebbrezza d'un gioco gigantesco [da coinvolgere] tanto l'individuo quanto le masse».<sup>21</sup> In conclusione, si è osservato che gioco e cultura presentano elementi in comune, tali da far sospettare ad alcuni studiosi dei *Game Studies* che la cultura venga applicata inizialmente come gioco fino a celare il valore ludico nelle funzioni sacre adottate da una comunità.

---

16. ibidem: 14

17. ibidem: 56

18. Salen, Zimmerman, *The rules of play*, 2004: 21

19. Huizinga, *Homo ludens*, 2002: 56

20. ibidem

21. ibidem

«L'esistenza del doppio è attestata dall'ombra mobile che accompagna ciascuno, dallo sdoppiamento di sé che avviene nel sogno, e dallo sdoppiamento del riflesso nell'acqua, cioè l'immagine. Di conseguenza l'immagine non è una semplice immagine, essa porta in sé la presenza del doppio dell'essere rappresentato e permette, attraverso questo intermediario, di agire su questo essere; è questa azione che è propriamente magica: rito di evocazione attraverso l'immagine, rito di invocazione all'immagine, rito di possesso sull'immagine (sortilegio)»

Iacovoni, 2006: 66

### 3.4 Il doppio

Il cerchio magico è un terreno che fonda le sue radici nella realtà perché necessita di un collegamento con il mondo reale su cui innalzare un cerchio magico entro cui ci si possa divertire (ved. paragrafo 3.1 *Sottomettersi al cerchio magico*). Dal testo *I giochi nel cassetto* (2002) del game designer Leo Colovini, si legge infatti come il cerchio magico costituisca una sorta di mondo parallelo alla realtà:

«Uno dei fini del gioco è quello di garantire ai giocatori di essere proiettati per un tempo limitato in un'altra dimensione»

*Colovini, 2002: 60*

Ma l'accesso al cerchio magico comporta una sorta di sacrificio, elemento che è dovuto alla *sacralità* dell'atto ludico (ved. paragrafo 3.3 *La società nel cerchio magico, gioco e cultura*); il gioco non permette al reale di accedervi, pertanto ogni contatto con questo mondo deve rimanere al di fuori dello spazio riservato al divertimento. Tutto ciò che è materiale può accedere al cerchio

Immagine 3.3  
Un segnalino di  
Carcassonne sul pianale  
[ofilmedatarde.com]



magico solo dopo aver rinunciato alla propria identità, l'ingresso al nuovo universo comporta però l'assegnazione di un nuovo valore (ved. paragrafo 1.3 *Il valore in un gioco*) che sarà valido finché si rimarrà nel luogo e nel tempo del gioco.

ENFASI

**Per entrare nel cerchio magico occorre un sacrificio poiché il luogo in cui vogliamo accedere è sacro. L'ingresso al gioco va ripagato con la nostra identità che deve rimanere nel mondo reale, in cambio si acquisiscono nuove personalità e nuovi valori**

La nuova identità si manifesta sotto forme che cambiano in base alla natura del gioco; per esempio, i board game hanno la caratteristica di essere la rappresentazione di un mondo alternativo in cui non è possibile accedere direttamente, occorre un qualche genere di strumento, di *segnalino* per poterci rappresentare all'interno del gioco. Il nostro corpo rimane fisicamente al di fuori dal cerchio magico ma la nostra mente ne è coinvolta attraverso l'uso di un *avatar* che ci sostituisca nell'aspetto ma che è vincolato dai nostri comandi. Colovini, riporta nel proprio testo un discorso del game designer Alex Randolph, avvenuto all'evento *Venezia Scacchi* del 1999, in cui viene affrontato il tema del doppio:

«Perché c'è sempre nei giochi da tavolo questa curiosa dualità tra noi stessi e i nostri pezzi: siamo sia dentro che fuori dal gioco; c'è un livello Lilliput quando sentiamo e quasi crediamo di essere dentro ed un livello Gulliver, quando dall'esterno e dall'alto maneggiamo i pezzi e li muoviamo qua e là»

*Colovini, 2002: 99*

*Avatar, avatāra* ha origine dalla lingua sanscrita, significa *discendere, incarnarsi*, viene utilizzata nella religione induista per indicare l'assunzione di un corpo fisico da parte di un Dio (o di una sua parte) che utilizza per poter operare sulla Terra. Oggi questa parola è parte del dizionario dei giochi poiché viene usata per distinguere un personaggio creato dal giocatore per poter interagire col mondo di gioco. Applicata soprattutto per i





Immagine 3.4  
 Scelta del personaggio  
 in Dark Age of Camelot  
 [www.4players.de]

videogiochi, *avatar* è anche la pedina che distingue il giocatore su un pianale di gioco o l'icona di un applicativo che mostra la posizione del giocatore. Si nota quindi ancora il rapporto del gioco con il *sacro*, il giocatore non può agire direttamente nel cerchio magico perché è un *mondo* a cui non appartiene, tuttavia può utilizzare un *corpo* di quel mondo che compia le sue veci.

Il termine *avatar* trova particolare diffusione nei videogiochi per l'esigenza di rappresentare il giocatore in un mondo completamente astratto. A partire dagli anni '60, quando alcuni ricercatori del MIT programmarono *Spacewar*, il primo videogioco, i giocatori si trovano di fronte a uno spazio che lasciava ben poca libertà di interpretazione delle regole e del campo. Il gioco diventa automatizzato, le regole convertite in funzioni e il regolamento sostituito dal *tutorial* del gioco per apprendere i movimenti iniziali con cui poter interagire con quell'universo digitale. La possibilità di offrire un mondo prefissato con un percorso di gioco definito, introduce nel gioco un aspetto che fino a quel momento sembrava impossibile: «simulare uno spazio reale attraverso degli espedienti grafici e tecnologici, da rappresentare sulla superficie piatta dello schermo». <sup>22</sup> Questa nuova dimensione perde ogni riferimento con la fisicità e il materiale ma, nel limite delle potenzialità tecnologiche (sempre più avanzate con il tempo), lo spazio di gioco che si vuole raggiungere tende ad essere il più realistico possibile. Il gioco si offre quindi come il doppio della realtà, un sistema di regole e di convenzioni che si vanno a sostituire al mondo quotidiano con un ambiente che tende sempre più al verosimile. <sup>23</sup>

«lo spazio di gioco è uno spazio tutto visuale, in-lusio dinamica all'interno della quale, per la prima volta, è possibile far interagire il nostro doppio»

*Iacovoni, 2006: 67*

22. Iacovini, *Gamezone*, 2006: 67

23. *ibidem*: 70

In questi mondi virtuali, completamente astratti, il giocatore necessita più che mai di un *corpo* che gli permetta di interagire con quella dimensione; pertanto, così come il mondo digitale si presenta come un *doppio* della realtà, anche il giocatore si crea una nuova identità virtuale, un *alter ego*, se vogliamo, un sé stesso in grado di interagire con quel mondo.

«La potenza di calcolo e le capacità grafiche dei pc o delle nuove consoles porteranno, prima o poi, ad esaudire questo desiderio di avere un doppio identico, e forse permetteranno finalmente ai videogiochi di librarsi in spazi e storie di cui ancora non conosciamo le potenzialità, lontanidalle gabbie della verosimiglianza»

*Iacovoni, 2006: 70*

La nuova dimensione fornita dalla tecnologia offre potenze di calcolo che vanno a migliorare con il passare del tempo. Se la grafica iniziale dei videogiochi presentava forme geometriche elementari, dove da un triangolo si doveva dedurre un'astronave, oggi il digitale tocca capacità di renderizzazione paragonabile al *fotorealismo*. Ma l'informatica non vuole semplicemente stupire l'umanità con le sue capacità di rappresentazione della realtà, la tecnologia è anche uno strumento in grado di offrire soluzioni sempre più personalizzate in base alle esigenze degli utenti; ecco quindi che l'*avatar* non è più prefissato dalla casa produttrice, ma modellabile dal giocatore stesso. Oggi molti videogiochi (soprattutto gli MMORPG) forniscono all'utente la possibilità di intervenire direttamente sul proprio *avatar* per potergli dare l'aspetto che preferisce e che più lo identifica. Questo tipo di intervento fornisce al giocatore un piacere che LeBlanc identifica con *expression* (vedere *Expression* al paragrafo 2.3 *La tassonomia di LeBlanc*); ma la possibilità di poter personalizzare una parte del gioco non si ferma solo all'*avatar*, esistono titoli che permettono all'utente di creare una parte del *playground* a proprio piacere, avvolte anche l'intero mondo, si veda ad esempio *Civilization*, *the Sims* e *Minecraft*. Il concetto di *doppio* è quindi in continua evoluzione in un rapporto stretto con la tecnologia. Fin dall'antichità l'uomo ha avuto a che fare con la rappresentazione della realtà attraverso superfici riflettenti come l'acqua; il mito di Narciso è appunto una testimonianza di questa verità, come scrive il filosofo e artista Tomàs Marldonado nel testo *Reale e viertuale* (2005):

«Gli uomini sono animali catolitrnici, ovvero animali che hanno avuto esperienza con lo specchio»

*Maldonado, 2005: 43*



A ben vedere lo specchio fa appunto parte di uno di quegli artefatti realizzati per riprendere la realtà, con esso l'uomo si vede e si riconosce, in una rappresentazione che è realistica ma invertita.<sup>24</sup> Allo stesso modo anche lo schermo di un computer, o di un televisore connesso alla console, rispecchia un mondo che somiglia a quello materiale e mostra un *avatar* in cui l'utente si riconosce. Ma nonostante il gioco tenda a voler imitare la realtà, i due termini rimarranno sempre divisi dall'*attitudine*. Si è infatti detto in diverse occasioni che il gioco è per definizione un atto ludico e come tale è sinonimo di libertà e divertimento (ved. 3.1 *La sottomissione al cerchio magico*); il giocatore è libero di giocare, ma non solo, nel rispetto delle regole può agire come meglio crede. L'*avatar* non rappresenta un semplice fantoccio, dal momento che si può modificare a piacere il giocatore si raffigura come meglio crede e lo fa agire come vuole; può essere ladro, assassino, cyborg, alieno, sportivo, donna, uomo, mago, elfo, orco, qualsiasi cosa, tanto quell'universo è ben separato dalla realtà e le sue conseguenze non possono essere punite in questo mondo. Viene dunque spontanea la domanda: dov'è la vera finzione? Il mondo che il gioco presenta è indubbiamente finto, anche se incredibilmente realistico, al massimo può essere una simulazione della realtà. Eppure in quel mondo di finzione il giocatore è libero, può agire ed essere chi vuole, può mostrare la sua vera natura senza curarsi delle conseguenze. La realtà non permette tale libertà, l'ambiente che offre è quello che si riconosce come *vero*, ma noi come ci comportiamo in quel mondo? La nostra vera natura e la nostra voglia di agire vengono soppressi dalla realtà e dalle sue regole, nel mondo di tutti i giorni non

*Immagine 3.5*  
Una parte del mondo di  
Minecraft costruito da  
un giocatore  
[gameskinny.com]

---

24. Maldonado, *Reale e virtuale*, 2005: 43

siamo liberi, al massimo ci illudiamo di esserlo. Si adottano comportamenti e abiti che possano venire accettati dalla società, in qualche modo ci adeguiamo, nascondiamo la nostra natura per paura di venire isolati.

ENFASI

### Nel mondo materiale indossiamo la maschera della convezione

Il *doppio* non è un semplice indicatore, è il nostro rapporto con l'altro mondo, un collegamento per raggiungere la libertà e per rappresentare il vero se stesso. Gioco e realtà sono due mondi opposti che insieme si completano, così come *l'avatar* è un'altra versione del giocatore. Concludo con una citazione di Maldonado:

«Benché sappiamo sempre che siamo dinanzi a una finzione, non ne siamo ora tanto sicuri. L'incredibile diventa più credibile»

*Maldonado, 2005: 16*

### 3.5 Il cerchio magico si indebolisce

A settantaquattro anni di distanza dalla prima definizione di cerchio magico, il mondo dei giochi si è evoluto. A quei tempi la tecnologia non aveva ancora raggiunto un livello tale da essere considerata come piattaforma di un'attività ludica, ma oggi siamo di fronte a una realtà diversa, il digitale ha preso il sopravvento e il ludico si è adattato di conseguenza. Di fronte a nuovi supporti su cui svilupparsi, il gioco ha trovato una sua forma virtuale, eppure, nonostante si sia evoluto in video game, le tipologie classiche come board game o card game non sono state rimpiazzate, rimanendo tuttora attuali. Quando emerge un nuovo supporto su cui basare un'esperienza ludica, può nascere una nuova generazione di giochi, senza tuttavia minacciare l'esistenza di quelle precedenti, anzi, talvolta nuovi supporti si sovrappongono a mezzi tradizionali, generando esperienze ibride che permettono di dare vita a nuove emozioni. Si pensi ad esempio alla *realtà aumentata*, (in inglese *Augmented Reality*). Questo termine viene utilizzato quando a oggetti fisici si sovrappongono contenuti digitali, permettendo all'utente di ampliare la propria capacità sensoriale, poiché si trova di fronte a stimoli che in assenza di uno strumento idoneo sarebbero impossibili da percepire. Questo genere di esperienza ovviamente non è passata inosservata nel campo ludico, si possono infatti vedere giochi di realtà aumentata dove mezzi tradizionali, come le carte, richiamano contenuti digitali. Il card game *Bacchanalia*, ad esempio, fornisce un'applicazione che associa a ogni carta un video, arricchendo così l'attività ludica; questo esempio vede però la realtà aumentata più come espansione che come materiale di gioco. Per giocare a *Bacchanalia* bastano infatti le carte, la funzionalità dell'applicativo serve per accrescere l'esperienza, ma non è indispensabile ai fini dell'attività



ludica. Un esempio che vede invece la realtà aumentata inserita nel sistema di gioco, è *Il Libro degli incantesimi*, un titolo per PS3 che trae ispirazione dalla famosa saga di *Harry Potter* della scrittrice britannica J. K. Rowling. Oltre al classico CD, nel kit di gioco è presente anche un ingombrante libro dall'aspetto estetico particolare, che di fronte alla telecamera della console diventa un affascinante libro di magia. Non solo il libro si trasforma, ma anche il giocatore, di fronte allo schermo, si vede nei panni di uno studente di Hogwarts, capace di lanciare incantesimi e creare pozioni. Il personaggio del gioco non è un modello 3D, ma è la rappresentazione del giocatore stesso, il quale si vede dentro la fiaba di *Harry Potter* grazie all'uso della telecamera. Con giochi di questo tipo si smette di fare affidamento a una rappresentazione di sé e finalmente ci si vede in prima persona dentro il gioco, come uno specchio che riflette esattamente la nostra persona e le nostre azioni in un contesto però di fantasia, inserendo così una parte di realtà all'interno del gioco. Il connubio di strumenti di diversa natura, può aprire il gioco a infinite possibilità, la realtà aumentata è un esempio di come oggi la percezione stia cambiando e di come lo spazio e il tempo stiano assumendo una valenza sempre più relativa. La difficoltà nel percepire la scissione tra gioco e realtà, causa un'incrinazione nei confini del cerchio magico che diventano sempre più labili in base alle caratteristiche dell'attività ludica. Nell'esempio di *il Libro degli incantesimi*, il cerchio magico è ancora intatto poiché si riescono ancora a distinguere elementi con finalità ludiche da oggetti esterni al gioco, ma la visione di un giocatore che si proietta all'interno di un mondo digitale lascia prefigurare la rottura dei limiti tra gioco e realtà che per lungo tempo sono stati rispettati.

*Immagine 3.6*  
Uno screenshot del  
gioco *Il libro degli  
incantesimi*  
[gameskinny.com]

# Pervasive Game

*Il gioco si sovrappone alla realtà*

### 4.1 L'indebolimento del cerchio magico

Dalla prima definizione di cerchio magico del filosofo olandese Johan Huizinga del 1939 sono avvenute diverse evoluzioni nel mondo dei giochi, pertanto l'argomento necessita una rivisitazione. Oggi si fa ancora affidamento alle proposte di cerchio magico adottate da Huizinga e da Caillois perché, pur espandendosi nel mondo digitale e trovando supporto in nuove tecnologie, il gioco non rinnega il passato, ma amplia il proprio campo di applicazione senza abbandonare quelli in cui è già presente. Pertanto, se oggi il mondo ludico ha trovato nel digitale un nuovo terreno di sviluppo, tipologie di gioco più classiche come board game e card game rimangono tuttora attuali. La definizione di cerchio magico, così come presentata nei paragrafi precedenti, rimane dunque valida per molti giochi, ma nello scenario di oggi vi sono anche titoli dove tale concetto si presenta in maniera differente. Se nella terminologia classica di cerchio magico vi sono limiti ben definiti di spazio e di tempo per distinguere la separazione tra gioco e realtà, nella condizione attuale si possono vedere giochi in cui tali vincoli non sono più rispettati. Il genere dei pervasive game (che per convenienza, nel proseguire del testo troveremo anche con l'abbreviazione PG) presenta infatti un'espansione di queste caratteristiche che vanno a invadere la realtà interferendo così anche nel campo sociale, come si legge dalla definizione del game designer e studioso di giochi Markus Montola:

«A pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially»

*Montola, Stenros, Waern, 2009: 12*

«A pervasive game is game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially»

Montola, Stenros, Waern, 2009: 12

Ai fini di un'attività di gioco, i PG hanno la particolarità di incrociare tra loro più strumenti senza preoccuparsi di fare uso di elementi inseriti in un contesto reale, alzando quindi un cerchio magico dai confini labili. L'instabilità di questi confini fa sì che i PG abbiano una componente di incertezza che emerge da almeno uno degli aspetti spaziali, temporali e sociali; nei pervasive game, infatti, non sempre si ha la certezza di quale spazio stia coprendo il gioco o quando avrà termine o quali persone siano coinvolte nell'esperienza ludica. Per affrontare questo argomento si fa soprattutto affidamento alla pubblicazione *Pervasive Game Theory and Design* realizzato a sei mani dagli studiosi di gioco Markus Montola, Jaakko Stenros e Annika Waern. Per introdurre questa tipologia di giochi gli autori fanno riferimento a *Killer The Game of Assassination*. In tale gioco i partecipanti accettano di diventare degli *assassini* professionisti che devono tuttavia nascondersi agli occhi della società mantenendo quindi la loro copertura, la quale combacia con la vita reale; un giocatore si ritrova così a giocare all'interno della propria routine sovrapponendo l'esperienza ludica ai propri compiti quotidiani. In questo *game*, per diventare *assassini*, si deve fare richiesta a un Master il quale è il solo ad essere a conoscenza di tutte le persone in gioco; tale ruolo è indispensabile per coordinare lo svolgimento dell'attività. In un qualsiasi momento del gioco, il Master può inviare a un proprio seguace il nome del soggetto da *eliminare*, anche quest'ultimo registrato all'evento ludico come *assassino*. Il giocatore deve trovare il proprio target e *ucciderlo*, ma allo stesso tempo deve cercare di non rimanere vittima di attentati nei suoi confronti e sopravvivere per tutta la durata della sessione ludica. Parlando di un *game*, ovviamente l'assassinio dei giocatori è pura finzione, gli omicidi sono simulati da armi giocattolo, bombe di carta, messaggi avvelenati e l'unica conseguenza è l'eliminazione

*Immagine 4.1*  
Un giocatore di Killer  
usa una macchina  
fotografica come fucile,  
Deathgame, Svezia.  
[in Montola, Stenros,  
Waern, Pervasive Game]



dal gioco, corrispondente a un nome cancellato dalla lista del Master. L'inserimento nel mondo reale dei pervasive game cambia la concezione di gioco poiché il ludico coinvolge i giocatori nella vita di tutti i giorni, contraddicendo così le definizioni di cerchio magico adottate da Huizinga e Caillois. Nel caso di *Killer* i partecipanti si ritrovano infatti a gestire una sorta di vita parallela dove, dal punto di vista del gioco, la vita ordinaria degli attanti diventa una copertura per nascondere l'identità assassina dell'individuo. Il giocatore si ritrova infatti a investigare e a interagire con il proprio target durante le azioni di tutti i giorni, aggiungendo alla propria vita un'attività ludica perenne che interrompe la monotonia della routine, così come affermato da Montola:

«Pervasive games can take the pleasure of the game to ordinary life. Wherever the players move, they know that the game is on, and this sensation eventually colors their whole experience of the ordinary. At times the experience is in focus; at times it drifts into the periphery of attention»

*Montola, Stenros, Waern, 2009: 21*

Inserire attività ludiche nella realtà offre una percezione diversa rispetto ai giochi tradizionali perché l'esperienza è vissuta in prima persona, non vi sono forme intermedie che intercedono per il giocatore, come il personaggio di un videogioco o il segnalino di un pianale, ma avatar e persona fisica coincidono garantendo ai partecipanti libertà di movimento. Nel manuale di questo gioco (scritto dal game designer Steve Jackson) si legge infatti: «In *Killer* you don't create a paper character... you ARE the character».<sup>1</sup> I limiti del gioco tradizionale sono stati abbattuti e il partecipante agisce direttamente all'attività ludica nello stesso modo in cui interagisce con la realtà.<sup>2</sup> Non vi sono più

1. Jackson, S., *Kille the game of assassination*, 1998: 2

2. Montola, Stenros, Waern, *Pervasive Game*, 2009: 12



sistemi che reinterpretono le azioni dei giocatori come accade quando si utilizza un controller dove a ogni combinazione corrisponde un comportamento preimpostato del personaggio, ma ogni movimento effettuato nella vita reale è valido anche per fini di gioco. Anche lo spazio ha meno vincoli, gli stessi imposti dalla realtà; nei giochi tradizionali un luogo è inaccessibile finché certi requisiti non vengono rispettati. Generalmente viene richiesto il raggiungimento di un certo livello o il ritrovamento di oggetti particolari, ma nei pervasive game alcuni impedimenti possono essere aggirati. Uno spazio dall'accesso limitato (nella realtà così come nei giochi pervasivi) può essere raggiunto ignorando l'avvertimento e ingegnandosi nel riuscire a passare; ad esempio si può provare a scavalcare un cancello per entrare in un'area privata, oppure possiamo accedere a una zona riservata intrufolandoci quando qualcuno munito di chiavi ha lasciato la porta aperta, o ancora potremmo attrezzarci di utensili da scasso per aprire l'ingresso a uno spazio riservato.

**I giochi pervasivi ampliano i limiti ludici fino a farli sovrapporre con quelli della realtà, ciò comporta nel giocatore maggiore libertà di azione, ma tale libertà è pagata con l'incertezza.**

ENFASI

Se nei pervasive game i vincoli del cerchio magico vengono superati, allo stesso modo sopraggiunge il dubbio se alcuni elementi, persone o spazi abbiano affinità con l'esperienza ludica. Nell'esempio del PG *Killer* i giocatori, eccetto il Master, non si conoscono tra loro; solo quando viene assegnato un obiettivo può avvenire un "contatto", ma nel durante ogni passante che si incontra può essere un potenziale assassino, pertanto ogni partecipante deve perennemente guardarsi le spalle e sospettare di ogni persona che incontra. Anche dal punto di vista spaziale non vi sono vincoli che determinano la fine del campo ludico, basandosi su un contesto reale il terreno di gioco potrebbe potenzialmente occupare tutto il pianeta poiché lo spazio ludico si sovrappone a quello fisico assimilandolo per intero eccetto per alcuni luoghi protetti specificati dal regolamento, dove il gioco è sospeso. Queste "Zone di Sicurezza" si ritrovano ad esempio nel titolo *Viaggio al termine della notte*; l'attività si ispira all'omonimo romanzo di Louis-Ferdinand Céline, pubblicato nel 1932, e l'esperienza si riconduce in parte a *Guardie e ladri*. I giocatori vengono divisi in due fazioni distinte da un nastro rosso (chaser) o blu (runner) e muniti di una mappa in cui sono indicati dei checkpoint. L'obiettivo dei giocatori dal nastro blu è di raggiungere nell'ordine corretto tutti i checkpoint, mentre i rossi devono cercare di ostacolarli. Quando un runner viene "taggato" (ovvero catturato fisicamente attraverso un tocco *tag*) da un chaser deve consegnargli il nastro blu, il quale diventa un trofeo per il cacciatore, e indossarne uno rosso poiché passa alla fazione avversaria. Essendo un gioco dove si tende a correre, la

mappa presenta anche delle “Zone di Sicurezza” dove i chaser non possono accedere. Anche dal punto di vista temporale i PG raramente offrono garanzie. Ritornando all'esempio *Killer* è possibile trovare due versioni di questo gioco, in una si vede un limite temporale nel quale l'attività è organizzata tramite eventi con una scadenza e al termine della sessione i giocatori sopravvissuti possono considerarsi vincitori; l'altra versione è invece più spietata, poiché il gioco ha termine solo quando rimane in vita un unico *assassino*. In quest'ultima variante si ha un'incertezza temporale poiché è difficile prevedere quanto tempo occorra affinché tutti gli assassini, eccetto uno, si eliminino a vicenda. Alcuni pervasive game si presentano dunque con una durata di gioco indefinita poiché l'esecuzione del gioco si basa su un tale numero di variabili da rendere difficile prevedere una stima di tempo.

*Immagine 4.2*

Giocatori durante una partita di Cruel 2 B Kind [www.flickr.com pagina di Matt Biddulph]

Il dubbio si presenta così come una delle caratteristiche di questa famiglia di giochi, tuttavia l'incertezza non deve connotare contemporaneamente la società, lo spazio e il tempo;



perché un gioco possa essere considerato un pervasive game deve poter attingere nel mondo reale e da questo comportamento è inevitabile la nascita di un elemento di dubbio che andrà a mostrarsi almeno in uno dei tre ambiti appena esposti;<sup>3</sup> l'incertezza, così come le stesse regole di un pervasive game, possono coinvolgere nell'esperienza ludica persone od oggetti esterni al gioco. Sovrapponendosi al mondo ordinario alcuni PG si prefiggono, infatti, di cambiare la percezione della realtà come nel caso di *Cruel 2 B Kind*, progettato dalla game designer Jane McGonigal. Tale titolo è la rivisitazione di *Killer*, presentando tuttavia varianti che fanno di questo gioco un'attività basata sulla gentilezza. Lascio all'autrice stessa la descrizione di questo esempio riportando una citazione tratta dal suo testo *La realtà in gioco*:

«*Cruel 2 B Kind* è un gioco di *uccisione benevola*. All'inizio del gioco, ti vengono assegnate tre armi segrete attraverso la posta elettronica o sms. Per chi guarda, queste armi risulteranno come atti casuali di gentilezza; per gli altri giocatori, invece, i gesti amichevoli sono manovre mortali che li metteranno in ginocchio. Alcuni giocatori verranno uccisi da un complimento. Altri verranno messi a terra da un sorriso. Tu e il tuo partner potrete essere abbattuti da una gioiosa offerta di aiuto. Puoi cercare di uccidere chiunque altro partecipi al gioco. Però non avrai alcuna idea di chi altri sta giocando»  
*McGonigal, 2011: 202-203*

In questo caso, la scelta di non informare i giocatori sul proprio target diventa una decisione mirata a coinvolgere i passanti in atti di presunta gentilezza. Lo scopo progettuale prefissato dagli autori McGonigal e Ian Bogost in questo titolo voleva essere appunto un gioco che “colpisce” le persone con atti cordiali, perciò le “armi” designate sono comportamenti che si distinguono in saluti, sorrisi, frasi di benvenuto, occholini, cortesie. Come già espresso dall'autrice, questi atteggiamenti, visti da estranei, non lasciano trapelare un secondo fine, ma sembrano gesti casuali di due persone che si incrociano per strada. Diversi PG richiedono infatti riservatezza sulle informazioni relative all'evento per evitare che l'esperienza possa essere “contaminata”, questa prerogativa è una caratteristica presente in entrambi gli esempi di giochi pervasivi citati finora. Nel forum *I Confini di Elgrind*, realizzato per l'organizzazione di sessioni di gioco di *Killer*, è espresso nella sezione del regolamento il seguente ammonimento: «non rivelare mai a nessuno che partecipate al gioco! - Dire che partecipate a qualcuno potrebbe mettervi in guai seri, oltre a rovinare il patos ed il senso di segretezza

3. Walther, *Atomic Actions*, 2005: 2

del gioco».<sup>4</sup> Anche McGonigal, nella spiegazione di *Cruel 2 B Kind*, invita a prestare attenzione nell'esecuzione del gioco per non «rivelare la tua identità segreta[...] Qualche innocente finirà vittima del fuoco incrociato? Certamente. Ma quando la tua arma segreta è un atto casuale di gentilezza, è crudele solo essere gentili verso gli altri giocatori».<sup>5</sup> Le motivazioni che spingono alla riservatezza in questi titoli sono diverse: nel caso di *Killer*, come esplicitato dal forum, la conoscenza che si sta partecipando a questo gioco potrebbe rovinare l'esperienza dell'assassino perché si ritroverebbe facilmente vittima degli altri partecipanti; nel secondo esempio la segretezza è dovuta invece all'intenzione di coinvolgere volutamente le persone estranee all'attività ludica in un gesto di gentilezza.

Reagendo sul mondo reale i pervasive game possono raggiungere finalità che per un gioco tradizionale sarebbero più difficili da ottenere. In particolare, per questa tipologia di gioco, verrebbe più facile trasmettere alla realtà messaggi che non vogliono rimanere rinchiusi nel cerchio magico, ma che vogliono essere presi in considerazione al di fuori del contesto ludico. Nel caso del progetto di McGonigal e Bogost è presente un invito rivolto verso la società a rivolgersi agli estranei con gentilezza, anche nei gesti più semplici. Qualche persona non giocatrice, ma coinvolta durante il “fuoco incrociato” di *Cruel 2 B Kind*, ha apprezzato la cortesia ricevuta e l'ha contraccambiata, pur non cogliendo il reale significato di quell'azione; qualcun'altro si è invece mostrato indifferente o addirittura infastidito da tale coinvolgimento, ma questi comportamenti si sono presentati raramente. L'aspetto che considero più affascinante di questo esempio è la presenza di una risposta da parte della realtà a un'azione di gioco; questa caratteristica richiede tuttavia un'attenzione ancora maggiore durante la progettazione di un'attività ludica-pervasiva, poiché si deve valutare come il mondo reale possa reagire a tale proposta.

#### 4.2 L'espansione spaziale

I pervasive game invadono il mondo reale facendo del terreno fisico il proprio campo da gioco; non sono attività dove il comportamento ludico viene limitato da confini definiti, come può essere ad esempio un cortile, ma il gioco si appoggia sulla realtà occupando uno spazio che potrebbe potenzialmente espandersi su tutto il pianeta. Nel caso del progetto di esperienza dislocativa *You Are Not Here*<sup>6</sup> si può parlare addirittura di deallocazione;

---

4. ved. <http://iconfinidielgrind.forumfree.it>

5. McGonigal, *La realtà in gioco*, 2011: 203

6. Progetto di M. Zer-Aviv, D. Phiffer, K. London, L. El-Haddad, T. Duc in occasione del Conflux festival 2007, <[www.youarenotthere.org](http://www.youarenotthere.org)>

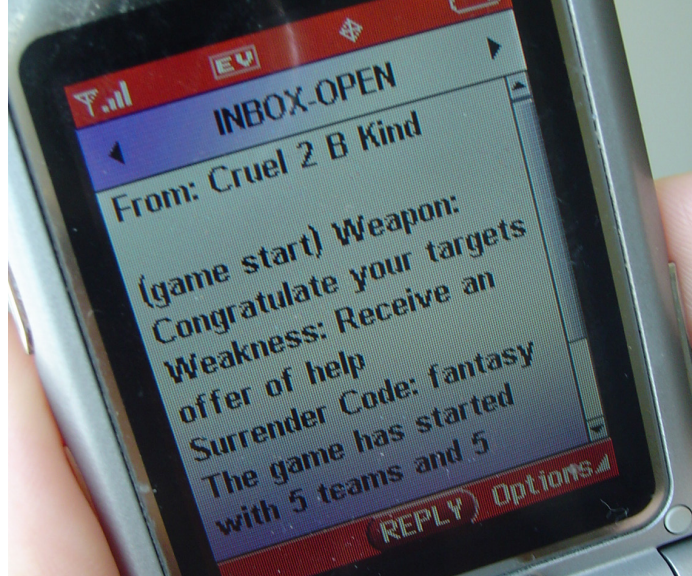


Immagine 4.3  
Una missione di Cruel 2  
B Kind [www.flickr.com  
pagina di Matt  
Biddulph]

passaggiare per le strade di New York diventa infatti un modo per muoversi in un paese nell'altra parte del mondo. Questo titolo ha più valenza turistica che ludica, tuttavia, dal momento che presenta un carattere pervasivo, vorrei brevemente presentarlo. Questa attività è una proposta per i cittadini newyorkesi che, dotati di mappa cartacea, si ritrovano a muoversi per le vie della propria città e, contemporaneamente, a visitare luoghi lontani come, ad esempio, Baghdad. Guardando infatti la mappa fornita dal progetto in controluce si nota come le due città vengano sovrapposte ai fini di dare al turista un'esperienza dislocativa, poiché lo spostamento in un luogo corrisponde a un movimento anche nell'altra città. La cartina mostra inoltre i punti dove è possibile avere una guida audio del mondo sovrapposto: andando infatti sui luoghi indicati si trova un numero telefonico il quale mette in contatto l'ascoltatore con una voce registrata che descrive la zona circostante corrispondente a quella di Baghdad. Seppure *You Are Not Here* non sia da considerarsi propriamente come gioco, fornisce un perfetto esempio di come le attività pervasive possano interpretare lo spazio per i propri fini; l'assenza dei comuni limiti del cerchio magico permette ai pervasive game di declinarsi su qualunque tipo di contesto, fornendo della realtà una visione diversa da quella ordinaria. I confini del cerchio magico si lacerano poiché si assottiglia la distinzione tra ciò che appartiene al gioco e ciò che rientra solo nel mondo terreno; in certe occasioni può avvenire addirittura uno scambio di posizioni e si tracciano confini spaziali non per circoscrivere il ludico, ma per preservare la realtà. Nel già citato *Viaggio al termine della notte*, le aree contrassegnate sulla mappa indicano appunto "Zone di sicurezza" dove l'attività ludica è sospesa, ma al di fuori di queste isole il gioco si espande occupando uno spazio indefinito. Si nota in questo titolo una sorta di capovolgimento del cerchio magico, poiché lo spazio delimitato non è per preservare il valore aggiunto necessario per un'attività di gioco (vedi paragrafo 1.3 *Il valore di*

Immagine 4.4:  
Geocaching,  
un giocatore trova un  
"geocache"  
[www.365bastrop.com]



*un gioco*), ma viceversa per negargli l'accesso. In questo caso il cerchio magico non è un luogo innalzato per scappare dalla realtà, ma per trovare rifugio dalla stessa attività ludica; inserendosi in un contesto reale, i pervasive game si differenziano dalle altre tipologie di gioco, pertanto, in questa famiglia, lo spazio ludico si avvale di caratteristiche proprie non riscontrabili nei titoli non pervasivi. La possibilità di occupare la realtà fa sì che i pervasive game possano essere utilizzati come strumenti di riqualificazione del territorio, oppure come mezzo per avvicinare gli utenti a enti pubblici o privati. L'evento *M.A.D. Countdown* del 2001 è una sessione di PG realizzata all'interno dalla School for Art and Design di Zurigo.<sup>7</sup> In uno degli edifici del campus è stata nascosta una bomba a orologeria pronta a esplodere allo scadere del tempo di gioco. Gli studenti si devono dividere in squadre da cinque e trovare l'ordigno esplosivo, tuttavia il solo ritrovamento dell'arma non è sufficiente per mettere al sicuro il campus universitario, infatti i team devono riuscire a individuare anche il codice in grado di disinnescare la bomba. Questa iniziativa coinvolge gli studenti in un'attività sia fisica sia digitale, poiché alcuni pezzi del codice da trovare sono nascosti all'interno di un "sesto piano" che si scopre essere virtuale. L'esperienza è dunque riversata su due piattaforme differenti: i giocatori devono muoversi in uno spazio fisico per localizzare la bomba, ma devono riuscire anche a entrare nel "sesto piano" digitale per individuare il codice necessario per vincere la partita. Iniziative di questo genere vogliono essere una forma di comunicazione alternativa in modo che il target non sia il ricevente passivo di un messaggio, ma si vuole coinvolgere quest'ultimo attivamente. Il gioco si presenta, per questo fine, il mezzo più idoneo per avviare una comunicazione con l'utente e contemporaneamente inserirlo in un'attività divertente in modo da percepire positivamente i messaggi impliciti dell'evento. Si entra, in questi casi, in un terreno comune, dove imprenditori o rappresentanti possono incontrare personalmente i propri

---

7. Una descrizione di questo gioco è in:  
von Borries, Walz, Böttger, *Space Time Play*, 2007: 260

clienti e lasciare loro un'impressione positiva. Un altro aspetto che emerge dalla visione dei pervasive game è la presenza di strumenti digitali da usare come supporto per il gioco; non che tale requisito sia necessario per classificare un gioco come "pervasivo" (nel caso di *Killer* non vi sono infatti riferimenti all'uso del digitale), ma il settore informatico offre dispositivi di gestione e di spazi ulteriori sui quali i pervasive game possono trovare un appoggio.<sup>8</sup> L'esempio di *Killer* si presenta come un gioco di ruolo dove il regolamento è inserito nell'omonimo libro e dove gli unici strumenti a cui fa riferimento sono i mezzi fisici con cui costruire armi; eppure, cercando sul web, si trovano forum realizzati per l'organizzazione di sessioni ludiche di questo titolo, la tecnologia viene qui utilizzata ai fini di gioco, pur non essendo richiesta. Internet si presenta infatti come un mezzo eccellente per ridurre le distanze e per entrare in contatto con persone rimanendo nell'anonimato. Per la facilità di comunicazione, per la quantità di funzioni messe a disposizione e per la presente accessibilità a dispositivi digitali, i mezzi tecnologici diventano un ottimo materiale su cui costruire un gioco pervasivo, di conseguenza lo spazio su cui si espandono i PG può non essere solo reale.

«Pervasive games often rely on pervasive, ubiquitous and mobile technologies in creating the expansions of playspace»

*Montola, 2005: 3*

Un esempio che voglio riportare è *Geocaching*;<sup>9</sup> questo gioco corrisponde a una caccia al tesoro dove i "geocache" (contenitori) sono fisicamente nascosti nel mondo reale. Una persona che vuole partecipare a questa iniziativa deve iscriversi sull'apposito sito e scaricare l'applicazione, la quale consente di accedere alla mappa con le coordinate dei forzieri direttamente dal proprio cellulare. Attraverso la localizzazione GPS, lo smartphone guida l'utente alla ricerca di questi tesori che possono rivelarsi delle vere sorprese; i geocache sono infatti dei contenitori posizionati da altri giocatori, pertanto il contenuto può essere costituito dagli oggetti più disparati. Tuttavia la regola vuole che questi forzieri vengano poi riposizionati con il rispettivo contenuto nello stesso luogo dove sono stati trovati, in modo da rimanere reperibili per gli altri partecipanti. Se si vuole conservare il tesoro o una parte di esso, la regola vuole che ciò che si desidera prendere dal contenitore debba essere rimpiazzato con qualcosa di pari valore, in modo che il forziere non sia mai vuoto.

Questo esempio dimostra come i pervasive game possano ampliarsi su mondi e dispositivi differenti; si vede infatti l'utilizzo del web, di una applicazione per smartphone e della realtà (quest'ultima necessaria per identificare un gioco come pervasivo). Dal sito

8. ved. Walther, *Atomic Actions*, 2005: 2

9. Ulmer, D. , 2000, USA <[www.geocaching.com](http://www.geocaching.com)>

internet avviene infatti la comunicazione dell'iniziativa e sono presenti le informazioni necessarie per partecipare all'attività; questo mezzo si presenta anche come supporto per registrare la propria esperienza di gioco e condividerla con gli altri utenti, inoltre mette in contatto i giocatori tra loro e, ovviamente, con gli organizzatori. L'applicazione è invece uno strumento per agevolare l'attività di *play*, essa fornisce una visione della realtà sfruttata per fini ludici, infatti la mappa messa a disposizione è la rappresentazione del mondo fisico e le icone presenti indicano le coordinate dei vari obiettivi. Digitale e fisico collaborano in questo titolo per rendere fruibile un'esperienza di tipo pervasiva; l'utilizzo di strumenti tecnologici nelle attività di tutti i giorni è una realtà sempre più diffusa, anche il ludico si appoggia talvolta su questi mezzi e i pervasive game non fanno eccezione.

#### **4.2.1 gli assi dello spazio digitale**

In base a quanto esposto, nella pubblicazione *Atomic Actions* del ricercatore Walther Bo Kampmann, troviamo una suddivisione delle caratteristiche che possono essere sfruttate dai giochi pervasivi attraverso l'uso di dispositivi digitali: distribuzione, transmedialità, persistenza e mobilità. Tali elementi sono posizionati su degli assi, come si può vedere dalla *Tavola 7.1*, che consentono di definire meglio lo spazio di gioco sul quale i pervasive game si possono posizionare.

A seguire vorrei illustrare ogni termine presente sugli assi.

##### ***Distribuzione:***

«Pervasive computing is the junction of information technologies into a networked digital environment that is always on, always available, and unobtrusive. Pervasive computing devices are frequently mobile or embedded in the environment and linked to an increasingly ubiquitous network infrastructure composed of a wired core and wireless edges»

*Walther, 2005: 3*

Un gioco pervasivo prevede spesso la distribuzione di informazioni disseminate in determinati contesti; alcuni di questi dati necessitano di strumenti appositi per essere rilevati, poiché spesso risultano invisibili a occhio nudo.<sup>10</sup> L'esigenza di usare il computer in *Geochaching* per recuperare le istruzioni del gioco può essere un esempio, ma oggi si possono trovare titoli ben più appropriati da sfruttare come casi studio. Lo sviluppo e la distribuzione di smartphone e tablet hanno fatto in modo che la realtà appaia diversa se la si guarda attraverso questi

10. Montola, Stenros e Waern, *Pervasive Game*, 2009: 109



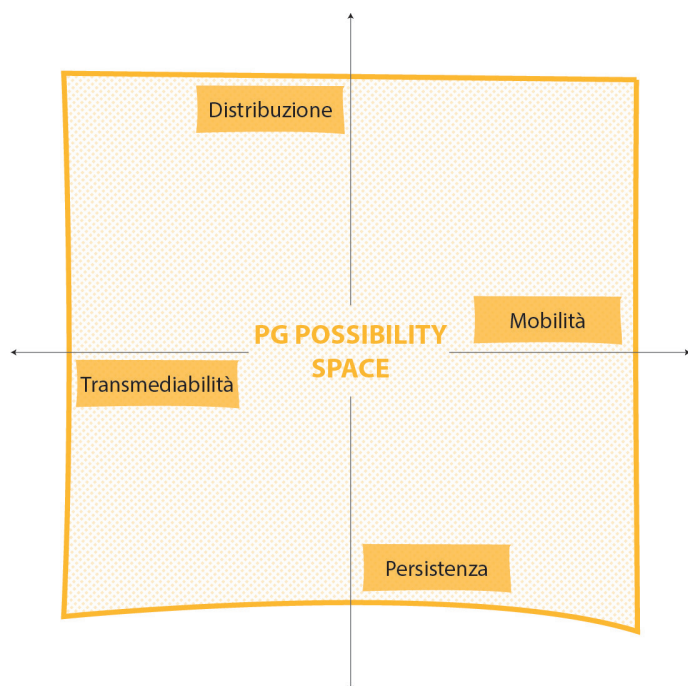


Tavola 4.1  
Spazio possibile per i  
Pervasive Game  
[in Bo Kampmann  
Walther,  
Atomic Actions: 6]

dispositivi, dando così origine a contenuti digitali rintracciabili in un contesto reale. Un gioco di realtà aumentata che si basa su queste caratteristiche è, ad esempio, *SpecTrek*; questa applicazione permette di vedere, attraverso il proprio smartphone, la città disseminata di fantasmi. Tramite un sistema di localizzazione, il telefono conosce la posizione dell'utente mettendola in evidenza sulla mappa della città sulla quale sono anche segnalati i nemici presenti in zona. Il giocatore deve individuare tali mostri ectoplasmatici spostandosi fisicamente nell'ambiente circostante finché questi non gli appaiano sul telefono. Attivando infatti la fotocamera dello smartphone, è possibile vedere fantasmi sovrapposti alla realtà, si ha così l'illusione che tali creature siano davvero presenti nel nostro mondo. Ma questa visione è solo il risultato di una tecnologia in grado di ottenere le informazioni necessarie dall'universo fisico per fornirne altre, calcolando infatti la posizione dell'utente con quelle del fantasma, il sistema dietro al gioco riconosce quando e quali contenuti visualizzare. Il virtuale si è dunque appoggiato al mondo fisico senza tuttavia imporsi, stendendo degli strati aggiuntivi percepibili solo attraverso strumenti che fanno da protesi per una nuova percezione. Tangibile e intangibile arrivano dunque a condividere lo stesso spazio, il quale deve ovviamente risultare accessibile all'utente in entrambe le forme (Tavola 7.2). La realtà diventa il background delle informazioni.

Immagine 4.5  
SpecTrek,  
una schermata del gioco  
[[www.play.google.com/  
store/apps](http://www.play.google.com/store/apps)]



### **Persistenza:**

«The persistence factor here touches upon the notion of temporality. Persistence means total availability all the time»

*Walther, 2005: 3*

Le informazioni sopra descritte devono essere sempre reperibili, almeno per tutta la durata di gioco.

### **Transmedialità:**

«Challenges the relation between sender, text, and receiver as it emphasizes the active role of the user, Patterns of media consumption have been profoundly altered by a succession of new media technologies, which enable average citizens to participate in the archiving, annotation, appropriation, transformation, and re-circulation of media content»

*Walther, 2005: 3*

Questo termine identifica la capacità del digitale di costruire contenuti di diverso formato che siano facilmente riconoscibili da più dispositivi. Quando esisteva solo l'analogico, gli strumenti messi a disposizione erano in grado di svolgere generalmente funzioni molto limitate: una telecamera realizzava un video, un radioregistratore registrava l'audio e una fotocamera scattava foto, ma era impensabile che questi mezzi potessero scambiarsi i compiti. Oggi con un unico strumento si possono ottenere diversi formati: una fotocamera continua a scattare foto ma può anche registrare video, lo stesso vale per una videocamera. All'epoca dell'analogico sembrava impensabile che un telefono mobile potesse essere in grado di registrare foto, video, audio e testo. L'aspetto transmediale interviene anche nella riproducibilità: se un'audiocassetta non poteva essere riconosciuta da un videoregistratore (con il rischio

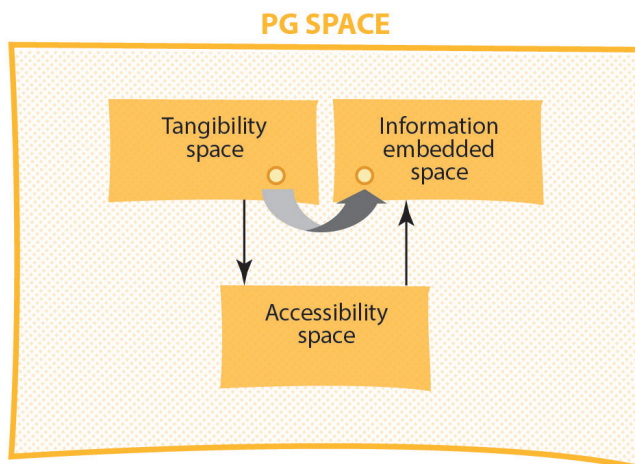


Tavola 4.2  
Spazio tangibile e  
intangibile nei  
Pervasive Game,  
[Bo Kampmann Walther,  
Atomic Actions,  
2005: 6]

di un danno reciproco), oggi i formati digitali possono essere letti senza problemi da diversi strumenti, agevolando così lo scambio di informazioni e rendendo il digitale un'unica importante risorsa su cui recuperare contenuti di diverso formato.

### **Mobilità:**

«New challenges of pervasive computing further include mobility, i.e. computing mobility, network mobility, and user mobility, context aware (smartness), and cross-platform service»  
*Walther, 2005: 3*

La mobilità permette di recuperare dati e informazioni senza essere vincolata a un luogo specifico. Con la diffusione di tecnologie wireless, 3G e GPS le potenzialità del network diventano una risorsa disponibile sempre e ovunque.<sup>11</sup>

Queste caratteristiche, riscontrabili nei dispositivi digitali, diventano per il gioco pervasivo un nuovo spazio su cui inserirsi. I PG possono dunque disporre delle potenzialità illimitate del virtuale unendole al mondo reale, dove le emozioni sono più dirette; la collaborazione di queste due forme opposte dà origine ad esperienze uniche, poiché l'individuo potrà disporre di sensi amplificati. Il digitale risulta infatti invisibile e impalpabile senza i mezzi idonei, pertanto la percezione di esso fa credere all'utente di avere acquisito una sorta di potere.

Un esempio che occupa tutti gli assi esposti è il pervasive game *Can you see me now?*,<sup>12</sup> idealizzato e messo in atto da *Blast Theory*, un gruppo inglese che si occupa di progetti interattivi. *Can you see me now?* unisce le esperienze di un gioco digitale per computer con le

11. ibidem

12. Blast Theory, Mixed Reality Lab, University of Nottingham, 2001, Sheffield



Immagine 4.6  
Can You See Me Now?  
Un giocatore di  
Blast Theory  
[www.blasttheory.co.uk]

emozioni di un'attività ludica dal vivo; il gioco prevede infatti due tipologie di utente, da un lato si hanno membri del gruppo *Blast Theory* che intervengono dal vivo, dall'altro si hanno giocatori che partecipano da casa tramite il proprio terminale. L'ambientazione è sia reale sia digitale, poiché il terreno di gioco viene presentato in entrambe le forme. I giocatori fisici si muovono infatti su un terreno reale che viene visualizzato virtualmente su internet per coloro che giocano da casa; tutti i partecipanti si ritrovano così a condividere lo stesso campo da gioco, seppure mostrato in forme diverse. La fazione che gioca a distanza deve scappare dal gruppo che è fisicamente presente sul campo; il gioco ricorda *Guardie e Ladri* con la differenza che i ladri partecipano da terminale, mentre le guardie devono fisicamente faticare per arrestare i criminali. Per far sì che i due team si vedano a vicenda, i cacciatori sono dotati di appositi dispositivi che permettono loro di vedere gli attanti in fuga e contemporaneamente inviano al sistema le coordinate della persona che li indossa, in modo da venire localizzati sulla mappa virtuale. In questo gioco sono presenti tutte e quattro gli assi esposti da Montola poiché i dispositivi in possesso dal team delle "guardie" garantiscono la *mobilità*, sono *distribuite* informazioni che permettono all'attività di esistere; tali informazioni sono lette da strumenti di natura diversa (computer dei ladri e palmari delle guardie) attuando così la *transmedialità* e i dati sono sempre reperibili durante la sessione di gioco, quindi *persistenti*. La realtà non è presente negli assi poiché è implicita nei giochi pervasivi; dallo schema di Walther Bo Kampmann si legge infatti "PG possibility space". Per quanto la tecnologia possa infatti ampliare le possibilità ludiche, fornendo ambienti virtuali, nei pervasive game gli spazi digitali sono sempre presenti come espansioni della realtà.

### 4.3 L'espansione temporale

L'espansione del cerchio magico nei pervasive game può presentarsi anche sotto forma temporale. Nel paragrafo 4.3 *L'indebolimento del cerchio magico* si è visto come nella versione di *Killer*, in cui deve sopravvivere un unico *assassino*, vi siano difficoltà nello stimare la durata di gioco. Nello stesso paragrafo si è precisato che i pervasive game presentano sempre una condizione di incertezza riscontrabile in almeno uno dei campi spaziale, temporale e sociale;<sup>13</sup> tuttavia l'incertezza temporale in questa tipologia di giochi necessita una maggiore considerazione, perché è una caratteristica che non si trova solo nei PG. Nel mondo ludico solo alcuni titoli fanno uso del tempo come una condizione necessaria affinché un gioco abbia termine; si pensi ad esempio a quegli arcade dove il gioco avviene in un intervallo di tempo limitato (come il videogioco di combattimento *Tekken* che propone tra le opzioni un tempo massimo di per ogni round), oppure agli eventi dove l'attività ludica è presente solo fino a una certa ora e a una certa data (nel paragrafo precedente si è parlato di *M.A.D. Countdown* dalla durata di cinque giorni). Per tutti quei giochi dove non sono presenti queste caratteristiche, vi è sempre un'incertezza temporale; anche se la confezione presenta riferimenti sulla durata dell'attività, tale valore non costituisce una certezza, ma una stima senza garanzie, poiché il fattore temporale non rappresenta una condizione per porre termine al gioco. Nonostante l'incertezza temporale sia una peculiarità non propria dei pervasive game, si deve tuttavia osservare che in questa tipologia di giochi il tempo assume un significato diverso rispetto alle attività ludiche classiche. Il cerchio magico presente nei titoli tradizionali isola infatti il gioco anche dal punto di vista temporale; tale affermazione è verificabile osservando come lo scorrere del tempo all'interno di un'attività ludica non sempre corrisponda alla sua controparte reale. Si è già avuto modo di affrontare questo argomento nel paragrafo 3.1 *Sottomettersi al cerchio magico* dove si è visto come una partita di *Thebes*, della durata di circa un'ora e mezza, corrisponda nel cerchio magico a due o tre anni, in base al numero dei giocatori; *Lupus in Tabula*, in un arco temporale imprecisato, poiché vincolato dal numero di partecipanti, ma che difficilmente supera le tre ore, vede invece l'alternarsi di giorno e notte fino alla vittoria di una delle fazioni. Il gioco utilizza canoni propri per dare senso all'attività di *play*, pertanto anche il tempo può non rispettare le condizioni adottate dalla realtà, ma tale conclusione vale solo per i giochi NON pervasivi. Poiché i pervasive game presentano elementi in comune con la realtà, il tempo non può essere scisso nei due mondi, ma prevalgono le convenzioni temporali adottate nell'universo fisico. Lo scorrere dei minuti, delle ore, dei giorni, l'alternarsi del giorno

13. ved. Montola, Stenros, Waern, *Pervasive Game*, 2009: 12

e della notte e anche le condizioni metereologiche, valgono nel gioco come nella realtà; infatti tra le caratteristiche dei pervasive game individuate nell'omonimo libro di Montola, Stenros e Waern, troviamo l'*interrompibilità*.<sup>14</sup> Questa prerogativa è riscontrabile a livello temporale, poiché si è già visto precedentemente che alcuni titoli, di cui l'esempio presentato è *Viaggio al termine della notte*, offrono degli spazi di sicurezza dove è possibile trovare rifugio dal gioco; eppure, al di fuori di tali confini, il gioco continua a evolvere. Trovare rifugio in uno spazio non equivale a interrompere lo scorrere del tempo, come accade in certi videogiochi premendo il tasto "pausa", ma il tempo continua a scorrere, permettendo agli avversari di organizzarsi in nuove tattiche da effettuare appena un giocatore uscirà dalla sua area protetta.

Nei pervasive game non si può più distanziare la vita di tutti i giorni dal ludico, ma la realtà viene coinvolta all'interno del gioco, attraverso un tempo (e uno spazio) che è condiviso da entrambe. L'espansione del cerchio magico nei PG vede il tempo della vita quotidiana impregnarsi di valore ludico, mentre il tempo dedicato a un'attività di *play* trova coerenza con la sfera quotidiana.

«Temporal expansion offers opportunities for interlacing games with everyday life. In the aesthetics of expanded gaming the uncertainty of when life might turn into game is considered intriguing, as it augments the effect of enchanted reality»

*Montola, 2005: 2*

L'espansione temporale dei pervasive game è osservabile soprattutto negli ARG (Alternative Reality Game), dove il tempo reale si alterna a momenti di gioco ai fini di portare miglioramenti alla realtà. Per questo argomento voglio presentare, come esempio di espansione temporale, *Majestic*,<sup>15</sup> gestito dal gruppo *Anim-X*, un team della casa produttrice *EA (Electronic Arts Inc.)*; tale titolo trae ispirazione dalla serie televisiva *X-Files* e presenta le caratteristiche degli ARG. In questo *game* il giocatore si ritrova a lavorare per una divisione segreta poliziesca ai fini di individuare una cospirazione governativa, che avrebbe l'obiettivo di manipolare le informazioni diffuse dai media. Come per *Killer*, il gioco interviene sull'ambiente reale entrando nella vita di tutti i giorni e manifestandosi sotto forme diverse. Un'azione quotidiana può essere interrotta da momenti di gioco che possono iniziare con un SMS, con una misteriosa chiamata, con una email o un fax. Il gioco consiste nel risolvere dei mini-giochi assegnati da questi contatti, ogni soluzione fornisce un indizio che avvicina il giocatore alla motivazione della cospirazione alla base del flusso narrativo dell'intera attività ludica.

---

14. ibidem: 108

15. Anim-X, Electronic Arts Inc., 2001, Redwood City, U.S.



In questo esempio si vede come il gioco irrompa nella vita reale senza preavviso, causando così due tipi di incertezza temporale:

*Immagine 4.7*  
Wallpaper di Majestic  
[[www.gameswalls.com](http://www.gameswalls.com)]

- a. a causa dell'imprevedibilità del gioco non è possibile prevedere in quale frangente della realtà si possa manifestare;
- b. il gioco non presenta riferimenti di durata, ma si adegua alle esigenze del giocatore. Nonostante un partecipante possa essere contattato in qualsiasi momento, la risposta non deve essere immediata, "l'ispettore" può prendersi il tempo necessario per investigare, di conseguenza è difficile prevedere una durata di tutta l'attività.

L'espansione temporale nei pervasive game vuole accorciare le differenze tra gioco e realtà; non sapendo quando il gioco possa manifestarsi nella vita di tutti i giorni e non prevedendo la fine dell'attività ludica in un contesto reale, il giocatore rimane aperto a esperienze che colgano gli aspetti positivi di entrambi i mondi.<sup>16</sup> Come osservato da Jane McGonigal, il gioco può portare modifiche concrete e positive al mondo fisico; tale finalità è raggiungibile attraverso la progettazione di giochi pervasivi poiché, avvalendosi di elementi del mondo reale, le attività ludiche non si separano dalla realtà, ma la riempiono di significato:

«Gli ARG [e i pervasive game] sono giochi che si fanno per ottenere di più dalla vita reale, al contrario dei giochi che si fanno per evadere»

*McGonigal 2011: 133*

<sup>16</sup> McGonigal, *Relatà in gioco*, 2011: 133



Immagine 4.8  
Wallpaper con  
screenshot di Ingress  
[www.ingress.com]

#### 4.4 L'infinito nel tempo e nello spazio nei Location based game

Un altro prolungamento temporale e spaziale, che si può oggi osservare in campo ludico, è causato dall'espansione portata dai dispositivi digitali (come si è visto al paragrafo 4.2.1 *Gli assi dello spazio digitale*). Poiché la tecnologia permette la costruzione di uno spazio parallelo alla realtà, il regno del ludico può continuare la propria esistenza anche quando un giocatore sospende l'attività per tornare al mondo reale. Un videogame difficilmente viene affrontato consecutivamente in una sola partita, ma è predisposto all'interruzione e al recupero degli ultimi salvataggi per impedire, ogni volta, che il gioco possa ripartire dall'inizio. Unendo questa possibilità alla recente offerta digitale della condivisione, lo spazio di gioco diventa comune, un solo terreno si presta così a più giocatori in un'unica sessione sempre attiva. Tale genere si presenta come MMO (Massively Multiplayer Online): l'acronimo si riferisce a un uso di massa, il giocatore non è più un guerriero solitario, ma si ritrova in un mondo dove sono presenti propri simili con cui interagire.<sup>17</sup> Avvalendosi di dati digitali sempre reperibili, uno degli aspetti che distingue questo genere ludico è la persistenza: anche in assenza di giocatori, il mondo continua ad esistere e ad evolversi per mezzo delle precedenti azioni degli utenti, o tramite l'intervento di programmatori che inseriscono elementi e obiettivi di gioco nuovi.<sup>18</sup> La condivisione di un terreno facilmente accessibile a un numero illimitato di giocatori, offre agli utenti nuovi incontri e nuove occasioni di

17. ibidem: 55

18. Walther, *Atomic Actions*, 2005: 3





relazionarsi con il gioco; inoltre, il continuo aggiornamento del campo e degli obiettivi ludici permette al gioco di non mostrarne mai una fine. Gli MMO sono giochi potenzialmente infiniti, sia nel tempo, sia nello spazio<sup>19</sup> e l'abbandono di un giocatore non è dovuto al completamento di tutti gli obiettivi, ma a una scelta personale. Titoli di fama del genere Massively Multiplayer Online sono *World of Warcraft* e *Lineage*, ma questi giochi non si presentano come pervasivi, poiché l'attività ludica è visibilmente distaccata dalla realtà. Tuttavia nel vasto mondo ludico si possono trovare anche MMO pervasivi, i quali fondono le potenzialità tecnologiche dei videogame con la struttura fisica della realtà, procurando ai giocatori un'esperienza ibrida che si inserisce sia nel mondo materiale, sia nella macchina digitale. Da pervasivi, questi giochi sfruttano la realtà, mentre da MMO, essi applicano una connessione alla rete internet per condividere elementi ludici digitali visibili a tutti i giocatori. Siccome gli MMO pervasivi sfruttano sistemi di riconoscimento delle coordinate degli utenti, questi giochi si presentano con il nome di Location-based game, poiché la posizione del giocatore nel mondo reale interferisce con la presenza del gioco e i contenuti virtuali da visualizzare.<sup>20</sup> La possibilità di inserire elementi digitali nel mondo fisico, si presenta come un'espansione spaziale del cerchio magico,<sup>21</sup> perché la realtà entra a far parte del gioco e tutto il mondo diventa un possibile *playground*. Aggiungendo allo spazio fisico le potenzialità di internet, si ha un ulteriore ampliamento, perché oltre a espandersi

Immagine 4.9  
Wallpaper di Ingress  
[[www.ingress.com](http://www.ingress.com)]

19. McGonigal, *Relatà in gioco*, 2011: 57

20. von Borries, Walz, Böttger, *Space Time Play*, 2007: 248

21. Walther, *Atomic Actions*, 2005: 2

sull'universo materiale, il cerchio magico entra anche nella rete, abbattendo i vincoli spaziali e temporali causati dalla fisicità del mondo in cui viviamo. I giocatori si ritrovano a condividere un terreno di gioco che si estende all'infinito e nel quale, pur ritrovandosi a diversi chilometri di distanza, possono comunicare e scambiarsi tra loro oggetti in tempo reale, sfruttando i dispositivi digitali. I giochi Location-based presentano dunque sempre una natura parzialmente dislocativa, perché la presenza in un punto del mondo reale corrisponde sempre a una controparte digitale basata sulle coordinate fisiche del giocatore.<sup>22</sup> *Parallel Kingdom*<sup>23</sup> è un perfetto esempio di esperienza dislocativa tra realtà e gioco. Questo titolo recupera le coordinate dell'utente tramite sistema satellitare, in modo da collocare l'avatar del proprio personaggio all'interno di un mondo di fantasia, sovrapponendo così i due universi. L'avanzamento nello spazio materiale corrisponde a un'azione nel mondo virtuale, così il giocatore si ritrova a interagire con il gioco attraverso i propri movimenti fisici e, in base alla propria posizione, può incontrare elementi ludici digitali. La posizione del giocatore nella realtà corrisponde dunque alla visione di un ambiente virtuale, all'incontro con un nemico o alla presenza di un aiutante all'interno del mondo parallelo. Un altro titolo con funzionalità simili è *Ingress*,<sup>24</sup> creato da Google per piattaforma *Android*. Questo gioco non vuole allontanare i propri

Sotto  
Immagine 4.10  
Screenshot di  
Parallel Kingdom  
[parallelkingdom.com]

Nella pagina seguente  
Immagine 4.11  
Wallpaper di  
Parallel Kingdom  
[parallelkingdom.com]

22. von Borries, Walz, Böttger, *Space Time Play*, 2007: 248

23. PerBlue, 2008, Madison, WI

24. NianticLabs@Google, 2012, Mountain View, California





seguaci dal mondo terreno inserendoli in uno spazio parallelo, ma preferisce sfruttare un sistema di realtà immersiva dove lo scenario di gioco corrisponde con l'ambiente circostante, ma con l'aggiunta di elementi digitali per crearne una visione alternativa. Attraverso *Ingress*, sulla realtà compaiono portali contesi da due fazioni avversarie, rispettivamente conosciute come *Illuminati* e *Ribelli*. Quando un giocatore si iscrive per la prima volta, sceglie a quale squadra appartenere, entrando così nello stato attuale del gioco; ogni utente, indipendentemente dalla propria esperienza, vede infatti un unico mondo, pertanto i portali già conquistati dalla propria squadra sono anche di proprietà dei nuovi arrivati. Questa precisazione è necessaria perché non tutti gli MMO mostrano le stesse componenti di gioco a tutti gli utenti presenti; lo stesso *World of Warcraft*, ad esempio, mostra a ogni giocatore ambientazioni diverse in base alle missioni già compiute, nonostante essi condividano lo stesso mondo. Tale effetto visivo è denominato *phasing*<sup>25</sup> e corrisponde a un confronto da parte del server delle missioni già compiute, in modo che ogni giocatore veda un'ambientazione diversa in base ai risultati raggiunti. In *Ingress* ogni individuo lavora invece per la propria squadra, lottando per conquistare i portali degli avversari e cercando elementi per rinforzare quelli già in proprio possesso, pertanto la visualizzazione del mondo è la stessa per tutti i giocatori. La possibilità di interagire con l'ambiente fisico per fini ludici cambia la percezione della realtà rispetto all'impressione che si manifesta durante il compimento di azioni quotidiane. I Location-based game sono dunque un valido strumento per inserirsi nella routine delle persone e per riappropriarsi degli spazi urbani.

Vista l'importanza di queste ultime finalità dei PG, si rimanda l'argomento al paragrafo 4.6 *I pervasive game in città* per opportuni approfondimenti. Affrontando i Location-Based game dal punto di vista temporale, i pervasive game che richiedono l'utilizzo della rete, presentano la caratteristica di essere persistenti, come già illustrato nel paragrafo 4.2.1 *Gli assi dello spazio digitale*. La persistenza di un Location-based game su uno spazio fisico illimitato, mostra una rottura del cerchio magico anche dal punto di vista temporale, (oltre che spaziale), poiché non è possibile prevedere quando il gioco possa manifestarsi nella realtà. Per dimostrare l'imprevedibilità temporale di un Location-based game, riporto come esempio *The Comfort of Strangers*.<sup>26</sup> In questo titolo il giocatore deve nascondere la propria presenza nel gioco, pertanto l'applicazione mostra scarsissimi elementi visivi, sfruttando soprattutto materiale di tipo audio, in modo da consentire all'utente di celare il proprio dispositivo digitale e agire nell'anonimato. L'unico indizio da cui è possibile dedurre che una persona stia giocando a *The Comfort of Strangers*, è l'utilizzo di cuffie o auricolari, tuttavia tali strumenti

25. McGonigal, *La realtà in gioco*, 2011: 62-63

26. Evans, Johnson, 2009

vengono notoriamente sfruttati anche per altre finalità, pertanto riconoscere i giocatori è un'impresa tutt'altro che semplice. Una volta entrato nel gioco, all'utente vengono assegnate dieci vite e un ruolo che può essere o *Amante* o *Danzatore*, ma quest'ultima informazione rimane segreta. L'attività si svolge all'interno di un ambiente urbano e il gioco si manifesta quando due attori si ritrovano a breve distanza tra loro. In base alla natura assegnata a inizio partita, le vite dei due giocatori possono aumentare nel caso questi appartengano alla stessa fazione mentre, nel caso opposto, i due avversari perdono una vita; al termine delle vite a disposizione, un giocatore viene automaticamente eliminato dall'attività ludica. La struttura di questo gioco sfrutta elementi casuali dai fini ludici, che rimangono nascosti per tutta la durata della partita. Il gioco non rivela mai all'utente la fazione di appartenenza, quest'ultimo deve cercare di capirlo durante lo svolgersi della partita. Di conseguenza, è difficile prevedere quando e se l'esperienza ludica di un giocatore possa terminare; poiché il sistema del gioco accetta un numero illimitato di utenti in qualsiasi momento, la sessione ludica è sempre attiva, presentando un cerchio magico che si estende all'infinito, sia nel tempo, sia nello spazio. Benché vi siano le condizioni per porre fine a un'attività ludica, non è possibile prevedere se e quando questi criteri verranno raggiunti, di conseguenza l'attività di gioco di un singolo utente può protrarsi nel tempo in maniera indefinita, considerando anche la debole, eppure esistente probabilità, che si possa non arrivare mai a zero con le vite. Un'altra incertezza temporale riscontrata, è quando il gioco possa manifestarsi; non sapendo infatti se attorno alla propria posizione vi siano altri giocatori, la voce che aggiorna il numero delle vite interviene all'improvviso. *The Comfort of Strangers* potrebbe rientrare facilmente nella routine quotidiana;<sup>27</sup> basterebbe infatti

Immagine 4.12  
Screenshot di  
Parallel Kingdom  
[parallelkingdom.com]

27. ibidem: 183



ricordarsi di accendere l'applicazione e continuare con l'attività di sempre, in modo che il ludico possa inserirsi nei momenti più inaspettati della nostra vita.

In questo paragrafo si è voluto osservare un cerchio magico che si estende all'infinito nello spazio e nel tempo, ma questo atteggiamento non permette di causarne la rottura, poiché è un comportamento facilmente osservabile negli MMO classici. Tuttavia, la possibilità di riversare la natura di questi giochi sul mondo reale grazie ai dispositivi mobili, consente lo sviluppo di giochi pervasivi di tipo Location-Based dove mondo fisico e mondo virtuale sono tra loro collegati in base alle coordinate del giocatore, aprendo così l'esperienza di gioco a nuovi orizzonti.

#### **4.5 L'espansione sociale**

Il coinvolgimento sociale è una conseguenza dell'estensione spaziale del cerchio magico, poiché il campo da gioco è condiviso tra partecipanti e persone estranee all'attività. La presenza di individui non inseriti nell'esperienza ludica, rappresenta una nuova considerazione per i pervasive game, sfruttabile anche a livello progettuale. Nel già citato *Cruel 2 B Kind*, si è infatti visto come l'intenzione dell'autrice Jane McGonigal fosse quella di coinvolgere persone estranee all'attività di gioco. Un obiettivo superiore di tale titolo si prefigge infatti di educare la società alla cordialità, anche nei più piccoli gesti quotidiani, come un sorriso, un ammiccamento, o un apprezzamento. Tali azioni, nel gioco, sono delle armi fatali, ma per chi non è coinvolto nel processo ludico, risultano piacevoli comportamenti da ricevere in una giornata qualunque. Un pervasive game ben progettato dovrebbe vedere i passanti del labile cerchio magico non come degli intrusi, che ostacolano l'attività di gioco, ma come una ricca risorsa da poter sfruttare, soprattutto considerando che tale proprietà manca in tutti gli altri giochi. Gli esempi già riportati come artefatti pervasivi, presentano delle caratteristiche che potrebbero coinvolgere la società: in *Killer* un omicidio può avvenire di fronte a innocenti testimoni, in *Majestic* un fax con contenuti di gioco può essere portato da una ignara segretaria, in *Geocaching* un giocatore potrebbe chiedere informazioni stradali ai passanti qualora non fosse convinto delle informazioni fornite dal navigatore. Si è dunque di fronte a una tassonomia di persone non giocatrici, ma che presentano comunque un ruolo all'interno del gioco.



Immagine 4.13  
I giocatori leggono le missioni durante una partita di Massively Multiplayer Soba [www.tiltfactor.org]

Questi individui possono essere:

- a. passanti ignari dell'esistenza di gioco;
- b. curiosi che scoprono l'attività ludica e si trattengono nell'osservare;
- c. persone che, consapevoli o meno, vengono coinvolte per finalità ludiche.

La caratteristica di vedere persone non giocatrici all'interno di uno spazio ludico, può essere sfruttata dai pervasive game per costruire una dinamica dal forte impatto sociale. In *The Comfort of Strangers* si può infatti osservare come questo gioco miri ad avvicinare l'individuo alla folla, nella speranza di trovare qualche giocatore. Individuare quale tra i passanti possa essere partecipe all'attività ludica, non è un'impresa semplice, ma se si sospetta che un individuo stia giocando assieme a noi, risulterebbe più facile intrattenere una conversazione, abbassando così la timidezza o il timore che si ha nei confronti con gli estranei.<sup>28</sup> Un titolo che mira all'interazione tra diverse culture, è *Massively Multiplayer Urban Game*,<sup>29</sup> un gioco che vede la sua prima apparizione nel 2008 a New York, progettato dalla designer ed educatrice Mary Flanagan e dalla collega Suyin Looui. In questa attività i giocatori partecipano in gruppo e ogni team riceve una busta con le istruzioni, ma le informazioni inserite non sempre sono scritte in inglese, presentando talvolta frasi di lingua asiatica. La Grande Mela è una città che vede al proprio interno diverse culture, pertanto il gioco vuole spingere i partecipanti a comunicare con persone di etnie diverse per arrivare alla soluzione e portare a termine le missioni. L'intera attività serve per recuperare gli ingredienti necessari alla preparazione di un tipico piatto asiatico, il gioco si conclude infatti con un pasto collettivo che simboleggia il contributo all'attività ludica da parte di tutti i

28. ibidem

29. Flanagan, Looui, 2008, New York, U.S.

Immagine 4.14  
Immagine con il motto  
del gruppo Tiltfactor  
[www.tiltfactor.org]



giocatori. I partecipanti, giocando a *Massively Multiplayer Urban*, si avvicinano a una cultura diversa, possono interagire con persone nuove e assaggiare la cucina del loro paese.

Oltre a conoscere persone di diverse culture, i giochi possono essere utilizzati anche per avvicinare persone di età differenti; il gioco *Bounce*,<sup>30</sup> progettato da Jane McGonigal con dei compagni dell'Università della California, vuole abbattere il silenzio generazionale presente nelle famiglie americane. In base a statistiche locali, è infatti emerso che in America i giovani sotto i trent'anni hanno scarsa considerazione degli anziani, comunicano con loro raramente e con riluttanza, anche quando si tratta di membri della propria famiglia. Per risolvere questo problema generazionale, il gruppo progettuale di McGonigal ha pensato a un gioco dai caratteri pervasivi. Una persona interessata all'attività ludica deve chiamare il numero del gioco e, attraverso i dati forniti dal giocatore, quest'ultimo viene messo in comunicazione con un compagno di squadra di almeno vent'anni di differenza. Durante il collegamento, gli obiettivi del gioco vengono segnalati periodicamente da una voce automatica che richiede missioni capaci di stimolare la conversazione e che porta i due giocatori a trovare gusti ed esperienze in comune. Attraverso questo sistema, due estranei di età diverse si trattengono in una comunicazione che permette loro di conoscersi, abbattendo così il muro dei pregiudizi e della solitudine. I pervasive game possono dunque sfruttare questa loro proprietà di inserirsi in un contesto sociale per apportarne cambiamenti positivi. In approvazione con le riflessioni di Jane McGonigal, presentate nel già citato *La realtà in gioco*, ritengo che il mondo ludico meriti di rompere il cerchio

30. Chien, Goldberg, McGonigal, Niemeyer, Tang, 2007, California, U.S



magico, se questa evasione significa lasciare qualcosa di positivo alla realtà. Pertanto «sono convinta che chi sa come costruire giochi debba concentrarsi sul compito di rendere la vita reale migliore per il massimo numero possibile di persone».<sup>31</sup>

Un titolo ludico dove è facilmente osservabile un intervento positivo nel mondo reale è *The extraordinaries*,<sup>32</sup> questo gioco è sviluppato per smartphone e si presenta come un'ottima soluzione per realizzare, nei momenti di pausa, opere di bene. Il motto del gioco è infatti «Got two minutes? Be extraordinary!» (T.D.A.: «Hai due minuti? Sii straordinario!»). Accedendo all'applicazione, viene mostrata ai giocatori una lista di missioni che si possono svolgere, ottenendo punti in base al loro compimento. Il carattere pervasivo di questo gioco appare nella natura delle missioni, poiché queste consistono nell'aiutare organizzazioni no-profit nel compimento di iniziative sociali. La lista presenta infatti obiettivi come «identifica e condividi la posizione di un defibrillatore esterno», «segnala la posizione di una cassetta di pronto soccorso», «scrivi una lettera a un bambino che sta per affrontare un test importante per la sua vita». Missioni di questo tipo consentono azioni che agiscono attivamente nel mondo in cui viviamo, contribuendo a dare un aiuto significativo ad organizzazioni sanitarie o di volontariato. La realtà viene quindi migliorata attraverso azioni dai fini ludici, sufficienti perché una persona comune possa diventare l'eroe di un mondo tutt'altro che fittizio. Queste considerazioni sono riprese dal libro *La realtà in gioco* di Jane McGonigal, l'autrice esplicita in questo testo la visione di titoli ludici che, grazie al supporto delle tecnologie, possono davvero apportare cambiamenti significativi alla realtà; ma perché ciò avvenga, è necessario collaborare ad un progetto comune nel quale ognuno offra le proprie abilità. Abbattendo i vincoli imposti dalla fisicità del nostro mondo grazie al digitale, la possibilità di collaborare attivamente per un cambiamento diventa un'ambizione sempre più realizzabile. Con l'utilizzo delle tecnologie si può oggi «incanalare la partecipazione sociale delle masse»<sup>33</sup> in un progetto unico e per queste finalità il gioco potrebbe rappresentare un ottimo punto di aggregazione. Riporto di seguito una frase di McGonigal, che ritengo significativa per sottolineare le qualità che si ottengono nell'espansione sociale del cerchio magico:

«I giochi di partecipazione sociale stanno innovando le potenzialità umane. Aumentano ed espandono le nostre capacità di agire a fin di bene e rilevano il nostro potere di aiutarci a vicenda, all'istante, ovunque siamo»

*McGonigal, 2011: 267*

31. ibidem: 8

32. Colker, Rigby, 2009

33. McGonigal, *La realtà in gioco*, 2011: 265

Con l'abbattimento delle distanze si può finalmente collaborare per rendere la realtà più vivibile poiché, nonostante la partecipazione sia dovuta a motivazioni ludiche, il divertimento non merita di essere criticato, anzi, migliorare il mondo e provare piacere nel farlo è la condizione migliore che si possa ottenere.

Iniziative di questo tipo sono oggi una realtà sempre più fattibile grazie al progresso delle tecnologie. L'esistenza di una rete internet sempre più estesa, ha portato a una nuova concezione di condivisione e di collaborazione, rendendo possibile la realizzazione di progetti sempre più ambiziosi. Un titolo ludico che vorrei presentare a sostegno di questa considerazione, è *Folding it!*,<sup>34</sup> ma prima conviene introdurre il suo predecessore *Folding@home*. Il termine *rete*, riferito al mondo digitale, è l'immagine perfetta per dare un volto a internet: i computer e gli altri dispositivi elettronici sono i *nodi* e le varie diramazioni sono le connessioni fisiche che li collegano. Quando uno strumento digitale accede a una connessione, alimenta la rete come nuovo punto a cui inviare e ricevere dati. Se un nodo diventa irraggiungibile andando offline, (ovvero, esce dalla connessione), le informazioni continuano a viaggiare indisturbate, perché possono sfruttare altre strade per arrivare a destinazione. Di conseguenza, tutti i terminali con internet attivo sono tra loro collegati e sono parte di un sistema superiore. Se tutti questi calcolatori lavorassero per un progetto comune, si avrebbe una potenza di calcolo talmente elevata da ottenere in tempi brevi risultati altrimenti raggiungibili dopo anni o addirittura decenni. Il *crowdsourcing* è un sistema di informatica distribuita, che permette di sfruttare i terminali collegati via internet per un unico fine, generando così un supercomputer. *Folding@home* è un progetto che sfrutta questa dinamica per agevolare una ricerca scientifica sulle proteine. Dagli studi di biologia si apprende che le proteine hanno un ruolo indispensabile per un'attività biologica: esse formano il DNA,

Immagine 4.15  
 Immagini di Fold it!  
 [http://fold.it/portal]

34. Università di Washington, 2008, Washington, U.S.



permettono ai muscoli di muoversi, sostengono lo scheletro, alimentano il corpo, elaborano le emozioni. Il ruolo di ogni proteina è determinato dalla forma che essa assume attraverso l'accostamento e i ripiegamenti degli amminoacidi; da recenti studi è emerso che qualora una proteina assumesse una forma non consona al nostro corpo, potrebbero verificarsi malattie come l'AIDS, l'Alzheimer, il morbo di Parkinson, il cancro. Gli scienziati stanno così applicando i propri sforzi per apprendere il ripiegamento delle proteine e comprendere le conseguenze delle varie forme che si possono verificare, per poi studiare un metodo di intervento. I mezzi per prevedere questi fenomeni ci sono, un computer può simulare una proteina e calcolarne gli effetti che ne derivano in base alla propria composizione. Ma l'ostacolo si presenta nell'elevato numero di combinazioni possibili nel ripiegamento (folding), data la quantità di amminoacidi e di combinazione che possono formare una proteina, si tratta infatti di una cifra che si aggira intorno a  $20^{300}$ , un risultato che solo le calcolatrici più avanzate riescono a visualizzare. Da qui l'idea di chiedere un contributo alla società prendendo in prestito il computer quando questo non viene utilizzato. Attraverso il metodo del crowdsourcing, la ricerca rimane sempre attiva, elaborando milioni di dati in un secondo e permettendo così un enorme risparmio di tempo. Con l'uscita della PS3, il progetto *Folding@home* si è riversato anche su questa piattaforma, poiché le console dei videogiochi hanno prestazioni migliori della media dei computer necessaria per avere una buona resa di ambientazioni 3D in costante cambiamento. Questo progetto dimostra un nuovo concetto di *condivisione* presentato dal digitale, essa è ormai una risorsa necessaria per portare avanti il progresso del nostro mondo. Tuttavia si può fare di più, in questa iniziativa le persone hanno un ruolo passivo perché il loro coinvolgimento è solo nell'autorizzare la ricerca mediante l'utilizzo del proprio computer. Il passo successivo è inserirli attivamente nel progetto, sfruttando non solo i loro strumenti, ma anche le loro abilità, valorizzando così la partecipazione di ogni soggetto. Gli esseri umani hanno capacità in più rispetto alla macchina digitale: sono creativi, perseveranti, e hanno le potenzialità di osservare problemi da diversi punti di vista, individuando nuove soluzioni. Se si potessero incanalare queste abilità in un progetto comune, come quello delle proteine, si riuscirebbero ad ottenere risultati più efficaci. Consapevole di queste risorse, il team di sviluppo di *Folding@home* ha presentato una versione alternativa di questo progetto, aggiungendovi un elemento di gioco. *Folding it!* è un titolo ludico che sprona i giocatori a trovare le forme stabili delle proteine per contribuire alla ricerca. Attraverso un tutorial, esattamente come per ogni videogioco, le persone che vogliono unire l'utile al divertimento, apprendono i meccanismi delle proteine acquisendo conoscenze in ambito scientifico. Una volta

apprese le basi, i giocatori possono ripiegare autonomamente le proteine per provare a produrre nuove forme, lavorando attivamente per un bene comune, mentre si risolvono complicati rompicapi.

Con la diffusione delle tecnologie si abbattano le distanze, tutto il mondo è connesso su un unico canale di comunicazione e ogni individuo si ritrova a far parte di una comunità sempre più grande. La condivisione diventa una risorsa fondamentale, lo scambio e la rielaborazione di dati permettono di dare vita a progetti sempre più ambiziosi, capaci di apportare cambiamenti significativi al mondo che conosciamo. Il contributo delle masse è ora indispensabile se si vuole migliorare la realtà, oggi vi sono i mezzi perché ogni singolo individuo possa dare il proprio appoggio, collaborando con persone che hanno i suoi stessi ideali e perseguire obiettivi condivisi. Un modo soddisfacente e divertente per dare il proprio contributo è agire attraverso attività di gioco progettate per rompere il cerchio magico, portando così nella realtà valori e sforzi che non hanno più un carattere intrinseco.

«Gli sviluppatori di giochi hanno perfezionato l'arte della collaborazione di massa. I giochi spingono a sforzi estremi. I giochi creano comunità che rimangono unite nel tempo, abbastanza a lungo da realizzare insieme cose stupefacenti. Se il crowdsourcing è la teoria, i giochi sono la piattaforma»  
*McGonigal, 2011: 255*

#### 4.6 I pervasive game in città

La città è da sempre testimone di comportamenti di gioco, si pensi ai bambini che si rincorrono per strada, alle partite di calcetto organizzate su un suolo pubblico, alle attività praticate all'interno di un parco. L'ambiente urbano è uno dei campi dove costruiamo la nostra esperienza di gioco, poiché attraverso tale attività impariamo a conoscere il mondo e a relazionarci con i suoi abitanti. Una parte di questi atteggiamenti rientrano nella sfera della *paidia*, poiché non hanno regole rigide che controllino l'attività; si osservi ad esempio un gruppo di bambini durante una pausa ricreativa mentre si relazionano tra loro rincorrendosi a vicenda, oppure quando scoprono il territorio esplorando o arrampicandosi su alberi, panchine, muretti. Un comportamento dello stesso tipo è manifestato anche in quelle attività che vedono i giovani divertirsi con gli "ostacoli" della città, come lo *skateboarding* e il *parkour*. Viene alla mente, osservando questi comportamenti, un riferimento a Bernard Suits che nella sua definizione di gioco affrontata al paragrafo 1.1 *Game e Play come passatempo*, individua degli ostacoli non necessari per dare inizio all'attività ludica.<sup>35</sup> Ma

---

35. ved. Bernard Suits, *The Grasshopper*, 1978: 36

## Skateboarding e parkour

Lo *skateboarding* è un comportamento che vede gli attanti usare una tavola ruotata (lo *skate*) da utilizzare come mezzo per muoversi. Questo strumento tuttavia, non si limita al trasporto, gli appassionati lo usano infatti per giocare con la città attraverso una serie di acrobazie da eseguire sfruttando l'architettura, come i passamanò delle scale, le panchine e le rampe. Il *parkour* adotta una filosofia simile, ma senza usufruire di alcuno strumento; in questa pratica i partecipanti si muovono per l'ambiente urbano superando agilmente gli ostacoli, generalmente si manifesta saltando da un palazzo all'altro o correndo per le strade usando ogni appiglio possibile per eseguire impressionanti acrobazie.



anche la realtà è costituita da ostacoli, pertanto, quando questi vengono visti come mezzi di divertimento, l'azione di gioco nasce spontaneamente. Tuttavia non è solo la *paidia* a manifestarsi in città, anzi, bisogna considerare che a volte la differenza tra questo termine e *ludus* è talmente sottile che un atteggiamento paidico può trasformarsi in ludico in breve tempo. Si pensi ad esempio alle attività dei bambini viste precedentemente, questi comportamenti possono facilmente evolversi in *Nascondino* o *Moscacieca* introducendo le regole che differenziano le due nature del gioco; anche nello *skateboarding* e nel *parkour* basta inserire pochi elementi, come un traguardo o un sistema di punteggio, perché possano evolversi in *ludus*. Poiché l'ambiente urbano è spesso scenario di gioco, talvolta la città presenta installazioni per isolare tali attività, in modo da impedire loro di interferire con la vita reale. Tali interventi sono osservabili nei parcogiochi,

*Immagine 4.16*  
Un esempio di parkour  
[irishparkour.webs.com]



Immagine 4.17  
Esempio urban pop-up  
[www.travel-lounge.ro]

lungo le rampe apposite per *skater*, nelle scacchiere disegnate su tavoli o su pavimenti, nei campi asfaltati per attività di pallone o di pattinaggio, delimitati dal resto del contesto. Tali strutture sono chiamate dalle docenti e ricercatrici in ambito del *Game Studies*, Vanessa de Luca e Maresa Bertolo, giochi a *pop-up*.<sup>36</sup> Il nome nasce dalla visione di un'attività di gioco che emerge, (come una sorta di *pop-up*), quando qualcuno sfrutta tali strumenti per intrattenersi nell'attività proposta. Tuttavia, tale avvenimento, è la manifestazione di un cerchio magico tutt'altro che labile; l'attività emersa è infatti isolata dal resto del contesto poiché non coinvolge elementi ambigui sospesi tra realtà e gioco in quanto, tali installazioni urbane, hanno finalità esclusivamente ludiche. Gli interventi da cui è osservabile un *pop-up*, sono un tentativo per isolare il gioco distanziandolo dalle attività serie della vita ordinaria, non sono dunque da considerare come pervasivi. Per molto tempo il gioco è stato volutamente isolato, ignorando il fatto che prima o poi sarebbe riuscito a evadere e a confondersi con la realtà. I pervasive game rappresentano una nuova visione di gioco urbano, nella quale attività ludica e quotidianità possono pacificamente collaborare per la costruzione di un futuro migliore e per un presente alternativo, dove la città acquisisce sfumature divertenti rompendo finalmente con la monotonia tutt'ora presente. Un intervento progettuale consentito dunque dall'espansione dei giochi pervasivi è la valorizzazione del territorio e degli spazi pubblici da proporre ai cittadini come visioni alternative di un'architettura ormai nota. Osservando nel paragrafo 6.3 *Metropoli* un certo distacco degli abitanti nei

36. de Luca, Bertolo, *Urban Games to Design the Augmented City in Eulodamos* n° 6, 2012: 72

confronti del proprio territorio urbano, che troppo spesso si presenta povero di stimoli, i giochi pervasivi sono un pratico intervento per apportare miglioramenti nella relazione uomo-ambiente. In questa sezione vorrei riportare degli esempi a sostegno di queste osservazioni, citando titoli che, a mio parere, applicano una rottura nella percezione passiva del territorio. Desidero iniziare con *CriticalCity Upload*,<sup>37</sup> un progetto che si prefigge di mostrare «nuovi modi per intervenire sulle nostre città» e per tale definizione viene considerato un gioco di trasformazione urbana, come riportato dalla rivista online GAME.<sup>38</sup> Tale titolo sfrutta il web come piattaforma, infatti è richiesta l'iscrizione all'apposito sito per partecipare e registrare l'attività di gioco. Accedendo alla piattaforma digitale, l'utente può osservare una serie di missioni da compiere, la maggior parte delle quali vanno eseguite all'aperto; esse si presentano con una descrizione sui criteri da tenere in considerazione e i punti che si otterrebbero al compimento. Per dimostrare che una missione è stata portata a termine correttamente, il giocatore deve documentarne l'esecuzione attraverso fotografie o video e presentarne una descrizione testuale. Una buona parte dei compiti proposti dal gioco richiedono interventi da attuare in città, tra le descrizioni si possono infatti trovare frasi di questo tipo: "Inserisci del verde in un luogo che ritieni opportuno", "Trasforma una cabina telefonica abbandonata in qualcos'altro", "Inventa un passatempo per la gente che sta aspettando un mezzo pubblico". *CriticalCity Upload* consente dunque interventi di rivalorizzazione degli spazi pubblici e di approfondimento del territorio, la città diventa così non solo l'ambientazione ma anche l'oggetto di un'attività ludica da inserirsi in un contesto abitudinario. Attraverso attività di questo tipo si impara a vivere l'ambiente urbano in maniera originale, rinforzando il senso di appartenenza ad un luogo, perché siamo più coinvolti nelle iniziative che lo riguardano. L'esempio riportato offre inoltre il suo contributo in ambito sociale, poiché attraverso il sito di registrazione si è in contatto con gli altri giocatori e la natura pubblica delle missioni favorisce un espediente per iniziare nuove relazioni sociali. La struttura del gioco presenta, tra l'altro, la visualizzazione dei punti più frequentati dai giocatori, mettendo così a disposizione i mezzi per conoscere dal vivo nuove persone che, non prendendo parte alla stessa attività di gioco, probabilmente non si sarebbero mai incontrate.

---

37. Focus, 2010, Milano

38. < <http://www.gamejournal.it> >

Immagine 4.18  
Un giocatore di  
CriticalCity che svolge  
una missione del gioco  
[<http://criticalcity.org>]



Un altro titolo che vorrei presentare è *Border Trophy*,<sup>39</sup> un'iniziativa di Radio Popolare presentata in diverse edizioni spalmate negli anni '87, '88, '89, '96. I partecipanti a questo evento sono divisi in squadre di quattro persone che insieme formano l'*equipaggio*, ognuno di questi deve impegnarsi nell'esecuzione di prove, alcune consegnate su supporto cartaceo durante l'iscrizione, altre diffuse via radio. Questo progetto si è presentato come una scossa per Milano, città ospite dell'evento, che per diversi giorni ha visto i propri cittadini animarsi in una serie di imprese che hanno coinvolto anche il territorio e passanti ignari. Riporto di seguito alcune delle missioni proposte, dando priorità a quelle che si inseriscono in uno spazio pubblico o che coinvolgono la comunità:

“ Il divano:

Procuratevi un divano e portatelo in Galleria Vittorio Emanuele, entrando dall'ingresso di vostra competenza, contrassegnato da una bandiera del Border Trophy corrispondente al vostro colore.

Alle 4.30 (am) dovrete farvi trovare tutti e quattro seduti sul divano, indossando pigiama e ciabatte”

“L'ostaggio:

Dovete liberare l'ostaggio rinchiuso in una casa di Milano; lui non sa dove si trova e nemmeno voi, ma ha trovato il modo di inserirsi sulle frequenze di Radio Popolare e cercherà di aiutarvi descrivendo quello che vede dalla sua finestra; per dimostrare che lo avete liberato, dovete citofonare e riportare sulla scheda della terza manche la parola d'ordine che vi verrà comunicata”

---

39. Radio Popolare, 1987, Milano





Immagine 4.19  
Una cabina telefonica abbandonata adibita ad altro per una missione  
[<http://criticalcity.org>]

“Dogana:

Trovate almeno 4 cittadini europei, tutti di nazionalità diversa ed appartenente alla Comunità Economica Europea; dovranno essere muniti di un documento di identità, per dimostrare la loro nazionalità; ogni europeo oltre i 4, contribuirà ad aumentare il vostro punteggio. Portateli in piazza del cannone per la verifica entro le ore 22.30”

Queste sono solo alcune delle missioni che si potevano affrontare, ma ciò che si vuole dedurre da questo esempio è la trasformazione della città in un enorme campo da gioco, nel quale un'intera comunità si è divertita a compiere missioni di natura ludica. 236 equipaggi hanno partecipato all'edizione del '96, corrispondente a 944 giocatori; tale numero esclude però persone non partecipanti, ma comunque coinvolte, infatti alcuni abitanti hanno prestato le proprie case per esporre le bandiere di *Border Trophy* sui propri balconi, altri sono stati invece contattati per aiutare nell'esecuzione di alcune missioni, (come la ricerca di una ecografia gemellare), altri ancora hanno potuto godere degli impianti del progetto, sfruttando ad esempio il divano posizionato nella Galleria Vittorio Emanuele o giocando con una palla di 1,6m. La città, per i giorni riguardanti l'iniziativa, ha subito dunque una trasformazione, si è potuta osservare un'intera comunità partecipare a una proposta di gioco. Considerando la presenza di più edizioni autorizzate dal Comune, si potrebbe dedurre che i disagi sono stati minimi e che il giudizio complessivo sia stato positivo. Alessandro Lentati, uno dei giocatori di *Border Trophy*, ad anni di distanza dall'ultimo evento, ricorda così quell'esperienza:

Immagine 4.20  
Il compimento di una  
missione di Border  
Trophy del 1987  
[www.flickr.com  
pagina di Claudio M.]



«Da poco ho scoperto su Facebook un gruppo che si chiama “Quelli che hanno fatto il Border Trophy”, non poteva che chiamarsi così, chi l’ha fatto sa di aver partecipato ad un evento storico, forse stupido, inutile, ma molto divertente. Per una volta la storia, invece di essere tragedia, finalmente si fa commedia»  
<[www.alessandrolentati.it/1996/05/26/border-trophy-96](http://www.alessandrolentati.it/1996/05/26/border-trophy-96)>

Vedendo tanta partecipazione, si conferma come il gioco sia un ottimo strumento per avviare una comunicazione bilaterale tra persone e città, le attività ludiche possono essere una chiave progettuale originale per coinvolgere maggiormente i cittadini e per suscitare curiosità nei visitatori. Applicando al gioco una struttura narrativa, si potrebbe, ad esempio, creare un itinerario che guidi il giocatore nei punti più interessanti di una città, fornendo una guida alternativa che porti a un’esperienza più dinamica. Un’iniziativa di questo tipo è messa in pratica dal progetto *WhaiWhai*. Tale titolo si presenta inizialmente come una guida cartacea, mirata a portare il visitatore nelle location più interessanti di una città, rispetto a quelle fornite dalla collana, (le città prese in considerazione sono: Milano, Roma, Verona, Venezia, Firenze e la più recente New York); ma una volta aperto, il libro si scopre che il libro rappresenta una sorta di intreccio narrativo di miti e avvenimenti accaduti sul paese in esame. Le pagine di *WhaiWhai* sono di formato insolito, in quanto suddiviso in tre sezioni. Tale forma complica l’ordine di lettura dando al libro un aspetto criptico. Risolvere i misteri del libro significa iniziare a giocare inviando al numero presente in copertina un sms da cui ricevere il primo indizio. L’attività che segue è un’avventura per i punti più interessanti della città, osservati in chiave narrativa; l’intero viaggio è gestito come attività ludica, essendo ostacolato



da sfide e trabocchetti. Ogni tappa raggiunta racchiude infatti un enigma da risolvere cercando tra le pagine del libro o tra le strade della città. *WhaiWhai* è un progetto che unisce il dilettevole del gioco all'utilità della guida, offrendo ai propri partecipanti una visita alternativa della città; pertanto, oltre ai turisti può interessare anche agli abitanti, perché è un buon espediente per conoscere maggiormente il territorio.

*Sopra*  
*Immagine 4.21*  
Un libro di WhaiWhai  
[[www.whaiwhai.com/](http://www.whaiwhai.com/)]

I pervasive game possono dunque intervenire all'interno delle relazioni prestando nuove occasioni di scambio e di approfondimento, sia in ambito territoriale, sia in ambito sociale. Se il gioco si attiene alle regole penali e civili imposte dalla società, non vi è motivo di isolarlo nel cerchio magico, ma può essere accolto nella realtà favorendo la costruzione di un ambiente di scambio e di relazioni.

NOWHERE IN PARTICULAR

727

8041

MTA

1037290

parte II

# IL PERDERSI



# Perdersi e l'uomo

## *Emozioni e significato del perdersi*

### 5.1 Perdersi

*Nella pagina  
precedente  
Immagine Parte II  
Nowhere in particular  
[www.insight51.com]*

Alla luce di dispositivi sempre più precisi nel riconoscere la propria posizione geografica, *perdersi* sembra essere un rischio destinato a estinguersi per mano della tecnologia.<sup>1</sup> Con la diffusione sempre più crescente di dispositivi mobili dotati di rilevatore GPS e con stime sempre più precise delle coordinate calcolate tramite connessione WiFi, pare che questa società non tolleri che un individuo non sappia dove si trovi.<sup>2</sup> In merito alle previsioni di *Extinction Timeline*, dove gli studiosi di nuove tendenze Ross Dawson e Richard Watson riportano il calendario delle estinzioni reali e probabili tra il 1950 e il 2050 (*Tavola 5.1*, dietro), si osserva come il *getting lost* (perdersi) sia destinato a *morire* nel 2014. Ovviamente, tale previsione, è da vedersi unicamente in senso geografico poiché la sensazione di *sentirsi smarriti* è una prova iniziatica dell'uomo,<sup>3</sup> come si andrà ad esaminare; pertanto, il perdersi è una condizione stessa della vita.<sup>4</sup> Ma è da considerare che tale grafico esponga una previsione sul perdersi in senso fisico; grazie al possesso di tecnologie di tipo Location-based, il perdersi è davvero destinato all'estinzione? Trascurando una questione di accessibilità a queste tecnologie (sia di tipo economico che di competenze delle funzionalità del dispositivo), possono accadere episodi in cui la tecnologia venga a meno delle sue funzioni; ad esempio può ancora capitare che il navigatore ci abbandoni a metà tragitto

1. Passing, Scholz, *Perdersi m'è dolce*, 2010: 9

2. ibidem

3. Marcoli, *Passaggi di vita*, 2003: 5

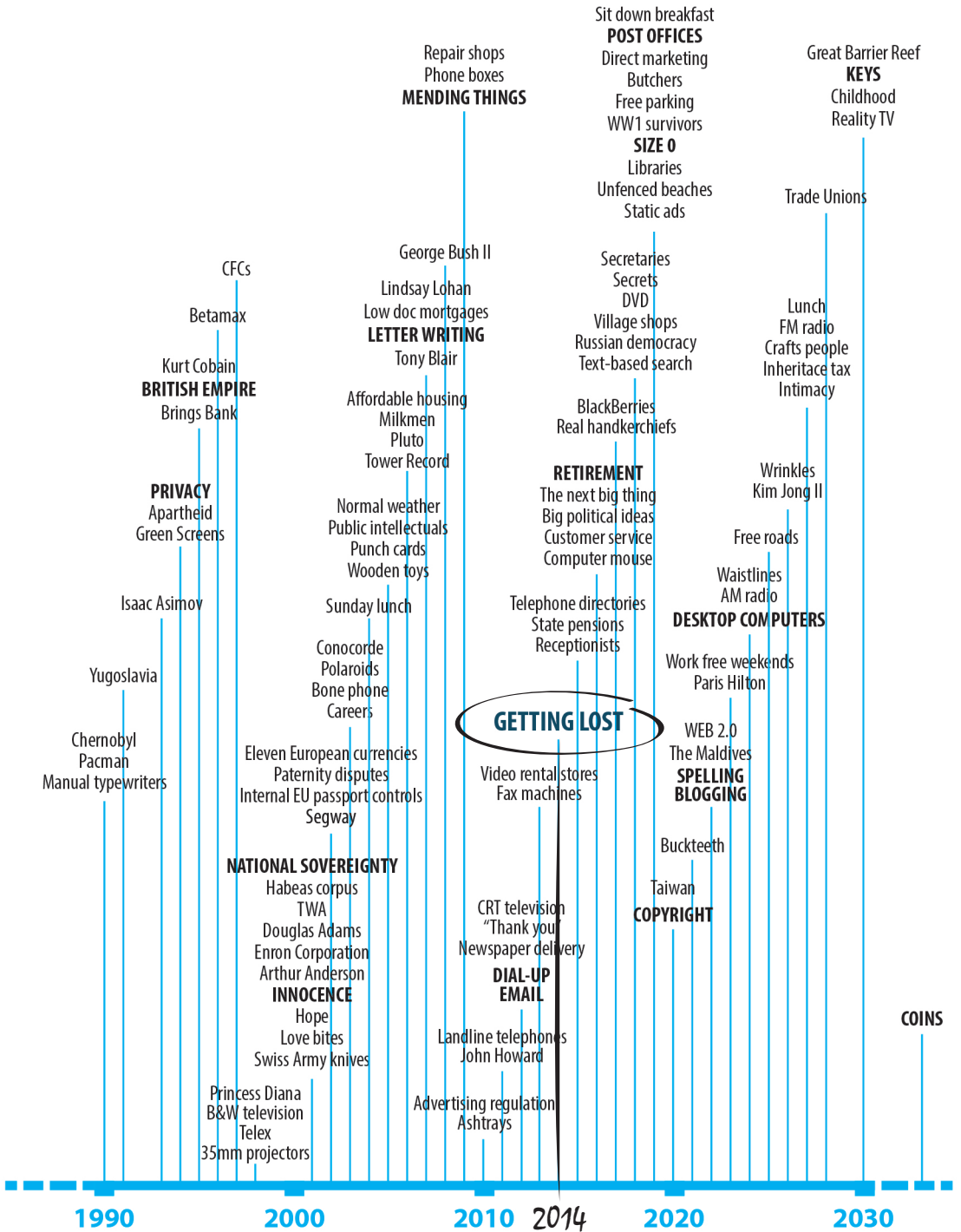
4. Fanelli, *Labirinti - storia, geografia e interpretazione di un simbolo millenario*, 1997: 175

«Perdersi è la grazia che il mondo ci fa di ricordarci che, nonostante la nostra tendenza all'astrazione e alla rarefazione, noi siamo da qualche parte e questo qualche parte diventa una parte di noi»

La Cecla, 2000: XV

per un mancato aggiornamento o per un malfunzionamento del dispositivo, oppure che, colti da un momento di distrazione, dimentichiamo il cellulare da qualche parte, trovandoci così in balia del fato. Ritengo che il perdersi, in senso fisico e astratto, sia “duro a morire”, pertanto si deve riconoscere quanto questo argomento sia sempre attuale, considerando che discipline come psicologia, urbanistica, architettura e sociologia lo trattano periodicamente. Ciò che tuttavia mi preoccupa è il disagio osservato dalla società attuale nel pericolo di smarrirsi; certo, è normale che sentirsi persi provochi paura e frustrazione, ma da episodi di disorientamento possono nascere anche occasioni per vedere luoghi nuovi, percorrere strade alternative, fare incontri emozionanti e imparare qualcosa che prima era sconosciuto. Insomma, perdersi può essere un'avventura ed è solo passando per questa fase che l'uomo può ritrovare sé stesso e migliorarsi. Il testo a seguire è un'analisi di questo problema, osservando come la società di oggi viva una condizione di smarrimento e riportando studi che dimostrino come questa disciplina porti a una crescita dell'individuo. Per analizzare questo argomento mi affido in modo particolare a due testi: *Perdersi* (2005) del professor Franco la Cecla, antropologo e docente di antropologia culturale presso l'Università di Bologna, e *Perdersi m'è dolce* (2010), scritto a quattro mani dalla giornalista Kathrin Passing e dall'astronomo Aleks Scholz.

# EXTINCTION TIMELINE





## 5.2 Cosa vuol dire perdersi

Per analizzare il tema del perdersi occorre inizialmente affrontarlo nel suo significato andando verso una definizione. Nella *Tavola 5.2* (dietro) riporto uno schema dove inserisco le descrizioni incontrate nell'*Enciclopedia Treccani* (2013); su di esso evidenzio anche i significati che riprendo in questa tesi su cui voglio andare a intervenire. Si osserva da tale illustrazione che *perdere* è sempre legato a qualcosa o qualcuno con cui relazionarsi; si può perdere un oggetto, un amico, un'uscita dell'autostrada, insomma, viene a mancare un punto di riferimento su cui si costruisce la propria percezione. *Perdere* è dunque la testimonianza della connessione che si crea tra un individuo e il mondo circostante,<sup>5</sup> l'uomo costruisce infatti le proprie conoscenze in base a quello che riceve dall'ambiente esterno; pertanto, i luoghi, le persone ed anche gli oggetti con cui ci relazioniamo diventano parte di noi e la loro assenza ci lascia in uno stato di titubanza.<sup>6</sup> Ma perdersi è anche una condizione iniziatica,<sup>7</sup> l'origine di una conoscenza; si pensi a un bambino che, affacciandosi alla vita, si ritrova in un mondo sconosciuto, scoprendolo un po' per volta. Noi ci relazioniamo con l'ambiente esterno attraverso un continuo paragone tra ciò che percepiamo con le immagini da noi acquisite nel corso della nostra esperienza di vita; pertanto occorre entrare in un contesto nuovo per cadere nella sensazione di smarrimento, noi siamo *qui*, ma il *qui* non corrisponde a nessuno dei canoni da noi appresi.<sup>8</sup> Per questo il *qui* non fa riferimento solo allo spazio, ma può essere anche una questione di tempo o di prospettive diverse da quelle solite; avete mai provato a perdervi in una strada, o in un qualsiasi luogo, per poi scoprire che già la conoscevate? A volte basta entrare in una via abitudinaria accedendo da un accesso inusuale per sentirsi spaesati. Subito dopo, tendenzialmente, appare poi un qualche riferimento che "ci ricorda qualcosa", di conseguenza si fa un po' di "mente locale" e, in seguito, comprendiamo finalmente la nostra posizione. È proprio attraverso la *mente locale* che l'uomo identifica i propri spazi e attua paragoni con le sensazioni che riceve dall'esterno; quando l'ambiente circostante si mostra incoerente con le immagini da noi acquisite si entra in un territorio nuovo e noi ci sentiamo dei *fuori-di-luogo*. Dalla definizione del già citato libro *Perdersi, l'uomo senza ambiente* di Franco La Cella si legge infatti:

Sinistra  
Tavola 5.1  
Extinction timeline  
[www.nowandnext.com]

5. La Cecla, *Perdersi - l'uomo senza ambiente*, [2000] 2005: XV

6. ibidem

7. ibidem: 15

8. ibidem: 10

«Essere spaesati non significa essere altrove, ma non sapere accoppiare alla nostra identità un luogo determinato.

Essere cioè fuor-di-luogo»

*La Cecla, [2000] 2005: XV*

Si può dunque paragonare il perdersi a un «lapsus [...] o un atto mancato [che] ci dice molto di più di quanto vogliamo ammettere sul rapporto tra noi ed il nostro ambiente»,<sup>9</sup> ci si perde sempre in relazione ad un contesto ed il nostro sentirsi fuori-di-luogo è una reazione individuale che ha origini nella nostra cultura sociale.<sup>10</sup> Nonostante l'uomo faccia infatti riferimento a canoni personali, alcune regole acquisite trovano condivisione con individui che vivono nello stesso contesto; pertanto la reazione che emerge in seguito al perdersi è legata a un'esperienza che è sì personale, ma che è tuttavia condizionata dai criteri diffusi nella società. Franco La Cecla identifica infatti due tipi di culture con approcci opposti nello smarrimento:<sup>11</sup>

1. culture dove è essenziale il rapporto con la propria località di vita;
2. culture che attribuiscono meno importanza ai luoghi.

Il primo caso riguarda quei popoli di origine nomade, per i quali è solito instaurare un rapporto molto forte con l'ambiente in cui vanno ad inserirsi. In questo tipo di culture, smarrirsi è un processo carico di significato, una filosofia di vita, non è percepito solo come una distrazione o un errore, ma è un perdersi voluto, perché visto come motivo di conoscenza, di apprendimento e come inizio di una nuova vita. Nella seconda tipologia rientrano invece quelle comunità, come la nostra, che, pur permanendo per lungo tempo su un territorio, non affida molta importanza all'ambiente circostante. Individui di questa cultura non vedono distinzione tra essere in un spazio piuttosto che in un altro, pertanto il perdersi è sinonimo di fastidio e di frustrazione, perché è visto come un errore; è la conseguenza di una perdita di tempo e l'avventura in un territorio che può rivelarsi pericoloso. Gli individui di questa società tendono ad avere paura di perdersi nonostante tale esperienza possa risultare anche positiva.

*Tavola 5.2*  
Significati del perdersi e  
dove voglio intervenire  
[Enciclopedia  
Treccani 2013]

«La paura di perdersi è a volte più forte dello stesso perdersi. Perché significa essere *alla deriva*, alla mercé della presenza, delle presenze dei luoghi, senza nessuna delle sicurezze dovute alla consuetudine, all'ambientamento, al nostro o ai nostri posti nel tessuto del reale che è la nostra cultura, il nostro *mondo*»

*La Cecla, [2000] 2005: 14*

---

9. ibidem

10. ibidem

11. ibidem

## PERDERSI

pèrdere v. tr. [lat. *perdĕre*, comp. di *per-*, indicante deviazione, e *dare* «dare»] (pass. rem. *pèrsi* o *perdĕtti* [meno com. *perdéi*], *perdésti*, *pèrse* o *perdĕtte* [meno com. *perdé*], *perdémmo*, *perdéste*, *pèrsero* o *perdĕttero* [meno com. *perdérono*]; part. pass. *pèrso* o *perduto*).

Procurare il danno, la sconfitta, la rovina, o anche la morte di qualcuno. *un'improvvisa furiosissima tramontana ... ebbe poco meno che a perderci tutti* (Spallanzani);

Cessare di possedere qualche cosa, restarne privo per averla smarrita, per colpa d'altri, o per qualsiasi altro motivo: *p. un bottone; p. le chiavi*.

Con riferimento a facoltà, a forze vitali, a disposizione d'animo, a qualità che vengono meno, che diminuiscono sensibilmente fino a scomparire: *Quivi perdei la vista e la parola* (Dante); *p. l'appetito; p. il sonno; p. la voce*.

Non avere più la presenza, la compagnia, e sim., di una persona, in seguito a cause varie: *p. un amico, perché è morto, o si è allontanato, o anche perché è cessata l'amicizia*.

Lasciar cadere, o lasciarsi sfuggire, qualcosa che si ha tra le mani o si tiene comunque: *stupefatto perde le reti il pescatore ed ode* (Foscolo); *p. le staffe, lasciarle sfuggire dal piede, e, in senso fig., non riuscire a mantenere il controllo di sé. Anche, di indumenti che scendono o escono dal corpo (perché di dimensioni eccessive, o malamente fermati): è dimagrito e ora perde i pantaloni; la chiusura lampo si è rotta e stavo perdendo la gonna; nuotando ha rischiato di p. il costume*.

Scoraggiarsi, nelle locuz. *perdersi d'animo, di coraggio*.

Impiegare il proprio tempo in cose futili e poco importanti, trascurando le occupazioni principali: *perdersi in chiacchiere, in discussioni o polemiche inutili; perdersi dietro alle ragazze; e con sign. analogo: lascialo fare: non ti perdere dietro a lui*.

Abbandonare inavvertitamente, non riuscir più a seguire qualcosa che invece si dovrebbe seguire: *p. la strada: la via: le tracce, non trovar più le tracce della selvaggina o di persona che si insegue; p. di vista*.

Smarrirsi, non ritrovare la strada o l'orientamento: *ci accorgemmo di esserci perduti; e più determinatamente: perdersi nel bosco, pedersi nella foresta, perdersi nella montagna. E in usi figurativi: perdersi in un bicchier d'acqua, non riuscire a superare piccole difficoltà; più genericamente, confondersi, non sapersi raccapezzare: la mente si perde in tali misteri; è un problema difficile: mi ci perdo*.

Vi sono dunque due approcci opposti con il perdersi e noi rientriamo in quella cultura dove il territorio assume meno valore. L'analisi del rapporto tra quest'ultima società e il proprio territorio è analizzata nel capitolo 6 Perdersi e la città, mentre in questo capitolo si vuole osservare meglio il significato del perdersi concentrandosi non su una collettività, ma sul singolo individuo.

### 5.3 La costruzione dell'io

Poiché il perdersi è un processo che coinvolge *se stessi* in relazione con l'*esterno*, occorre soffermarsi sulla comprensione dell'*io* e sul confronto tra mondo esterno e conoscenza interna,<sup>12</sup> per apprendere cosa sia il perdersi. L'uomo possiede una propria individualità, ovvero percepisce un sé separato, ma allo stesso tempo in relazione con il mondo esterno;<sup>13</sup> seppure l'idea di individualità appaia inizialmente distaccata, la costruzione di una personalità e di una propria coscienza si fondano sulle esperienze condivise con le persone che frequentiamo, all'interno di un determinato contesto. Il nostro *io* è dunque in relazione con «Quelle cose *esteriori* [...] necessarie per il nucleo interiore di pensieri e immagini contenuti in uno spazio tutto proprio, lo spazio dell'individuazione».<sup>14</sup> La concezione del sé equivale al riconoscimento di un *centro* verso cui si dirigono gli impulsi del mondo circostante che «si curva, si adatta, ci rinfaccia le nostre aspettative»;<sup>15</sup> noi siamo «quel centro stabile, chiamato Sé»<sup>16</sup> da cui si espande un cerchio entro cui applichiamo la nostra sensibilità, poiché questa è il nostro contatto con ciò che ci circonda. Da tale concezione nasce l'archetipo dell'eroe che è colui che è centrato in modo inamovibile,<sup>17</sup> illustrato dallo psicanalista e filosofo James Hillman che spiega così la sua idea di centro:

«la silenziosa, sottile voce di quell'unico Sé, prioritario rispetto a tutte le contingenze. Questo super-io [...] stabilisce i canoni interiori che chiamiamo coscienza. [...] è la voce [...] che diceva non che cosa fare, ma che cosa non fare - una voce inibitoria. Non tanto propone l'azione giusta, quanto impedisce l'azione sbagliata, facendo in modo che la persona non vada fuori strada ma resti correttamente centrata. È questa la verità interiore dell'archetipo dell'eroe»

*Hillman, 2005: 21*

---

12. ibidem: 3

13. Hillman, *Politica della bellezza*, 2005: 17

14. ibidem: 21

15. La Cecla, *Perdersi - l'uomo senza ambiente*, [2000] 2005: 128

16. Hillman, *Politica della bellezza*, 2005: 19

17. ibidem

Questi argomenti possono essere approfonditi sotto diverse chiavi di lettura, dalla filosofia alla psicologia, dall'antropologia alla semiotica. In questa tesi si vuole esplorare l'aspetto più ampio del perdersi cercando elementi in comune tra questi ambiti.

#### 5.4 Le mappe cognitive

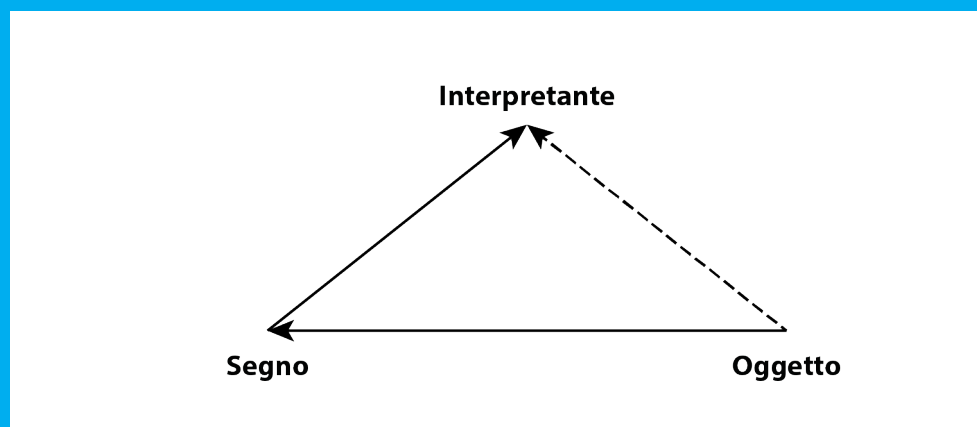
L'uomo è costantemente in contatto con l'ambiente in un rapporto dialogico che in semiotica è rappresentato attraverso il triangolo di Peirce [Tavola 5.3]. Questo schema illustra come un *oggetto* (ovvero una componente del mondo circostante), sia rappresentato attraverso un *segno* e la persona (*interprete*), che si relaziona con questi elementi trae da essi un proprio significato (*interpretante*), attraverso l'elaborazione di conoscenze già assimilate. La presenza nello spazio ha dunque a che fare con i sensi, noi ci relazioniamo col mondo attraverso ciò che percepiamo in un processo quasi inconscio di ricezione e interpretazione degli impulsi esterni. Attraverso la lettura delle nostre percezioni, l'individuo riesce a comprendere se stesso, ovvero si orienta in uno spazio sia fisico che astratto, trovando i punti cardine indispensabili per determinare la propria posizione. Come scrive Franco La Cecla:

Tavola 5.3  
Triangolo di Peirce  
[in Bonfantini,  
Bramante, Zingale,  
Sussidiario di semiotica]

#### Il triangolo semiotico di Peirce

«Definisco un *Segno* come qualcosa che da un lato è determinato da un *Oggetto* e dall'altro determina un'idea nella mente di una persona, in modo tale che quest'ultima determinazione, che io chiamo l'*Interpretante* del segno, è con ciò stesso mediatamente determinata da quell'*Oggetto*. Un *Segno*, quindi, ha una relazione triadica con il suo *Oggetto* e con il suo *Interpretante*»

*Peirce, Collected Papers, 1932: 8*



«La presenza nello spazio è però attività di una conoscenza. Ha dunque a che fare con i sensi, con la percezione [...] che proviene in questo caso da tutto il corpo. L'organo del "senso spaziale", se così si può chiamare, è il corpo nel suo insieme. Sentire di essere qui è una percezione complessa ed unitaria difficilmente separabile dalla sensazione che il corpo ha di sé»

*La Cecla, [2000] 2005: 14*

Il processo di interpretazione dei segni, che si osserva dal triangolo di Peirce, è attuato tramite la conoscenza espressa da La Cecla. L'attività di interpretazione vede un confronto tra gli impulsi che l'interpretante riceve dall'ambiente esterno, con le proprie *mappe cognitive*; quest'ultime sono la rappresentazione astratta delle conoscenze dell'individuo, un'immagine metaforica che illustra la visione del mondo di una persona rispetto al modo in cui appare nella realtà.

«Una mappa cognitiva è la rappresentazione in memoria delle informazioni spaziali [...]. Alcune delle questioni centrali nella conoscenza ambientale riguardano la natura di queste mappe cognitive, il processo di acquisizione e di formazione di queste mappe e l'uso delle mappe cognitive in processi come il trovare la strada e altri comportamenti spaziali»

*Golledge, 1999: 24*

Le mappe cognitive, nelle diverse discipline che studiano l'orientamento, assumono terminologie diverse ma con significati analoghi; la terminologia adottata da La Cecla è *mente locale*, utilizzata sempre in riferimento a un singolo individuo e non a una collettività. Nel suo testo *Perdersi* descrive che «la mente locale è l'espressione della facoltà di abitare»,<sup>18</sup> ovvero è un processo che vede un'occupazione e un uso dello spazio da parte dell'individuo, il quale se ne appropria gradualmente acquisendolo nella memoria.

**ENFASI**

**Il ricordo che ne deriva va ad alimentare quella superficie astratta entro cui l'uomo identifica se stesso e con cui costruisce la propria relazione col mondo.**

L'abitare, così come le abitudini, dalla parola abito, "rivestono" la persona, ovvero contribuiscono alla sua percezione della *verità*<sup>19</sup> da intendersi come coerenza tra mappa cognitiva e l'immagine che appare. La mente locale fornisce delle regole, dei riferimenti, attraverso cui confrontare gli impulsi esterni in un processo che avviene quasi a livello inconscio, come scrive Franco la Cecla:

18. La Cecla, *Perdersi - l'uomo senza ambiente*, [2000] 2005: 3

19. ibidem: 128

«Le persone “vicine” sono come i luoghi, diventano punti di riferimento e rispetto ad essi viviamo come per i luoghi in un processo di perdita e scoperta continua»

La Cecla, 2000: XVI

«Se il livello della mente locale è dunque un livello di relazioni, allora è chiaro che sia ambientarsi che perdersi sono processi primari *in buona parte inconsci*. In essi *mappa e territorio* si identificano per quelle operazioni di analogia e corrispondenza che non si ritroveranno più in una forma *cosciente* di conoscente, nei processi secondari operanti per *distinzioni e topografie*»

*La Cecla, [2000] 2005: 123*

Perdersi è un processo che rientra all'interno di un contesto dove l'individuo non trova riferimenti per potersi orientare. Il passaggio tra l'essere persi e il ritrovarsi è dovuto a un continuo paragone tra i ricordi del viaggiatore con l'ambiente circostante; perdersi vuol dire andare oltre i bordi dello spazio delimitato nella nostra mente, recandosi in zone non raffigurate dalle proprie mappe cognitive.

### 5.5 I vantaggi del perdersi

Nonostante la condizione di smarrimento possa causare disagio, dagli studi affrontati è emerso che il perdersi presenta anche una serie di vantaggi per chi si avventura in questa esperienza.<sup>20</sup> Ovviamente vi sono episodi che non sempre terminano con un lieto fine, può infatti capitare di sentire storie di esploratori di cui si sono perse notizie o che addirittura sono stati trovati morti, ma generalmente queste persone hanno fatto del perdersi una sfida contro la morte per provare le proprie abilità. Pertanto, in questi casi, la sconfitta può portare a un finale tragico. Ovviamente anche nel proprio territorio possono accadere episodi spiacevoli,

---

20. Passing, Scholz, *Perdersi m'è dolce*, 2010: 9

ma non sempre questi avvenimenti sono associabili al perdersi. Orribili disavventure possono verificarsi anche in luoghi e strade che siamo consono frequentare; anzi, eventi spiacevoli possono a volte ricondursi a una serie di fattori casuali, ma altre volte sono il frutto di un'analisi delle abitudini della vittima. Le abitudini rendono infatti le persone prevedibili, pertanto è solito nella malavita studiare il proprio obiettivo e agire quando questo è impegnato nelle attività di tutti i giorni.

## ENFASI

**Il perdersi può spaventare, ma essere prevedibili significa essere vulnerabili.**

Consapevole che episodi spiacevoli accadono indipendentemente dal perdersi, voglio esporre i vantaggi di questa attività. Per smarrirsi non occorre cimentarsi in grosse imprese da avventurieri, ci si può perdere anche nella propria città, uscendo di casa ed entrando in vie sconosciute. Gli autori Kathrin Passin e Aleks Scholz nella pubblicazione *Perdersi m'è dolce proporgono*, a tal proposito, un esperimento: scegliendo un punto di partenza, che per convenienza chiamerò A, e un luogo che vogliamo raggiungere, B, provare ad andare da A a B passando però per strade sconosciute,<sup>21</sup> evitando di andare in direzione di luoghi già frequentati. Ovviamente, attraverso questo metodo, impiegheremmo probabilmente molto tempo per raggiungere B partendo da A, tuttavia, così facendo, potremmo scoprire percorsi più veloci ed efficienti, oppure vedere luoghi affascinanti, o fare incontri interessanti. Già da questo semplice esperimento si possono osservare alcuni vantaggi dell'attività del perdersi:

- a. si imparano percorsi alternativi;
- b. si assimilano nuove conoscenze;
- c. ci si esercita ad orientare;
- d. si impara a gestire i propri errori.

Attraverso questo elenco introduco di seguito i vantaggi del perdersi affrontati durante la mia ricerca, presentandoli singolarmente.

### ***Perdersi insegna a risparmiare tempo***

Quando si deve raggiungere un luogo, verrebbe più facile trovarlo attraverso l'utilizzo di guide che possono essere sia artefatti, (quali mappe o navigatori), sia mentali; conoscere la strada per arrivare a destinazione, porta a un risparmio di tempo e di energie perché è una conoscenza già acquisita, su cui possiamo fare affidamento. Tuttavia, la strada da noi assimilata, o suggerita dalle guide, non è necessariamente la più efficace: affrontando percorsi noti trascuriamo alternative che possono risultare migliori. Attraverso

<sup>21</sup>. ibidem: 28



l'attività del perdersi è possibile esplorare tali alternative e scoprire strade che consentono un risparmio di tempo. Inoltre, la conoscenza di una planimetria più ampia, porta a valutare nuovi percorsi quando la strada da noi frequentata abitualmente presenta ostruzioni. Prendiamo ad esempio un individuo che si sta recando al lavoro sfruttando la strada di tutti i giorni e ad un certo punto scopre che tale via è interrotta; quest'ultimo si trova allora costretto ad abbandonare la via conosciuta e a cercare delle alternative per arrivare a destinazione. Se egli è già pratico dei dintorni, grazie a un'esperienza di apprendimento affrontata precedentemente, allora si ritroverà agevolato nel trovare un percorso alternativo per arrivare puntualmente al lavoro, diversamente dovrà vivere l'esperienza del perdersi in un momento poco opportuno, rischiando di fare tardi. Perdersi, quando si ha tempo da dedicare a questa attività, può essere un buon investimento, poiché si apprendono nuove soluzioni che possono risultare utili nei momenti più opportuni. Come osservato da Kathrin Passin e Aleks Scholz, amanti di questa attività:

«il gioco [del perdersi quando se ne ha il tempo] offre l'occasione ideale per esaminare dettagliatamente e da ogni prospettiva il nostro circondario. [...] Il trucco serve a un nobile scopo, aiuta infatti a prepararsi per un'esistenza da esperto nell'arte del dolce perdersi»

*Passing, Scholz, 2010: 34*

### ***Perdersi fa crescere***

Poiché il perdersi corrisponde a *manca*za di riferimenti, questa condizione porta a costruire nuovi punti di ancoraggio su cui orientarsi; interessante notare, infatti, come la parola *orientamento* derivi da *oriente*;<sup>22</sup> pare infatti che i primi viaggiatori, i quali erano sprovvisti di strumenti sofisticati come quelli di oggi, basassero la propria posizione guardando il sorgere del sole, prendendo dunque l'est come riferimento. Perdersi significa dunque imparare ad orientarsi, occorre infatti una base di ignoranza per entrare in questa condizione,<sup>23</sup> tuttavia l'ignoranza può essere un terreno fertile su cui seminare nuove conoscenze; di conseguenza, l'essere persi può essere un buon motivo per imparare a cavarsela, entrando così in un processo di crescita. La crescita a cui si fa riferimento non vuole essere di tipo fisico, ma ha connotazione spirituale; perdersi significa vivere un certo tipo di esperienza e sono proprio le esperienze a dare identità a una persona e a spingerla verso nuove prospettive. Per avere una definizione sfruttò la citazione dell'antropologo Franco La Cecla:

22. Passing, Scholz, *Perdersi m'è dolce*, 2010: 50

23. ibidem: 205

«Crescere, significa, in effetti, liberarsi delle conseguenze drammatiche del perdersi [...]. Vuol dire imparare ad orientarsi da soli, a non aver bisogno di una guida per uscire dai meandri e trabocchetti dell'ambiente circostante. "Cavarsela" significa dominare la paura di "finire" nella indifferenza e dispersione che ci circonda e trovare in mezzo ad esse i nostri punti di riferimento»

*La Cecla, [2000] 2005: 15*

Da quanto esposto si può osservare come, attraverso lo stato del perdersi, noi impariamo a orientarci e a costruire i nostri punti di riferimento; per questa ragione lo smarrimento viene presentato come una *condizione iniziatica*,<sup>24</sup> perché quando si affronta una novità, quando ci si affaccia alla "prima volta", è naturale sentirsi smarriti. Ma se questa condizione è lo stato iniziale per acquisire una verità su cui basare le nostre coordinate, allora la *mente locale*, è una mappa in continuo aggiornamento, che si amplia in seguito a un'esperienza di smarrimento. Perdersi vuol dire, infatti, andare oltre i limiti conosciuti, entrare in un luogo non indicato dalle nostre mappe mentali, portare luce in una zona che prima era oscurata; pertanto, il processo del perdersi, è un'occasione di crescita individuale, poiché si estendono i confini del mondo conosciuto.

### ***Perdersi insegna a ritrovarsi***

Nella sezione *Perdersi fa crescere* si è già potuto affrontare un discorso inerente all'orientamento, tuttavia si può osservare questo argomento sotto due prospettive:<sup>25</sup>

1. orientamento come capacità di organizzare il proprio ambiente circostante; ovvero selezionare dei riferimenti su cui basare i propri riferimenti
2. orientamento come capacità di seguire gli indizi.

La seconda capacità è un metodo che permette all'individuo di ritrovarsi, ovvero di raggiungere, attraverso la lettura di indicazioni esterne, la meta prefissata passando per territori sconosciuti. Si può osservare tale abilità nella lettura di una mappa fisica, nel seguire le segnalazioni stradali posizionete lungo le strade, o nel leggere l'ambiente esterno e comprendere la propria posizione attraverso un indizio apparentemente insignificante. A tale discorso mi voglio collegare a una celebre storia dello scrittore George Luis Borges (1957) che riporto di seguito in modo sintetico:

---

24. La Cecla, *Perdersi - l'uomo senza ambiente*, [2000] 2005: 15

25. *ibidem*: 43

*Un giorno, il re di Babilonia aveva dato ospitalità al re degli Arabi. Poiché il re di Babilonia era in possesso di un labirinto di cui voleva provarne l'efficacia, con un inganno, convinse il re degli Arabi ad avventurarvisi dentro, affinché quest'ultimo vi rimanesse intrappolato per sempre. Fino al tramonto il re degli Arabi rimase a vagare nel labirinto finché, per intervento divino, non riuscì a uscirne. Finalmente libero, il re degli Arabi mosse guerra al re di Babilonia e vinta la battaglia legò quest'ultimo ad un cammello trascinandolo con sé per il deserto. Per tre giorni e tre notti i due sovrani cavalcarono finché il re di Arabia non slegò il suo prigioniero condannandolo ad affrontare il labirinto degli Arabi come punizione dell'offesa subita. Fu così che il re di Babilonia morì nel deserto.<sup>26</sup>*

Poiché l'orientamento è una deduzione attuata tramite punti di riferimento, il deserto, che è quasi l'equivalente del nulla, è il labirinto più complicato;<sup>27</sup> ma vivendo nel deserto, gli Arabi della citazione hanno imparato ad acquisire quei pochi indizi che questo territorio può offrire, pertanto hanno acquisito incredibili capacità di percezione e di lettura dei segni. Un vantaggio del perdersi è dunque l'esercizio di lettura e di deduzione, migliorando doti che agevolano il ritrovarsi,<sup>28</sup> permettendo il raggiungimento di un luogo conosciuto.

### ***Perdersi vuol dire vedere là dove altri non vedono***

Il perdersi è visto dall'uomo cittadino come una condizione di spavento e di rischio; nella nostra cultura è sinonimo di errore e poiché la nostra società difficilmente tollera gli sbagli, la sensazione di smarrimento è vista come una perdita di tempo e come un'attività da evitare. Tuttavia, dagli studi da me affrontati, è emerso che l'eccessiva sicurezza dell'individuo, vista anche come condizione del suo essere perfettamente orientato, talvolta porta la persona a compiere errori, poiché la convinzione di agire correttamente o di essere sulla strada giusta, riduce la concentrazione del soggetto, il quale continua imperterrito nella propria azione senza accorgersi di sbagliare. Dal testo *Perdersi m'è dolce*, si legge infatti:

«È soprattutto la consapevolezza della propria imperfezione a spingere l'uomo a calcolare fin dall'inizio la possibilità di fare errori. Chi è troppo sicuro di sé e delle proprie capacità spesso è convinto di poter evitare sbagli. Questo proposito si realizza per un po' solo con l'aiuto della fortuna, ma non risolve il problema della fallacità umana e dell'imprevedibilità dei fattori»

*Passing, Scholz, 2010: 208*

26. ibidem: 20

27. ibidem

28. Passing, Scholz, *Perdersi m'è dolce*, 2010: 13

Poiché il perdersi è un'erranza per definizione, la condizione di smarrimento è una fase che offre una prospettiva diversa, perché analizza tutti gli elementi prima di fissarsi su una soluzione. Una persona sicura di sé guarda solo l'obiettivo, ignorando la possibilità di sbagliare; invece, chi si sente smarrito, agisce nell'intento di evitare di perdersi ulteriormente, prestando così più attenzione.

«Chi si orienta sulla base di un'opinione preconcepita oppure si concentra su un'unica cosa spesso non vede evidenti dati di fatto. Non reagisce all'ambiente che lo circonda, ma all'idea che ha dell'aspetto che questo ambiente dovrebbe avere. Solo quando una persona è scossa e confusa, riesce a guardare la strada con curiosità e a riconoscere le cose più evidenti»

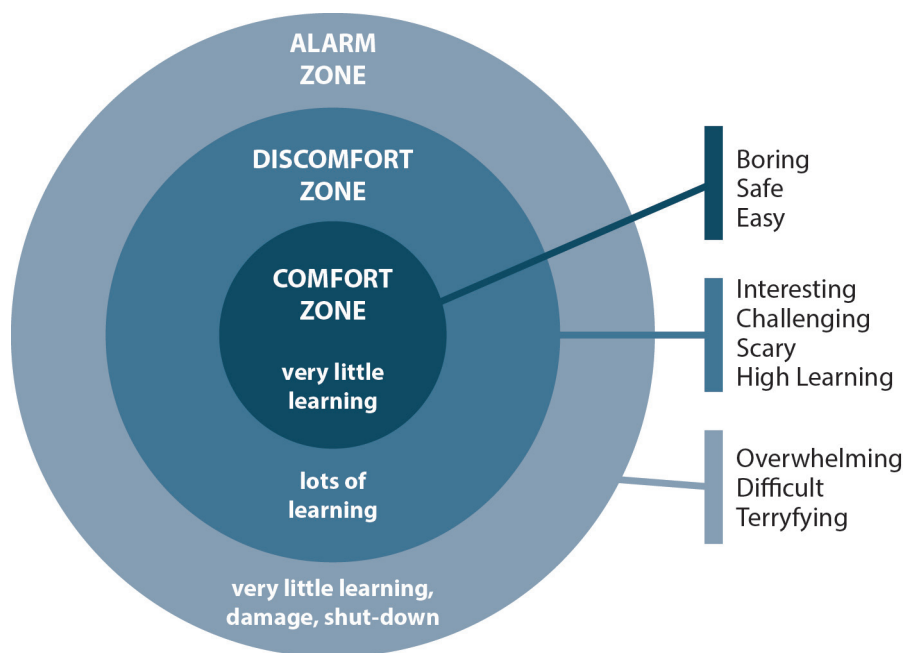
*Passing, Scholz, 2010: 208*

La capacità di concentrazione in una condizione di smarrimento è affrontata in psicologia attraverso un argomento che si può ricondurre alle mappe cognitive, identificato come zona di comfort.

### *Zona di comfort, la paura di perdersi*

Poiché il perdersi è un'emozione che coinvolge fattori dell'inconscio umano, questo argomento trova approfondimento anche in campo psicologico, dove è stata individuata una terminologia che trova affinità con le mappe cognitive. In psicologia comportamentale si parla infatti di *comfort zone*, rintracciabile anche nella traduzione italiana di *zona di comfort*; con questo termine si vuole indicare una condizione mentale nella quale la persona si sente a proprio agio, poiché in relazione con elementi già noti.<sup>29</sup> Quando vi è coerenza tra mappe cognitive e ambiente circostante, un individuo si colloca in uno stato mentale di sicurezza, poiché ha familiarità con ciò con cui si sta rapportando. Questa condizione equivale a un'assenza di ansia e a un livello di prestazioni costanti, poiché sono interpellate conoscenze che la persona ha già assimilato, pertanto non si percepiscono condizioni di rischio. Il rischio è la sensazione di incombere in eventi indesiderabili, è la percezione del pericolo, il timore che possa accadere qualcosa di poco piacevole; si può osservare il rischio nella probabilità di compiere errori, di perdere qualcosa a noi caro, di entrare in situazioni complesse dove è difficile trovare una soluzione. Nella *comfort zone* la percezione del rischio è assente, perché si è già a conoscenza del rapporto causa/effetto delle nostre azioni, pertanto in questo stato mentale, noi ci sentiamo sicuri. La presenza continua di elementi già noti pone la persona in uno stato di tranquillità

<sup>29</sup> White, *From Comfort Zone to Performance Management*, 2012



perché sfrutta competenze che gli competono, ma questo terreno provoca anche una percezione di *noia* perché si entra in un ciclo ripetitivo di azioni con lo stesso risultato, pertanto l'individuo si sente demotivato perché intrappolato in un processo da cui ha smesso di imparare.

Tavola 5.4  
Schema della  
zona di comfort  
[www.cpt.org]

Dalla *Tavola 5.4*, si illustra che in parallelo alla sicurezza della zona di comfort si provi anche *noia*, mentre il rischio introduce elementi di sfida che pongono obiettivi raggiungibili solo uscendo dalla propria area di sicurezza. Oltrepassare la zona di comfort introduce il rischio ma anche la novità, poiché i due elementi sono indivisibili tra loro; se la novità è percepita come una sfida, come un obiettivo da raggiungere attraverso la fase di apprendimento, allora si entra in uno stato di *flow* [vedere paragrafo 2.2 *Il flow channel*], dove l'individuo si sente motivato ed anche divertito. Occorre tuttavia equilibrio tra le capacità dell'individuo nell'affrontare una sfida e il livello di difficoltà di quest'ultima; se il rischio, inteso come possibilità di fallimento, è troppo elevato allora si entra in uno stato d'ansia eccessiva identificata nello schema come *alarm zone*. Dagli studi di psicologia si osserva infatti che, uscendo dalla zona di comfort si entra in un terreno di apprendimento, perché ci si relaziona con nuove conoscenze da assimilare, ma se l'individuo non è in grado di sopportare il rischio del fallimento, entrando in uno stato di ansia, allora quest'ultimo si ritroverà mentalmente in

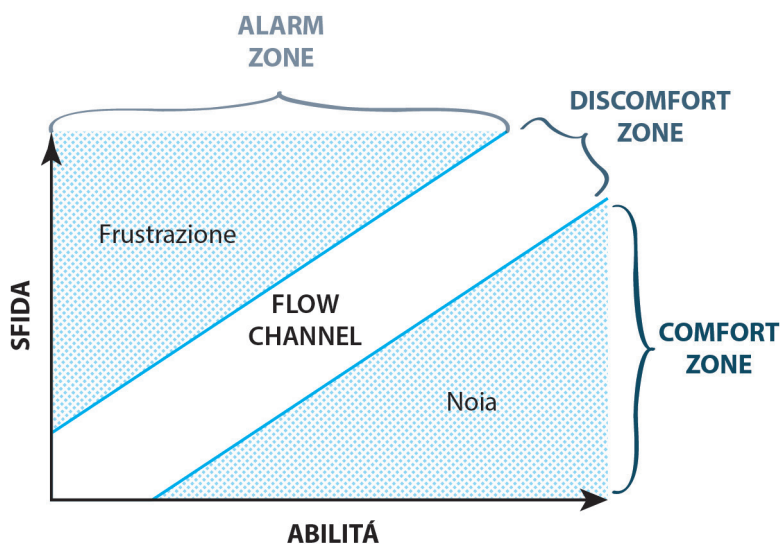
una condizione di pericolo che ne limiterà le proprie capacità. Questi studi si possono ricollegare alle ricerche sul *flow* di Csikszentmihalyi, trattate in questa tesi al paragrafo 2.2 *Il flow channel*. Visto che i due argomenti tra loro combaciano, ma si presentano in forma grafica diversa, vorrei riproporre lo schema del *flow* di Csikszentmihalyi applicandovi gli studi appena presentati sulla zona di comfort (*Tavola 5.5*).

Si è voluto affrontare l'argomento zona di comfort poiché coerente con la tematica del perdersi. Questa tesi vuole infatti affrontare lo smarrimento nell'aspetto più ampio e, attraverso gli studi effettuati, si è avuto modo di verificare che il perdersi è una condizione personale e soprattutto psicologica dell'individuo. La zona di comfort è uno spazio conosciuto e superarlo significa andare incontro a due esperienze opposte:

- a. vivere il perdersi come una sfida e provare divertimento nel tentare di ritrovarsi, entrando così nel *flow*;
- b. farsi sopraffare dall'ansia dello smarrimento e perdere l'occasione di assimilare nuove conoscenze, entrando così nello stato mentale *alarm zone*

Il sentirsi smarriti porta a prestare maggiore attenzione agli indizi esterni, poiché si è in cerca di un riferimento per potersi orientare; questa concentrazione consente un'assimilazione dell'ambiente esterno più profonda che ci conduce all'ultimo vantaggio:

*Tavola 5.5*  
Zona di comfort  
associata al  
*flow channel*



«Rilassati. Lascia il volante. Vattene a zozzo per il mondo. Il mondo è bello: offrirti a lui e lui si offrirà a te»

Tucholsky, 1912: 8

*Perdersi vuol dire assimilare l'ambiente nella sua bellezza*

Poiché quest'ultima tematica trova riferimenti in diverse correnti di pensiero, dove trova analisi soprattutto nell'Internazionale Situazionista, si vuole rimandare questo argomento al capitolo 8 *Perdersi per gioco*, dove viene affrontato con gli opportuni approfondimenti.

In questa tesi si è voluto dimostrare che il perdersi può essere un'esperienza dai riscontri positivi, poiché è un'occasione di crescita e di apprendimento; noi siamo i luoghi e le persone che frequentiamo, le idee in cui crediamo e i legami che allacciamo. Solo attraverso una condizione di smarrimento è possibile comprendere se stessi, in un percorso di apprendimento e di ricerca che consente di ritrovarci. Pertanto vorrei riportare, per concludere questa ricerca, la seguente citazione perché la considero particolarmente significativa:

«Solo una volta che abbiamo perso la strada, o meglio, quando abbiamo perso il mondo, cominciamo a ritrovarci e scopriamo chi siamo e quanto infiniti siano i nostri legami»

*Passing, Scholz, 2010: 205*

# Perdersi e la città

## *Esperienze dell'uomo nella città*

### 6.1 Un cambiamento nella facoltà di abitare

Dagli studi da me affrontati ho potuto osservare una serie di lamentele, da parte degli autori, nell'osservazione di una città dove i propri abitanti sono costretti a subire ciò che l'antropologo Franco la Cecla definisce una lobotomia.<sup>1</sup> A partire dai letteristi, ed anche prima, fino ai tempi odierni, si individua infatti un'architettura finalizzata ad un uso limitato, dove «gli abitanti sono assegnati a spazi che non possono modellare».<sup>2</sup> La lobotomia individuata dall'antropologo viene infatti descritta come «il processo che ha escluso l'ambiente dalla definizione di esso nelle mani dei suoi abitanti e ne ha attribuito la gestione ad esperti e burocrati».<sup>3</sup> Ovvero, l'indirizzo preso dalla nostra società per quanto riguarda l'architettura, consente a pochi individui la gestione dello spazio urbano trascurando le esigenze degli abitanti; gli esperti chiamati in causa attuano infatti progetti finalizzati alla costruzione di spazi destinati ad un uso prevalentemente privato e quelle poche aree rimaste pubbliche presentano eccessive condizioni di utilizzo da parte dei cittadini. Da tali criteri si osserva «un tipo di perdersi del tutto nuovo: ci si perde nello stesso ambiente in cui si vive»<sup>4</sup> e questo smarrimento è dovuto a una mancanza di senso di appartenenza in quanto il cittadino non si sente proprietario dell'ambiente in cui ha la propria dimora; pertanto essere in un luogo piuttosto che in un altro è irrilevante poiché entrambi i posti non ci identificano in quanto non ci è consentito usarli come si vorrebbe.

1. La Cecla, *Perdersi - l'uomo senza ambiente*, [2000] 2005: 15

2. ibidem

3. ibidem

4. ibidem



«il nostro perdersi oggi è soprattutto un black out della sensibilità, l'impossibilità di una relazione metaforica tra noi ed un ambiente. Come se ci mancasse il tempo per apprezzare esteticamente non solo un luogo, ma noi stessi presenti in sesso»

La Cecla, 2000: 37

«Oggi esiste un perdersi che è un senso di distrazione permanente rispetto al proprio ambito territoriale. L'unico spazio che i residenti hanno il permesso di organizzarsi è la disposizione dei mobili della propria casa. [...] Si può camminare per le strade di questa città, attraversarne i marciapiedi, entrare nei suoi edifici ed alloggiare nelle stanze da questi contenute e tuttavia non lasciare alcun segno del nostro passaggio, alcun segno individuale e collettivo»

*La Cecla, [2000] 2005: 37-38*

Se La Cecla definisce la facoltà di abitare come «definizione e uso di uno spazio che solo chi vi appartiene come abitante può possedere fino in fondo»,<sup>5</sup> si osserva invece un'alterazione di tale significato, o forse sarebbe più corretto affermare che siamo in presenza di un'anomalia che non consente di compiere questa azione nella sua completezza.

**Siamo in una realtà dove i cittadini non sentono di appartenere al territorio su cui vivono, poiché lo stesso territorio non appartiene a loro**

ENFASI

Alla luce di queste problematiche analizzo qui la città in relazione con i propri abitanti, per studiare come quest'ultimi spesso vivono in una condizione di smarrimento perenne.

---

5. ibidem

««Il centro è essenziale: per esso si compete, in esso ci si localizza. Le città si sviluppano per assi radiali, seguendo inconsapevolmente l'antico significato del centro i cui raggi partono dal punto centrale e terminano sulla circonferenza»»

Perulli, 2009: 15

## 6.2 Il Centro

Il saggio *Visioni di città*, del professore di sociologia Paolo Perulli, fornisce una ricerca di visioni sulle forme delle città e delle società urbane nel tempo, poiché da questo testo è possibile ottenere una conoscenza basilare di sociologia e della condizione di oggi, nonché osservarne anche le probabili origini. Nel descrivere l'origine delle città contemporanee dallo stampo classico, la pubblicazione presa in esame vede il *centro* come punto di origine di un agglomerato urbano.<sup>6</sup> A cominciare da epoche antiche, le città emergono grazie alla definizione di un luogo su cui basare la convivenza e dove avviene lo scambio di materiali tra un limitato numero di persone. Attraverso la definizione di tale spazio si ottiene come conseguenza un sito di riferimento da cui potersi orientare, una località su cui recarsi per vendere merce, o condividere valori; oppure un posto da cui allontanarsi per stare in solitudine. Il centro nasce come luogo di incontro e diventa l'origine di uno spazio organizzato,<sup>7</sup> su di esso una comunità si identifica e da esso inizia la conoscenza del proprio mondo.<sup>8</sup> «La parola *mondo* significa in origine quel *mundus*, la fossa di forma circolare scavata nel centro della città, in cui si raccolgono e conservano prodotti della terra (primizie) o terra di origine dei fondatori che ne garantiscono il valore sacro».<sup>9</sup> Il centro è quindi l'inizio della sfera sociale racchiusa

---

6. Perulli, *Visioni di città*, 2009: 15

7. ibidem

8. ibidem: 11

9. ibidem: 10

all'interno della città che è rappresentata come un mondo chiuso in cui si «assicurava la legalità della conquista del territorio».<sup>10</sup> Definire in questa tesi il centro è importante poiché in esso si identifica l'origine non solo della città, ma di una qualsiasi forma di orientamento, in quanto da esso si hanno i primi riferimenti non solo spaziali, ma anche metafisici. Dal testo del professor Perulli si vede, infatti, l'estensione di una circonferenza simbolica che prende origine da tale centro e il cerchio che si ottiene rappresenta l'«ordine contrapposto al caos».<sup>11</sup> Si osserva, quindi, l'inizio di una conoscenza attraverso cui gli uomini costruiscono le prime mappe cognitive per identificare il mondo circostante; il caos è infatti presentato come «territorio ignoto, il regno dell'amorfo e del virtuale»,<sup>12</sup> «di tutto ciò che ancora non ha una forma».<sup>13</sup> Occorre tuttavia specificare che il virtuale presentato in questo contesto ha poche similitudini con la concezione attuale; qui il virtuale è infatti presentato secondo la visione dello storico Mircea Eliade e sfruttato come sinonimo di caos. Si intende, cioè, con i termini caos e virtuale, tutto ciò di cui non si ha conoscenza, ovvero lo spazio esterno al *mondo* delimitato da quella circonferenza che può essere sia fisica (si pensi alle mura in difesa di una città) sia astratta. Parlando di città occorre dare al centro una definizione poiché da esso si identifica l'origine dello spazio urbano e uno dei riferimenti su cui si basa l'orientamento di un individuo in un contesto architettonico.

### 6.3 La Metropoli

Il centro è, nella città antica come nella città odierna, il deposito della cultura, ovvero la sede dove è conservata la conoscenza umana. Se inizialmente tale sito era identificato unicamente nei luoghi in cui avvenivano rituali religiosi, oggi si possono osservare strutture architettoniche prive di significato spirituale, ma che si prestano per la custodia di fonti di conoscenza, di cui soprattutto libri. Il riferimento è rivolto alle biblioteche; oggi le città più estese presentano centri di diversa natura, ad esempio vi è il centro economico, il centro culturale, il centro storico e alcuni di questi nodi urbani sono distinti per la presenza di una biblioteca dove sono conservati testi che rientrano nella cultura locale e universale. Non si vuole togliere valore centrico ai templi religiosi; anzi, diverse città vedono, come piazza principale, la presenza di una Chiesa o di un Monastero, tuttavia, se questi edifici, nell'antichità, avevano anche il ruolo di custodire testi, oggi questo compito è osservato più nelle biblioteche che nelle

10. ibidem: 11

11. ibidem

12. ibidem

13. Eliade, *Il sacro e il profano*, 2008: 5

strutture religiose.<sup>14</sup> Nella pubblicazione del sociologo Georg Simmel del 1903, *La metropoli e la vita dello spirito*, la biblioteca è la sede di tutta la conoscenza acquisita dall'uomo nel corso del tempo; dove il sapere prende nome di *spirito oggettivo* nel testo appena citato. Sebbene gli studi del filosofo-sociologo tedesco risalgono all'inizio del XX secolo, ho voluto soffermarmi su alcune sue riflessioni perché, in campo sociologico, le analisi di Simmel vengono considerati tutt'ora attuali. Tale autore è riuscito a individuare nelle prime metropoli del Novecento le condizioni che hanno portato alla società e alla città attuale, pertanto ritengo che la sua visione di metropoli sia la più idonea per descrivere la situazione nei giorni nostri. Simmel è stato il primo ad osservare nelle emergenti metropolitane un estraniamento degli abitanti; ovvero si è in presenza di individui che non trovano identificazione nel territorio in cui vivono, sentendosi perennemente dei *fuori-di-luogo*.<sup>15</sup> Questa condizione è identificata come atteggiamento *blasé*<sup>16</sup> ed emerge soprattutto nelle città metropolitane in quanto offrono condizioni diverse rispetto ai piccoli centri urbani. Una delle cause identificate da Simmel che alimentano questo comportamento è la presenza all'interno della metropoli di uno *spirito oggettivo* troppo elevato da sopportare. Lo *spirito oggettivo* è «la cultura oggettivata nei prodotti dell'uomo, la cultura depositata nelle enciclopedie, nei volumi delle biblioteche»<sup>17</sup> a cui si contrappone la conoscenza individuale (ovvero il sapere di un singolo individuo) che ha terminologia nello *spirito soggettivo*.<sup>18</sup> Simmel ritiene che la conoscenza del singolo (*spirito soggettivo*) deve essere alimentata da una cultura che è condivisa e resa disponibile nelle biblioteche e nei libri (*spirito oggettivo*). Se un pensiero personale non è accettato dalla cultura locale, questo verrà discusso e ostacolato fino a quando non troverà approvazione e condivisione come *spirito oggettivo*. Come esempio di questo fenomeno riporto l'episodio dello scienziato Galileo Galilei che nel XVII fu costretto a rinnegare le proprie scoperte, mentre oggi quegli stessi studi sono alla base della scienza moderna: il passaggio da rifiuto a condivisione di questi scritti è dovuto a un cambio di cultura, poiché sono stati adottati nel corso del tempo nuovi criteri per definire lo *spirito oggettivo*.

ENFASI

**le conoscenze personali vengono valutate e confrontate con un sapere che è condiviso**

14. Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, 1903: 22

15. La Cecla, *Perdersi - l'uomo senza ambiente*, [2000] 2005: 15

16. Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, 1903: 25

17. ibidem

18. ibidem

Nel confronto tra *spirito oggettivo* e *spirito soggettivo*, Simmel vede una disparità perché tutta la cultura raccolta è troppo vasta per essere interamente assimilata da un'unica persona. Il palcoscenico di questo squilibrio è la *metropoli* perché fornisce, a chi la vive, più contenuti rispetto alle piccole città, pertanto l'enormità dello *spirito oggettivo* è più evidente che altrove.<sup>19</sup> Un altro fattore che interviene nella sensazione di smarrimento da parte dei cittadini metropolitani è una percezione diversa del denaro rispetto a quelle che hanno gli abitanti dei paesi in periferia. La metropoli è infatti sede di incontri a fini economici dove ogni prodotto è quantificato con un valore monetario; da ciò l'uomo *blasé* mette in dubbio l'esistenza di proprietà qualitative che non siano acquistabili.<sup>20</sup> Il denaro assume così il ruolo di livellatore poiché attribuisce un carattere materiale a qualsiasi cosa a discapito di un significato spirituale più profondo. La sovrabbondanza di oggetti reperibili offerti dalla metropoli consente, sempre secondo la visione di Simmel, una vita più facile rispetto alle periferie, ma allo stesso tempo crescono nella città contenuti e interazioni sempre più impersonali che tendono a limitare il valore dell'individuo. Il singolo cittadino si sente dunque "schiacciato" dall'eccessiva quantità di stimoli offerti dalla metropoli, e di fronte a una tale vastità si sente impotente. Per sopravvivere al numero elevato di impulsi esterni, l'abitante metropolitano tende a non farsi coinvolgere emotivamente ignorando una buona parte degli stimoli che riceve dall'ambiente circostante. L'individuo *blasé* è una persona convinta che la città non abbia più nulla di nuovo da offrirgli, comportandosi come se avesse già visto e provato qualsiasi esperienza; pertanto mostra un atteggiamento indisponente, vive in una condizione perenne di noia e, incapace di attribuire valore ai luoghi, si sente estraneo nella stessa città in cui vive.

#### 6.4 I Non-luoghi

La frenesia della metropoli ha dato origine a un tipo di città identificata dall'architetto e urbanista Rem Koolhaas come *città generica*;<sup>21</sup> l'ambiente urbano non è più *spazio di sensi*,<sup>22</sup> perché nel disordine metropolitano la percezione sensitiva è ignorata, come osservato nell'atteggiamento *blasé* sopra descritto. In questa atmosfera l'individuo arriva al punto di ignorare la città, di non sentirsi come parte di essa, poiché la sovrabbondanza di sensi offerti dall'ambiente porta a non percepirne alcuno, e quindi a un *non-senso* della città. In questo contesto emerge il desiderio di evasione dal centro, «la cui indifferenza al luogo diventa valore, esprime bene la tendenza di molti architetti e sviluppatori urbani in

19. ibidem

20. ibidem

21. Perulli, *Visioni di città*, 2009: 28

22. ibidem

Immagine 6.1  
Passage di Parigi  
[conspirationvege.  
canalblog.com]



corsa verso un unico *mondo urbano*, liberato finalmente dai vincoli classici - lo stato, le regole, il substrato sociale, la fissità, la lentezza... La parola d'ordine è mobilità, velocità, fluidità». <sup>23</sup> Emerge così una città vista come zona di transito, dove aeroporti, stazioni e centri commerciali sono i cardini di nuova visione urbana. Tali strutture sono chiamate dall'antropologo ed etnologo francese Marc Augé *non-luoghi*, <sup>24</sup> i quali corrispondono a un ribaltamento dell'ambiente urbano.

«Noi designiamo con questa parola [non-luogo] due realtà complementari ma distinte: degli spazi costituiti in rapporto a certi fini (trasporto, transito, commercio, divertimento), e il rapporto che degli individui intrattengono con questi spazi»

*Wright, 1970: 231*

Come sostenuto nel paragrafo 6.4 *I pattern della città*, l'ambiente urbano ha lo scopo di creare relazioni attraverso strutture architettoniche; in contrasto a ciò, i *non luoghi* favoriscono invece un numero ridotto di relazioni e quelle poche che si creano devono essere veloci e superficiali; si pensi ad esempio al controllore che intergisce con il passeggero solo il tempo per verificare il biglietto, o alla cassiera con il cliente che a malapena si scambiano un saluto. La caratteristica dei *non luoghi* è infatti il transito, il quale è la causa di una mancata percezione dell'ambiente circostante in quanto la permanenza del cittadino è provvisoria. La visione di una metropoli caratterizzata dalla presenza dei *non luoghi* emerge infatti con il diffondersi dei *passage*, i quali sono le prime architetture realizzate per agevolare un comportamento di trasito finalizzato soprattutto a scopi commerciali. Nati alla fine del Settecento, a Parigi, i *passage* verranno adottati nel secolo a seguire dalle maggiori città europee applicando, in base

23. ibidem: 23

24. Augé, *Non lieux*, 1992



Immagine 6.2  
Galleria Vittorio  
Emanuele II,  
Milano, Italia  
[absolutelyfaaabolous.  
com/2011/06/30]

alla visione degli architetti post-rivoluzionari dell'epoca, uno spazio democratico, perché accessibile a chiunque, e allo stesso tempo a favore di una politica commerciale con fine secondario l'intrattenimento.<sup>25</sup> Queste gallerie si prestano infatti idonee per l'organizzazione di eventi (soprattutto mostre) e ospitano sempre delle zone di ristorazione dove il passante può riposare e assaggiare i prodotti culinari della città. L'innovazione introdotta da queste strutture, oltre al fine commerciale, è una nuova visione urbana in cui lo spazio è contemporaneamente sia riparato sia "all'aperto". I *passage* si presentano infatti con un'architettura aperta ai lati, mentre la navata consente riparo dalle intemperie poiché si contrappone tra i passanti e il cielo. Il sociologo Paolo Perulli descrive così questa struttura:

«Il passage è del resto insieme funzione (il commercio) e residuo di navata (il sacro). Case di sogno della collettività, i passage come il sogno non hanno alcun lato esterno»  
*Perulli, 2009: 25*

Tale struttura è dunque da considerarsi sia casa che strada, poiché lo spazio è paesaggio, perché "aperto", e contemporaneamente stanza, perché riparato, offrendo così una visione che per gli urbanisti di quel periodo era considerata «da sogno»<sup>26</sup>. Ma il *passage* è l'eccezione che mantiene quest'aspetto ambivalente dentro-fuori; gli altri edifici identificati come *non-luoghi* (compresi i grandi magazzini che vengono visti come discendenti dei *passage*), presentano invece un'architettura claustrofobica, indifferente allo spazio esterno, causando così un luogo isolato che si separa dal contesto urbano.<sup>27</sup>

25. ibidem

26. Perulli, *Visioni di città*, 2009: 25

27. ibidem

## 6.5 I pattern della città

Questo paragrafo non tratta ancora il gioco all'interno di uno spazio, tuttavia offre una visione alternativa ma realistica dell'architettura. Lo spazio, che in un ambiente urbano viene organizzato attraverso l'architettura, ha un ruolo che rientra nella vita quotidiana di molti, solo che questa posizione è talmente costante e presente da venire quasi sempre ignorata. Spesso con il termine *architettura* si pensa solo a case, edifici, muri, qualche volta è vista come una colata di cemento, altre volte come un'opera d'arte, tuttavia essa caratterizza l'ambiente dove le persone passano gran parte della loro vita, pertanto forse merita una connotazione meno materialista. L'architetto Alexander Christopher scrive un testo dedicato all'architettura intitolato *The Timeless Way Of Building* (1979) che vuole accompagnare il lettore a una conoscenza maggiore di questo argomento. In sostegno a quanto appena detto, si legge:

«Those of us who are concerned with buildings tend to forget too easily that all the life and soul of a place, all of our experience there, depend not simply on the physical environment, but on the patterns of events which we experience there»

*Alexander, 1979: 62*

Con questa frase, Christopher Alexander vuole ricordare che un luogo non è solo un ambiente fisico, ma che la sua anima e vita dipendono anche dai pattern di eventi che accadono in esso. Con *pattern di eventi*, l'architetto si riferisce a episodi che accadono in maniera simile tra loro e in qualche modo associati allo spazio circostante. Si pensi ad esempio quanti eventi si susseguono periodicamente su una piazza generando una sorta di routine: da lunedì a giovedì, dalle 8.00 alle 12.00 e dalle 17.00 alle 19.00 orario di punta e conseguente affollamento della piazza; venerdì, dalle 8.30 alle 17.30 mercato; sabato, dalle 15.00 alle 18.00 bambini che giocano a palla; domenica, alle 7.45, 8.45 e 9.45 passaggio dei credenti che si recano a messa, e così via. Giustamente l'architetto Christopher Alexander ricorda che i pattern di eventi non dipendono solo dagli uomini, ma anche la natura è caratterizzata da un seguirsi di avvenimenti, si vede infatti il sole sorgere e tramontare tutti i giorni, d'autunno le foglie ingialliscono e cadono, d'inverno nevica e in primavera sbocciano i fiori. Tuttavia, parlando di un ambiente architettonico artificiale, i primi ad essere coinvolti sono gli uomini, poiché essi stessi hanno riorganizzato lo spazio per le proprie esigenze. I pattern di eventi che caratterizzano la vita di una persona sono quasi sempre legati a un luogo specifico. Christopher Alexander fa notare nel proprio esempio che nella sua routine si alza dal letto, va in ufficio dove lavora, si reca in un locale dove mangia



con gli amici, fa una passeggiata al parco, cena nel proprio salotto, porta la famiglia al cinema, e beve un drink a casa di amici; ogni azione, diventata ormai un'abitudine, è quindi sempre associata a un luogo. Ovviamente ogni individuo ha dei propri pattern assimilati, anche in base alla propria cultura e alla propria collocazione geografica (si pensi ad esempio alle persone islamiche che pregano cinque volte al giorno, o a un pendolare che ogni giorno prende il treno per raggiungere la città), nondimeno ogni evento rimane associato a uno spazio:

«And indeed, the world does have a structure, just because these patterns of events which repeat themselves are always anchored in the space»

*Alexander, 1979: 69*

Le esperienze degli individui sono sempre legate a un luogo, tuttavia non si vuole affermare che gli eventi si verificano solo per mezzo dell'architettura, vi sono infatti altri fattori che entrano in gioco; uno dei più importanti, individuato da Christopher Alexander, è la cultura. Nel suo esempio sono citati i marciapiedi, che a New York vengono usati per camminare, mentre a Bombay sono utilizzati dalle persone per sedersi, dormire e persino giocare. Ma nonostante le diverse letture associate all'architettura, questa nasce con una funzione primaria, affinché le persone possano interagire con essa per un determinato scopo: un tetto serve per ripararsi, un muro per limitare l'accesso a un ambiente, una panchina per sedersi. Ovviamente ognuno può giocare con l'architettura dandone una propria interpretazione, così il marciapiede può essere un luogo di passaggio o un posto dove riposare, ma rimane un rifugio per ripararsi dalle strade su cui scorrono mezzi pesanti; oppure un tavolo, con la funzione primaria di sostenere oggetti, può essere usato da qualcuno come sedia, ma rimane un elemento di arredo finalizzato al sostegno. L'architettura influisce dunque sul comportamento, forse non sempre viene rispettata la sua funzione originale, ma le persone interagiscono con o per mezzo di essa in comportamenti che spesso diventano abitudinari, dei pattern mentali. Una strada diventa così la più frequentata per spostarsi da casa al posto di lavoro e viceversa, una piazza il luogo più consono dove ritrovarsi con gli amici, il proprio ufficio il luogo in cui lavorare.

**L'architettura è sempre legata a una funzione che si manifesta sulle persone e sul loro comportamento.**

ENFASI

Già i situazionisti, nella seconda metà del Novecento, hanno individuato questa influenza dell'architettura sul comportamento degli abitanti, come si vede nel al paragrafo 8.10 *Il ruolo dell'architettura per i situazionisti*. Una loro critica è infatti che

l'architettura del loro periodo sia mirata a un uso scorretto, dove «gli abitanti sono assegnati a spazi che non possono modellare»;<sup>28</sup> pertanto vi è un problema, ai loro occhi, di progettazione, poiché vi è la tendenza di applicare un'architettura statica, priva di spirito, legata a funzioni ripetitive che portino a lobotomizzare le persone;<sup>29</sup> per questo motivo si propongono come artefici di un nuovo modello da applicare, come si legge dai loro testi:

«Tutte le storie che viviamo, la deriva della nostra vita, sono caratterizzate dalla ricerca, o dalla mancanza, di una costruzione superiore. La modifica dell'ambiente fa nascere nuovi stati d'animo, dapprima passivamente percepiti, poi portati a reagire passivamente, con l'accrescimento della coscienza [...] Gli urbanisti del XX dovranno costruire delle avventure. Il più semplice atto situazionista consisterà nell'abolire tutti i ricordi dell'uso del tempo della nostra epoca. È un'epoca che, fin qui, ha vissuto molto al di sotto dei suoi mezzi»

*Gilles, [1958] 1994: 14-16*

Ad anni di distanza, la tendenza di un'urbanistica per finalità ripetitive pare non essere cambiata. Da una dichiarazione di Radio Blisset, in cui vi erani membri del gruppo Luther Blisset, un movimento con pensieri in comune con i valori situazionisti, si legge:

---

28. La Cecla, *Perdersi - l'uomo senza ambiente*, [2000] 2005: 4

29. *ibidem*



«Ogni volta ridisegniamo il mondo di chi ci ascolta e di chi partecipa alle nostre missioni. Una persona media di questa città compie di solito lo stesso tragitto quotidiano disegnando un triangolo in cui il primo vertice è casa sua, il secondo la scuola o il posto di lavoro, il terzo la palestra o un altro luogo che frequenta abitualmente. La conoscenza della città per lui finisce lì. Noi cerchiamo di condurlo altrove, di aprire il suo spazio»

*Vazquez, 2010: 37*

Si vedono così confermati i testi di Christopher Alexander; l'architettura è strutturata in modo che si verifichino pattern di eventi ripetitivi che portano gli abitanti a una vita abitudinaria. Tuttavia non credo che l'architetto fosse favorevole a un'architettura monotona, si legge piuttosto nei suoi testi la volontà di mostrare l'architettura come un elemento che influenza il fato, che consente quegli incontri incondizionati che cambiano la vita delle persone e che favorisce quegli eventi caratterizzanti gli episodi di ogni giorno. L'architettura, in quanto ambiente, è un elemento importante per la vita degli uomini, pertanto si riconosce nei progettisti un ruolo di responsabilità, perché attraverso il loro lavoro si costruiscono una parte degli eventi della nostra vita.

*Immagine 6.3*  
illustrazione di  
Ibai Gandiaga  
[flickrhivemind.net]



# Perdersi nel labirinto

## *forme e significati dei labirinti*

### 7.1 Le origini del labirinto

Nel suo significato di perdersi e allo stesso tempo rappresentazione di un artefatto ludico, il labirinto è un simbolo che merita approfondimento poiché racchiude le due tematiche principali che si vogliono affrontare in questa tesi, ovvero il perdersi ed il gioco. Per scrivere questo testo farò riferimento soprattutto al libro della dott.ssa M. Cristina Fanelli, studiosa di geografia ed esperta in materia dei labirinti, nonché autrice del libro *Labirinti* (1997). Occorre però precisare che in questo testo posso riportare solo una sintesi dell'immagine del labirinto, occupandomi soprattutto dei significati spirituali acquisiti nel corso del tempo e che tutt'ora emergono nei nostri ricordi ancestrali quando ci confrontiamo con questa figura. Il labirinto è infatti un argomento che suscita interesse in diversi ambiti, da sempre scenario narrativo di molte storie mitiche e oggi immagine simbolica della mente umana; nella sua forma contorta, ma ordinata, trova approfondimento nel campo raffigurativo ma soprattutto, la sua declinazione nelle piramidi e nell'epoca Medioevale come stratagemma per disorientare trasgressori e nemici<sup>1</sup> fa sì che questo argomento venga analizzato prevalentemente in architettura e in urbanistica. In altri paragrafi di questa tesi, capita infatti che il labirinto appaia nel suo valore urbanistico e architettonico (si veda ad esempio il capitolo 8 *Perdersi per gioco* dove sono riportate le riflessioni dei situazionisti che vedono la città come un divertente labirinto<sup>2</sup>), ma in questo testo ci si vuole concentrare soprattutto nella sua analisi semiotica, poiché il labirinto è un simbolo che accompagna l'uomo fin dall'antichità, declinato su diverse culture e pervaso di significati che tuttora ci affascinano e coinvolgono.

1. Perulli, *Visioni di città*, 2009: 53

2. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 57

«Non vuoi che entriamo?  
Ella era perplessa. Ma il labirinto li  
attirava col suo mistero, illuminato da  
quella fiamma profonda  
- E se ci perdiamo?  
- Vedi: è piccolo. Ritroveremo  
facilmente l'uscita  
- E se non si ritrova?  
Egli rise della sua paura puerile  
- Rimarremo a girare in eterno»

D'Annunzio, 1900: 395

Prima di affrontare il labirinto nella sua iconografia, vorrei soffermarmi brevemente sull'etimologia della parola. Occorre specificare che non vi sono studi certi sulla derivazione della parola *labirinto*, poiché essa connota un simbolo esistente già in epoche precedenti dell'Antica Grecia, pertanto l'origine della parola è avvolta tuttora nel mistero, lasciando tuttavia archeologi e storici liberi di esporre le proprie ipotesi.<sup>3</sup> La proposta che ad oggi convince di più gli studiosi deriva dall'archeologo tedesco Maximilian Mayer,<sup>4</sup> il quale deduce che l'etimologia del labirinto possa ricondursi a *labrys* (in greco è l'*ascia bipenne*, ovvero un'ascia con due lame), che con il suffisso *-into* (ovvero *luogo*) si tradurrebbe in *palazzo dell'ascia bipenne*. Tale esposizione è considerata valida perché dai ritrovamenti del Palazzo di Cnosso, sull'isola di Creta (Grecia), vi sono molte incisioni e raffigurazioni di scure a doppia lama, pertanto tutto lascia supporre che il *labrys* fosse l'emblema dell'isola di Creta. Dando una nozione sulla probabile origine della parola, vorrei ora soffermarmi sulla terminologia adottata in tempi odierni; diversamente dall'italiano che adopera la sola parola *labirinto* per indicare qualunque sua

---

3. Fanelli, *Labirinti - storia, geografia e interpretazione di un simbolo millenario*, 1997: 18

4. Mayer, *Mykenische Beitrage*, vol. 7, 1892: 189-202



Immagine 7.1  
Il labyrinth di Cnosso  
a sette spire  
[ellisnelson.com]

declinazione, l'inglese fa uso di due termini: *labyrinth* e *maze*. Con *labyrinth*, gli inglesi si rivolgono alla forma originale del labirinto in cui un'unica strada si articola in una serie di spirali fino a condursi nel centro della figura; *maze* è invece il labirinto concepito nel periodo moderno, ovvero un insieme di corridoi e vicoli che si intersecano tra loro per causare disorientamento alle persone che lo affrontano.<sup>5</sup> La scelta di adottare due diversi termini pare appropriata poiché i due labirinti si presentano con forme e scopi diversi.

### ***Labyrinth***

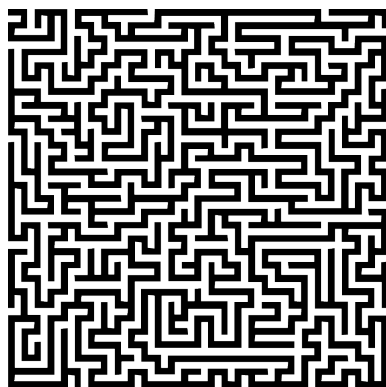
Avendo un solo corridoio impedisce un disorientamento fisico, è quasi sempre bidimensionale poiché delimitato da una elaborata disposizione di pietre, oppure raffigurato su affreschi greci e romani o su pavimenti di chiese Medioevali.

Immagine 7.2  
Labirinto in pietra,  
detti anche  
Jungfrudans, Svezia  
[www.focus.it]



---

5. Hermann, *Through the Labyrinth*, 1999: 23



### *Maze*

Ha come obiettivo il disorientamento fisico, pertanto è caratterizzato da strade con biforcazioni e vicoli ciechi; si deduce, infatti, un collegamento tra le parole *maze* e *amaze*, *amazement*, poiché queste indicano stupore, confusione, meraviglia; le stesse emozioni che si possono provare all'interno di un labirinto multicursale.<sup>6</sup> Solitamente il *maze* è tridimensionale in modo da ostacolare la vista, tuttavia è espresso anche bidimensionalmente su stampe, in modo da intrattenere i giocatori in pratici puzzle game portatili.

*Immagine 7.3*  
Esempio di maze  
[it.paperblog.com]

Definite le due tipologie di labirinto, presento una breve analisi sulle varie declinazioni di labirinto, in modo da osservare nei vari contesti i significati e i valori acquisiti nel tempo.



*Immagine 7.4*  
Labirinto (maze)  
Villa Pisani, Stra,  
Venezia, Italia  
[www.villapisani.it]

<sup>6</sup>. Fanelli, *Labirinti - storia, geografia e interpretazione di un simbolo millenario*, 1997: 21

## 7.2 Il simbolo dell'uomo

Nella vastità di immagini labirintiche emerse da scavi archeologici, non è facile determinare quale referto possa essere il più antico, tuttavia vorrei qui esporre il labirinto ritrovato nelle incisioni rupestri in Val Camonica risalente a circa il 2000 a.C.<sup>7</sup> [Immagine 7.5]. Dall'immagine presentata si può notare un labirinto che, seppure intricato nella sua forma a spirale, è composto da un unico corridoio privo di diramazioni; seguendo infatti il percorso, si può arrivare facilmente al centro senza incorrere in quei bivi che facilmente ci si aspetterebbero dai labirinti di oggi. Il labirinto nasce infatti come *unicursale*, ovvero è la rappresentazione di un'unica via ripiegata più volte su se stessa in una forma a spirale, fino a generare una figura complessa caratterizzata da un centro e da una circonferenza. In seguito alle mie ricerche, pare che questa prima forma labirintica sia la raffigurazione di danze funebri risalenti al periodo ellenistico (arco di tempo compreso dalle vicende di Alessandro Magno l 334 a.C. fino alla fondazione di Roma); anche se testimonianze storiche, come ad esempio le immagini rupestri in Val Camonica, lasciano dedurre che tali danze fossero eseguite già in periodi precedenti.<sup>8</sup> Rappresentando il percorso sinuoso di questi balli, la figura del labirinto che ne deriva ha acquisito a sua volta i significati ultraterreni che la danza esprimeva nell'Antichità. Lo storico e filosofo tedesco Walter Friedrich Gustav Hermann Otto esprime così il significato della danza rifacendosi soprattutto alla cultura greca:

«La danza, nella sua più antica e veneranda tipologia culturale, rappresenta la verità, e insieme la giustificazione, dell'essere-del-mondo: fra tutte le teodicee è a sua inconfutabile ed eterna. Non insenga, non discute; avanza soltanto. E con il suo incedere porta alla luce quello che sta alla base di ogni cosa: L'Eternamente splendido del Divino. [...] In quell'attimo, l'essere vivente riesce a liberarsi dalle pastoie della quotidianità, abbandonandosi ai movimenti primordiali: egli si è fuso in una sola realtà con il fluire universale della vita, divenendo Uomo in quanto figura originaria. L'universo è dentro di lui, è lui stesso il mondo. L'essere, con la sua verità, parla attraverso la forma, il gesto, il movimento. La danza è la più "primordiale" fra le forme d'arte: in essa, infatti, l'uomo non crea forgiando la materia, bensì diventa egli stesso risposta, forma, verità»

*Otto, 1955: 37*

---

7. ibidem: 94

8. ibidem: 111





Immagine 7.5  
Labirinto di  
Val Camonica, Italia  
[www.nikonclub.it]

Da questa citazione, assieme alla danza in uso in epoca antica, si andrebbe dunque a rappresentare la simbologia intrinseca del labirinto unicursale esponendo il suo significato di uomo, di contatto con il divino e di manifestazione di libertà. Ma nell'interesse di questa tesi di apportare un approfondimento anche nel mondo dei *Game Studies*, vorrei qui far notare come la raffigurazione del labirinto sui passi di una danza dimostri come tale forma fosse già ai suoi albori legata al gioco. Affrontando infatti gli studi di Roger Caillois nel capitolo *1 Definizione di gioco*, la danza viene presentata come manifestazione di *paidia*, ovvero esprime un atteggiamento giocoso dove ogni azione è attuata per il semplice divertimento. Fin dalla sua forma primordiale, il labirinto entra dunque nella cultura con un significato di gioco già evidente, che andrà poi a evolversi con i cambiamenti che tale simbolo acquisirà nel tempo. Tornando alla rappresentazione del labirinto unicursale, rimane da chiarire come tale simbolo acquisisse il significato del perdersi se l'unica strada presente in tale immagine non dava possibilità di errore. Dalla lettura dei manoscritti dei diversi filosofi dell'Antica Grecia, emerge infatti già la connotazione dello smarrimento come si può osservare, ad esempio, nel testo *Euritemo*, dove Platone riporta una riflessione sulla struttura labirintica del dialogo:

«Giunti all'arte di regnare ed esaminandola a fondo, per vedere se fosse quella a offrire e a produrre la felicità, caduti allora come in un labirinto, mentre credevamo di essere ormai alla fine risultò che eravamo ritornati come all'inizio della ricerca, e avevamo bisogno della stessa cosa che ci occorreva quando avevamo incominciato a cercare»

*Platone, IV secolo a.C.: 147*

Lo stesso labirinto di Cnosso, dove si avventura Teseo nella sua impresa contro il Minotauro, è sempre raffigurato nella sua forma unicursale; eppure, per uscire dalla prigione cretese, l'eroe deve affidarsi al filo di Arianna, altrimenti avrebbe girovagato nel labirinto in eterno.

Nella sua forma originale a un'unica via «il labirinto ha un profondo significato iniziatico [...] indica una selezione, un viaggio riservato a pochi 'eletti' verso un centro spirituale». <sup>9</sup> Nonostante sia una sola la strada da seguire, la metafora del labirinto vuole che pochi eletti siano in grado di completarlo poiché la strada da affrontare è ricca di pericoli che possono essere superati solo con intelligenza e rettitudine, il destino dei non *eletti* è di perdersi fino a morire. Prendendo tuttavia le varie raffigurazioni del labirinto in cui si avventura Teseo come veritiere, si andrebbe a perdere l'utilità del filo di Arianna poiché, in presenza di un solo corridoio da seguire, vi sono solo due direzioni possibili in base a come ci si posiziona sull'unica strada presente; pertanto o si va in direzione del centro, oppure ci si ritrova all'uscita del labirinto, senza trovare lungo il percorso alcuna occasione di perdersi. Ma la mitologia fa spesso uso di immagini allegoriche per esprimere un significato più profondo; il labirinto unicursale rappresenterebbe infatti una ricerca spirituale dell'uomo, la strada per arrivare al centro è una sola, ma la matassa che si crea nell'immagine complessiva rappresenta la difficoltà di raggiungere la meta, con il rischio di rimanerne intrappolati. Il filo di Arianna è l'immagine della ragione che aiuta l'uomo a non cadere nella pazzia generata dal girovagare della vita, è il *pattern* adottato per dare ordine al caos e uscire incolumi dal labirinto; uccidendo il Minotauro, Teseo vince contro la follia e la guida che utilizza per tornare indietro non è altro che il suo metodo di giudizio. <sup>10</sup>

Nel suo percorso spirituale, il labirinto rappresenta la vita dell'uomo in un continuo alternarsi tra vita e morte; poiché vi è una via che porta dall'esterno della figura fino al suo centro, la stessa strada presa nella direzione opposta conduce dall'interno del labirinto alla sua uscita. L'immagine è dunque duplice: nel primo caso si osserva l'uomo che affronta il suo percorso verso la morte, nel secondo caso è il bambino che, dal grembo materno, raggiunge finalmente la vita. <sup>11</sup> Dal testo *Labirinti* della dott.ssa Maria Cristina Fanelli, esperta di studi di geografia e in particolare della simbologia del labirinto, si legge infatti:

«Morte concepita però non tanto come annientamento totale e in netta contrapposizione con la vita, bensì come idea mitologica della morte che racchiude in sé anche l'idea della vita: non solo un ritorno puramente fisico nel grembo materno, bensì una direzione che conduce fin dentro la morte, e a sua volta, a superare la morte stessa»

*Fanelli, 1997: 31*

---

9. Perulli, *Visioni di città*, 2009: 53

10. ibidem: 22

11. ibidem: 31



Immagine 7.6  
Troiae lusus del tempio  
di Halebid, India  
[viajesconmitia.com]

Vi è sempre un lieto fine per chi entra nella spirale della vita, poiché essa si riconduce sempre a se stessa; il labirinto, nell'antichità, rappresentava la tortuosità dell'esistenza, tuttavia a tale percorso vi era sempre e comunque una via d'uscita.

ENFASI

### 7.3 Troiae Lusus, labirinto come città e civiltà

Caduto il ricordo di Cnosso e della sua civiltà, il labirinto trova associazione nella città di Troia, poiché quest'ultima rappresenta la forma *urbis* perfetta. «Troia era la fortezza dell'assedio per eccellenza, il luogo in cui ci si prefigge di entrare, e in cui si entra, con l'astuzia, opponendo abilità ad abilità; pertanto, la fama di inespugnabilità che circondava la leggenda troiana veniva ben resa dalla figura labirintica che presentava un complesso - anche se unico - percorso da svolgere per giungere al centro».<sup>12</sup> Nel suo collegamento con la città troiana, il labirinto trova applicazione nella raffigurazione di un tipo di gioco il quale si presume avesse valenza anche come rito di iniziazione per la nascita di una nuova città. Tale gioco era il Troiae lusus (o lusus Troia) ed era eseguito in una sorta di ballo nel quale ragazzi dall'età compresa dai sette ai diciassette anni, ormai capaci di maneggiare le armi, dimostravano la propria maturità per essere accolti nell'età adulta<sup>13</sup> [Immagine 7.6]. Alla base di questo rituale vi era probabilmente l'intento di rafforzare le mura della città attraverso un rito propiziatorio che ricordasse l'immagine del labirinto, in modo da evocare la netta divisione tra un interno (la città) e un esterno. L'atto di rafforzare le mura della città con un rito propiziatorio che trova raffigurazione con l'immagine del labirinto attribuisce a questo simbolo una nuova connotazione: delimitare uno spazio equivale a una vera e propria nascita che non è più dell'individuo ma di una comunità. Il labirinto rappresenta in questo contesto una nuova forma di esistenza che coinvolge l'individuo all'interno

12. Fanelli, *Labirinti - storia, geografia e interpretazione di un simbolo millenario*, 1997: 43

13. Omero, *Eneide*, nota 32 della prima parte

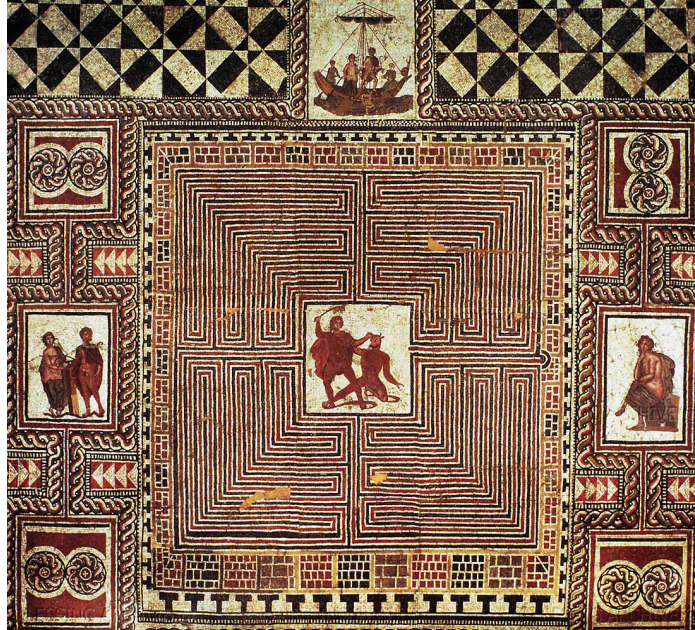


Immagine 7.7  
Mosaico in  
villa romana, Vienna  
[parma.repubblica.it]

della comunità e attribuisce valore magico all'area delimitata, in modo che gli spiriti maligni possano non accedervi.<sup>14</sup> Con questo nuovo significato, il labirinto accede all'epoca romana trovando applicazione soprattutto sull'uscio delle case; fra il II a.C. e il V d.C., questa immagine diviene una delle figure più presenti sui pavimenti romani, trovando espressione attraverso l'arte del mosaico.<sup>15</sup> Applicare un labirinto sulla soglia di casa, oltre ad avere la funzione di ornamento, era un tentativo per ostacolare l'intrusione di cattivi influssi. Intriso però del suo nuovo significato di città e di espressione delle mure di Troia, il labirinto raffigurato in epoca romana, pur mantenendo la sua forma unicursale, appare in una nuova veste che consente di vederlo talvolta anche di forma quadrata; ma ciò che interessa davvero di questo periodo è la sua divisione in quattro sezioni che richiamano la composizione stessa della Roma fondata da Romolo<sup>16</sup> [Immagine 7.7]. Poiché, in un forma quadrata, dalle quattro sezioni del labirinto considerando le diagonali è possibile contare anche otto suddivisioni, tale struttura si riconduce alla rosa dei venti; in particolare al rapporto di identificazione che esiste tra *urbs* (area sacra delimitata dal vomere dell'aratro) e universo. La città appare così come immagine ordinata razionalizzata secondo i punti cardinali.

14. Fanelli, *Labirinti - storia, geografia e interpretazione di un simbolo millenario*, 1997: 45

15. ibidem: 101

16. ibidem: 102

## 7.4 Il labirinto nel Medioevo, il pellegrinaggio

Dopo secoli favorevoli al labirinto, dove tale immagine si caricava di usi e significati, nell'alto Medioevo (476 d.C. - 1000 d.C.) tale simbolo pare sparire riaffiorando solamente come ornamento negli abiti, o mantenendo la sua presenza in alcuni racconti mitologici; occorre attendere il XII secolo perché il labirinto possa recuperare il suo valore spirituale. Il periodo del basso Medioevo presenta infatti una nuova evoluzione culturale dove si vuole avere maggiore comprensione del mondo circostante, analizzandone anche il carattere sacro. Si tratta, dunque, di «un'epoca, che mostrava una grande passione per i simboli e gli emblemi, un fortissimo amore per l'allegoria, che era anche permeata da una notevole inclinazione al gioco, inteso ora come briosa manifestazione popolare piena di elementi pagani desacralizzati e ridotto come puro scherzo, ora come pomposo e maestoso gioco cavalleresco, ora come raffinata schermaglia dell'amore cortese».<sup>17</sup> Scopo del Medioevo non era il recupero dei simboli perduti, quanto la loro reinterpretazione e declinazione all'interno di un contesto attuale, nel quale il mondo circostante voleva essere appreso ed esaminato soprattutto nel suo aspetto spirituale. Ricercatore di moralità e sostenitore dell'allegoria, il Medioevo è un periodo in cui il viaggio diventa un nuovo concetto di vita. Le motivazioni che spingevano alla mobilità erano molteplici, ma in particolare si può osservare la nascita di figure nomadi strettamente legate a questo periodo storico che, per professione o per scelta di vita, erano costrette al viaggio; si pensi ad esempio ai mercanti, ai monaci, ai cavalieri erranti o anche ai banditi e ai fuorilegge. Inoltre, non si deve ignorare di quest'epoca la figura del pellegrino che, nel suo tentativo di espiare i propri peccati, affronta un lungo cammino per la salvezza dell'anima, diventando così il nuovo modello di vita da seguire. Se il pellegrinaggio (così come le crociate) è il viaggio per eccellenza e la figura allegorica della vita stessa, allora il labirinto, intimamente legato all'idea stessa di viaggio, è l'immagine più idonea per rappresentare questo nuovo significato. L'uso del labirinto nel Medioevo è dunque legato a un concetto puramente cristiano, seppure parallelamente trovi applicazione anche in altri ambiti quali l'alchimia e l'astrologia. Nell'ottica di un percorso che conduce come meta finale alla Salvezza Eterna, «il concetto di centralità assume un'ulteriore rilevanza in quanto "luogo" della *slavatio*, o della *Civitas Dei*, mentre l'amore per la simbologia porta a voler riprodurre graficamente l'idea del viaggio - costituita da un percorso viatico e da un centro salvifico - anche attraverso il labirinto».<sup>18</sup> Nella nuova visione di percorso di redenzione, il labirinto trova associazione con Gerusalemme,

17. ibidem: 105

18. ibidem

*Immagine 7.8*  
Cristo nel labirinto,  
Alatri, Frosinone, Italia  
[escursioniciociaria.com]



poiché quest'ultima è la Terra Sacra, luogo delle vicende terrene di Cristo e obiettivo delle crociate; il centro rappresenta invece la Salvezza Eterna che trova talvolta rappresentazione attraverso l'immagine di Cristo<sup>19</sup> [Immagine 7.8]. Seppur rappresentato in forme diverse, questo simbolo conserva la propria natura unicursale, in quanto tale raffigurazione diventa la metafora della *retta via*; vi è infatti un solo modo per raggiungere la salvezza dell'anima, ovvero seguire la volontà suprema del Signore. Intriso di significato religioso, il labirinto trova collocazione all'interno delle Chiese, posizionandosi soprattutto in prossimità delle soglie, appena dentro la casa di Dio. Diverse sono le ipotesi che vogliono spiegare questa sistemazione: probabilmente si voleva che il fedele, entrando in Chiesa, ricordasse il percorso per l'espiazione dei peccati; ma più presumibilmente il labirinto conservava ancora quel valore magico protettivo, adottato nell'epoca romana, finalizzato ad ostacolare l'ingresso di spiriti maligni all'interno delle case patrizie; un potere attribuito anche in tempi più remoti, quando il labirinto era usato come rito per inaugurare la nascita di una nuova città.

### 7.5 Il labirinto barocco, la forma multicursale

Dopo il XIII secolo, il labirinto abbandona ogni riferimento religioso diventando un oggetto profano. Nel Quattrocento, tale simbolo viene trascurato, poiché si ricerca nella prospettiva le formule matematiche per ordinare lo spazio. Pertanto il labirinto, nella sua forma e connotazione caotica e di rischio, era una figura troppo complicata e contrastante con il nuovo terreno culturale, propenso all'ordine e alla perfezione. Solo nel '500 si ha un ritorno del labirinto, che tuttavia perde i suoi connotati cristiani e religiosi, arricchendosi di nuovi significati laici e ludici; in questo periodo si vede la forma labirintica penetrare nei giardini delle case delle

19. Manchia, *Il Cristo nel labirinto*, 2011

famiglie aristocratiche, come, ad esempio la Chatsworth House (Bakewell, Regno Unito), costruita intorno alla metà del secolo, dove lo spazio viene interpretato in chiave mitologico-ludica [Immagine 7.9]. Intriso di valori ludici e profani, il labirinto entra nel periodo barocco con una nuova forma; in parallelo con la corrente di pensiero di quel periodo, l'uomo non accetta più la visione di un destino prefissato da una volontà divina, che non gli lascia libertà di decisione, rivendicando così la sua centralità. Il labirinto, che tra i suoi significati ha sempre avuto un riferimento all'esistenza dell'uomo, muta il suo aspetto, adattandosi al nuovo desiderio di libertà; la sua struttura, fino ad ora caratterizzata da un'unica linea continua, diventa *multicorsale*; non vi è più una sola strada da seguire, ma il percorso si arricchisce di bivi e cunicoli secondari che testimoniano la complessità della vita, fatta di scelte e rinunce.

Immagine 7.9  
Chatsworth House,  
Bakewell, Regno Unito  
[www.chatsworth.org]

«il labirinto allora viene ad essere un ulteriore percorso all'interno del percorso-giardino, esemplificazione della fatica e della perigliosità che comporta la ricerca della sapienza, conquista che proprio per questi ostacoli si dà ancor più meritoria»

*Fanelli, 1997: 140*

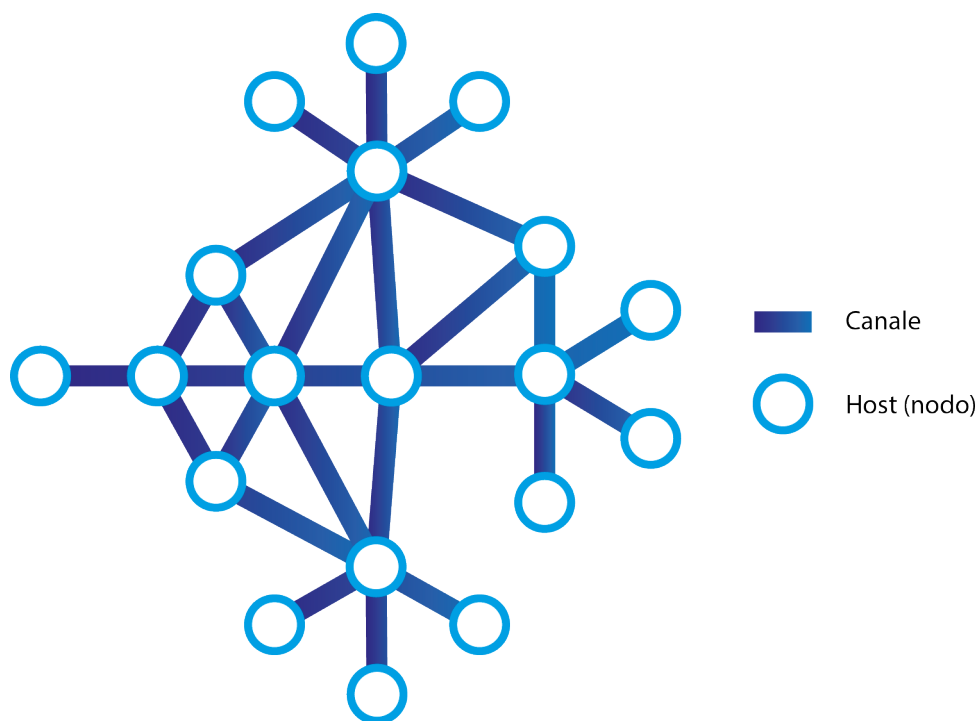


La strada verso il centro diventa una serie di momenti decisionali da attuare ad ogni nodo, nato dall'incrocio di più corridoi, in un viaggio che porta alla ricerca di sé stessi. La vita non è più vista come la *retta via* indicata da Dio per portare l'uomo alla salvezza dell'anima, ma come una serie di esperienze ed episodi che si susseguono in base alle scelte dell'individuo. Nella nuova struttura a più corridoi, il disorientamento dal centro non è più un'allusione ma un rischio reale, tuttavia meglio perdersi che seguire una strada prefissata da terzi. Con questa forma, il labirinto entra nei giardini dell'alta società come elemento ludico, dove spazio e tempo sono alterati. Gli stessi materiali utilizzati per queste strutture architettoniche (generalmente siepi sempreverdi, talvolta anche molto alte per ridurre la visuale), vogliono creare un'illusione temporale, in modo che il disorientamento non riguardi solo lo spazio. La sfida proposta dal labirinto multicursale è di riorganizzare lo spazio-tempo distorto dalla sua struttura; l'obiettivo è il centro, ma il divertimento è generato dall'*errare*. Dal punto di vista ludico, il labirinto si presenta come un puzzle game, perché si presenta come enigma al quale corrispondono una o più soluzioni; ma per comprendere la via per arrivare alla meta, è necessario andare le prime volte per tentativi. Solo sbagliando è dunque possibile comprendere il *pattern* che porta al centro della struttura; nella sua nuova forma che porta all'errore e al divertimento, tale simbolo si avvale di connotazioni profane, in contrasto con la simbologia adottata nei secoli precedenti.

## 7.6 il labirinto oggi, la forma digitale

Il labirinto è un'immagine entrata nell'immaginario collettivo ed individuale dell'uomo, che tuttora suscita emozioni e sentimenti contrastanti. Il percorso affrontato fino a questo punto vuole essere un breve esame dei vari significati e dei valori che tale simbolo ha acquisito nel tempo; tuttavia occorre specificare che, quanto esposto, è la selezione di un argomento particolarmente vasto che trova interesse ed applicazione in ogni parte del mondo; pertanto, per non dilungarmi eccessivamente in questa tematica, ho concentrato i miei studi nell'area del Mediterraneo, in modo da descrivere le vicende che maggiormente hanno influenzato la nostra zona geografica. Pur trovando applicazione in diverse culture e in diversi tempi, esponendo messaggi e significati diversi, l'immagine del labirinto evoca, in qualunque sua declinazione, l'idea del viaggio e dello smarrimento ed è proprio questa caratteristica a rendere il labirinto un simbolo ancora attuale e declinabile in più contesti. Ad oggi, questa icona, trova applicazione in diversi ambiti: è l'immagine allegorica più usata in psicologia, si inserisce facilmente in campo artistico-letterario,





suscita la curiosità di architetti, urbanisti e matematici.<sup>20</sup> Inoltre il labirinto trova, nel XXI secolo, nuova *forma* attraverso l'evoluzione e l'espansione della tecnologia e, con essa, del mondo digitale; internet viene infatti rappresentato come una rete, ma tale immagine non è forse la rappresentazione di un labirinto particolarmente esteso e in continua evoluzione? Dal testo della studiosa di labirinti Cristina Fanelli si legge della forma di labirinto la seguente semplificazione:

«Il labirinto, infatti, tradotto in grafo (oggetto astratto costituito da un insieme  $X$  di punti, detti anche nodi, e da un insieme di  $N$  linee che congiungono tali punti) assume una configurazione, si traduce cioè in quello schema concettuale astratto, l'oggetto "rete", che ha maggiormente segnato la mente umana nel corso di questa seconda metà del secolo»

*Fanelli, 1997: 169*

Da questa citazione si legge come internet trovi raffigurazione attraverso il labirinto in una nuova immagine, siamo infatti di fronte a un reticolo sprovvisto di centro, dove ogni nodo conduce verso altre direzioni [Tavola 7.1]. Tale forma acentrata è la

<sup>20</sup> Fanelli, *Labirinti - storia, geografia e interpretazione di un simbolo millenario*, 1997: 166

Tavola 7.1  
Rappresentazione di internet, un labirinto in continua evoluzione

raffigurazione di un nuovo modello mentale adottato nel periodo presente, che emerge dal recente fenomeno della globalizzazione. Il nuovo aspetto assunto dal labirinto, mostra un metodo di organizzazione orizzontale dove viene a mancare la presenza di un centro di riferimento, il quale è invece sostituito da più nodi dallo stesso potere gerarchico; tale raffigurazione non è solo il modello di internet, ma è anche una struttura adottata oggi in diversi campi, tra i quali anche quello industriale e urbanistico. Il modello a reticolo è la nuova direzione verso cui si sta rivolgendo la nostra società che, influenzata dalla presenza del digitale, vede nell'interazione tra più centri una nuova struttura a cui ispirarsi. Poiché il virtuale è il protagonista del mondo odierno, anche la concezione dello spazio cambia, pertanto vi è un recupero del labirinto che, oltre a mantenere il proprio utilizzo nel campo architettonico e urbano, trova oggi astrazione nel mondo digitale, inserendosi anche nel settore ludico dei videogiochi. Vorrei introdurre l'argomento sfruttando una citazione tratta dal libro *Labirinti da Cnosso ai videogames* (2004) dell'architetto Marco Maria Sambo che nel suo testo tratta l'evoluzione del labirinto, dalle origini ad oggi:

«Il groviglio della nostra società genera, con i suoi nodi e meandri intricati, universi nuovi nei quali il limite stesso del dedalo muta radicalmente la sua essenza. L'essere dell'uomo vaga, errando, nel dedalo della realtà virtuale, dei video game, in un delirio assoluto che ha le sue origini in una sostanziale archeologia del pensiero labirintico»

*Sambo, 2004: 314*

Immagine 7.10  
Una schermata di  
Pacman  
[www.free-extras.com]



L'universo del videogioco è una proiezione della fiaba nella contemporaneità,<sup>21</sup> affrontando un'attività ludica di tipo digitale, il giocatore si mette nei panni di Teseo che affronta il labirinto per uccidere il fatidico mostro al suo interno.<sup>22</sup> Un gioco elettronico presenta infatti generalmente nemici che ostacolano il protagonista e la figura del Minotauro emerge metaforicamente nel *boss finale* che precede la conclusione dell'attività ludica. Lo spazio virtuale, costruito all'interno di un gioco digitale, non può che apparire come un labirinto agli occhi del giocatore; molti video game si ispirano infatti a questa figura a partire dalle origini dei giochi elettronici. Uno degli esempi più datati che ricorda la figura del labirinto è *Pacman*, protagonista degli arcade da sala fin dagli anni '80. In questo gioco lo spazio è rappresentato bidimensionalmente da una sorta di labirinto dove il *pacman*, manipolato dal giocatore, deve mangiare tutti i pallini disposti ordinatamente nello spazio; il compimento dell'impresa è tuttavia ostacolato da quattro fantasmini che, uscendo dal centro del labirinto, inseguono il personaggio causandone, in seguito al raggiungimento del personaggio, la morte. Confrontando lo svolgersi del gioco *Pacman* con la leggenda delle vicende di Teseo, si possono notare molti elementi in comune: innanzitutto lo spazio di gioco ricorda quella di un labirinto, infatti i mostri sono posizionati nel suo centro, luogo in cui risiedeva anche il Minotauro; inoltre il giocatore, nei panni di *pacman*, riveste anche il ruolo di Teseo che, entrando nel labirinto, si ritrova a dover affrontare uno spazio contorto con nemici predisposti a sopraffarlo. Se nell'esempio riportato non vi è un elemento di dispersione, perché il labirinto è mostrato bidimensionalmente in tutta la sua forma, lo spazio contorto del gioco si presenta comunque come ostacolo, poiché strade a una corsia e vicoli ciechi compongono una struttura che, alla lunga, favorisce gli antagonisti. Fino alla nascita dello spazio virtuale in tre dimensioni, molti giochi si presentano con una struttura simile a *Pacman*, tuttavia l'evoluzione del mondo ludico-elettronico trova diversi impieghi dello spazio, così da trovare diverse applicazioni per ottenere una struttura labirintica. Uno dei giochi offerto come esempio dall'architetto Marco Maria Sambo è *Dark Castle*,<sup>23</sup> un titolo dove lo spazio si intrica in diverse stanze e corridoi in una struttura che vuole portare il giocatore al disorientamento.<sup>24</sup> Ma è attraverso la profondità dello spazio digitale che si è potuto dare origini ad architetture contorte per cui è possibile rivivere esperienze simili ai giardini labirintici. La terza dimensione nel mondo dei videogiochi offre infatti una visione più simile

21. Sambo, *Labirinti da Cnosso ai videogames*, 2004: 314

22. ibidem

23. sviluppato da Silicon Beach Software per Apple Macintosh e pubblicato nel 1986

24. Sambo, *Labirinti da Cnosso ai videogames*, 2004: 359

alla realtà e permette di trascurare la costante presenza del personaggio poiché, attraverso il controllo di una telecamera da parte dell'utente, è possibile avere il punto di vista dell'eroe, senza averlo costantemente nello schermo. Il giocatore si ritrova così a vivere il gioco in prima persona e a rivestire appieno i panni di Teseo che entra nel labirinto. Poiché la scoperta è uno dei piaceri provati nell'esperienza del giocatore (vedere il paragrafo 2.3 *La tassonomia di LeBlanc*), i progettisti di titoli ludici, soprattutto digitali, si ispirano alla figura del labirinto per creare uno spazio elaborato dove nascondere oggetti ed anche missioni secondarie. L'esplorazione diviene così una delle forme di divertimento per il giocatore, pertanto il labirinto è una figura che il campo ludico difficilmente potrà abbandonare. Giochi che si ispirano a questa immagine sono innumerevoli, per portare un esempio, nel quale il perdersi sia inserito nell'esperienza ludica, riporto *Prince of Persia*. Poiché tale titolo ha dato inizio a una serie di giochi a partire dal 1989, occorre specificare che il riferimento riguarda la saga iniziata nel 2003, che ha come titolo *Prince of Persia, le sabbie del tempo*.<sup>25</sup> Questo gioco, ambientato in Oriente, vede il protagonista muoversi all'interno di palazzi dalla struttura complicata, con stanze segrete e muri da abbattere per completare l'avventura. Oltre a presentare uno spazio complesso, anche il tempo interviene in questo gioco cambiando il corso degli eventi; In *Prince of Persia 2* (2004), il principe si ritrova addirittura a viaggiare tra passato e presente, così da creare un labirinto ancora più complesso, perché modificato dal tempo.

Nel tempo il labirinto ha cambiato forma e significati, tra questi mutamenti anche il suo rapporto col gioco si è evoluto passando da *paidico* a *ludico*. Se il labirinto unicursale nasce infatti come raffigurazione di una danza, associando così a tale forma valore di divertimento puro, sprovvisto di regole e di motivazioni se

25. Ideatore Jordan Mechner, pubblicato da Ubisoft, 2003

Immagine 7.11  
Una schermata di  
Dark Castle  
[littlebobeep.com]

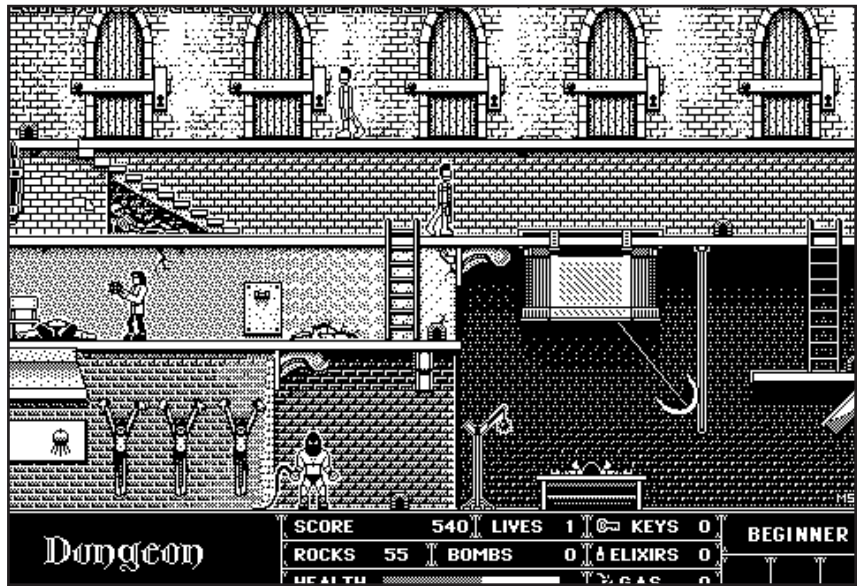




Immagine 7.12  
Una schermata di  
Prince of Persia 2  
[mihail.zoomshare.com]

non di natura sacra, il labirinto multicursale introduce invece, con la nuova forma, elementi che lo riconducono al *ludus*. Nella nuova struttura labirintica, centro e circonferenza rimangono collegati, ma al percorso corretto si intrecciano più corridoi che portano in vicoli ciechi o in diramazioni che allontanano dalla meta finale, causando disorientamento per chi imbocca la strada sbagliata. Pertanto il nuovo labirinto si presenta come enigma, è un puzzle game che impone di trovare la soluzione; si è dunque in presenza di una regola che, invece di essere esplicitata a inizio partita, si scopre durante lo svolgersi dell'attività. L'abilità del giocatore consiste nel trovare il *pattern* che collega l'esterno del labirinto con il centro. Tuttavia non è possibile trovare una soluzione senza prima entrare nel dedalo, (a patto che questo non sia esposto nella sua pianta bidimensionale, come appare talvolta nella sezione "giochi" di riviste e periodici). Per una figura labirintica a tre dimensioni, occorre andare le prime volte a tentativi, l'*errare* è una fase necessaria per raggiungere il centro e apprendere il percorso corretto; interviene dunque, a favore dell'eroe, un aiuto divino che si esprime con l'aleatorietà adottata nelle prime scelte del giocatore.

Tra i vari significati adottati dal labirinto, che nel tempo e nelle sue declinazioni muta di forma e di utilizzo, vi sono valori ancestrali che rimangono immutati; in qualunque sua estetica, il labirinto «è stato periodicamente usato come viaggio-percorso, che poteva essere ora nell'aldilà, ora nel grembo materno o nella Terra Madre, spesso caricato di valenza di prova iniziatica».<sup>26</sup>

26. Fanelli, *Labirinti - storia, geografia e interpretazione di un simbolo millenario*, 1997: 175

L'allegoria al viaggio è presente tuttora, mantenuto vivo dai videogiochi e conservato dalla figura archetipica del labirinto; a questo proposito la dott.ssa Cristina Fanelli scrive:

«il carattere di viaggio è rintracciabile ed evidente anche nei labirinti di epoca moderna, nei quali, proprio grazie al privilegio dato dall'aspetto ludico, si respira ancor più liberamente il gioco del perdersi e del ritrovarsi»

*Fanelli, 1997: 175*

Viaggio, dunque, espresso nel perdersi e ritrovarsi che si manifesta nella lettura duplice del labirinto come ricerca di un centro e una via uscita; da questa associazione si osserva un'allusione alla vita umana, rappresentata metaforicamente da una strada contorta che conduce all'illuminazione, oppure da un via di uscita che porta fuori dal caos.<sup>27</sup> Il mutamento del labirinto nella forma multicursale, infatti, combacia con un periodo dove l'uomo cambia concezione di sé; togliendo ogni significato religioso a questa immagine, l'uomo si posiziona nel centro e apre l'unica via di congiunzione con l'esterno a più strade che si interrompono in vicoli ciechi o che portano verso nuove direzioni. Con questa nuova struttura, l'*errare* associato al *perdersi*, diventa una necessità dell'uomo per costruire la propria identità e il proprio destino.<sup>28</sup>

ENFASI

**il gioco del labirinto si riconduce al perdersi e al ritrovarsi, in un susseguirsi di azioni da cui si osserva la metafora della vita**

«La possibilità di scelta nel percorso labirintico esemplifica finalmente la consapevolezza della tragicità permanente del cammino umano, legata alla impossibilità di determinare a priori la giustezza delle scelte, a cui corrisponde un immenso accrescimento della libertà spirituale dell'uomo»

*Fanelli, 1997: 175*

Ma oltre a fare i conti con il proprio labirinto interno, ogni individuo vive in contatto con un altro tipo di dedalo che si manifesta con l'ambiente circostante. «Se è vero che il labirinto (come limite) è una forma della nostra mente, è altrettanto palese la sua presenza fisica nel nostro mondo».<sup>29</sup> Per associazione, qualunque spazio a noi sconosciuto ci appare come un labirinto, sia che si tratti di un ambiente naturale (il deserto è il labirinto perfetto, si veda il paragrafo *Perdersi Insegna a ritrovarsi*), sia che riguardi una città; ma è a questo secondo scenario a cui si rivolge questa tesi poiché è l'habitat che l'uomo ha costruito per

27. ibidem

28. ibidem

29. Sambo, *Labirinti da Cnosso ai videogames*, 2004: 37

«Per anni ed anni un uomo popola uno spazio di immagini, di province, di reami, di montagne, di baie, di navi, di isole, di pesci, di stanze, di arnesi, di stelle, di cavalli e di gente. Poco prima di morire scopre che quel paziente labirinto di luce traccia l'immagine del proprio volto»

Borges, 1999: 267

sé. Oltre a un'associazione grafica tra paesaggio urbano e forme labirintiche, si è visto che in epoca pre-romana il dedalo era usato come rituale per inaugurare la nascita di una civiltà; pertanto già in tempi remoti, questo simbolo era associato ai contesti in cui si costruiva una comunità. Il labirinto racchiude così tutte le tipologie di perdersi e ritrovarsi:

1. in senso astratto si vede il percorso della vita guidato in origine dal filo di Arianna e, in seguito, dall'erranza dell'uomo che viene giustificato nei suoi sbagli;
2. in senso fisico si vede l'uomo perdersi nell'ambiente che lo ospita, oggi osservabile soprattutto negli agglomerati urbani.

Il perdersi, associato alle esperienze che un uomo vive, porta alla costruzione di una propria identità; attraverso il labirinto l'uomo ritrova infatti se stesso.<sup>30</sup>

---

30. Borges, *Epilogo*, 1999: 267

# Perdersi per gioco

## *Perdersi come filosofia di vita*

### 8.1 Ricerca della bellezza

Gli argomenti affrontati in questa parte della tesi, fino a questo punto, trattano una serie di ricerche sia nel campo sociologico che in quello urbanistico, mettendo talvolta in relazione le due materie, allo scopo di poter meglio comprendere la relazione tra uomo e architettura e verificare un rapporto ripetitivo e superficiale tra i due attori. Ma le ricerche affrontate, non solo mi hanno fornito materiale per supportare la mia identificazione del problema, ma mi hanno portata anche a una serie di testi che analizzano un comportamento più idoneo da adottare non tanto *in* città ma *con* la città, ovvero di come fare *uso* dell'architettura per «avvicinare il significato più autentico dei luoghi»<sup>1</sup> perché «un ambiente è quello che è non solo per la sua configurazione spaziale ma anche per l'uso che se ne fa».<sup>2</sup> Affrontando dunque il problema ho potuto trovare già una serie di osservazioni che ipotizzassero delle soluzioni; per *soluzioni* si intende la messa in pratica di un atteggiamento che si presenta come uno «spirito provocatorio finalizzato a mettere in crisi la territorialità come elemento fisicamente e culturalmente vincolante, a contestare i percorsi conoscitivi fondati sull'iper-razionalizzazione della realtà e a proporre un recupero della sensibilità come forma di conoscenza alternativa».<sup>3</sup> In sostanza, l'obiettivo che voglio raggiungere con il progetto è una riqualificazione del territorio ma non nel senso di ricostruzione dei luoghi ma di come questi debbano essere vissuti ed esplorati dall'individuo.

---

1. Nuvolati, *Lo sguardo vagabondo*, 2006: 10

2. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 100

3. Nuvolati, *Lo sguardo vagabondo*, 2006: 12



«Non sapersi orientare in una città non vuol dir molto. Ma smarrirsi in essa come ci si smarrisce in una foresta è una cosa tutta da imparare»

Benjamin, 1932: 3

Un individuo che si vede oggi affrontare le stesse strade, ignorare le novità e che passa la propria esistenza intrappolato in un loop di routine.

ENFASI

Lo scopo è di invitare gli utenti, attraverso il progetto, a giocare con la propria città e con gli elementi che la costituiscono, tra cui: l'architettura, le persone, gli spazi pubblici e, possibilmente, anche con alcuni spazi privati se si riesce a permetterne l'accesso. Con questo intervento voglio offrire ai giocatori un'esperienza che permetta di vedere la città e le persone con occhi diversi rispetto alla consuetudine, di uscire dalla sicurezza della routine e di ricercare nell'ambiente nuovi scenari da cui ricavarne contenuti ed emozioni. Identificando nella *flânerie* e nella *psicogeografia* propositi molto simili ai miei obiettivi, in questa tesi voglio riportare questi argomenti presentandoli come materiale di ricerca da cui ispirarsi per la fase progettuale. Questa sezione apre con la figura del *flâneur* che si presenta per la prima volta in ambito artistico e letterario nella fine del XVIII secolo, quando alcune città iniziano ad assumere l'aspetto di metropoli; tuttavia verrà ripreso anche da un punto di vista più attuale affidandosi soprattutto ai testi del docente di Sociologia dell'ambiente e del territorio dell'Università di Milano Bicocca Giampaolo Nuvolati. Il suo libro *Lo sguardo vagabondo* (2006) affronta l'argomento in modo esaustivo riportando le prime definizioni nate intorno all'Ottocento fino a rivisitare la figura del *flâneur* posizionandola nei giorni nostri.

Da questo argomento si passa poi alla *Teoria della Deriva* dello scrittore situazionista Guy Debord ritrovata nel testo *Manuale di psicogeografia* (2010) dell'antropologo urbano Daniele Vazquez. Questa parte vuole descrivere la *psicogeografia* applicata dai situazionisti che fanno uso della deriva per «rendere l'architettura appassionante attraverso l'uso che se ne fa». <sup>4</sup> In *La Carte d'après nature*, il situazionista Guy Debord scrive:

«La pratica dello spaesamento e la scelta degli incontri, il senso dell'incompiuto e del paesaggio, l'amore per la velocità trasposta sul piano spirituale, l'invenzione e l'oblio sono tra gli elementi di un'etica della deriva che (noi situazionisti) abbiamo già cominciato a sperimentare nella povertà del nostro tempo. Stiamo sviluppando una scienza delle relazioni e degli ambienti, che noi chiamiamo psicogeografia. Essa restituirà il gioco di società al suo vero significato: una società fondata sul gioco. Nulla è più serio. Il divertimento è l'attributo di regalità che va esteso a tutti. [...] Non c'è da aspettarsi niente di troppo grande dalla forza e dal potere dello spirito»

*Debord, 1956: 15*

Nel mio desiderio di indirizzare i giocatori verso uno spazio sconosciuto, portandoli anche a perdersi, se necessario, per recuperare emozioni che nel quotidiano vengono evitate e riattivare così la mente e lo spirito in una ricerca di interazioni e di contenuti con l'ambiente circostante, le attività situazioniste meritano per questa tesi le dovute considerazioni perché rispecchiano l'attitudine ludica nei confronti dell'ambiente che voglio riproporre con il mio progetto.

## 8.2 Dalla flânerie alla deriva

La fine del XVIII secolo vede l'Europa avviarsi in una serie di trasformazioni urbane e sociali che modificheranno l'architettura delle maggiori città europee, andando a plasmare in parte l'aspetto attuale di questi luoghi. Le città stanno assumendo una forma sempre più moderna, e con essa anche i cittadini vengono coinvolti nello spazio urbano adottando abitudini in funzione all'architettura; si pensi ad esempio allo scopo commerciale con cui nascono i primi *passage*, queste gallerie sono progettate per accompagnare gli abitanti in una passeggiata che li porti ad osservare la merce esposta nei vari negozi (vedere paragrafo 6.4 *I nonluoghi*). Il comportamento suggerito da queste nuove strutture diviene velocemente il nuovo hobby preferito dalla borghesia; grazie alla doppia funzione di commercio e condivisione di uno spazio pubblico, gli uomini aristocratici possono dedicarsi alla loro attività preferita: l'acquisto, mostrando al pubblico

4. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 38



la propria ricchezza e, allo stesso tempo, sentire le notizie che scorrono in città. Bisogna inoltre associare a questo secolo la rivoluzione industriale che assume un ruolo fondamentale nella trasformazione dell'ambiente urbano e alle interazioni che nascono tra quest'ultimo e i suoi abitanti; di quegli anni il filosofo francese Cherlaes Baudelaire descrive infatti Parigi come una «grande città che non conosce alcun vero crepuscolo della sera: l'illuminazione artificiale gli sottrae il suo lento trapassare nella notte».<sup>5</sup> L'industria produce artefatti che col tempo possono rientrare nelle abitudini degli individui, intervenendo non solo sul piano privato del singolo utente, ma realizzando anche innovazioni che si ripercuotono sull'aspetto urbano. Si pensi ad esempio a come l'introduzione dell'automobile abbia modificato il modo di vivere in città portando a piani per la realizzazione di strade più spaziose e, in seguito, per zone adibite alla sosta del veicolo, oppure al cambiamento portato dalle nuove tecnologie per ottenere l'illuminazione in città, o all'espansione dei mezzi pubblici dal treno al tram fino alla metropolitana inseriti nell'ambiente urbano. Identificando dalla seconda metà del Settecento alcuni fattori che portano l'aspetto urbano e sociale

*Immagine 8.1*  
La Place de l'Europe,  
temps de pluie, di  
Gustave Caillebotte.  
Dipinto che raffigura  
un'attività di flâneur  
[everystockphoto.com]

5. Benjamin, *I passages di Parigi*, 2002, pag. 364

alle condizioni attuali, ho dedicato una parte delle mie ricerche agli studi e alle osservazioni riguardanti quel periodo per cercare materiale utile per questa tesi che identificasse meglio la situazione di oggi e, soprattutto, per trovare delle figure a cui ispirarmi per intervenire sul problema che questa tesi vuole trattare. In un mondo che si avvia verso la modernità iniziano a emergere riflessioni su quale possa essere il comportamento più adatto per vivere un'architettura che si sta sostituendo alla foresta,<sup>6</sup> risposta che è stata identificata in questo periodo nel *flâneur*. A individuare questa figura è il filosofo francese Charles Pierre Baudelaire adottandola per la prima volta in campo artistico e letterario; egli riteneva che l'arte dovesse subire un adattamento più consono ai cambiamenti sociali, economici ed anche urbanistici portati in quel periodo. «Per Baudelaire il *flâneur* si sente a casa propria in mezzo alla folla, in un'inebriante compenetrazione tra abitazione e strada, tra privato e pubblico. Lì può osservare ed essere osservato, raccogliere ed elaborare gli stimoli che gli derivano dall'immersione della moltitudine».<sup>7</sup> L'artista deve imparare ad entrare nella metropoli e diventare *botanico del marciapiede*<sup>8</sup> per essere coinvolto dal flusso della vita cittadina; tale comportamento è l'atteggiamento che vorrei riuscire ad ottenere dai giocatori che si prestano ad un'attività ludica da me proposta, tuttavia vorrei che tale condizione possa verificarsi anche al di fuori del gioco, istigando il *lato artistico* del giocatore a riappropriarsi degli spazi pubblici e a muoversi all'interno della città vivendo la sensazione di smarrimento con allegria e come un'occasione per vivere appieno l'ambiente in cui si vive. Ma neppure lo stesso letterato fornisce una definizione chiara del *flâneur*, limitandosi ad associarlo a una serie di situazioni, di contesti e comportamenti all'interno di un ambiente urbano. Tale argomento è stato poi ripreso dal filosofo e scrittore Walter Benjamin attribuendogli ulteriori significati e cambiando campo di applicazione; non si rivolge più all'artista ma alla persona tipicamente borghese che sfrutta la passeggiata urbana per tenersi aggiornato sugli ultimi avvenimenti della città e, nel contempo, farsi notare. Il panorama creatosi a Parigi dall'utilizzo dei *passages* è infatti l'atmosfera preferita dell'alta società; sfruttando la natura commerciale di queste stradestanze, l'uomo borghese può mettersi in mostra e osservare le novità proposte dai negozi. Vedere, quindi, e farsi vedere, coniugando la passeggiata a occasioni di acquisto per affermare il proprio status sociale.

---

6. Benjamin, *Infanzia berlinese*, 1981: 9

7. Nuvolati, *Lo sguardo vagabondo*, 2006: 10

8. Baudelaire, *Il pittore della vita moderna*, 1863

**flânerie** «Bastano pochi passi a piedi fuori dai circuiti battuti per provare l'ebbrezza della flânerie, mentre non sono sufficienti molti viaggi e visite turistiche per vivere tale esperienza. In questo senso la flânerie rimanda a una forma mentis più che al numero di chilometri percorsi»  
*Nuvolati, 2006*

**flâneure** «In questa ricerca tormentata di autorealizzazione, i flâneure fanno del viaggio l'essenza della vita, sempre in movimento per non essere fagocitati dalle sabbie mobili della normalità, dalla noia del parrocchialismo»  
*Nuvolati, 2006*

**flâneuse** «La donna legittimava la propria presenza nelle strade facendo acquisti - e dimostrando con ciò di essere comparatrice e non merce in vendita - per lungo tempo i negozi hanno continuato a offrirsi come un'oasi semi-pubblica e sicura in cui vagabondare»  
*Solnit, 2002*

### 8.3 flâneur, flânerie, flâneuse

Avendo introdotto l'argomento vorrei soffermarmi brevemente sulla terminologia per evitare che possano nascere incomprensioni. Con la parola *flâneur* ci si rivolge a una *persona fisica*, il docente di sociologia dell'ambiente e del territorio dell'Università di Milano Bicocca scrive nel testo *Lo sguardo vagabondo*:

«Liberi dal controllo sociale patito nella città di provenienza, privilegiati dalla possibilità di relazioni disinibite con la popolazione residente e con i propri omologhi di passaggio in città, i flâneur vivono una condizione straordinaria. La vivono, tuttavia, cercando di tradurla in una sorta di quotidianità»

*Nuvolati, 2006: 15*

Questi individui si presentano quindi come dei *ribelli* che non rispettano appieno le convenzioni sociali, ma che fanno della scoperta la propria filosofia di vita e la propria *routine* che, a differenza della concezione comune, non deve mai essere ripetitiva. Ogni giorno deve presentarsi qualcosa di nuovo, pertanto i *flâneur* passano la giornata cercando la novità, andando a esplorare luoghi mai visitati o ricercando nei percorsi già battuti un elemento che non era ancora stato notato.

*Tavola 8.1*  
Citazioni di flâneur,  
flânerie, flâneuse

Rivolgendosi invece al *comportamento* adottato dai *flâneur*, ovvero l'«atteggiamento di snobbismo nei confronti della realtà da cui si sono allontanati»<sup>9</sup> si parla invece di *flânerie*; dovendo quindi parlare di questo argomento come una un'attività, una prassi, si deve far affidamento a questo termine. La *flânerie* è l'«attività di esploratore dei significati urbani solo in quanto segnata da una condotta di vita particolare»,<sup>10</sup> adottando una certa coscienza che vede uomo e territorio in relazione tra loro e accettando la consapevolezza che la ricerca di significati nascosti all'interno di un luogo aiuta a costruire l'identità dell'individuo.

*Flâneuse* è invece la versione femminile del *flâneur*, la donna, quindi, che si dedica alla *flânerie*. Considerando il periodo storico in cui emerge l'argomento qui trattato è facile pensare che uomo e donna vivessero nella *flânerie* due esperienze diverse, nell'Ottocento alle donne era impedito frequentare certe strade o di essere fuori casa dopo un determinato orario, chi violava la regola subiva ripercussioni a livello sociale: «la libertà (delle donne) è stata negata dall'ottusità maschile che faceva della passeggiatrice sinonimo di prostituzione».<sup>11</sup> Fortunatamente oggi molte località possono vantare di aver raggiunto un livello paritario di diritti umani e civili dove non si fanno distinzioni di sesso, religione o provenienza; essendo l'Italia uno di questi paesi e la nazione che ospiterà il prototipo del mio progetto di tesi non si vuole fare approfondimenti su discriminazioni sociali, tuttavia se durante il testo dovesse ricapitare di parlare di *flâneuse* ne sappiamo ora il significato.

Il personaggio del *flâneur* è il primo di una serie di correnti di pensiero che vede l'uomo in relazione con la propria città. Rientrando infatti in diversi campi di applicazioni, dall'arte alla letteratura, dall'architettura alla politica, e adottando nomi diversi, come *dembulazioni* nel surrealismo o *psicogeografia* nel situazionismo, molte correnti adottano discipline che ricordano la *flânerie*, naturalmente molti aspetti vanno a cambiare ma rimane vivo «il camminare - con ciò che comporta in termini di sincronizzazione tra tempi di osservazione, memoria e riflessione - diventa un'arte, praticabile da molti, praticata da pochi».<sup>12</sup> In questa tesi, si vuole approfondire la *Teoria della deriva* descritta dallo scrittore Guy Debord e dai suoi colleghi situazionisti. La scelta di affrontare questa corrente piuttosto che altre è per la quantità di materiale fornito da questi autori che fanno della psicogeografia non tanto un metodo per ricavarne un prodotto finale, ma una disciplina di vita che è fine a sé stessa

9. Nuvolati, *Lo sguardo vagabondo*, 2006: 15

10. ibidem: 23

11. ibidem

12. ibidem: 13

e che ha nella sua natura un legame diretto con il gioco che vede l'abitante divertirsi attraverso l'architettura della sua città: «il suo fine (della psicogeografia) coincide con la sua stessa pratica, ovvero la sua diffusione, come modalità gratuita e alla portata di tutti di prendersi una città e farne lo scenario dei propri giochi e divertimenti, anche e soprattutto laddove non sia previsto».<sup>13</sup>

#### 8.4 Psicogeografia e deriva

Il XX secolo si apre con correnti di pensiero che vogliono andare contro le istituzioni per rompere con le convenzioni adottate finora; lo sguardo nuovo suggerito da Baudelaire è accolto e messo in pratica dalle correnti artistiche e letterarie del periodo e lo ritroviamo intatto nelle prime avanguardie. Le opere offerte da questa corrente vedono la reinterpretazione della realtà da parte degli autori attraverso contenuti astratti, dinamici e spesso psichedelici. La forma, nello scorrere del Novecento, si allontana sempre più dalla fisicità per inseguire il sogno. La pittura e la scrittura tendono verso nuove dimensioni astratte fino ad abbandonare apparentemente ogni rapporto con il mondo terreno. In questo secolo di rivoluzioni, la figura del *flâneure* cambia nome e subisce riadattamenti all'interno delle varie discipline fino a perdere ogni riferimenti con l'originale, ma alcune caratteristiche vengono conservate; rimane infatti viva e fondamentale l'influenza dell'ambiente urbano sulla persona e la nascita di nuove forme di relazione tra questi due attori. La prima metà del Novecento è infatti il periodo delle passeggiate dada e delle deambulazioni surrealiste, ma è verso la seconda metà di questo secolo che si riesce ad individuare un discendente del comportamento *flânerie* identificato nella deriva. Per affrontare questo argomento faccio soprattutto riferimento al testo *Manuale di psicogeografia* (2010) dell'antropologo urbano Daniele Vazquez che riporta nel testo l'argomento in modo approfondito utilizzando spesso molte citazioni ricavate direttamente dalle pubblicazioni dei situazionisti.

La deriva nasce dall'esperienza di una coppia di giovani che, tra l'estate del '53 e il gennaio del '54, si avventurano per le strade di Parigi. Il viaggio affrontato è completamente privo di organizzazione: nessuna guida, strade sconosciute, nessun obiettivo prefissato; il percorso è quasi del tutto improvvisato e guidato dall'istinto; i due ragazzi errano per la città in cerca di avventure e senza alcuna aspettativa del domani. Questa esperienza viene definita dai viaggiatori Guy Ernest Debord e Ivan Vladimorich Chtcheglov (alias Gilles Ivain) come «Una deriva a grandi tappe, in cui niente assomigliava al giorno prima; e che non si arrestava mai. Incontri sorprendenti, ostacoli notevoli,

<sup>13</sup>. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 191

tradimenti grandiosi, incantesimi pericolosi, non mancò nulla in questa ricerca di un altro Graal nefasto, che nessuno aveva voluto».<sup>14</sup> Soddisfatti del loro viaggio, i due ragazzi fanno entrare la deriva nell'Internazionale Lettrista di cui facevano parte, affrontando l'argomento come una nuova pratica con cui vivere la città. Per affrontare una deriva, l'individuo deve camminare con passo piuttosto veloce scegliendo il percorso in base al proprio istinto e rinunciando ad andare in direzione di luoghi già esplorati, la camminata deve essere senza meta né obiettivi e deve abbracciare ogni tipo di novità. Una citazione riportata da diverse riviste su come effettuare la deriva è la seguente:

«Per fare una deriva, andate in giro a piedi senza meta od orario. Scegliete man mano il percorso non in base a ciò che sapete, ma in base a ciò che vedete intorno. Dovete essere straniati e guardare ogni cosa come se fosse la prima volta. Un modo per agevolarlo è camminare con passo cadenzato e sguardo leggermente inclinato verso l'alto, in modo da portare al centro del campo visivo l'architettura e lasciare il piano stradale al margine inferiore della vista. Dovete percepire lo spazio come un insieme unitario e lasciarvi attrarre dai particolari. Portate con voi una mappa e nei momenti di sosta tracciatevi il percorso compiuto per studiarlo successivamente o descriverlo ad altri. Se vi sono passanti, importunateli, chiedendo ad esempio dove credono che dobbiate andare»

*Blisset, 1992: 82*

Il testo qui riportato non compare negli anni Cinquanta, periodo nel quale viene spesso erroneamente collocato. La citazione è stata pubblicata la prima volta nel libro di Luther Blisset *Totò, Peppino e la guerra psichica* del 1992, inserita poi in un volantino che pubblicizzava l'evento di Radio Blisset Roma del 1995, forse per questo suo utilizzo tale frase ha avuto poi tanta diffusione. Nonostante, come si vedrà, Debord e Ivain affrontino la deriva con due approcci diversi, questa pratica viene comunque presentata come un metodo per leggere la città; per mettere in relazione lo spazio urbano con il pensiero degli uomini; per questo si parla di *psicogeografia*. Questo metodo vuole portare il viaggiatore a osservare la «realtà in modo visionario, poetico, intervenendo su di essa creando delle situazioni, costruendo ambienti condivisi e avvolgenti».<sup>15</sup> La parola *ambiance* deriva dal francese, in questa tesi la si può trovare tradotta in *situazione* per ricollegarla al pensiero situazionista che assorbirà quello che rimane dell'Internazionale Lettrista. Tuttavia *situazione* è un termine che nella lingua italiana non rende bene come il rispettivo francese; l'*ambiance* è un'atmosfera e molto altro,

14. Debord, *Opere cinematografiche*, 2004: 176

15. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 20



**psicogeografia** «Studio delle leggi esatte e degli effetti precisi dell'ambiente geografico, disposto coscientemente o meno, che agisce direttamente sul comportamento affettivo degli individui»  
*Debord, 1958*

**deriva** «Modo di comportamento sperimentale legato alle condizioni della società urbana: tecnica di passaggio frettoloso attraverso vari ambienti»  
*Internazionale Situazionista n.1, 1958*

«Il concetto di deriva è indissolubilmente legato al riconoscere effetti di natura psicogeografica e all'affermazione di un comportamento ludico-costruttivo»  
*Debord, 1957*

**ambiance** «Vi sono strade, piazze, edifici, monumenti, bar, metropolitane, semafori e traffico automobilistico, ma soprattutto incontri sorprendenti o pericolosi senza i quali non si può capire niente del concetto di *ambiance*»  
*Vazquez, 2010*

**rêverie** «La *rêverie* è quel ricordo comune a tutti pieno di poesia e sogno come può esserlo sempre il ricordo della casa della propria infanzia [...]. L'esperienza di ritagliare in un secondo tempo un'unità d'*ambiance* sulla mappa è un'esperienza di *rêverie*. Essa può essere richiamata dopo lungo tempo da una foto, da un filmato, da una poesia»  
*Vazquez, 2010*

**mitopoiesi** «Non so citare una sola poesia in grado di esprimere la natura selvaggia. Da questo punto di vista anche la poesia migliore è addomesticata... vi si avvicina, più di ogni altra cosa, la mitologia»  
*Thoreau, 1989*

riunisce i fattori di spazio, tempo, persone e sensazioni che la deriva vuole coinvolgere. È la somma dei sensi che si ottiene in un determinato luogo e con delle condizioni precise di illuminazione, rumore, odore, persone e relazioni che emergono con i passanti e con l'ambiente. Per questo è coinvolto anche il tempo, perché l'*ambiance* che si ottiene in piazza alle 4 del mattino è diversa da quella delle 5, delle 6, delle 6.30 e così via. Il cambiamento non sta solo nella differenza della luce, ma anche negli elementi con cui è possibile relazionarsi, come ad esempio le persone che si possono incontrare, oppure si pensi anche alla percezione di un luogo occupato dalla folla paragonandolo con le sensazioni che emergono quando è desolato. Gli stimoli che costruiscono un'*ambiance* rimangono generalmente impressi nella memoria di chi li ha vissuti riemergendo in un secondo tempo attraverso un'azione di *rêverie*. La rimembranza della deriva, il ricordo di un

*Tavola 8.2*  
Citazioni di  
psicogeografia, deriva,  
*ambiance*, *rêverie*,  
mitopoiesi

luogo o «l'esperienza di ritagliare [...] un'unità di *ambiance* sulla mappa»<sup>16</sup> è un'azione di *rêverie* che viene stimolata generalmente da un contenuto estrapolato dal luogo, come una foto, un filmato o una poesia; ma spesso anche un profumo o una luce percepiti sul momento possono ricondurre alla memoria una percezione simile avvenuta in un altro luogo e/o in un altro tempo. Si fa uso del *rêverie* anche quando si vuole documentare un'esperienza di viaggio o di vita come, ad esempio, può essere la stesura di un diario personale o la creazione di un album di fotografie. Nell'atto, dunque, di documentare e descrivere le proprie derive, lettristi e situazionisti compiono un'azione di *rêverie*.

### 8.5 La psicogeografia non è un'opinione?

L'Internazionale Lettrista che accoglie la deriva negli anni Cinquanta si presenta come un movimento avanguardista artistico e letterario, inizialmente teorizzato dal poeta, scrittore e autore teatrale Isidore Isou, trova concretizzazione nel 1946 con l'aiuto del poeta-scrittore Gabriel Pomerand. Un decennio dopo il gruppo è smembrato dai suoi padri fondatori e anche Ivain, che assieme a Guy Deboard aveva gettato le prime basi della deriva, consegna le sue dimissioni, non essendo più convinto dell'indirizzo verso il quale il gruppo si sta dirigendo. Ciò che resta dell' I.L. viene assorbito dall'Internazionale Situazionista nel 1957, e la deriva subisce un nuovo tipo di trattamento, Debord si ostina infatti a cercare nella psicogeografia delle regole concrete che possano fare di questo pensiero una teoria scientifica; egli cerca elementi nell'ambito della psicologia, della statistica e della morale per gettare le basi di *una scienza delle situazioni*. La conseguente scomparsa delle pratiche situazioniste del '55 è una dimostrazione della rozza formulazione materialista da parte di questo autore di una teoria che la voleva più intransigente di

Immagine 8.2  
illustrazione di  
Ibai Gandiaga  
[flickrhivemind.net]

16. ibidem



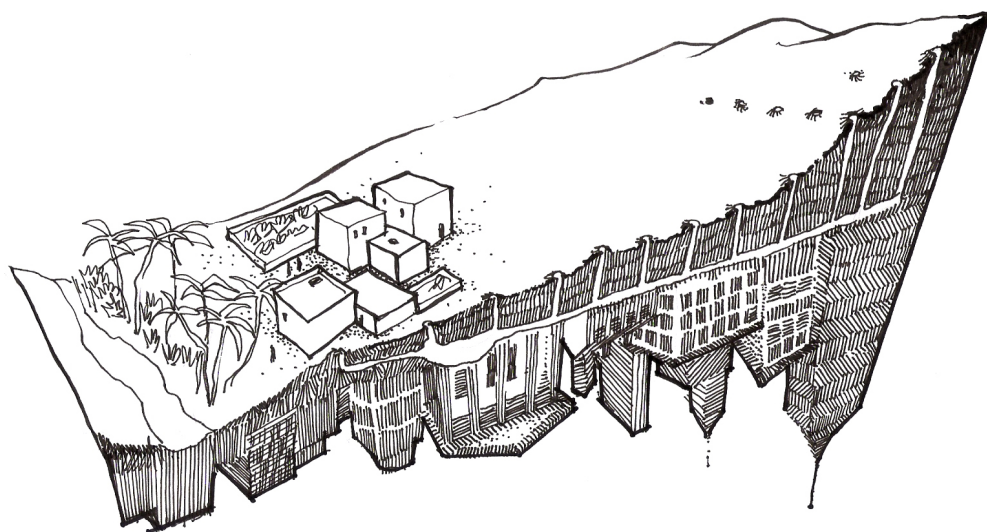
quanto non fosse la pratica effettiva.<sup>17</sup> Sembra infatti che Guy Debord non voglia lasciare nulla al caso, convinto che partendo dalle stesse condizioni iniziali si possa arrivare ad un unico risultato. Nel '55 egli descrive la psicogeografia come «studio delle leggi esatte e degli effetti precisi dell'ambiente geografico, disposto coscientemente o meno, che agisce direttamente sul comportamento affettivo degli individui».<sup>18</sup> Intorno al '58 la definizione di psicogeografia viene riscritta perché certe convinzioni vengono a vacillare, Debord si era lasciato troppo trasportare dall'idea che l'ambiente geografico influenzasse ogni aspetto della vita dell'uomo, trascurando che il condizionamento avviene anche in senso contrario. I tipi di studi in cui si era cimentato Debord potevano avere valore quando l'uomo era inerme di fronte alle condizioni geografiche e meteorologiche del mondo esterno, ma ora che l'umanità ha contribuito alla costruzione del panorama attuale, la mente della persona coinvolta nella psicogeografia ha tanto valore quanto lo spazio, pertanto il risultato è imprevedibile.<sup>19</sup> Riprendendo studi che avevano valore solo in un lontano passato, Debord crede di poter fare delle passioni una scienza, ma i fattori che intervengono per costruire un'*ambiente* sono troppi per trasformare la psicogeografia in una materia esatta, inoltre l'ambiente non influenza il comportamento dell'uomo più di quanto l'uomo non influenzi a sua volta l'ambiente. Non è possibile prevedere dalla deriva dei risultati certi, nonostante la sua pratica faccia uso di regole oggettive per essere svolta nel modo corretto. La psicogeografia fa uso sia del territorio sia della mente di chi si lascia coinvolgere in questo esercizio, pertanto le *ambianze* sono un risultato soggettivo e, per quanto possano talvolta essere simili, non saranno mai uguali in quanto viste da ogni individuo con occhi diversi.

Immagine 8.3  
illustrazione di  
Ibai Gandiaga  
[flickrhivemind.net]

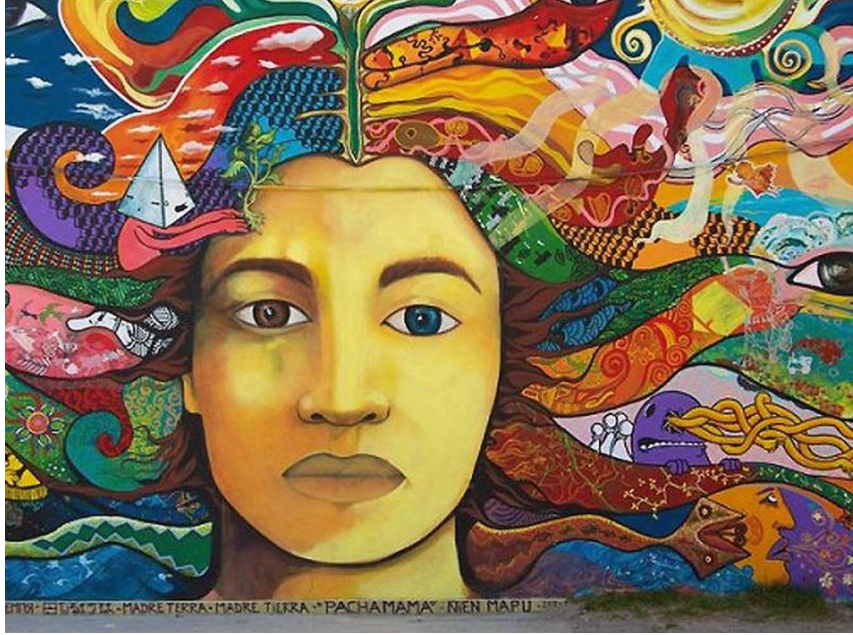
17. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 76

18. Debord, *Teorie della deriva*, *Les Lèvres nues* n.9, in Potlach. Bollettino dell'Internazionale Lettrista 1954-57: 114

19. ved. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 81



Immagini 8.4  
Street art, Lussemburgo  
[www.lettera43.it]



### 8.6 Città tra mito e narrazione

I fondatori della deriva Gilles Ivain e Guy Debord, più che prendere a modello le esperienze dada e surrealista di deambulazione, preferiscono affidarsi a romanzi, fumetti, film e cronaca di quel periodo per costruire le loro prime esperienze psicogeografiche.<sup>20</sup> Questa raccolta fornisce infatti ai due giovani letteristi uno spunto con cui affrontare le prime derive, impegnandosi nella verifica e nella *costruzione di miti* da attribuire a un determinato spazio. Lo scopo delle pratiche di deriva vuole ricercare nell'architettura e negli oggetti in generale un significato che vada oltre l'estetica e che arrivi a un concetto più profondo che per convenienza si può chiamare *spirito*. Questo pensiero è un criterio che viene adoperato da letteristi e situazionisti per elaborare una definizione di arte che non ha nulla a che vedere con la contemplazione estetica. I movimenti qui affrontati hanno un proprio concetto di *arte* che in questa tesi viene definita *arte suprema* per differenziarla da quella classica, chiamata anche *unilaterale* (Si veda il paragrafo 8.9 *Arte superiore vs arte unilaterale*). Fondando le proprie radici nel marxismo e nelle correnti di avanguardia si possono utilizzare testi di queste fonti per rifarsi al pensiero letterista e situazionista. Nel primo tomo di *Estetica* del filosofo tedesco Georg Wilhelm Friedrich Hegel, che ha contribuito a gettare le basi del marxismo, si legge:

«Il dopo dell'arte consiste nel fatto che è innato allo spirito il bisogno di essere soddisfatto solo del proprio interno, come della vera forma della verità»

Hegel, 1818: 120

<sup>20</sup>. ibidem: 32

Si vede qui l'arte nella sua forma spirituale, in una connotazione che non è legata con l'estetica. L'I.L. applica nelle proprie attività la ricerca dell'arte suprema nella vera «forma della verità», che secondo Ivain era da far emergere dalla polvere del passato. Questo giovane vede infatti nei luoghi la scenografia di numerose storie cariche di significato, che purtroppo vengono nascosti dal tempo. Ivain, e in un primo tempo anche il suo amico Debord, cercano lo spirito di quest'arte in tutto ciò che potesse ricondurre l'architettura a miti e leggende, sfruttando i comuni media (quali romanzi, giornali, fumetti ecc) per caricare la città di storie emozionanti. Ad esempio, Debord, per le sue prime ricerche psicogeografiche, si affida a una musa immaginaria di nome Ivich, un personaggio presente nel romanzo di Sartre, *L'età della ragione* ma che diviene per il giovane lettrista la sua donna ideale. Le prime derive realizzate da Debord vedono questa ragazza protagonista dei suoi racconti psicogeografici in uno studio dell'ambiente caratterizzato da una struttura narrativa. Ivich è presentata come un mito, è l'allegoria di una giovane ragazza asiatica che Debord cerca tra la folla e nei visi delle passanti che incontra. Ivain, dal canto suo, si lascia invece trasportare dalla passione di un immaginario medievale facendo dei castelli uno dei luoghi più amati dai lettristi per attuare una pratica di deriva. Nel suo *Formulario per un nuovo urbanismo* (1953) si legge:

«Tutte le città sono geologiche e non si fanno quattro passi senza incrociare dei fantasmi, armati di tutto il prestigio delle loro leggende. Noi ci evolviamo in un paesaggio chiuso i cui punti di riferimento ci riportano continuamente al passato. Alcuni angoli mobili, alcune prospettive di fuga ci permettono d'intravedere concezioni originali dello spazio, ma questa visione rimane frammentaria. Bisogna cercarla nei luoghi magici dei racconti popolari e degli scritti surrealisti: castelli, mura interminabili, piccoli bar dimenticati, caverna del mammut, specchi dei casinò»

*Ivain, 2013:10*

Lo stesso testo prosegue:

«Queste immagini desuete conservano un piccolo potere di catalisi, ma è quasi impossibile impiegare in un urbanismo simbolico senza ringiovanirle, caricandole di nuovo senso»

*Ivain, 2013:10*

Da questa frase si percepisce la preoccupazione del lettrista Ivain sulle modalità di utilizzo del potere narrativo di un luogo. A suo pare non è sufficiente estrapolare lo spirito dell'architettura dal suo passato, ma lo si deve riadattare in un contesto moderno

per essere percepito nei tempi odierni. Si legge infatti: «C'è del buono nei cavalli nati dal mare, nei nani gialli del destino, ma essi non sono affatto adatti alle esigenze della vita moderna»,<sup>21</sup> ecco perché le immagini che nascono dai miti vanno riadattati, così che lo spirito presente nell'ambiente possa ripresentarsi ed essere compreso dall'osservatore. Le immagini di cui parla Ivain si riferiscono agli archetipi della mitologia, egli fa infatti riferimento a *immagini-chiave*<sup>22</sup> presenti nello spazio mentale degli individui. *L'archetipo* è:

«immagine primordiale contenuta nell'inconscio collettivo, la quale riunisce le esperienze della specie umana e della vita animale che la precedette, costituendo gli elementi simbolici delle favole, delle leggende e dei sogni»

*Enciclopedia Treccani 2013*

Tali immagini si vedono oggi proposte e alimentate dai media, dove i letteristi vanno a guardare per aumentare la loro raccolta di miti. Non è necessario andare dunque troppo lontano nel tempo per trovare una storia associata a un luogo da raccontare e riscrivere. Si pensi ad esempio ai giornali, sono una raccolta di fatti di cronaca, di storie, quindi, in cui ricercare degli archetipi e ripresentarli. L'urbanista Daniele Vazquez scrive:

«I materiali utilizzati che vengono elaborati per fondare queste immagini provengono dalle fonti più disparate, sono quelli che si hanno a disposizione [generalmente romanzi, giornali, fumetti che ecc]. Ma essi non vengono utilizzati così come sono, sono triturati dentro il rapporto sociale e caricati di nuovi significati. Lo si può chiamare detournement, ma è una pratica memorabile, tipica in occidente della cultura popolare e per questo preferiamo chiamarla mitopoiesi. Essa, al contrario della pratica estetica, non mira a produrre opere d'arte o pose estetizzate individuali o di gruppo, ma stabilisce patti, alleanze, complicità racconti, leggende, argot. La psicogeografia è uno studio empirico fallito che si rivela essere un momento mitopoietico e mai una pratica estetica»

*Vazquez, 2006: 52*

In questa citazione si trova un riassunto di quanto espresso finora, e si riesce finalmente a trovare un nome per questa deriva: *mitopoiesi*. Nel significato classico la mitopoiesi è la *capacità di inventare storie*, il dizionario riporta infatti la seguente definizione:

---

21. Ivain, *Formulario per un nuovo urbanismo*, 2013: 10

22. ibidem

«*Mitopoiesi*: In generale, l'attività, l'arte o la tendenza a inventare favole, a formare miti; in particolare nell'interpretazione dell'antropologia culturale, processo di formazione ideologica con cui si attribuisce a fatti reali o alla narrazione di essi un valore fantastico di riferimento culturale e sociale»

*Enciclopedia Treccani 2013*

Mentre nel senso più esteso proposto dai letteristi viene vista come un nuovo genere letterario e cinematografico che vede l'autore (o il regista) «integrare la scienza moderna in nuovi miti». <sup>23</sup> Ovvero ricreare, anche attraverso gli ultimi strumenti tecnologici e di comunicazione, nuove storie e nuovi miti che esprimano lo spirito di un luogo; spirito che si ritrova studiando e approfondendo la storia e le vicende passate di quel posto.

La mitopoiesi è la prima deriva testata dai letteristi, ma verrà abbandonata subito dopo perché gli altri membri preferiscono dare alla psicogeografia una valenza più scientifica che narrativa (probabilmente questo è uno dei motivi per cui Ivain lascia poi il gruppo). Ma non dovendo necessariamente attenermi ai canoni letteristi o situazionisti, ritengo che la mitopoiesi possa risultare interessante per la creazione di un gioco; la presento dunque in questa tesi come approfondimento.

23. Daniele Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2006: 53



*Immagini 8.5*

Il nuovo si sovrappone al vecchio, street art, Lussemburgo  
[[www.weheartit.com](http://www.weheartit.com)]



## 8.7 La società del gioco

*Immagine 8.6*  
Street Art,  
Vienna, Austria  
[www.collinallin.com]

Il problema identificato in questa tesi e discusso nella prima parte del presente capitolo vuole essere risolto attraverso il gioco, ma durante la ricerca è emerso che un ragionamento di questo tipo è già stato affrontato da una corrente identificata come Internazionale Situazionista. Approfondendo la conoscenza di questo movimento, ho notato però che il gioco inteso dai situazionisti è da vedere esclusivamente come attitudine, essi parlano quindi di azione di gioco che, come si è visto nella prima parte di questa tesi, è il *play*; invece, il tipo di intervento che io propongo alla fine della tesi è un artefatto ludico, un gioco, quindi, nel senso di *game*. Per rivedere la distinzione tra *game* e *play* si invita a visionare il paragrafo 1.1 *Game e play come passatempi*. Volendo però, in questa tesi, approfondire lo studio dei *Game Studies* e trattare il gioco all'interno dell'ambito urbano e sociale, si ritiene importante dedicare in questo paragrafo un approfondimento sul movimento situazionista; si tenga conto però che in questa sezione la parola gioco è rivolta appunto all'azione del giocare (quindi *play*), a meno che non si specifichi che si sta parlando di altro.

L'Internazionale Situazionista è una corrente che emerge nel 1957 presentandosi come movimento rivoluzionario che vuole trattare di politica, di arte e di società. L'aspetto più importante



che però si vuole analizzare in questa tesi è la visione del gioco proiettata in questi ambiti poiché all'interno dell'omonimo bollettino si fa spesso riferimento a una società fondata sul gioco. I situazionisti descrivono infatti una condizione in cui «L'homo sapiens aspiri a divenire homo ludens»,<sup>24</sup> prevedendo che il prossimo stato evolutivo dell'uomo sarà un individuo che, liberato dal lavoro, potrà gestire il proprio tempo dedicandolo interamente ad attività di svago. Questa società sarà possibile poiché il futuro ipotizzato dai situazionisti vede la presenza di macchine completamente autonome che potranno svolgere quelle attività lavorative che prima impiegavano risorse umane. Grazie al progresso tecnologico, il tempo dell'uomo sarà liberato da tutti i doveri, pertanto gli individui si ritroveranno a gestire interamente la propria vita attraverso attività di svago e di piacere; con queste condizioni il *gioco* sarà dunque l'elemento fondamentale della nuova società. Si può prendere visione di tale pensiero nel manifesto dell'I.S. di cui riporto di seguito una parte:

«L'automazione della produzione e la socializzazione dei beni vitali ridurranno sempre di più il lavoro come necessità esterna, e daranno infine la libertà completa all'individuo. Liberato così da ogni responsabilità economica, liberato da tutti i suoi debiti e le sue colpe verso il passato e gli altri, l'uomo avrà a disposizione un nuovo plusvalore, incalcolabile in denaro perché impossibile da ridurre a misura del lavoro salariato: il valore del gioco, della vita liberamente costruita»

*Debord, 1960: 36*

Un pensiero molto simile a quello appena esposto lo si incontra anche nel testo *The Grasshopper* (1978) del filosofo Bernard Suits. È doveroso chiarire che questo autore non fa parte del movimento situazionista ma, proprio per questo motivo, è interessante vedere come un pensiero si ripresenti a distanza di vent'anni provenendo da un filone diverso. L'ultimo capitolo di tale pubblicazione tratta infatti l'Utopia:

«We will then be able to talk about a Utopia which embodies that ideal - that is, a state of affairs where people are engaged only in those activities which they value intrinsically. Let us imagine, then, that all of the instrumental activities of human beings have been eliminated. All of the things ordinarily called work are now done by wholly automated machines which are activated solely by mental telepathy, so that not even a minimum staff is necessary for the housekeeping chores of society»

*Suits, 1978: 167*

<sup>24</sup> Iacovoni, *Gamezone*, 2006: 44

L'Utopia descritta da Suits presenta quindi le stesse condizioni della società dell'*homo ludens* disegnando un mondo dove le macchine si occupano del lavoro, lasciando all'uomo il tempo di dedicarsi solo alle attività dal valore intrinseco (ovvero fini a sé stesse, pertanto dei *passatempi*). Considerando inoltre che nell'Utopia mancano gli aspetti problematici presenti invece nel mondo reale quali la fame, la guerra, qualsiasi tipo di crisi, la politica e, appunto, il lavoro, in questo contesto non resta altro da fare che dedicarsi soprattutto ad attività di gioco. Lo scenario utopistico di Suits e la società enfatizzata dall'Internazionale Situazionista sembrerebbero essere un'unica visione se non fosse che i due filoni divergono dal punto di vista dell'arte. Il filosofo Bernard Suits esclude infatti dalle attività presenti nell'Utopia ogni forma artistica perché implicherebbe la manifestazione di sentimenti umani anche nel loro aspetto negativo (odio, invidia, tristezza, collera...) che un mondo perfetto dovrebbe escludere a priori. Nel testo si trova infatti la seguente citazione:

Immagine 8.7  
Vicolo di Amsterdam  
1954, progetto di  
Aldo van Eyck  
[architektur fuer kinder.ch]



«Art has a subject matter which consists in the actions and passions of men: with human aspirations and frustrations, hopes and fears, triumphs and tragedies, with flows of character, moral dilemmas, joy and sorrow. But it would seem that none of these necessary ingredients of art could exist in Utopia»  
Suits, 1978: 169

Non vedendo, invece, la società del gioco come uno scenario utopistico, ma credendo fedelmente che sia possibile raggiungere tale risultato, l'I.S. non si pone il problema dei sentimenti; inoltre si sta affrontando una corrente che ha molto a cuore l'arte pur non percependola nel senso più tradizionale del termine. Trattandosi di *utopia* ritengo che un futuro senza sentimenti sia improbabile; sono i sentimenti che caratterizzano gli uomini e anche se si è visto nel paragrafo 6.3 *Metropoli* che il cittadino sta vivendo una condizione sempre più passiva in cui le emozioni sono ignorate o percepite in parte, voglio mantenere una visione positiva nei confronti del futuro. Anche se l'ambiente non coinvolge i propri abitanti in modo attivo, ritengo che ci siano tutti gli strumenti per rimediare e il gioco può essere una soluzione per migliorare i rapporti tra le persone e le città in cui abitano.



Immagine 8.8  
Centro di Amsterdam,  
1955, progetto di  
Aldo van Eyck  
[architekturfuerkinder.ch]

## 8.8 Arte superiore vs arte unilaterale

Prima di vedere l'arte all'interno della società del gioco bisogna soffermarsi sul concetto di arte proposto dai situazionisti. Fondando le proprie radici nel marxismo, l'I.S. è un movimento che protesta contro «l'arte unilaterale»,<sup>25</sup> investendo le proprie risorse nella generazione di contenuti immateriali piuttosto che nella realizzazione di prodotti vendibili. Ritrovandosi in una società nella quale, a dispetto dei dogmi situazionisti, prevale un regime capitalista, l'I.S. vuole lottare contro il processo di *mercificazione* che coinvolge anche l'arte, sollecitando nuovi tipi di opere che non abbiano un corrispettivo valore in denaro, ma che diano importanza al «dialogo e alle interazioni umane».<sup>26</sup> L'appellativo *unilaterale* usato dai situazionisti ha appunto la funzione di distinguere l'arte-merce da quella da loro concepita come *superiore*.<sup>27</sup> Il primo termine si ispira infatti allo scambio unisensoriale che vede la merce muoversi dall'artista al cliente, in un processo di privatizzazione dell'arte che la rende un bene riservato a pochi. Con *arte superiore* i situazionisti si rivolgono invece alla concezione di arte proposta dalle avanguardie mostrandola come *attività sociale rivoluzionaria* che si ribelli ai canoni tradizionali. Essa è presentata come «il superamento dello svago verso un'attività di libera creazione-consumo [che] non si può comprendere che nel suo rapporto con la dissoluzione delle vecchie arti, con la loro mutazione in modi di azione superiori che non rifiutano, non aboliscono l'arte, ma la realizzano».<sup>28</sup> *L'arte superiore* sembra dunque trovare la propria definizione nella negazione dell'arte tradizionale, considerando i canoni di quest'ultima come dei disvalori da contrastare. Se l'arte unilaterale vede infatti coinvolti due soli agenti che si possono identificare nell'artista e nell'osservatore, l'arte superiore vuole invece coinvolgere l'intera collettività eliminando la distinzione tra artista e osservatore e mettendo tutti sullo stesso piano; inoltre l'arte tradizionale vede sempre la realizzazione di un'opera concreta che si può identificare, ad esempio, in un quadro o in una statua, mentre nell'*arte superiore* è tollerata l'assenza totale di un risultato tangibile poiché «L'I.S. è la prima organizzazione artistica che si fonda sull'insufficienza radicale di tutte le opere permesse, e il cui significato, riuscita o insuccesso non potranno essere giudicati che con la prassi rivoluzionaria del suo tempo».<sup>29</sup> Lo scopo dei situazionisti è infatti esposto con chiarezza nel loro manifesto: in vista del cambiamento della società che verrà finalmente liberata dal

---

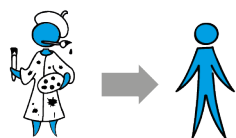
25. Internazionale Situazionista n° 4, 1960: 37

26. ibidem

27. ibidem

28. ibidem: 4

29. ibidem: 5

**Arte Unilaterale**

si muove da artista  
a cliente

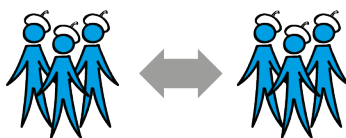


Opera  
Tangibile



Merce

VS

**Arte Superiore**

da artisti ad artisti  
"tutti diventeremo artisti"



Azione  
dell'arte



Gioco

gioco, loro propongono una nuova forma di cultura che vuole rompere con le arti tradizionali; tale conclusione la si ricava dalla seguente citazione:

«Quali dovranno essere i caratteri principali della nuova cultura, prima di tutto in rapporto all'arte del passato? Contro lo spettacolo, la cultura situazionista realizzata introduce la partecipazione sociale. Contro l'arte conservata, è un'organizzazione del momento vissuto, direttamente. Contro l'arte parcellare, sarà una pratica globale basata contemporaneamente su tutti gli elementi utilizzabili. Tende naturalmente ad una produzione collettiva e senza dubbio anonima»

*Debord, 1960: 5-17*

*Tavola 8.3*  
Arte unilaterale  
confrontata con l'arte  
superiore

## 8.9 Il gioco come espressione d'arte

Finora si è presentata l'*arte superiore* mediante il confronto con l'*arte unilaterale* presentando una rilettura degli articoli dell'I.S. e facendo affidamento anche ad alcune citazioni. Tale confronto è stato semplificato nello *Tavola 8.3* in modo da rendere le differenze più leggibili ed evidenti. Tuttavia, paragono le due arti si possono ricavare solo una serie di indizi rispetto a ciò che i situazionisti intendono per *arte superiore*, senza tuttavia arrivare a un concetto del tutto chiaro. Gli esponenti dell'I.S. evitano infatti di darle una definizione specifica mettendola sempre a confronto con la vecchia concezione di arte ed evidenziando più quello che NON è piuttosto che quello che è. Dando però un'interpretazione ai testi affrontati, ritengo che la definizione che si va cercando sia in realtà presente sotto un altro termine. Vedendo infatti l'*arte* in stretto rapporto con il tempo libero, e aspirando a una società fondata su attività di gioco, affermo che, nell'ottica situazionista, *arte superiore* e *gioco* siano tra loro sinonimi. Confrontando infatti l'*arte unilaterale* con quella *superiore*, i situazionisti scrivono di una forma artistica che in realtà deve ancora emergere nella sua forma più completa e che sarà visibile solo nella *società del gioco*, poiché la propria essenza è racchiusa nella libera gestione della vita dell'artista. In un mondo dove ogni dovere e lavoro saranno compiuti dalle macchine, diventerà possibile fondare una nuova cultura basata sul gioco e sulla generazione di arte superiore che vedrà ogni uomo «diventare, per così dire, situazionista». <sup>30</sup> Si giungerà quindi a una condizione dove ogni individuo potrà generare arte attraverso la gestione della propria vita che, finalmente liberata dagli obblighi, potrà essere dedicata esclusivamente ad attività di gioco.

«Il ruolo di situazionista, di dilettante-professionista, di antispecialista è ancora una specializzazione fino a quel momento di abbondanza economica e mentale in cui tutti diventeranno artisti, in un senso che gli artisti non hanno raggiunto: la costruzione della loro vita»

*Debord, 1960: 38*

Si nota inoltre che, come già scritto nella parte introduttiva di questo testo, *arte* e *gioco* non sono termini usati nei testi situazionisti nel loro aspetto più materiale. Sia gioco sia arte sono infatti da interpretare come azioni o come attitudini dal momento che l'arte superiore non è concepita nelle «opere immagazzinate in merci», <sup>31</sup> mentre il gioco viene sempre contestualizzato nella sua realizzazione, senza mai fare riferimento a regole o a sistemi.

---

30. ibidem: 37

31. ibidem: 38

## «L'avvenire è, se si vuole, nei luna-park costruiti da grandi poeti»

Debord, 1953: 32

Arte percepita dunque come azione, che nella concezione dei situazionisti si può manifestare attraverso la gestione del tempo libero e dunque attraverso attività di gioco.

ENFASI

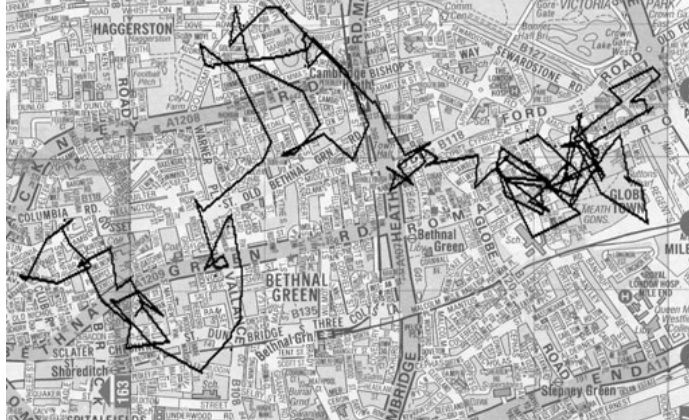
Ricercando tra i testi un collegamento diretto che esprima direttamente la relazione tra gioco e arte ho individuato nel manifesto situazionista la seguente citazione:

«Nella società attualmente dominante, che produce in maniera massiccia degli squallidi pseudogiochi di non partecipazione, **una vera e propria attività artistica** è classificata necessariamente come criminalità. È semiclandestina. Si presenta come fatto scandaloso. **Cos'è, in effetti, la situazione? È la realizzazione di un gioco superiore**, con più esattezza, è la provocazione a quel gioco che è la presenza umana»

*Debord, 1960: 38*

*Gioco e arte* sono dunque unite tra loro dalla stessa parola che ha dato origine al nome Internazionale Situazionista e che in questo testo si è già avuto modo di incontrare. Di *situazione* si parla infatti nel capitolo 8.4 *Psicogeografia e deriva* dove appare anche in forma di *ambiance*. Di seguito si vuole ripresentare tale termine attraverso i testi dell'I.S. in modo da ampliarne il significato. Nel bollettino n°4 la situazione viene introdotta sfruttando una citazione del sociologo e filosofo francese Henri Lefebvre che nella pubblicazione *La Somme et le Reste* (1959) riporta la teoria dei momenti:

Immagine 8.9  
Un percorso  
psicogeografico  
[www.newbleep.com]



«Questo intervento si tradurrebbe, a livello della vita quotidiana, in una migliore distribuzione dei suoi elementi e dei suoi istanti nei «momenti», in modo da intensificare il rendimento vitale della quotidianità, la sua capacità di comunicazione, di informazione e anche e soprattutto di godimento della vita naturale e sociale.

La teoria dei momenti non si situa quindi al di fuori della quotidianità, ma si articolerebbe con essa unendosi alla critica per introdurre in essa ciò che manca alla sua ricchezza. Tenderebbe così a superare, nel quotidiano, in una nuova forma di godimento particolare unito al totale, le vecchie contrapposizioni della leggerezza e della pesantezza, della serietà e dell'assenza di serietà»

*Lefebvre, 1959: 18*

Secondo il pensiero lefebvriano la vita quotidiana è costruita da un susseguirsi di momenti, pertanto intervenendo su questi è possibile generare un cambiamento nell'intera routine di un individuo. Attraverso tale citazione, nello stesso articolo viene presentata una definizione di *situazione* come un «momento che vuole fondarsi sull'oggettività di una produzione artistica». <sup>32</sup> Si noti che in questa frase la situazione viene presentata come «produzione artistica» mentre nel manifesto situazionista si parla di «realizzazione di un gioco», pertanto diminuisce di fatto la distanza tra il significato di arte e quello di gioco. Tornando invece al discorso della situazione, si deve aggiungere che i membri dell'I.S. riconoscono nello stesso articolo che, distinguendo la situazione come «momento» si otterrebbe un'associazione solo temporale, mentre «la situazione, strettamente articolata nel luogo, è completamente spazio-temporale». <sup>33</sup> In questo termine, la relazione con lo spazio è infatti forse più importante della sua relazione con il tempo. La situazione è da considerarsi come un insieme di elementi che intervengono all'interno di uno spazio urbano in rapporto con il tempo. Si prenda ad esempio una piazza immaginaria: sono le nove del mattino, c'è il mercato e le persone si affollano davanti alle bancarelle generando molto rumore e disordine, in lontananza si sente zia Carmela che urlando ordina al fruttivendolo un chilo di mele. Fa molto caldo e bisogna prestare attenzione ai moscerini,

32. ibidem

33. ibidem: 11



inoltre vi è un odore aspro che si mescola al fritto della bancarella del pesce. Tornando invece nella stessa piazza alle nove di sera, la folla della mattina è completamente sparita, nei dintorni non c'è più nessuno, a parte, di nuovo, qualche moscerino, l'aria è umida e particolarmente piacevole, i lampioni sono accesi e la loro luce spezza l'oscurità. La piazza è avvolta dalla quiete e dal silenzio, ma con orecchio attento si può sentire il frinire di grilli canterini. Pur parlando della stessa piazza si è visto come i due sopralluoghi abbiano dato origine a esperienze diverse, in base all'ora abbiamo vissuto nello stesso giorno due situazioni, pur avendo visitato un unico posto. Se dovessimo ricapitare nello stesso luogo una terza volta, probabilmente si avrebbe un'altra percezione dell'ambiente, oppure potrebbe ripresentarsi una situazione simile ad una di quelle già vissute. Tornando ad esempio in piazza durante un giorno di mercato sempre in una mattina estiva, la situazione probabilmente non sarà molto diversa dalla prima presentata, eppure qualche cambiamento ci sarà comunque, magari zia Carmela quel giorno è rimasta a casa, e c'è una leggera variazione nell'aria, oppure avviene un incontro che non era accaduto la volta prima. Un bravo osservatore sa cogliere queste differenze e si diverte nell'interrogare l'ambiente che lo circonda scoprendo la reale bellezza dell'architettura.

Per la concezione situazionista «tutte le case sono belle»,<sup>34</sup> perché l'arte non si manifesta nella sua forma estetica, ma nel «desiderio di scoperta e avventura»<sup>35</sup> che i situazionisti chiamano *deriva*. Queste pratiche di esplorazione in città permettono di sviluppare un occhio critico che sappia cogliere la vera essenza dell'arte all'interno dell'ambiente urbano, andando oltre la barriera della forma. I situazionisti vedono infatti nell'architettura non solo gli edifici e le strade, ma gli eventi che ne nascono, le persone, le occasioni di incontro, le sensazioni che si percepiscono, ogni aspetto, quindi, che vada a influire nella vita di chi sa osservare con attenzione (vedi paragrafo 8.10 *Il ruolo dell'architettura per i situazionisti*). «Ciò che sembrava davvero preoccupare i letteristi (e i situazionisti) era afferrare la vita nel modo più autentico possibile e darsi delle regole certe per ottenere questo obiettivo, non produrre delle opere d'arte o delle performance, l'arte del loro tempo non era più il modo più alto in cui la verità si dava esistenza».<sup>36</sup> Un'arte, quindi, che si osserva nella gioia di vivere la propria vita con libertà e spensieratezza, e che sa andare oltre le apparenze catturandone lo spirito.<sup>37</sup>

34. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 57

35. ibidem: 87

36. ibidem: 88

37. Hegel, *Estetica* tomo primo, 1997: 120



### 8.10 Il ruolo dell'architettura per i situazionisti

*Immagine 8.10*  
Street art, ritratto su un  
muro dismesso, opera  
di Alexander Farto  
[www.designaside.com]

Prima di trattare il tema che vede in relazione il gioco con l'ambiente urbano è necessario prendere visione di ciò che è l'architettura per i situazionisti. Questo termine non coinvolge solo il lato strutturale degli edifici o l'aspetto scenografico della città; ma l'I.S. fa uso di un significato ben più profondo che vede coinvolte anche le persone e gli eventi. Riprendendo un resoconto di deriva del '53, i due giovani letteristi Guy Debord e Gilles Ivain scrivono: «vi sono strade, piazze, edifici, monumenti, bar, metropolitane, semafori e traffico automobilistico, ma soprattutto *incontri* sorprendenti o pericolosi senza i quali non si può capire niente del concetto di *ambiance*».<sup>38</sup> Bisogna dunque considerare l'architettura non solo come organizzazione dello spazio ma come l'insieme di tutte le situazioni (*ambiance*) possibili di un luogo. Con quest'ottica nessun elemento presente in un contesto urbano deve essere trascurato: l'architettura non è più solo i palazzi di sfondo, ma anche il tempo, il clima, le persone che si possono incontrare e le interazioni che possono nascere in un determinato punto della città. Si deve inoltre precisare che parlando di *persone*, non ci si rivolge solo agli abitanti, ma si vuole coinvolgere anche i passanti e i turisti perché «la città non è di chi resta a casa, un frequentatore che vive una strada più di un suo abitante contribuisce maggiormente alla sua *ambiance*».<sup>39</sup> Per prendere meglio visione dell'argomento si invita a guardare anche il paragrafo 6.5 *I pattern della città*, dove si osserva la nascita degli eventi all'interno di un contesto urbano. Spesso accadono

38. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 49

39. ibidem

episodi piacevoli o meno che vengono attribuiti al fato o a un volere superiore senza pensare al ruolo svolto dall'architettura nella generazione di tale avvenimento. Si pensi ad esempio a un incidente stradale, di certo una parte della colpa cade sulla disattenzione delle persone coinvolte, ma se è un fatto che avviene frequentemente nello stesso tratto di strada, allora è doveroso supporre che ci sia un errore strutturale. La mia esperienza mi porta a ricordare una strada che hanno recentemente smantellato, la via si presentava con una brutta curva a gomito e di sera, visto che quel tratto mancava anche di illuminazione, accadeva con facilità che alcune macchine andassero fuori strada; ora, fortunatamente, quel tratto è stato risistemato, probabilmente il comune ha voluto intervenire prima che potessero esserci delle vittime. Quanto espresso vuole essere una dimostrazione di come l'ambiente urbano abbia un ruolo nella nascita degli eventi. Finora si è fatto l'esempio di un episodio che avveniva occasionalmente, ma l'architettura è anche parte delle abitudini nella vita di tutti i giorni; si pensi a una strada che si frequenta spesso, magari quella utilizzata per spostarsi dalla propria abitazione al lavoro, o agli edifici in cui passiamo gran parte della giornata, o al solito luogo in cui ci si incontra con gli amici. L'influenza dell'architettura nelle nostre abitudini è spesso così forte che viene data per scontata, tuttavia essa è ben nota ai letteristi e ai situazionisti che vogliono sfruttare questa conoscenza per raggiungere quella società del gioco di cui si è parlato nell'omonimo paragrafo. Il modo in cui questi agiscono per raggiungere tale obiettivo è attraverso attività di esplorazione che prendono il nome di deriva e che vogliono coinvolgere la collettività abituandola a pratiche di gioco.

### 8.11 Gioco e architettura

Nonostante il bollettino dell'I.S. diffonda la previsione di un mondo liberato dal lavoro grazie all'automazione delle macchine, gli esponenti situazionisti non rimangono passivi in attesa che tale futuro si presenti. Essi, infatti, si attivano in pratiche di gioco che li vedono coinvolti all'interno dell'ambiente urbano in modo da poter costruire delle *situazioni* che istighino la nascita della società da loro desiderata, una società, appunto, basata sul gioco (vedere 8.7 *La società del gioco*). Dal programma dell'I.S. si legge infatti:

«L'ordine delle costruzioni della situazione. È quello a partire da cui questo potere della libertà inscriverebbe lo stile di vita di ognuno come un'opera totale, cioè la realizzazione permanente della totalità vissuta contro tutto ciò che, fino ad allora, sono stati solo mezzi dispersi o significati frammentari (cosmico, politico, artistico, eccetera)»

*Debord, 1960: 18*

Le situazioni andrebbero dunque a liberare gli individui dalle istituzioni del momento, permettendo così di mostrare la vera arte; questa è infatti da considerarsi come «momenti di vita concretamente e deliberatamente costruiti mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di eventi». <sup>40</sup> Il *gioco di eventi* presente nella citazione è da vedersi nelle attività di deriva <sup>41</sup> di cui si è già discusso in apertura al paragrafo 8.4 *Psicogeografia e deriva* e che stiamo andando a riprendere. Con la deriva i situazionisti vogliono mettere a punto una tecnica di esplorazione psicogeografica che ricordiamo essere «la pratica dello spaesamento e la scelta degli incontri». <sup>42</sup> Il gioco proposto dai situazionisti non è molto diverso dall'attività di esplorazione di un labirinto, la città si presenta infatti come un perfetto ambiente in cui potersi avventurare alla ricerca di luoghi e di incontri interessanti. <sup>43</sup>

Si vuole dunque giocare con o per mezzo dell'architettura, in una doppia distinzione che vede da un lato l'esplorazione nell'urbanistica già presente, e dall'altro la costruzione di città adibite al gioco e che favoriscano gli incontri (*encounters*):

«Si occorre giocare con l'architettura, questa, si dice, dovrà essere appassionante, occorrerà porre le basi della futura architettura attraverso la sperimentazione psicogeografica in città costruite appositamente»

*Vazquez, 2010: 38*

Si deve dunque affrontare tale argomento sotto due diversi aspetti:

- a. da un lato si vuole sfruttare l'ambiente urbano già esistente per applicare attività di gioco;
- b. dall'altro si vogliono costruire delle città progettate appositamente per il divertimento.

La scissione in due punti sopra riportata è stata da me attuata adottando un criterio utopistico-temporale individuato nelle intenzioni dei situazionisti attraverso le loro pratiche: il punto (a) vede infatti l'applicazione dei giochi all'interno dell'ambiente attuale, dove si ritrova il pensiero situazionista (seconda metà del Novecento) che si vede ostacolato nelle proprie pratiche di deriva dal regime capitalista presente. Il punto (b) è invece la visione immaginaria di una città futura, dove l'uomo è finalmente liberato dalle catene dei doveri e dove il gioco sarà il fulcro della nuova

---

40. Ivain, *Formulario per un nuovo urbanismo*, Internazionale Situazionista n.1, 1957: 15

41. Debord, *L'urbanismo unitario alla fine degli anni '50*, 1957: 16

42. Debord, *La Carte d'après nature*, in *Oeuvres*, 2006: 120

43. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 57

società. Bisogna tuttavia chiarire che nei propri testi, i situazionisti esplicitano il loro disaccordo nel demolire il vecchio per il nuovo, ciò che loro propongono è un *uso*<sup>44</sup> dell'architettura già presente, in uno scenario dove vecchio e nuovo possono così convivere. «Non ci stancheremo mai di sottolineare che si tratta di utilizzare luoghi che esistono già, e laddove si immagina di costruire si prendono a modello canoni già esistenti integrate con le tecnologie nuove»<sup>45</sup> (Si veda anche 8.13 *Il ruolo dei dispositivi nella deriva*). Alla città del gioco si vuole arrivare dunque gradualmente, attraverso «l'esperienza situazionista della deriva, che è allo stesso tempo mezzo di studio e gioco dell'ambiente urbano»,<sup>46</sup> ovvero si vuole giocare con la città presente e allo stesso tempo trarre insegnamento da queste pratiche per «inventare nuovi giochi».<sup>47</sup> Attuando attività di divertimento che vedono l'architettura coinvolta, i situazionisti sperano inoltre di raggiungere i cittadini inserendo il gioco all'interno delle loro esperienze quotidiane. Vi sono infatti membri che scrivono di come un cambiamento sociale possa essere possibile modificando le abitudini degli abitanti, e di come tale proposito sia raggiungibile proprio grazie agli esercizi di deriva, poiché la loro pratica significa rompere con la routine, come si legge dall'introduzione dello scrittore Leonardo Lippolis all'edizione del 2013 di *Formulario per un urbanismo nuovo*:

«La deriva e la psicogeografia annunciavano che la forma della città riflette gli ordini della società dominante determinando i comportamenti, e che il superamento dell'arte e la realizzazione delle sue promesse di felicità implicavano una reinvenzione passionale dell'esperienza quotidiana»

*Lippolis, 2013: 7*

Il cambiamento a cui si vuole arrivare deve dunque essere sociale e non architettonico, per questo i situazionisti non vogliono rompere con le città del passato, ma vogliono intervenire sul comportamento per educare all'uso dell'architettura, agendo quindi sulle abitudini delle persone. Nell'introduzione di Leonardo Lippolis al testo *Formulario per un urbanismo nuovo*, si legge come Ivain suggerisca che il raggiungimento della città da loro sognata possa realizzarsi solo attraverso una modifica delle abitudini:

44. ibidem

45. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 37

46. Debord, *L'urbanismo unitario alla fine degli anni '50*, 1957: 16

47. Debord, *Riassunto 1954*, Potlach n. 13, in Potlach. Bollettino dell'Internazionale Lettrista. 1954-57, 1999: 28

«Il fascino della proposta di Chtcheglov (Gilles Ivain) che rimaneva attuale nella prima parte dell'attività dei situazionisti era l'idea che la costruzione di un mondo rinnovato non dovesse partire da una nuova forma di architettura, intesa come tecnica costruttiva, ma da un inedito sentimento del tempo e dello spazio; rompere le abitudini, i condizionamenti della vita quotidiana; esplorare i quartieri per vedere che effetto fanno sui nostri sentimenti, frequentare gli spazi pubblici dove gli incontri sono possibili: in attesa di poter costruire le "città del sogno", bisognava nel frattempo stravolgere ed appassionare quelle *esistenti*»  
*Lippolis, 2013: 7*

### 8.12 Le 4+1 derive

La deriva non è adottata da tutti i situazionisti e lettristi allo stesso modo, tutt'altro, tra i vari membri vi sono stati numerosi scambi di opinione in merito ai canoni da adottare per lo studio psicogeografico. Affrontando le letture dell'I.L e dell'I.S., lo studioso di urbanistica Daniele Vazquez identifica quattro tipi di deriva:<sup>48</sup>

- a. deriva casuale
- b. deriva lucida
- c. deriva continua (o statica)
- d. deriva spaesante

Tuttavia esiste una quinta deriva di cui il testo parla ma che non è presente nella classificazione. Nonostante sia una delle prime a nascere è possibile che la sua scarsa applicazione, dovuta probabilmente alla sua pericolosità (con il proseguire del testo se ne vedrà il motivo), non le abbia permesso di affermarsi come deriva. Si tratta della

- e. deriva in fuga<sup>49</sup>

*Tavola 8.4*  
 Citazioni delle derive individuate: casuale, lucida continua, spaesante, fuga

Si parla di seguito della deriva suddividendola nella classificazione presentata, si vuole trattare brevemente anche la deriva in fuga perché si vuole vedere questo argomento nella sua completezza poiché potrebbe fornire spunti per il progetto finale.

48. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 102

49. ibidem: 14

**CASUALE**



«Con una sensibilità aperta lo spirito dovrebbe accogliere calmo le impressioni provenienti dalla realtà circostante, più che infervorarsi entusiasta per qualcosa, dovrebbe abbandonarsi con serena posatezza al flusso delle cose, più che con impulsività eccessiva da esse ritrarsi, perduto nei propri pensieri»  
*Lynch, 2001*

**LUCIDA**



«Nella deriva, il caso gioca un ruolo tanto più importante quanto più l'osservazione psicogeografica è ancora incerta. Ma l'azione del caso è naturalmente conservatrice e tende, all'interno di un nuovo, a ricondurre tutto all'alternanza di un numero limitato di varianti, e all'abitudine.[...] le prime attrazioni psicogeografiche scoperte rischiano di fissare il soggetto, o il gruppo, alla deriva attorno a nuovi assi abituali cui tutto li riconduce costantemente»  
*Debord, 1956*

**CONTINUA**



«Il cambio di paesaggio da un'ora all'altra sarà responsabile di un completo spaesamento»  
*Ivain, 1953*

**SPAESANTE**



«Pratica di decondizionamento che produce i requisiti necessari per poter percepire un luogo che si conosce già con un'attenzione differente da quella abituale»  
*Vazquez, 2010*

**FUGA**



«È stata raramente presa in considerazione perché è un testo sfuggente rispetto alla formalizzazione avvenuta tra il 1955 e il 1956 di queste esperienze in definizione lapidarie.[...] È il frammento di un romanzo d'avventure»  
*Vazquez, 2010*

### *Deriva casuale*

Uno dei padri della deriva, Guy Debord, pone nel suo testo *Teoria della deriva* (1957) la seguente definizione:

«Una o più persone che si lasciano andare alla deriva rinunciano, per una durata di tempo più o meno lunga, alle ragioni di spostarsi e di agire che sono generalmente abituali, concernenti le relazioni, i lavori e gli svaghi che sono loro propri, per lasciarsi andare alle sollecitazioni del terreno e degli incontri che vi corrispondo»

*Debord, 1957: 15*

Questa tesi tiene in considerazione i pensieri situazionisti non solo per il rapporto che hanno con il gioco e l'architettura, ma anche per le loro intenzioni di interferire e rompere le abitudini delle persone. La rottura (o per lo meno la sospensione) delle abitudini vuole essere attuata attraverso la «pratica dello spaesamento»,<sup>50</sup> ciò significa che si vuole stimolare i giocatori ad *abbandonare la via vecchia per la nuova*, almeno durante i giochi di deriva, affrontando strade sconosciute ed *errando* per una città che assume l'aspetto di un labirinto.<sup>51</sup> Per andare all'esplorazione il caso gioca sicuramente un ruolo fondamentale, esso «si oppone alla razionalità abituale degli spostamenti» favorendo la scoperta di luoghi nuovi. Ma nella deriva casuale il caso è dettato dalle emozioni, «lasciarsi andare alle sollecitazioni del terreno e degli incontri che vi corrispondo»<sup>52</sup> significa infatti lasciarsi coinvolgere dalle sensazioni percepite dall'ambiente. La deriva casuale è una pratica che deve essere attuata quando si cercano nuove *unità di ambiente*, e per raggiungerle ci si lascia coinvolgere dagli influssi dell'architettura facendosi guidare «con serena posatezza al flusso delle cose».<sup>53</sup> Tuttavia, una buona parte dei situazionisti sono contrari a questa deriva, essi preferiscono infatti affidarsi a una deriva lucida limitando così il potere del caso a poche variabili. Si legge nella *Teoria della deriva* di Debord «la deriva, nella sua unità, comprende nello stesso tempo questo lasciarsi andare e la sua contraddizione necessaria: il dominio delle variazioni psicogeografiche attraverso la conoscenza ed il calcolo delle possibilità».<sup>54</sup> Occorre, quindi, lasciarsi andare con moderazione cercando di dominare le sollecitazioni dell'ambiente; ma questo aspetto lo si approfondirà nella deriva lucida. Si vuole concludere scrivendo che i situazionisti, a parte le prove di esplorazione dei

---

50. Debord, *La Carte d'après nature*, in *Oeuvres*, 2006: 120

51. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 57

52. Debord, *Teoria della deriva*, Les Lèvres nues n.9, in Potlach. Bollettino dell'Internazionale Lettrista 1954-57: 114

53. Lynch, *L'immagine della città*, 2001: 25-26

54. Debord, *Teoria della deriva*, Les Lèvres nues n.9, in Potlach. Bollettino dell'Internazionale Lettrista 1954-57: 114



primi anni, fanno poco uso di questa deriva; si legge infatti: «il piacere per un quartiere sconosciuto non interviene affatto, questo aspetto del problema è del tutto soggettivo e non sussiste a lungo. Questo criterio non è mai stato adoperato se non, occasionalmente, quando si trattava di adoperare delle uscite psicogeografiche da una zona, evitando sistematicamente tutti i punti abituali».<sup>55</sup> Ciò lascia intendere che la deriva casuale venisse adoperata solo nel caso in cui fosse necessario uscire da una zona psicogeografica per evitare percorsi già affrontati. Le tecniche di esplorazione che il movimento situazionista preferisce utilizzare adottano dei criteri diversi: lo spaesamento deve avvenire attraverso un ragionamento che allontani dai luoghi già frequentati (deriva lucida), oppure attraverso un fattore temporale visitando pattern abituali a orari diversi della giornata (deriva continua), oppure riesplorando posti conosciuti facendosi condizionare da nuovi stimoli (deriva spaesante).

### ***Deriva lucida***

Nel paragrafo 8.5 *La psicogeografia non è un'opinione?* si è visto come uno dei più importanti sperimentatori della deriva volesse trattare la psicogeografia come una scienza esatta, missione piuttosto ardua dal momento che questa pratica fa uso di una forte componente soggettiva che non permette un risultato certo. Ma questo episodio non è l'unico in cui Guy Debord dimostra una certa avversione per la casualità, nonostante verrebbe da pensare che il vagabondare delle derive vada a braccetto con l'aleorietà. Il testo *Teoria della deriva* da lui scritto presenta chiari riferimenti ai percorsi da scegliere «una o più persone che si lasciano andare alla deriva rinunciano, per una durata di tempo più o meno lunga, alle ragioni di spostarsi e di agire che sono generalmente abituali».<sup>56</sup> La deriva viene così presentata come una forma di libertà, un invito a uscire dai *pattern* quotidiani per reinventare un nuovo percorso suggerito da istinti passionali. In questo *gioco* di esplorazione di strade e di sentimenti, Deobord invita a prestare molta attenzione alla variabile aleatoria, cercando di ridurla al minimo. Il giovane situazionista scrive «La parte di aleatorietà è qui (nella deriva) meno determinante di quanto si creda: dal punto di vista della deriva, esiste un rilievo psicogeografico della città, con delle correnti costanti, dei punti fissi e dei vortici che rendono molto disagiati l'accesso o la fuoriuscita di certe zone».<sup>57</sup> Eppure la deriva sembra essere una pratica dettata appunto dalla casualità, cosa può esserci di più imprevedibile che l'avventurarsi

55. Debord, *Ecologie, psychogéographie et transformation du milieu humain*, in *Oeuvres*, [1956] 2006: 461

56. Debord, *Teorie della deriva*, *Les Lèvres nues* n.9, in Potlach. Bollettino dell'Internazionale Lettrista 1954-57: 114

57. ibidem

in luoghi mai esplorati? La scelta di abbandonare il vecchio per il nuovo racchiude per definizione una variabile aleatoria perché il concetto di *nuovo* sta nella mancata conoscenza, pertanto si va incontro al puro caos. Il suggerimento espresso da Debord vuole molto probabilmente essere un invito a ponderare bene le alternative proposte dalla geografia di un luogo. Il timore di questo autore è che *il caso* porti l'esploratore su strade già battute, preoccupazione comprensibile dal momento che, generalmente, le città si diramano attorno a un centro, pertanto la struttura urbana tenderà a guidare il cittadino verso quella direzione, soprattutto se quest'ultimo cammina sovrappensiero.

Un altro *rischio* identificato da Debord nel totale affidamento al caso vede l'abbandono delle strade frequentate abitualmente per crearne di nuove; egli scrive:

«Nella deriva, il caso gioca un ruolo tanto più importante quanto l'osservazione psicogeografica è ancora incerta. Ma l'azione del caso è naturalmente conservatrice e tende, all'interno di un nuovo quadro, al ricondurre il tutto all'alternanza di un numero limitato di varianti, e all'abitudine. [...] le prime attrazioni psicogeografiche scoperte rischiano di fissare il soggetto, o il gruppo, alla deriva attorno a nuovi assi abitudinali cui tutto li riconduce costantemente»

*Debord, 1956: 114*

L'affidarsi al caso potrebbe dunque generare nuove abitudini da alternare con quelle già assimilate, secondo la visione dell'autore, mentre nel pensiero dei situazionisti la novità deve essere l'unica vera abitudine. Attraverso queste considerazioni sul caso vorrei ricondurmi alla frase di apertura del testo *Infanzia berlinese* (1932) di Walter Benjamin:

«Non sapersi orientare in una città non vuol dir molto. Ma smarrirsi in essa come ci si smarrisce in una foresta è una cosa tutta da imparare»

*Benjamin, 1932: 3*

Seppure il riferimento fosse alla *flânerie*, questa citazione sembra essere in linea con il pensiero di Debord. La scarsità di orientamento da parte di un individuo non è di aiuto per queste pratiche, le *ambianze* vanno ricercate, farsi guidare dalla casualità della città significa tornare prima o poi sui primi passi. Lo smarrimento deve seguire una logica, ecco perché si parla di deriva lucida, le strade vanno scelte sapendo che portano lontano dal centro e lontano dai luoghi comuni. Allontanarsi da un luogo il cui raggiungimento è agevolato dalla stessa architettura è un'impresa tutt'altro che semplice, per questo chi vuole intraprendere una deriva deve imparare a perdersi.

## Deriva continua

Nel *Formulario per un nuovo urbanismo*, Gilles Ivain scrive di una deriva chiamata continua,<sup>58</sup> (che in alcuni testi situazionisti viene anche definita statica). Questo tipo di deriva vuole cogliere i «mutamenti psicogeografici diacronici»<sup>59</sup> di un luogo, ovvero la registrazione dei cambiamenti dell'architettura base al tempo.

«Un ambiente è quello che è non solo per la sua configurazione spaziale ma anche per l'uso che se ne fa e l'uso è rilevabile nella maniera più esaustiva diacronicamente»

*Vazquez, 2010: 100*

Un ambiente urbano non si presenta infatti sempre uguale durante l'arco della giornata, ma è costituito da diverse ambience (situazioni) che si diversificano tra loro in base agli elementi presenti, quali la luce, le persone, i rumori, gli odori e la temperatura presente. Nel paragrafo 8.9 *Il gioco come espressione d'arte* si è fatto l'esempio di una piazza che è stata visitata il 6 Agosto alle ore nove del mattino, in un caldo giorno di mercato, il luogo era soffocante e i rumori della folla erano insopportabili (compresa zia Carmela che urla al fruttivendolo), la stessa piazza rivisitata lo stesso giorno alle nove di sera si presentava invece pacifica e gradevole, completamente diversa rispetto alla situazione del mattino. L'architettura non si limita all'organizzazione dello spazio ma fornisce sensazioni diverse in base a *quando* la si osserva, perché è proprio il tempo a gestire in gran parte gli elementi presenti. Questa deriva si diversifica rispetto alle altre perché fornisce più importanza al fattore temporale piuttosto che a quello spaziale e soprattutto si propone di essere praticata sulle vie di tutti i giorni piuttosto che portare gli abitanti a girovagare per la città. Tuttavia essa non si oppone ai canoni dei situazionisti nonostante *l'esploratore* rimanga fermo sul posto. La deriva continua è, come le altre sorelle, una «tecnica di passaggio attraverso svariati ambienti»<sup>60</sup> dove però gli ambienti sono collocati nello stesso punto geografico e il passaggio è determinato dal tempo che scorre. Del resto, ritrovarsi in un luogo abituale ad un orario inusuale, può rendere quel posto irricognoscibile, si pensi infatti a quanto possa apparire diverso un ambiente di notte rispetto al giorno; anche il tempo può dunque essere un fenomeno per un «completo spaesamento».<sup>61</sup>

La deriva continua ha un ruolo che inizialmente viene sottovalutato dai letteristi e dai situazionisti e solo nel '59 viene

58. Ivain, *Formulario per un nuovo urbanismo*, 2013: 5

59. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 99

60. *Definizioni, Internazionale Situazionista n.1*, 1958: 13

61. Ivain, *Formulario per un nuovo urbanismo*, 2013: 15

rivalutata, poiché se si vuole affinare la psicogeografia si devono condurre più derive sullo stesso luogo in modo da avere la visione completa del susseguirsi delle ambience nell'arco del tempo. Nel testo *Ecologia, psicogeografia e trasformazioni dell'ambiente umano* (1959), Debord scrive «ogni unità d'ambience deve essere considerata in funzione delle sue variazioni orarie totali di giorno e di notte, e allo stesso tempo delle sue variazioni climatiche (stagione, temporali). La psicogeografia deve tener conto dei cambiamenti di illuminazione (naturale e artificiale), e per questa ragione dei cambiamenti di popolazione attraverso il tempo». <sup>62</sup> Una deriva continua dovrebbe dunque durare una giornata, tuttavia la si consiglia di attuare anche per tre giorni, tra il venerdì e la domenica in modo da vederne i cambiamenti tra i giorni festivi e i giorni lavorativi. <sup>63</sup>

### ***Deriva spaesante***

Perdersi esplorando territori sconosciuti è facile, ma perdersi in un ambiente che si conosce è un'impresa più difficile; tuttavia i situazionisti non si demoralizzano in questa impresa e scrivono che «è possibile perdersi in quartieri già lungamente percorsi». <sup>64</sup> Daniele Vazquez scrive:

«Mentre non ci vuole molto a perdersi in un territorio sconosciuto, per perdersi in uno conosciuto è necessario un decondizionamento, un comportamento spaesante, che è uno dei possibili usi della deriva. E nella concezione di Debord per perdersi in un territorio già conosciuto è necessario volerlo»

*Vazquez, 2010: 94*

Entra qui in gioco la deriva spaesante che, come quella continua, vuole essere praticata su territori già lungamente esplorati, ma perché questi luoghi appaiano diversi dal solito occorre cambiare l'approccio confidenziale che si ha generalmente con quell'ambiente, osservandolo con occhi nuovi. Questo tipo di esercizio è una «pratica di decondizionamento che produce i requisiti necessari per poter percepire un luogo che si conosce già», <sup>65</sup> si vuole dunque avvicinare l'esploratore a un luogo già frequentato attraverso un approccio diverso da quello abituale. Un cambiamento potrebbe essere nelle azioni che si usa fare di solito in quel posto, ad esempio un parco appare diverso se lo si attraversa correndo o se lo si osserva

---

62. Debord, *Ecologia, psicogeografia, e trasformazione dell'ambiente urbano*, 1959: 461

63. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 100

64. Debord, *Teoria della deriva*, Les Lèvres nues n.9, in Potlach. Bollettino dell'internazionale Lettrista 1954-57: 114

65. Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, 2010: 102

durante una lenta camminata. Questo tipo di deriva permette di cogliere in un ambiente conosciuto dettagli che non si erano notati precedentemente, o che semplicemente erano passati in secondo piano. Debord riporta in questo argomento l'esempio dell'*appuntamento possibile*, questo gioco si presenta con più varianti ma quello più noto consiste nel far incontrare due persone che non si sono mai viste prima indicando loro luogo e orario di incontro. Dovendosi incontrare con uno sconosciuto, i due invitati presteranno particolare attenzione all'ambiente e ai passanti e tenderanno a «osservare i dintorni, ad attaccare discorso con i passanti e l'uso del tempo prenderà una piega imprevista».<sup>66</sup>

### ***Deriva in fuga***

Come si è detto prima di descrivere la deriva nelle singole categorie, questa tipologia non è presente nella classificazione individuata da Daniele Vazquez, tuttavia si ritrovano nel suo testo *Manuale di psicogeografia* e in alcuni brani dell'I.L. alcuni riferimenti. Si vuole quindi riportare la deriva in fuga anche in questa tesi poiché potrebbe presentare delle dinamiche interessanti e fornire spunti al progetto. Nella deriva affrontata da Guy Debord e da Gills Ivain tra l'estate del '53 e il gennaio del '54 (ved. 8.4 *Psicogeografia e deriva*), i due ragazzi si vedono coinvolti in un gioco alquanto pericoloso che loro stessi hanno iniziato. Nella notte di capodanno i due giovani si recano in un bar, ritrovandosi in un locale dove erano solite ritrovarsi delle bande malavitose. Seduti al bancone a bere, Debord e Ivain iniziano ad assumere atteggiamenti da gangster discutendo su chi doveva morire nell'anno che stava arrivando e chiamando amici minacciandoli di morte. Il giorno seguente i due lettristi si recano in un altro bar e notano di essere osservati da un gruppo che parla in yiddish. Poco dopo entra un uomo e si siede accanto ai ragazzi parlando con loro con tono di persuasione, quasi minaccioso. Avendo però una parlata yiddish i due giovani non capiscono una parola, rimangono impassibili e guardano con il massimo dell'insolenza tutti i presenti, i quali sembrano attendere una risposta. Quando Debord e Ivain escono dal bar si accorgono di essere seguiti da due uomini del gruppo, iniziano così una fuga per tentare di seminarli. Corrono da una parte all'altra del ponte di Nôtre-Dame, si fiondano nel lungofiume dell'isola de la Cité, passano sotto il Pont Neuf per poi risalire in place du Pont Neuf, a un certo punto si accorgono che al gruppo di inseguitori si sono aggiunti altri pedinatori, per cui devono fare attenzione che i passanti che incontrano non siano aiutanti della banda. Dopo varie peripezie e corse forsennate,

<sup>66</sup>. Debord, *Ecologia, psicogeografia, e trasformazione dell'ambiente urbano*, 1959: 118

Debord e Ivain riescono finalmente a tirare un po' di respiro sulla metropolitana, dove un signore ben vestito, ammiccando, sembra far loro cenno che il pericolo è passato.<sup>67</sup>

L'esperienza qui riportata è una delle poche che fa riferimento alla deriva in fuga, questo tipo di gioco è stato infatti preso poco in considerazione dai compagni lettristi e in seguito dai situazionisti. Dagli studi riportati pare che i due movimenti considerassero queste pratiche come delle «esperienze in definizione lapidarie»;<sup>68</sup> i testi che descrivono questo tipo di avventure vengono considerati inutili per uno studio psicogeografico poiché non forniscono indicazioni utili per ricavarne una «scienza delle situazioni».<sup>69</sup> I due gruppi sono infatti troppo impegnati nel realizzare una mappatura psicogeografica che dia a questa materia un valore scientifico per dedicarsi alla lettura di «frammenti di romanzi di avventure».<sup>70</sup> Il desiderio di questi movimenti è di fare della psicogeografia una scienza esatta, pertanto le *rêverie* che si vogliono ottenere in seguito a una esperienza di deriva devono presentarsi come dei «report in cui s'infilano solo nomi di luoghi o si descrivono stati psicologici»<sup>71</sup> e non come dei testi di narrativa. Per questo motivo la deriva in fuga non ha trovato la dovuta accoglienza dai propri padri fondatori, nonostante si presenti comunque come un *passaggio veloce attraverso svariati ambienti*.

### 8.13 Il ruolo dei dispositivi nella deriva

Siccome l'I.S. è un bollettino che nasce alla fine degli anni '50, si deve iniziare il testo precisando che per *dispositivi* non si fa riferimento agli apparecchi elettronici che solo di recente hanno invaso la società, ma piuttosto agli strumenti nati dal progresso tecnologico relativi agli anni indicati dal contesto. In realtà si avrà occasione di parlare a seguire anche dei mezzi elettronici, ma solo quando si discuterà delle pratiche situazioniste attuate dagli anni '90 in poi. Questo paragrafo vuole essere infatti una sorta di passaggio che accompagni le pratiche situazioniste dagli anni della loro nascita fino agli anni Novanta, caratterizzati dalla continuazione degli esperimenti psicogeografici, per trovarne poi una possibile applicazione negli anni attuali.

Si vuole chiarire il pensiero dell'Internazionale Situazionista relativo al progresso tecnologico, poiché talvolta si leggono idee discordanti a riguardo. Alcuni testi sui situazionisti fanno infatti pensare che queste persone non vedessero di buon occhio l'uso di attrezzature moderne all'interno della società, ma

---

67. Vazquez, Manuale di psicogeografia, 2010: 14

68. ibidem

69. ibidem

70. ibidem

71. ibidem

questo pensiero è dovuto a un grosso malinteso. L'Internazionale Situazionista è sempre stata favorevole al progresso e all'evoluzione tecnologica, tuttavia si teme il dispotismo, ovvero la tirannia, delle istituzioni le quali attribuiscono un valore solo a ciò che possa essere scambiato per moneta e, purtroppo, il progresso non fa eccezione (ved. paragrafo 8.8 *Arte superiore contro arte unilaterale* e anche 6.3 *Metropoli*). Agli occhi dei situazionisti, il mondo è soggetto a un processo di *banalizzazione* avviato e alimentato dal capitalismo e di cui siamo tutti un po' complici perché «tra l'amore e lo svuota-rifiuti automatico» si preferisce e si sceglie lo svuota-rifiuti.<sup>72</sup> Si legge infatti nel *Formulario per un nuovo Urbanismo*:

«Una malattia mentale ha invaso il pianeta: la banalizzazione. Tutti sono ipnotizzati dalla produzione e dal comfort - fognature, ascensori, stanze da bagno, lavatrici. Questo stato di fatto, che ha avuto origine dalla protesta contro la miseria, supera il suo lontano fine - la liberazione dell'uomo dalle preoccupazioni materiali - per divenire nell'immediato un'immagine ossessionante. Tra l'amore e lo svuota-rifiuti automatico la gioventù di tutti i paesi ha scelto e preferisce lo svuota-rifiuti»  
*Gilles, 1953: 12*

Ma la colpa non è certo dello svuota-rifiuti se viene preferito all'amore, il problema è da attribuire piuttosto a una cultura capitalista che vede nei falsi valori degli ideali. Si deve ricordare che il situazionismo è contrario a ogni forma di mercificazione, come già descritto nel paragrafo 8.8 *Arte superiore vs arte unilaterale*, e purtroppo questo processo sembra estendersi «su tutte le sfere della vita»,<sup>73</sup> dispositivi compresi. L'avversione dei situazionisti non è dunque rivolta alla tecnologia quanto all'uso che se ne fa e, come tutto il resto, anche questa viene banalizzata dal capitalismo per diventare semplice merce. In realtà l'I.S. guarda i dispositivi con occhio di riguardo perché è solo attraverso l'evoluzione tecnologica che è possibile raggiungere *la società del gioco* trattata nell'omonimo capitolo, dove le macchine sostituiranno gli uomini nel lavoro e questi saranno liberi di dedicarsi a tempo pieno ad attività di piacere. Inoltre la tecnologia fornisce ulteriori mezzi con i quali osservare ed esplorare la città. Se ci si soffermasse a una lettura superficiale della deriva come «la pratica dello spaesamento»,<sup>74</sup> verrebbe facile da pensare che qualunque forma di guida, compresa quella offerta dalla tecnologia di oggi, sia vietata. In realtà, dall'osservazione delle varie tipologie di derive affrontate nel paragrafo 8.12 *Le 4+1*

72. Ivain, *Formulario per un nuovo urbanismo*, 2013: 12

73. Lippoli, Introduzione in *Formulario per un nuovo urbanismo*, 2013: 6

74. Debord, *La Carte d'après nature*, in *Oeuvres*, 2006: 120

*derive* si è visto quanto il perdersi sia più uno stato psicologico che fisico. Non si deve dunque intendere lo *spaesamento* nel senso dell'orientamento, quanto a una condizione dell'uomo che non si limita ad affrontare percorsi nuovi, ma affronta anche strade già battute con occhi nuovi. Nella deriva, *perdersi/spaesarsi* non devono essere interpretati come *non so dove sono* ma piuttosto come *quello che mi appare è una novità*, con quest'ottica è più facile capire il punto di vista dei situazionisti che non rifiutano i dispositivi, ma anzi li accolgono nelle proprie pratiche.

«Non vi è alcun motivo di non considerare il telefonino un mezzo per la deriva, o la postazione di una radio come centro di direzione, e soprattutto niente impedisce di usare mezzi di trasporto pubblici o vetture private»

*Vazquez, 2010: 98*

La tecnologia è quindi da considerarsi un'alleata, infatti alcuni giochi di deriva attuati già negli anni '50 (quando si vedono organizzare le prime pratiche di deriva), vedono l'utilizzo di alcune tecnologie messe a disposizione dal periodo. Ovviamente in quegli anni non si può parlare di smartphone o di tablet, ma negli anni '50 la città inizia ad affollarsi di automobili e di nuovi mezzi di trasporto, offrendo nuovi strumenti per spostarsi in città. Associare le pratiche di deriva alla sola camminata è infatti un errore comune, gli esploratori della psicogeografia non disdegnano l'utilizzo di mezzi di trasporto, anzi, non mancano *giochi* dove i partecipanti fanno uso dell'autostop o dei trasporti pubblici. In risposta a un giornalista del *France Observator* nel 1954 in merito alla proposta di chiudere l'ingresso alla città di Parigi ai mezzi privati, lasciandola aperta solo a un gran numero di tassi dalla modica tariffa, il bollettino dell'Internazionale Lettrista scrive:

«La nostra approvazione per questo progetto non potrebbe essere maggiore. È nota l'importanza del tassì nella distrazione che noi chiamiamo deriva, e da cui attendiamo i più probanti risultati educativi [...]. Percorrendo distanze variabili in tempo dato, esso è d'aiuto allo *spaesamento* automatico»

*Bernstein, 1954: 19-20*

Da questo esempio si osserva come i situazionisti non facessero uso solo della camminata per effettuare pratiche di deriva, ma siano favorevoli a mezzi di trasporto alternativi.

«La deriva non è limitata al camminare, essa può e deve dotarsi di tutti i mezzi tecnici che un'epoca mette a disposizione per lo spostamento e lo *spaesamento*»

*Vazquez, 2010: 68*



Ma i mezzi di trasporto non sono gli unici strumenti a disposizione dei situazionisti negli anni Cinquanta, tale periodo vede anche la presenza della radio e di altri mezzi di comunicazione da poter utilizzare nelle loro esplorazioni. Nella deriva di tre giorni organizzata ad Amsterdam nel 1959 si fa uso ad esempio di walkie talkie e di un centro radiomobile utilizzati per coordinare i gruppi situazionisti che si muovevano in città. Il centro radiomobile era costituito da una squadra cartografica capeggiata da un *direttore della deriva* che, dopo aver individuato la posizione degli altri gruppi sulla cartina, dava loro istruzioni sulla direzione da prendere.<sup>75</sup>

In tempi più recenti si vedono altri tipi di sperimentazione psicogeografica organizzati via radio, realizzati prima a Bologna e poi a Roma, entrambe nel 1995. La stazione radio era, durante questi eventi, in contatto con gruppi di giovani che viaggiavano per la città in macchina i quali tracciavano il proprio itinerario in base alle istruzioni dello speaker. Gli spostamenti erano seguiti in diretta dagli ascoltatori che potevano contattare telefonicamente la stazione radio per partecipare attivamente a loro volta al progetto di deriva o per poterne usufruire, ad esempio, facendosi portare la pizza, o ottenendo un passaggio, o semplicemente conoscendo persone nuove. Il tutto era coordinato dal radiocronista che su una cartina del Tuttocittà tracciava gli spostamenti delle varie macchine e periodicamente si informava sulle condizioni delle missioni e sulle bellezze dei quartieri notturni. Questi eventi sono l'esempio di come i dispositivi possano alimentare i giochi in città fornendo mezzi alternativi alla camminata e mettendo a disposizione strumenti di comunicazione utili per coordinare più gruppi di persone. Si aggiunge di seguito una citazione dello studioso e urbanista Daniele Vazquez che fornisce un appropriato resoconto relativo all'utilizzo dei dispositivi nella deriva:

«Se la deriva non ha una guida, se si tratta di esplorazioni, l'ideale è di farla in gruppi di tre. Oggi le derive con centinaia di persone sono ormai possibili e sono state realizzate con successo. Certe difficoltà sono state superate con i mezzi tecnici che l'epoca mette a disposizione. Si possono realizzare decine di derive simultanee in gruppi di tre. Anche in zone molto lontane le une dalle altre, coordinandosi con i telefonini. Si consiglia di documentare sempre questo tipo di derive con delle telecamere in modo da poter restituire il gioco complessivo [...]. Oppure si consiglia di appoggiarsi a una radio per coordinare il gioco centralmente in modo da restituirne la complessità sul terreno stesso della deriva»

*Vazquez, 2010: 37*

75. vedi Internazionale Situazionista n. 4, 17 Maggio 1960

Da questo testo emerge un'altra funzione messa a disposizione dai dispositivi che giova alle analisi psicogeografiche, ovvero la possibilità di documentazione. Negli anni '50 i situazionisti non avevano molti mezzi a disposizione per questa finalità, in quel periodo potevano contare solo su mappe, quaderno per gli appunti e al massimo potevano utilizzare ingombranti macchine fotografiche. Oggi tutto ciò è ancora a disposizione ma si può anche giovare di strumenti multifunzionali che uniscono più modalità di registrazione in un unico artefatto. Tecnologie come lo smartphone e il tablet, ma anche cellulari un po' più datati, sono oggi provvisti di microfono e fotocamera che permettono di acquisire dal mondo esterno contenuti di più formati quali: fotografie, registrazioni audio e video, ed anche testi. La documentazione di una deriva oggi avverrebbe dunque con facilità perché quasi ogni individuo in Italia possiede un cellulare con tali caratteristiche, pertanto non sarebbe neanche necessario attrezzarsi per questi tipi di esperienza, ma basterebbe semplicemente il cellulare che portiamo appresso tutti i giorni. Alcuni modelli possono inoltre collegarsi al sistema satellitare, consentendo quindi di conoscere con esattezza la propria posizione, altri possono anche accedere ad internet usufruendo così dei benefici della rete. Con queste tecnologie non solo sarebbe facile documentare un'esperienza di deriva ma si semplificherebbero anche le modalità di coordinazione e di comunicazione tra i vari giocatori.

Con l'avanzare della tecnologia sono stati attuati diversi giochi ambientati in città, come si vede nel capitolo 4 *Pervasive Game*; a seguire riporto un *game* individuato nel testo *Space Time Play* che tra i casi studio riportati presenta un gioco realizzato di matrice situazionista. Il progetto è dei ricercatori Nicolas Nova e Fabien Girardin ed è stato realizzato per l'applicazione all'interno dei campi universitari. Il gioco si chiama *CatchBob!* e consiste in un collaborativo in cui di tre persone devono coordinarsi attraverso i mezzi digitali per catturare un oggetto virtuale.<sup>76</sup> I giocatori, forniti di un tablet, vedono sul proprio dispositivo la piantina del campus universitario e la loro posizione in esso. Lo scopo del gioco è di catturare una creatura dalle fattezze virtuali che compare sul dispositivo, ma per riuscire nell'intento, i giocatori devono riuscire ad accerchiarlo, formando un triangolo in cui all'interno si trova la preda. I progettisti di questo titolo hanno tratto ispirazione dagli scritti dell'Internazionale Situazionista per realizzare questo gioco, poiché il loro intento era di organizzare un'attività in cui i principi della deriva si integrassero con i dispositivi digitali; dal testo in descrizione a questo gioco si legge, infatti:

---

76. Borries, Walz, Böttger, *Space Time Play*, 2007: 300



Immagine 8.11  
CatchBob!  
schermata di vittoria  
[craftwww.epfl.ch]

«We believe that the integration of computing into the physical environment could enable the augmentation of the “*dérive*” by engaging people in new, creative and playful activities in urban space»

*Borries, Walz, Böttger, 2007: 300*

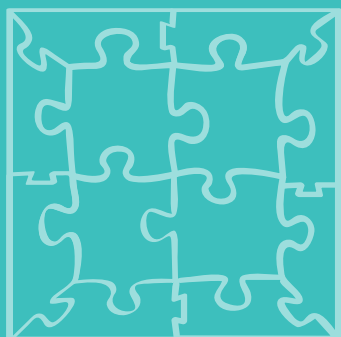
Dopo studi e approfondimenti relativi alle pratiche situazioniste e ai *Game Studies*, ritengo che tutti gli urban game permettano di vivere un'esperienza simile a quella che si può ottenere con la deriva. La pratica dei situazionisti era un'attività che doveva servire per «rompere le abitudini»<sup>77</sup> e vivere un rapporto più vivo e divertente con l'architettura; i giochi sono a loro volta un modo per distaccarsi dalla realtà e allontanarsi così dai problemi quotidiani, in particolare i giochi urbani permettono di vivere esperienze nuove nella città in cui si vive tutti i giorni e ciò è proprio uno degli scopi della deriva. Il progetto finale non vuole attenersi a tutti i canoni del pensiero situazionista, ma vuole arrivare a un urban game che porti il giocatore a vivere il mondo per quello che è: un divertente labirinto. La deriva vuole dunque essere un'ispirazione poiché vi sono finalità simili tra il mio progetto e gli obiettivi dei situazionisti, ma ciò non deve portare necessariamente a concretizzare i loro ideali.

77. Lippolis, Introduzione in *Formulario per un nuovo urbanismo*, 2013: 7



parte III

# IL PROGETTO



# Analisi

## *Riflessioni sul problema*

### 9.1 Il perdersi agli occhi del cittadino, analisi del problema

Nella pagina  
precedente  
Immagine Parte III  
Foto Mock-up

Nella *Parte II* di questa tesi si è analizzato il perdersi sotto diversi aspetti e si è avuto modo di vedere che l'uomo inserito nell'ambiente metropolitano, pur trovandosi all'interno del contesto dove abita, si sente un *fuor-di-luogo*<sup>1</sup> (vedere paragrafo 5.2 *Cosa vuol dire Perdersi*). Con questa terminologia, l'antropologo Francesco La Cecla identifica uno stato di smarrimento, da parte dell'individuo, poiché posizionato in un ambiente che non conosce; tuttavia, tale terminologia trova nel cittadino della metropoli un altro significato. Si è osservato, infatti, che le città di oggi si presentano con una struttura poco confortevole per i cittadini ed egli lamenta che «gli abitanti sono assegnati a spazi che non possono modellare»;<sup>2</sup> pertanto, il cittadino che si sente un *fuor-di-luogo* (un estraneo) nello stesso ambiente in cui vive non è da ricondurre a un'ineffettiva sensazione di smarrimento, ma piuttosto a un comportamento passivo che il sociologo Georg Simmel chiamava, nel testo *La metropoli e la vita dello spirito* (1903), atteggiamento blasé (vedere la paragrafo 6.3 *La metropoli*). Partendo da questi presupposti, La Cecla identifica, nel cittadino odierno, la paura dello smarrimento in contrasto con un altro tipo di cultura che percepisce, invece, il perdersi come «un processo carico di significato».<sup>3</sup> Negli anni Cinquanta, il bollettino Internazionale Situazionista rivendica appunto tale significato attuando dei giochi di deriva con cui riappropriarsi

---

1. La Cecla, *Perdersi - l'uomo senza ambiente*, [2000] 2005: 15

2. ibidem

3. ibidem: 4

«Il confine è una traccia che distingue l'abitare dal non abitare. Per questo un confine definisce una identità. Per chi abita al di qua del confine, la propria diversità e singolarità è evidente. Il “noi” che è possibile esprimere riguarda uno spazio le cui mura o i cui limiti circoscrivono una densità che è impossibile trovare altrove»

La Cecla, 2000: 100

della città,<sup>4</sup> pur facendo i conti con un una società che non comprende appieno il reale significato di queste azioni (vedere capitolo 8 *Perdersi per gioco*). Da questi studi, approfonditi nella *Parte II* di questa tesi, si osserva un cittadino che non trova identificazione nella città in cui vive e questa condizione lo porta a percepire il perdersi con frustrazione e disagio,<sup>5</sup> nonostante tale attività possa essere occasione di gioco (vedere capitolo 5 *Perdersi per gioco*) e di crescita personale (vedere 5.5 *I vantaggi del perdersi*). Queste considerazioni si presentano come un problema emergente, poiché dagli studi affrontati si è visto che la sensazione di smarrimento è una condizione inevitabile della vita, poiché è una «prova iniziatica».<sup>6</sup> Ogni individuo si identifica attraverso la propria conoscenza, la quale crea nella mente umana delle mappe cognitive con cui confrontare l'ambiente circostante; tali mappe sono però la conseguenza di uno smarrimento già vissuto in precedenza (vedere 5.4 *Le mappe cognitive*); attraverso questa condizione, infatti, si impara ad orientarsi, ovvero si attribuisce «un senso nella minacciosa confusione del luogo»<sup>7</sup> che ci circonda. Pertanto occorre ricordare che al perdersi segue un ritrovarsi e l'ordine ciclico di queste due azioni porta una serie di vantaggi all'individuo (presentati al paragrafo 5.5 *I vantaggi del perdersi*). Dal testo *Perdersi m'è dolce*, scritto a quattro mani dalla giornalista Kathrin Passin e dall'astronomo Aleks Scholz riporto, si legge:

---

4. Debord, Riassunto 1954, *Potlach n. 13*, in *Potlach Bollettino dell'Internazionale Lettrista 1954-57*, 1999: 28

5. La Cecla, *Perdersi - l'uomo senza ambiente*, [2000] 2005: 16

6. ibidem: 15

7. ibidem

«Nell'arte di perdersi e ritrovarsi, perdersi costituisce solo un lato della medaglia, l'altro è quello che comunemente chiamiamo orientarsi. In un processo ideale di apprendimento, elaborare cartine geografiche, direzioni e immagini (orientarsi) così come mandare all'aria tutti questi bei costrutti (perdersi) corrono paralleli. I processi mentali di incaponirsi su qualcosa e di dubitarne mettono fine ai loro annosi dissidi e sanciscono un armistizio»

*Passing, Scholz, 2010: 208*

Perdersi è dunque un'occasione di apprendimento, da intendere anche come capacità di mettere in dubbio le proprie conoscenze. Dubitare delle proprie *mappe cognitive* significa infatti approfondire il proprio sapere osservando le circostanze da una prospettiva diversa, cogliendo così degli elementi che altrimenti rimarrebbero celati.

«Chi si orienta sulla base di un'opinione preconcepita oppure si concentra su un'unica cosa spesso non vede evidenti dati di fatto. Non reagisce all'ambiente che lo circonda, ma all'idea che ha dell'aspetto che questo ambiente dovrebbe avere. Solo quando una persona è scossa e confusa, riesce a guardare la strada con curiosità e a riconoscere le cose più evidenti»

*Passing, Scholz, 2010: 208*

Oltre a vedere lo smarrimento come un'occasione di crescita, si vuole ricordare che questa esperienza può mostrarsi anche ricca di piacevoli sorprese; perdendosi si ha infatti l'occasione di fare «Incontri sorprendenti»,<sup>8</sup> «così come sbagliando strada spesso non si arriva là dove si voleva, ma in compenso si esplorano nuove zone molto più interessanti».<sup>9</sup> Attraverso il perdersi, inoltre, il cittadino può rivendicare la propria città, proprio come i membri dell'Internazionale Situazionista propongono negli anni Cinquanta attraverso le pratiche di deriva (ved. capitolo 8 *Perdersi per gioco*).

## 9.2 Perdersi e ritrovarsi sono prove inevitabili

Il perdersi è una prova iniziatica:<sup>10</sup> ogni volta che un individuo si affaccia alla novità gli capita di provare una sensazione di smarrimento perché si trova di fronte a conoscenze non ancora acquisite. Ma la novità si presenta sotto forme più disparate e nel percorso di vita di un individuo può assumere anche l'aspetto di un bivio metaforico. Ognuno, nel corso della propria esistenza, si ritrova infatti, prima o poi, a dover effettuare delle scelte,

8. Debord, *Opere cinematografiche*, 2004: 176

9. Passing, Scholz, *Perdersi m'è dolce*, 2004: 5

10. La Cecla, *Perdersi - l'uomo senza ambiente*, [2000] 2005: 15



entrando così in un terreno sconosciuto su cui occorre imparare a orientarsi. La vita è il labirinto che noi andiamo a costruirci<sup>11</sup> e affrontare una nuova strada vuol dire spesso ricominciare una vita nuova. Guardandosi attorno si possono osservare numerosi episodi di vita in cui un individuo deve imparare a ritrovarsi; si pensi, ad esempio, a una persona appena trasferita, a uno studente il primo giorno di scuola, a un turista in visita a una città, a un lavoratore mandato in trasferta. Ognuno di questi individui si posiziona così su un terreno nuovo, circondato da persone sconosciute e sentendosi smarrito poiché privo di riferimenti. Per uscire da questo smarrimento, una persona deve imparare a orientarsi nel contesto attuale, trovando, un po' per volta, nuovi elementi su cui appoggiarsi. Si entra così in un processo di apprendimento che installa dei riferimenti un po' per volta, imparando così a comprendere la propria posizione ricordando elementi presenti nell'ambiente, oppure riconoscendo persone già incontrate su cui vogliamo costruire un rapporto. Avviene dunque una metaforica distribuzione di "boe di salvataggio" a cui aggrapparci per avere delle immagini di riferimento con cui confrontare il mondo circostante; si definiscono così dei cardini su cui comprendere la propria esistenza. Questo processo di apprendimento, per quanto inevitabile, a volte si presenta frustrante poiché occorre superare una prima fase di disorientamento. L'antropologo La Cecla descrive così questo procedimento:

«Orientamento, ad esempio, corrisponde per un individuo [...], a tutta quella serie di frustrazioni, tentativi a vuoto, conoscenze, attese, "prese sulla realtà", salvagenti fatti da persone e da luoghi che poi, giorno dopo giorno, costituiscono una maglia prima elementare - quei due, tre amici, quegli angoli di strada, il bar [...] - e poi, via via, a imbrigliare gli spazi rimasti ancora sconosciuti, a permettere di riconoscerli, partendo e tornando a luoghi più familiari.

Non sempre l'uscita del perdersi è facile»

*La Cecla, 2000: 16*

Attraverso il mio progetto voglio ridurre quella sensazione di frustrazione che emerge durante il processo perdersi/ritrovarsi che nel percorso di vita si presenta talvolta inevitabile. L'intervento che voglio proporre è un gioco, poiché si è osservato nella fase di ricerca che il perdersi, vissuto con la giusta attitudine e con i giusti criteri, può diventare un'occasione di divertimento attraverso cui riappropriarsi degli spazi. Questa conclusione emerge dalle esperienze dei situazionisti, ma è riscontrata anche nel testo dell'antropologo La Cecla:

11. Sambo, *Labirinti da Cnosso ai videogames*, 2004: 5

«Il rovesciamento di questa latenza, anzi l'uso di questa sensazione di pericolo possibile e imminente è il senso dell'avventura, la "conquista dello spazio" cioè di nuovi spazi per i nostri movimenti, di nuovi amici, di nuovi luoghi, l'ampliamento della nostra mappa mentale. Perdersi in questi casi è la condizione d'origine, il bisogno ed il terreno su cui comincia o si ricomincia ad orientarsi»

*La Cecla, 2000: 16*

Lo smarrimento è una condizione di vita; ognuno, prima o poi, si sente perso e l'unico modo per reagire è attraverso un atteggiamento positivo così da vivere questa esperienza nel modo migliore. Poiché il perdersi e ritrovarsi è un processo che si manifesta in diverse occasioni, la mia proposta è un metaprogetto dove voglio fornire delle linee guida da cui poter realizzare attività ludiche da declinare su più tipologie di contesto. Il metaprogetto è l'attività progettuale, di natura teorica, che fornisce le istruzioni per l'ottenimento un artefatto finale.

CHI	COSA	DOVE
straniero	se stessi	casa
cittadino	orientamento	folla
lavoratore	oggetto	città
studente	persona	mente
turista	filo (del discorso)	vita
	memoria	internet
	lavoro	scuola
	volontà	campus
	occasione	palazzo
	referimenti	labirinto
	strada	
	tempo	
	concentrazione	
	speranza	

Ho intrapreso questa scelta poiché il tema del perdersi offre diverse aree su cui poter intervenire e attraverso il metaprogetto posso coprirne il più possibile. Durante la fase di ricerca ho infatti costruito la tabella illustrata nella *Tavola 9.1* dove riporto i diversi elementi coinvolti da questa esperienza. Con *Chi* ho inserito i soggetti che devono affrontare un processo di perdersi/ritrovarsi, *Cosa* identifica il riferimento, l'oggetto, che si è smarrito, *Dove* è il contesto in cui si svolge, *Quando* ho riportato i momenti in cui si verifica un sentimento di disorientamento, *Come* è l'attitudine con cui si vive l'esperienza di ritrovarsi e *Perché* riporta la motivazione per cui ci si sente persi. Nella tavola ho evidenziato gli elementi che voglio andare a coprire con il mio intervento e da qui si è presa la decisione di realizzare un metaprogetto.

*Tavola 9.1*  
Chi, cosa, dove, quando, come, perché segnalati durante la ricerca ed evidenza degli ambiti ritenuti interessanti da intervenire

QUANDO	COME	PERCHÉ
inizio (nuovo)	paura	errore
nuovo percorso	disagio	scelta
nuova città	frustrazione	disorientamento
nuova sede	spensieratezza	indecisione
nuova vita	divertimento	incomprensione
nuova scuola	curiosità	disordine
nuova carriera		esigenza
passaggiando		curiosità
sbagliando strada		cambiare
periodo cambiamenti		imparare
crescita		conoscere
scelta multipla		libertà
bivio		
nodo		

# GDD

## *Game Design Document*

### 10.1 ANTEPRIMA

#### *Motivazioni*

Il percorso di vita di ogni individuo è delineato da una serie di prove iniziatiche in cui il soggetto entra in uno stato di smarrimento, poiché momentaneamente privo di riferimenti. Lo smarrimento è un fenomeno che interviene in uno spazio sia fisico sia astratto, perché gli elementi su cui una persona si appoggia per orientarsi possono presentarsi in forma tangibile, (come ad esempio un palazzo o una persona), o in forma intangibile, (come ad esempio i valori, gli obiettivi di vita, le conoscenze acquisite).

Alla condizione di smarrimento segue sempre un percorso di orientamento, poiché qualunque individuo basa la propria esistenza attraverso dei riferimenti; pertanto, nello stato di “essere persi”, una persona cerca dei punti fermi, dei cardini, attraverso cui organizzare l’ambiente circostante per apprendere la propria posizione. Inizialmente si individuano pochi elementi concentrati in un’area localizzata ma, a seguire, i punti di riferimento si espandono, andando a coprire un’area sempre più estesa fino a quando una persona non ritiene di aver acquisito abbastanza informazioni per orientarsi nell’ambiente circostante.

Il processo ciclico del perdersi e ritrovarsi è un fenomeno che interviene in diversi episodi della vita; emerge, ad esempio, in seguito ad un trasferimento, oppure quando si cerca un percorso di studi su cui indirizzare la propria carriera professionale, o quando è il “primo giorno” in una scuola o in un nuovo ambiente lavorativo. Qualunque sia il contesto, il processo

«Il paesaggio non appartiene a nessuno, e il  
camminatore gode di una relativa libertà.  
Ma verrà forse il giorno in cui questa terra verrà  
smembrata in parchi per così dire di svago (...) e  
altre invenzioni respingeranno gli uomini sulla  
strada pubblica, e camminare sulla terra di  
Dio significherà attraversare senza permesso la  
terra di qualche gentiluomo»

Thoreau, 1989: 27

dal sentirsi smarriti al ritrovarsi è sempre lo stesso, pertanto si vuole intervenire con un metaprogetto che possa fornire le indicazioni per creare un gioco che possa facilitare e divertire in un programma di orientamento. Tale progetto può essere declinato, ad esempio, su un ambiente urbano in accoglienza di turisti che vengono in visita, oppure attuato per stranieri che si sono appena trasferiti su un territorio, o, ancora, sfruttato da enti, quali scuole e aziende, per orientare i propri ospiti all'interno della propria sede. Questo documento vuole fornire le istruzioni di base per realizzare dei giochi in cui l'inevitabile processo di essere persi e ritrovarsi possa diventare un'occasione di divertimento.

### ***Obiettivi***

Gli scopi che si vogliono raggiungere attraverso i giochi messi in campo partendo da questo metaprogetto sono:

1. facilitare e divertire durante un percorso di orientamento in uno spazio fisico;
2. intervenire all'interno di un gruppo di persone in modo da favorire incontri e conoscenze con persone che si inseriscono in uno stesso contesto;
3. facilitare la comunicazione tra enti pubblici o privati con il target che vogliono andare a coinvolgere.

## 10.2 CHI PUÒ INTERESSARE

### *Possibili Clienti*

Attraverso questo documento si intende fornire le istruzioni per realizzare un gioco declinato sul contesto che si vuole applicare. Poiché si vogliono realizzare delle attività di divertimento attraverso il perdersi e ritrovarsi, questa proposta progettuale è stata concepita per enti pubblici o privati che intendono orientare il target nei propri siti. Si stende di seguito una lista dei possibili clienti interessati a una declinazione progettuale:

1. uffici Comununali;
2. enti culturali;
3. aziende turistiche;
4. enti per la formazione;
5. cooperative sociali;
6. amministrazione pubblica;
7. università;
8. scuole;
9. enti di organizzazione di eventi.

### *Possibili Stakeholder*

Attraverso la declinazione progettuale che si verifica con l'organizzazione di un evento ludico, il gioco contestualizzato può interessare anche a dei possibili stakeholder, di cui si presenta una lista di quelli che potrebbero avere maggior interesse all'iniziativa:

1. comune;
2. amministrazione Pubblica;
3. aziende di trasporto (sia pubbliche che private);
4. ristoratori;
5. alberghi;
6. agenzie edilizie;
7. enti di organizzazione di eventi.

### *Target*

Il target dipende dalla declinazione progettuale richiesta dai clienti; pertanto, ogni artefatto finale costruito tramite questo documento presenta un proprio target di riferimento. Tuttavia, tale proposta metaprogettuale si è ispirata all'osservazione di individui coinvolti in un processo di orientamento di cui si presenta una lista, in quanto possibile target di riferimento:

1. studenti delle superiori;
2. studenti universitari;
3. lavoratori in trasferta;
4. residenti in un quartiere;
5. nuovi residenti;
6. cittadini;
7. turisti;
8. stranieri.

## 10.3 IL PUZZLE COME METAFORA

### *Perdersi e ritrovarsi*

In ambito di ricerca si è osservato che la condizione del perdersi e ritrovarsi interviene su tre livelli:

1. **se stessi**  
la persona che si sente persa
2. **le altre persone**  
Le persone attorno a noi sono dei riferimenti con cui l'individuo orienta la propria appartenenza sociale. Avere delle persone come riferimento è la base dell'amicizia, della famiglia, di un modello umano da seguire, di un gruppo di appartenenza
3. **l'ambiente circostante**  
Individuare riferimenti nell'ambiente circostante è indispensabile per riconoscere la propria posizione geografica

Attraverso queste riflessioni, mi ispiro alle esperienze di vita, idealizzando tre fasi su cui costruire un'esperienza ludica. Ogni fase proposta per la realizzazione di un gioco è un riferimento allegorico dei livelli di smarrimento osservati. Nel percorso di vita si cerca la nostra identità, si perdono e si ritrovano amici e ci si smarrisce in un ambiente finché non si recupera l'orientamento. Con questo ragionamento il metaprogetto propone tre fasi su cui costruire delle esperienze ludiche:

1. Fase I - Io
2. Fase II - Il mondo conosciuto
3. Fase III- l'infinito

Nella prima (Fase I - *io*) si cercano i propri *io*, ovvero gli strumenti di gioco con i quali il giocatore si identifica. La seconda (Fase II - *noi*) consiste nel trovare i propri compagni di squadra, ovvero il *noi*, sfruttando l'*io* in proprio possesso perché si presume che persone amiche tra loro abbiano delle affinità, pertanto l'*io* è un materiale di gioco che si incastra con altri "pezzi" appartenenti ad altri giocatori. L'ultima fase (Fase III - *mondo*) si collega invece alla relazione che si ha con l'ambiente circostante, il *mondo*, da intendere però non come il pianeta su cui viviamo ma come *mondo conosciuto*. Nonostante le esperienze osservate (cercare se stessi, relazionarsi con gli altri e orientarsi nell'ambiente) possano mostrarsi come episodi indipendenti, questi fanno in realtà parte di un unico processo di orientamento su cui ogni persona costruisce le proprie mappe cognitive. Nella fase di ricerca si è infatti osservato che





nel percorso di vita, ogni individuo cerca dei riferimenti su cui basare la propria condizione esistenziale. Pertanto, comprendere se stessi (da intendere anche come avere delle certezze, dei valori morali assimilati), identificarsi all'interno di un gruppo (famiglia, amici, colleghi di lavoro) e ritrovarsi all'interno di un contesto (gli spazi abitati, la città in cui si vive) non sono altro che dei riferimenti che costruiscono la propria mappa mentale; ogni riferimento è dunque un "pezzo" delle conoscenze individuali da usare come bussola su cui orientare il proprio percorso di vita. La visione di un insieme di "pezzi" che costruiscono qualcosa di più grande fa pensare a un puzzle che tuttavia non si conclude mai perché, finché si vive, si ha sempre l'occasione di apprendere qualcosa di nuovo e quindi di aggiungere un altro "pezzo" alla propria mappa mentale che mette insieme le nostre conoscenze. Come dice un vecchio detto popolare:

*Tavola 10.1*  
Perdere e ritrovare, il percorso che costruisce il mondo che un individuo conosce

«Nella vita non si finisce mai di imparare»  
*Detto popolare*

### ***Le fasi di gioco in breve***

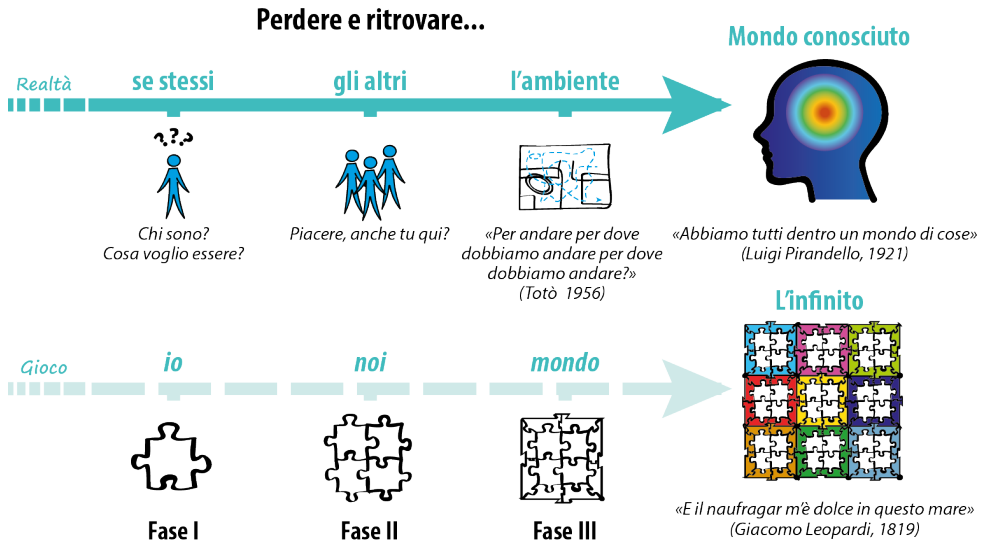
Ispirandosi alla visione di immagini metaforiche che vanno a costruire un quadro potenzialmente infinito, il metaprogetto propone come materiale di gioco dei pezzi di puzzle.

Affiancando la **Fase I - io** con la ricerca di una propria identità, si dispone che il giocatore debba trovare il materiale di gioco che più lo identifichi; pertanto, quest'ultimo, deve cercare, tra i vari frammenti di puzzle messi a disposizione, quello che rispecchia meglio i propri gusti personali (il proprio *io*), vedendosi così rappresentato all'interno del gioco.

La **Fase II - noi** è invece concepita come identificazione dell'individuo all'interno di un gruppo, pertanto i singoli giocatori devono dividersi in squadre sfruttando il proprio *io*. Ogni frammento di puzzle si incastra infatti con altri tre pezzi, costruendo così il *noi*, pertanto i giocatori devono interagire tra loro provando i vari incastri; quando gli *io* si incastrano, i giocatori in possesso di quei puzzle diventano compagni; attraverso questo procedimento, si creano gruppi di quattro persone. Disponendo la Fase I e la Fase II in sequenza tra loro, si consiglia di fare in modo che l'origine del *noi*, ovvero l'insieme dei quattro *io* tra loro complementari, dia come risultato un'immagine completa e significativa. Applicando questo sistema si presume che individui con affinità tra loro simili possano ritrovarsi nella stessa squadra, poiché hanno scelto degli *io* che compongono la stessa figura.

La **Fase III - mondo** è la contestualizzazione collettiva all'interno di un ambiente. I giocatori sono divisi in squadre e ogni gruppo è in possesso del *noi* composto da quattro elementi *io*, formando tuttavia un'immagine che risulta essere incompleta, poiché i lati rimangono aperti per nuovi incastri. Lo spazio è un luogo in cui un individuo cerca dei riferimenti per potersi orientare, pertanto in questa fase ci sono altri pezzi di puzzle da ricercare all'interno del contesto in cui si vuole declinare il gioco. Poiché, in fase di ricerca, l'ambiente appare come la scenografia di eventi, apparendo talvolta con il termine *frame* (che in italiano significa cornice), i pezzi da ricercare in questa fase prendono il nome di *cornice*. Ogni squadra, in questa fase, deve recuperare tutti i pezzi di *cornice* da incastrare al *noi* in loro possesso; ottenendo così il loro *mondo*. Per svolgere questo compito i giocatori vengono dotati, durante la consegna del materiale di gioco, di indizi che forniscono indicazioni sulla posizione dei vari pezzi di *cornice* da ricercare all'interno dell'ambiente. Una volta completato il proprio *mondo*, la squadra deve raggiungere la *meta* finale; quest'ultima segnalata attraverso il recupero progressivo delle varie *cornici*.

La *meta* finale proposta dall'attività vuole essere il compimento di un'immagine che racchiuda tutta l'esperienza di gioco. Trando isparazione dalla vita reale, dove le proprie esperienze (personali, collettive e in relazione con un luogo) si assemblano in un'immagine attraverso cui si esprime allegoricamente il *mondo conosciuto*, il traguardo è un luogo verso cui tutte le squadre si dirigono per porre fine al gioco e per assemblare i propri puzzle in un'unica immagine finale. In base all'ordine di arrivo si possono distribuire dei premi (come esposto al paragrafo *Premiazione*); tuttavia, l'intento metaprogettuale è di associare più valore alla collaborazione che alla competizione. Pertanto, raggiunto il traguardo, la squadra può congiungere il proprio



puzzle con quello degli avversari, creando un'immagine unica che racchiuda le varie esperienze di gioco. Generando la figura finale si vuole alludere che il processo perdersi/ritrovarsi è una prova inevitabile della vita che accomuna tutti gli esseri viventi. Si è scelto di chiamare l'immagine finale *infinito* in relazione con la realtà, poiché, finché si vive, c'è sempre l'occasione di apprendere qualcosa di nuovo, ampliando un quadro che non si chiude mai.

**Tavola 10.2**  
Le fasi di gioco in relazione col perdersi e ritrovarsi della realtà

## 10.4 FASI

### *Cliente, progettista, organizzatore*

Nella lettura di questo documento occorre dare dei chiarimenti sui termini usati poiché il progetto che sto presentando è una proposta metaprogettuale da poter declinare in vari contesti. Coloro che vogliono attuare dei giochi sfruttando le linee guida di questa tesi sono chiamati *clienti*, i quali sono presentati al paragrafo 10.2 *CHI PUÒ INTERESSARE - Possibili Clienti*. Per ottenere una declinazione si richiede l'intervento di un *progettista* il quale posso essere io (autrice di questa tesi), può essere il cliente stesso, oppure si può interpellare una terza persona che può richiedere o meno la mia collaborazione. Il progettista è colui che, sfruttando le linee guida di questo documento, realizza un evento di gioco, costruendo il materiale per l'evento e disponendo il necessario affinché l'attività abbia luogo. Inoltre si ha l'*organizzatore*; quest'ultimo è colui che si presenta nei giorni dell'evento per presiedere il gioco; egli accoglie i giocatori, fornisce loro il materiale necessario per l'attività ludica e risponde alle domande dei partecipanti. Poiché è consigliato affidare questo ruolo a più individui, nella tesi si parla anche di *staff* del gioco.

## Organizzazione

I prodotti finali che si ottengono attraverso la declinazione del progetto sono dei giochi gestiti tramite eventi. Si lascia la libertà di gestire le modalità di organizzazione dell'evento ai progettisti, descrivendo delle linee guida che potrebbero facilitare la declinazione del metaprogetto in un prodotto finale.

## Durata evento e calendario

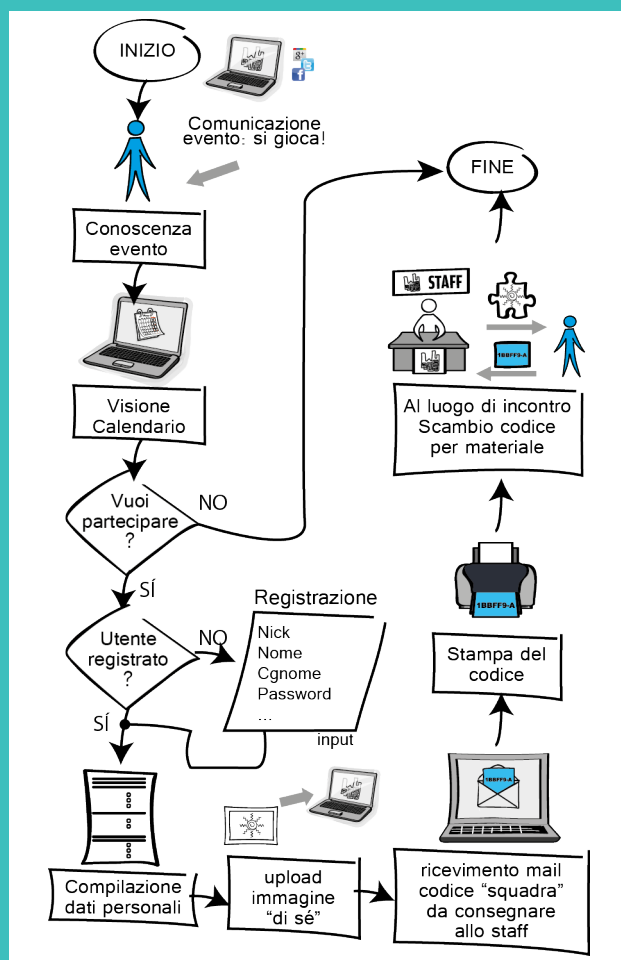
La durata degli eventi non può essere fissata in questo documento in quanto dipende dalla declinazione che si vuole ottenere. Calendario, durata e organizzazione dell'evento sono determinati dai progettisti.

## Registrazione del giocatore

Tavola 10.3: Esempio di registrazione

Questo metaprogetto può essere declinato per due tipi di usi:

- privato
- pubblico



## Esempio registrazione

Un esempio di registrazione:

la persona che vuole partecipare all'evento, registra la propria partecipazione da piattaforma digitale. La registrazione consente, oltre a facilitare la fase di organizzazione, di permettere al giocatore di compilare un questionario per conoscere le sue preferenze e di inserire contenuti da poter considerare durante la fase di organizzazione dell'evento; in questo modo si presenta la possibilità di fornire al giocatore materiale personalizzato.

per *privato* si intende che le persone che possono accedere all'evento ricevono un invito da parte dello *staff* che organizza il gioco; chi non ha l'invito è escluso dall'attività. Per *pubblico* si intende, invece, che il target viene a conoscenza dell'evento e fa richiesta di partecipare all'iniziativa. Per un uso *pubblico* si consiglia di avviare una fase di registrazione da chiudere qualche giorno prima dell'evento da destinare ai giochi; in questo periodo l'utente può registrarsi all'iniziativa. Tale procedura può rivelarsi molto utile in fase di organizzazione poiché consente di prevedere il numero di persone che vogliono partecipare all'attività; così da provvedere con l'organizzazione dei ritrovi *macro* e del materiale da fornire.

### **L'utilità di un portale**

Se si vuole realizzare un gioco che si attui su un campo esteso (come ad esempio una città) e che vuole coinvolgere un elevato numero di giocatori, si consiglia di sfruttare i media digitali per facilitare l'organizzazione e la comunicazione dell'evento. Realizzando inoltre un portale personalizzato all'iniziativa, si possono ottenere diversi vantaggi:

1. facilitare la comunicazione dell'evento;
2. facilitare la comunicazione con il target;
3. fornire un'area di registrazione in cui l'utente può accedere a ulteriori servizi e gestire una sessione privata;
4. permettere agli organizzatori di conoscere in anticipo il numero di partecipanti all'evento e agire di conseguenza;
5. conoscere i gusti dei singoli giocatori e fornire strumenti di gioco personalizzati.

La *Tavola 10.3* Fornisce un esempio di come si può fare uso di strumenti digitali per l'organizzazione dell'evento.

### **Ritrovi macro**

In base a un numero previsto di persone che vogliono partecipare all'iniziativa, si consiglia di predisporre più luoghi di incontro in modo da poter ospitare 40 giocatori per ogni ritrovo *macro*.

### **Ritrovi micro**

È il ritrovo della squadra; ogni giocatori, attraverso l'*io*, deve ricercare i propri compagni tra le persone in gioco. Quando la strada si completa è avvenuto un ritrovo *micro*.

### **Ritrovo meta**

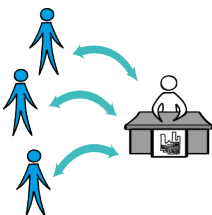
il ritrovo *meta* è il luogo finale in cui si vuole portare tutti i giocatori; si consiglia di predisporre sepre un'unica *meta* finale dove portare tutti i partecipanti al termine dell'attività ludica, indipendentemente dal numero di giocatori

## Fase I - io

N. giocatori 1 - x

**Tempo** La durata di questa fase dipende dal numero di giocatori. Si consiglia, in ambito progettuale, di non stabilire un limite massimo di tempo (come ad esempio decidere che entro venti minuti i giocatori devono aver scelto il proprio *io*), tuttavia dipende dalla declinazione che si vuole ottenere

**Tipologia di gioco**



Multile individual Players vs. Game

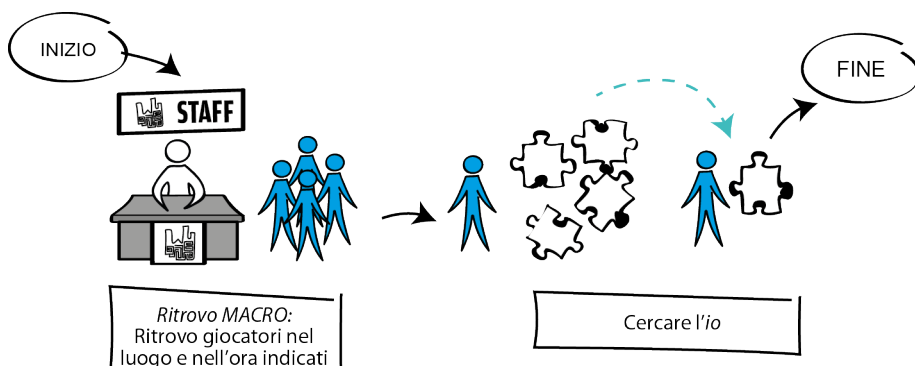
**Obiettivo finale**



Trovare il proprio *io*

**Gameplay** I giocatori si ritrovano nel luogo e nell'ora indicati durante la fase di comunicazione dell'evento; li troveranno qualcuno dello staff dell'organizzazione di gioco ad attenderlo. Quando vi è un numero di giocatori equivalente ai pezzi *io* in possesso dall'organizzazione, o una volta raggiunto l'orario prestabilito per avviare l'attività, il gioco ha inizio! I giocatori cercano l'*io* che li identifichi; quando un partecipante decide di far proprio l'*io* quest'ultimo deve recarsi dallo staff con il pezzo in mano. I membri dell'organizzazione del gioco devono controllare che ogni giocatore abbia scelto un solo *io*; quando anche l'ultimo partecipante rimasto recupera il suo *io* e ottiene l'approvazione dello staff, questa fase di gioco ha termine.

Tavola 10.4  
Flow chart  
della Fase I



*Modalità* Questa fase può essere gestita in base a più modalità:

1. *Immediata*
2. *Lunga*

*Immediata* Nella modalità *immediata* tutti i pezzi *io* vengono *ammucchiati* nello stesso punto lasciando che i giocatori possano passare i pezzi prima di decidere il proprio. Tutti gli *io* possono essere posizionati, ad esempio, sul piano di un tavolo, in un contenitore, su un tappeto.

*Lunga* In questa modalità i pezzi *io* vengono nascosti all'interno di un ambiente ristretto che deve essere tuttavia sotto sorveglianza degli organizzatori. Frugando nel luogo di ritrovo i giocatori trovano così gli *io*, tuttavia ogni partecipante può impossessarsi di un solo pezzo.

*Consigli per scegliere la modalità* Si consiglia di applicare la modalità *immediata* quando a questa fase di gioco segue anche la Fase II e la Fase III; se invece il gioco è composto da questa singola fase oppure dalla sola fase II si consiglia di attuare la modalità *lunga*.

Immagine 10.1  
esempio modalità  
immediata,  
gli *io* sono am-  
mucchiati tra loro  
[D'Auria Silvia]



Immagine 10.2  
esempio  
modalità lunga,  
il giocatore trova  
un *io* nascosto in  
un armadietto  
[D'Auria Silvia]



## Fase II - noi

N. giocatori 8 - x

---

**Tempo** La durata di questa fase dipende dal numero di giocatori. Si consiglia, in ambito progettuale, di non stabilire un limite massimo di tempo (come ad esempio decidere che entro venti minuti le squadre devono essersi formate, altrimenti si rischia l'eliminazione dall'attività di gioco), tuttavia dipende dalla declinazione che si vuole ottenere.

---

**Tipologia di gioco**



Team Competition

---

**Obiettivo finale**



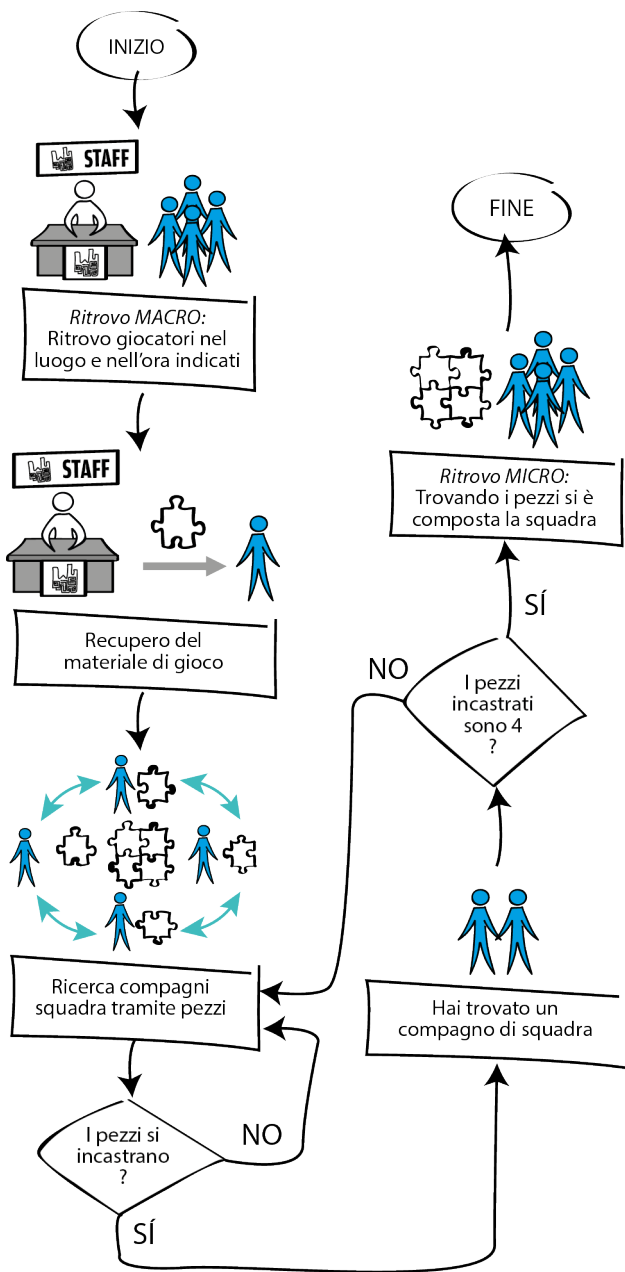
Trovare noi

---

**Gameplay** Il giorno dell'evento, i giocatori si incontrano con gli organizzatori del gioco nel luogo comunicato. Raggiunto il numero di partecipanti massimo, inizia la fase di distribuzione del materiale. Ogni giocatore viene fornito di un *io*; ogni *io* ha tre "fratelli" con cui incastrarsi per realizzare il *noi*. Quando ogni partecipante è in possesso del proprio *io* la sessione di gioco può avere inizio. I giocatori devono trovare gli incastri del proprio *io* in modo da concretizzare il *noi*; gli incastri sono gli *io* di altri partecipanti, pertanto le persone in gioco devono provare a far combaciare tra loro il materiale ricevuto. Quando un *io* combacia con quello di un altro giocatore si è trovato un compagno di squadra. Composta la squadra, il gruppo deve presentarsi agli organizzatori con il *noi* assemblato. Questa fase termina quando si sono trovati i *noi*; in modo che ogni giocatore sia associato a una squadra.

Nella pagina  
seguente  
Tavola 10.5  
Flow chart  
della Fase II



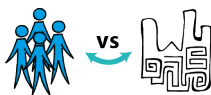


### Fase III - mondo

N. giocatori 8 - x

**Tempo** La durata di questa fase dipende dal numero di giocatori; si consiglia di lasciar continuare l'attività di gioco finché l'evento rimane attivo.

**Tipologia di gioco**



Cooperative Play: team vs game

**Obiettivo finale**

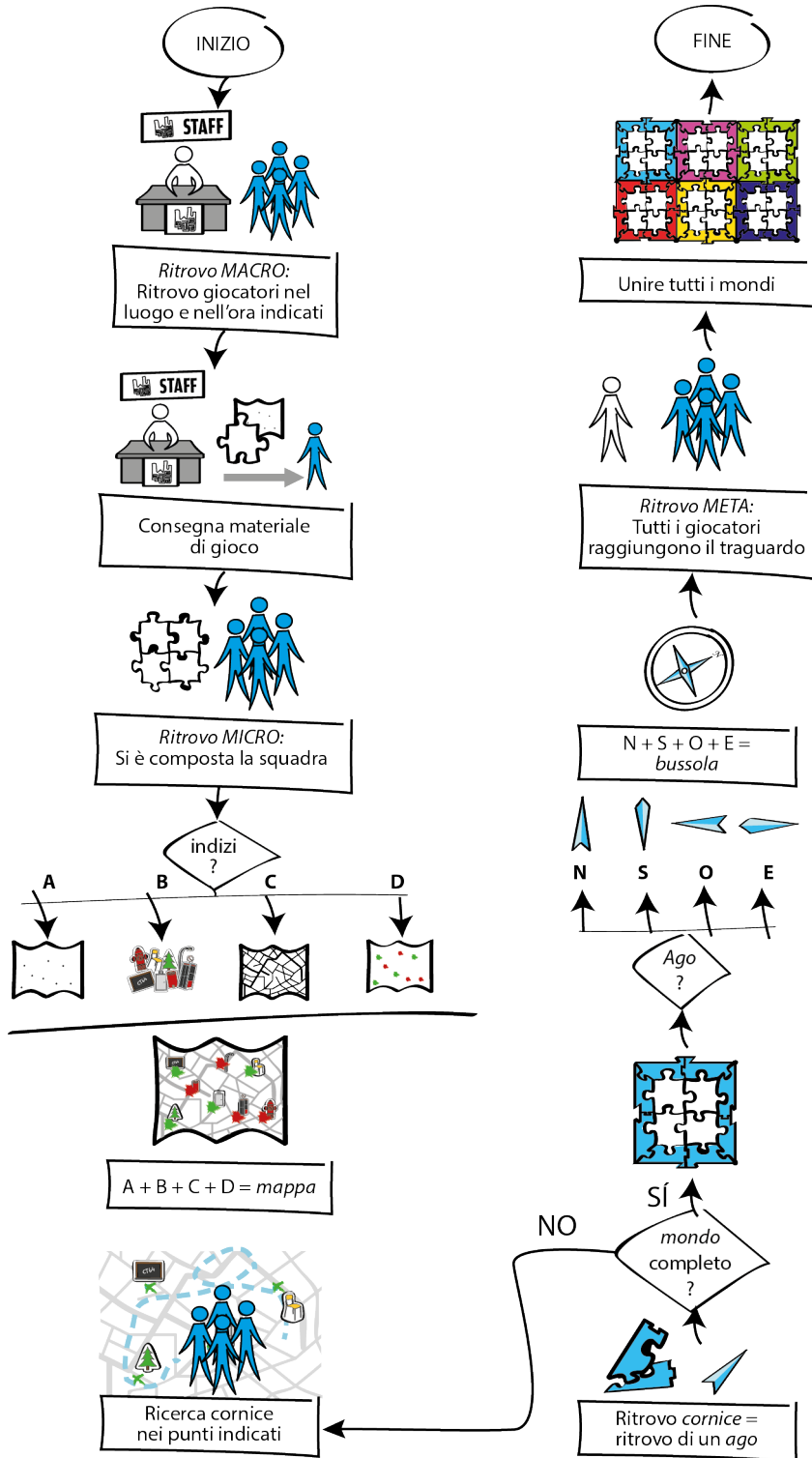


Costruire mondo

**Gameplay** Il giorno dell'evento, i giocatori si incontrano con gli organizzatori del gioco nel luogo comunicato. Raggiunto il numero di partecipanti massimo, i giocatori sono divisi in squadre e ogni team si impossessa del *noi*. Il *noi* è composto da quattro *io*, ognuno dei quali è collegato a un *indizio* che può essere di tipo A, B, C, D; nell'essere in possesso del *noi* la squadra ha già tutti e quattro le tipologie di *indizi*. Mettendo quest'ultimi insieme, si ottiene la *mappa* ( $A + B + C + D = \text{mappa}$ ), la quale indica i luoghi dove si possono trovare le *cornici del noi* in possesso. I giocatori devono trovare tali *cornici* e unirle al proprio *noi*, ottenendo così il *mondo*. Una volta ottenuto il *mondo*, i giocatori devono portarlo alla *meta* finale; tale luogo è indicato dai vari *aghi* che si ottengono trovando le *cornici*. La somma di tutti gli *aghi* ottenuti grazie al recupero delle *cornici* fornisce infatti la *bussola*, la quale è l'indizio finale che porta al traguardo del gioco (*meta*). Una volta raggiunto la *meta*, la squadra che ha completato il proprio *mondo* ha finito di giocare, tuttavia può interagire con gli altri giocatori che hanno raggiunto il traguardo per unire tutti i *mondi* recuperati, in modo da ottenere un'unica grande immagine che chiamiamo *infinito*.

**Consigli** Seguendo le linee guida per la costruzione delle cornici al paragrafo 10.5 *Materiale di gioco e possibili applicazioni* si otterrebbero otto pezzi di cornice; ciò comporta che si possono individuare al massimo otto luoghi in cui nasconderli. Il consiglio è tuttavia di limitare i luoghi dove portare i giocatori a quattro, posizionando per ogni nascondiglio due pezzi di cornice. Tuttavia questa decisione dipende dalla declinazione del progetto, dall'esperienza che si vuole dare ai giocatori e dalla durata totale dell'attività in relazione anche con le altre fasi se applicate.

Nella pagina  
seguente  
Tavola 10.6  
Flow chart  
della Fase III



### ***Combinare le fasi di gioco***

Per la progettazione di un gioco, non necessariamente si devono considerare tutte le fasi. Ognuna di queste può essere presa singolarmente o combinata diversamente dall'ordine presentato. Si mostra di seguito tutte le combinazioni possibili delle fasi per la declinazione in un progetto finale:

- Fase I
- Fase II
- Fase II
- Fase I + Fase II
- Fase I + Fase III
- Fase II + Fase III
- Fase I + Fase II + Fase III

### ***Premiazione***

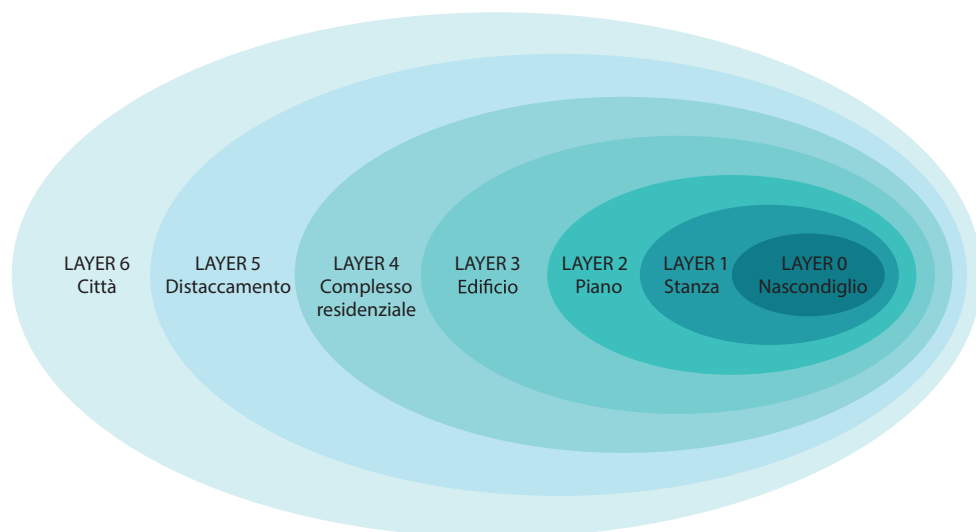
Se il progetto lo prevede, si possono inserire dei premi da consegnare ai giocatori più veloci a completare l'intera attività ludica organizzata; comunque si consiglia di non ritirare gli strumenti di gioco al termine dell'attività, così che i giocatori possano conservarli come ricordo.

## 10.5 COME DECLINARE LA FASE III NELLO SPAZIO

Questo metaprogetto tiene in considerazione alcune tipologie di spazio in cui può essere organizzato un evento di gioco. Poiché la Fase III sfrutta l'ambiente per nascondere i vari oggetti ludici, si presenta una riflessione di come lo spazio può risultare nidificato durante l'organizzazione di un gioco, in modo da offrire riferimenti per facilitare la declinazione in un progetto finale. *Spazio nidificato* è l'insieme di aree limitate all'interno di altre più estese; ad esempio: una cucina è inserita in una casa, una casa è collocata in una città, la città in una regione, la regione in una nazione e così via. Ragionare sul numero di livelli che compongono uno spazio è utile per l'organizzazione dell'evento e per progettare il materiale di gioco da distribuire ai giocatori; questa sezione presenta delle linee guida per aiutare il progettista a riconoscere il proprio spazio di applicazione e intervenire dunque di conseguenza. La conoscenza dello spazio in cui nascondere le *cornici* è indispensabile per la costruzione degli *indizi* e della *bussola* da fornire ai giocatori durante l'attività di gioco (vedere **10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI**).

La *Tavola 10.7* presente qui sotto rappresenta lo spazio di gioco nelle sue possibili nidificazioni. Partendo dall'espansione massima, il gioco può essere attuato in *città*, in *distaccamenti* separati tra di loro ma comunque appartenenti allo stesso contesto (in questo caso ho ragionato sui diversi campus di un'Università come ad esempio il Politecnico), *complesso* è l'abbreviazione di *complesso residenziale*, uno spazio delimitato con edifici e un suolo esterno che li colleghi; *edificio* è il palazzo, uno spazio organizzato in verticale su più livelli (piani). *Piano* è un ampio spazio distribuito

*Tavola 10.7*  
Nidificazione  
dello spazio



orizzontalmente, non si rifà solo al singolo piano di un palazzo ma può essere anche uno spazio delimitato all'aperto (*all'aperto* significa esterno, sovrapposto dalla volta celeste pertanto soggetto a intemperie; *al chiuso* è invece uno spazio riparato). Il *layer 1* è la *stanza* ultima in cui lo spazio è nidificato; in certi contesti si può tuttavia applicare un *nascondiglio* per aumentare i livelli in cui andare a cercare. Questa applicazione può essere utile in alcuni tipi di contesti che si andranno a vedere, inoltre presenta la caratteristica che, se all'interno di una *stanza* al materiale che i giocatori stanno giocando è visibile, con il *nascondiglio* i giocatori devono effettuare una ricerca nel luogo circostante, avendo così un'esperienza di gioco diversa perché si ha un rapporto diverso con l'ambiente. Si consiglia di usare come *nascondiglio* un oggetto di arredo della *stanza*, come un armadio, un tavolo, un cassetto.

### ***Qual'è il mio campo di gioco?***

Per facilitare il percorso verso una contestualizzazione di gioco si presentano tre tipologie di spazio entro cui può avvenire un'attività ludica. Riconoscere la tipologia dell'area su cui declinare un progetto è indispensabile per la preparazione del materiale di gioco. Per la realizzazione di un prodotto finale si consiglia di paragonare lo spazio su cui si vuole applicare l'attività ludica con le tavole presentate alla pagina di fianco; così da applicare le linee guida appropriate per il proprio caso specifico. Gli spazi individuati possono essere:

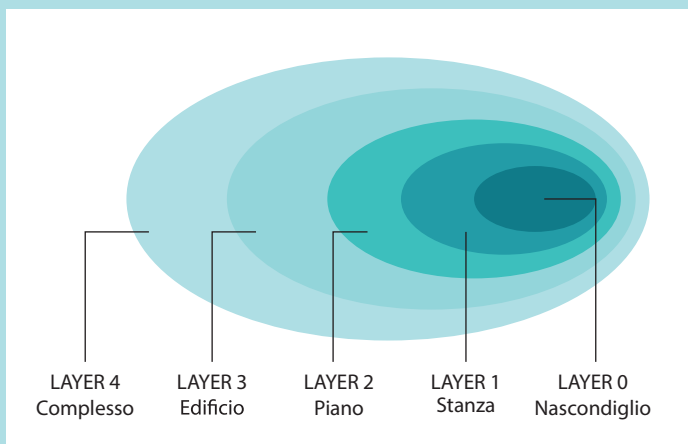
*Tavola 10.8*  
La semplificazione dello spazio in tre tipologie: piccolo, medio, grande

1. *piccolo*;
2. *medio*;
3. *grande*.

## Spazio piccolo

Tutti i complessi edilizi;  
ovvero aree delimitate con  
più di un edificio.

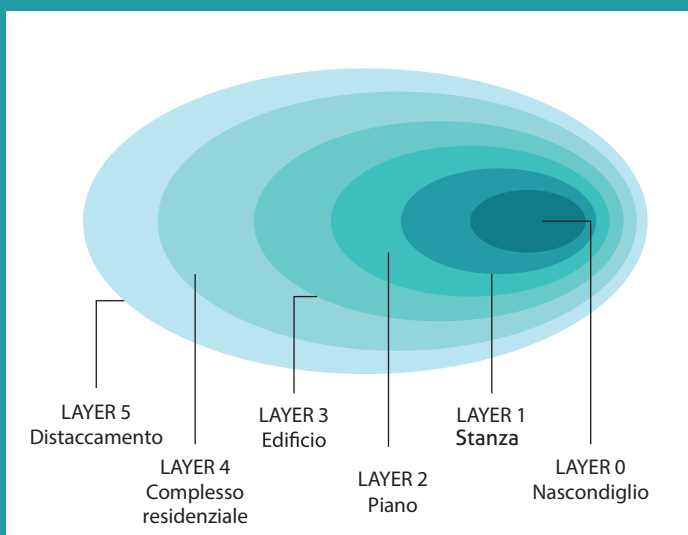
*Casi:*  
*complessi residenziali,*  
*campus universitari,*  
*complessi industriali,*  
*complessi ospedalieri.*



## Spazio medio

Più complessi edilizi  
distaccati

*Casi:*  
*Università con più sedi,*  
*sedi distaccate che lavorano*  
*per un progetto in comune*



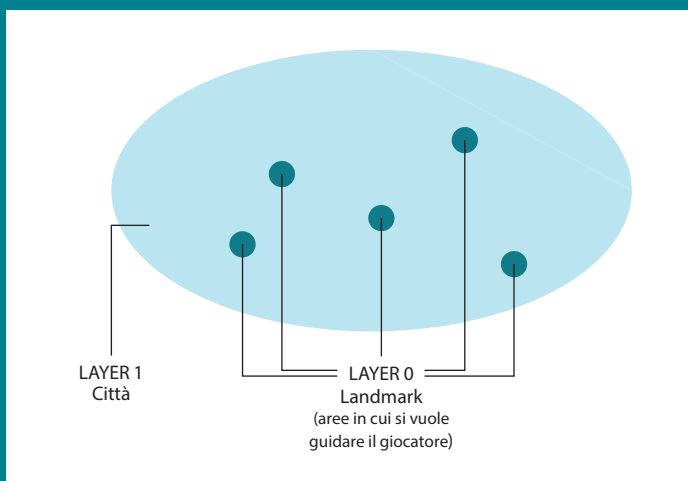
## Spazio grande

Contesto urbano

*Casi: Città, Paesi, Regioni*

Si consiglia di intervenire  
in questo contesto con un  
gioco a tema

*Esempi tema: storia,*  
*cucina, architettura,*  
*narrativa*



### *Spazio piccolo*

Questa tipologia di spazio è costituita da un unico complesso edilizio, ovvero si vede un'area che delimita uno spazio aperto su cui poggiano più edifici. Tuttavia si è osservato che questa tipologia di spazio può presentarsi in due modalità:

1. *Modalità ampia*
2. *Modalità ridotta*

La differenza di queste modalità è la presenza o meno di un ulteriore livello di suddivisione. Guardando la *Tavola 10.9* si osserva come alcuni complessi edilizi siano composti da un livello ulteriore posizionato tra *piano* e *stanza*; si è identificato questo piano come *appartamento* in riferimento ai complessi condominiali. Per fare un esempio che espliciti la presenza o meno di questo elemento, prendiamo come esempio un complesso residenziale e un complesso scolastico; nel primo caso avremmo *edificio-piano-appartamento-stanza*, abbiamo già distribuito quattro indizi, non è il caso di *scavare* ulteriormente pertanto l'obiettivo deve essere visibile all'interno della *stanza*. Se consideriamo invece un complesso scolastico i livelli sarebbero *edificio-piano-stanza*; la *stanza* (che nel caso di una scuola è un'aula) non ha più altre suddivisioni pertanto applico un *nascondiglio* che compensi il livello mancante.

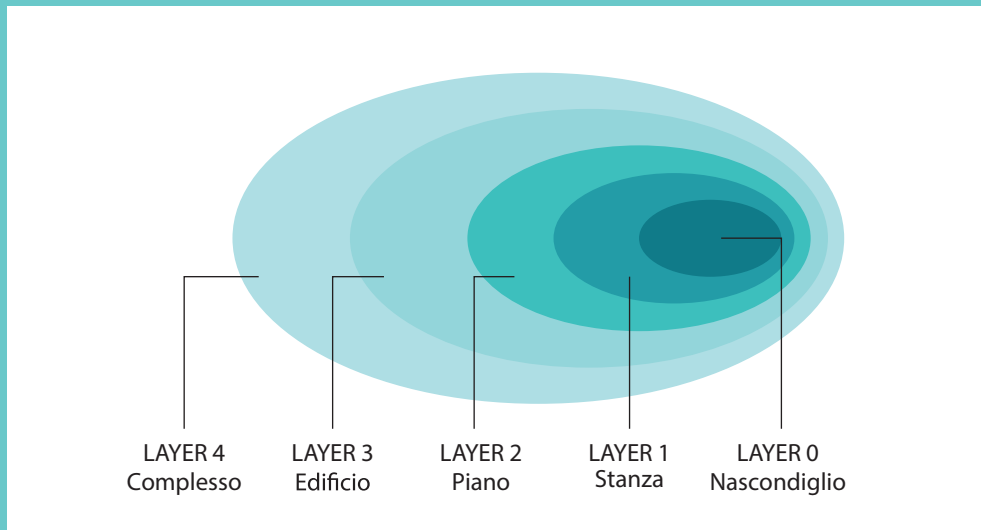
*Tavola 10.9*  
Le due modalità dello spazio piccolo: modalità ampia e modalità ridotta

Con questa riflessione sullo spazio *piccolo* si dispongono le due modalità sopra elencate; quando si è in presenza del livello *Appartamento* si deve applicare la *Modalità ridotta*, altrimenti la *Modalità ampia*, dove quest'ultima farà uso di un *nascondiglio* da rimediare all'interno della *stanza*.



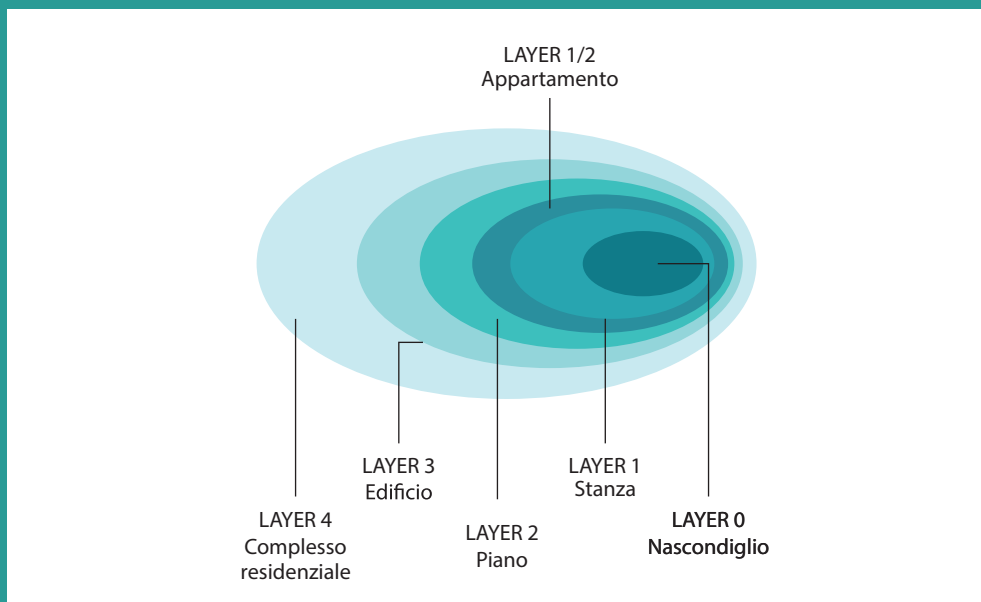
## Spazio piccolo - Modalità ampia

Casi: campus universitari, complessi ospedalieri, complessi industriali



## Spazio piccolo - Modalità ridotta

Casi: complessi residenziali, alcune strutture aziendali



## Spazio piccolo - Modalità ampia

**Spazio** Lo spazio identificato come *piccolo* di *modalità ampia* è declinato in un contesto che si presenta come *complesso residenziale*, ovvero si ha uno spazio delimitato provvisto di *edifici* e di un suolo esterno che mette in collegamento le varie strutture del *complesso*. La *modalità ampia* vede i *piani* che compongono i vari *edifici* suddivisi in *stanze*. All'interno di queste *stanza* non si presentano ulteriori suddivisioni di spazio, pertanto si vuole applicare dei *nascondigli* dove posizionare gli oggetti di gioco (*cornici e aghi*); tali *nascondigli* possono essere elementi di arredo (es. armadi, cassetti, tavoli) o altri oggetti presenti nella stanza.

---

**Versione semplice** Per applicare la *versione semplice* si propone di utilizzare le *tipologie di indizi* presenti nella seguente tabella, seguendo le linee guida al paragrafo *Indizi in versione semplice* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI. Di fianco si propone un esempio di applicazione.

---

**Versione elaborata** Per applicare la *versione elaborata* si propone di utilizzare le *tipologie di indizi* presenti nella seguente tabella, seguendo le linee guida al paragrafo *Indizi in versione elaborata* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI.

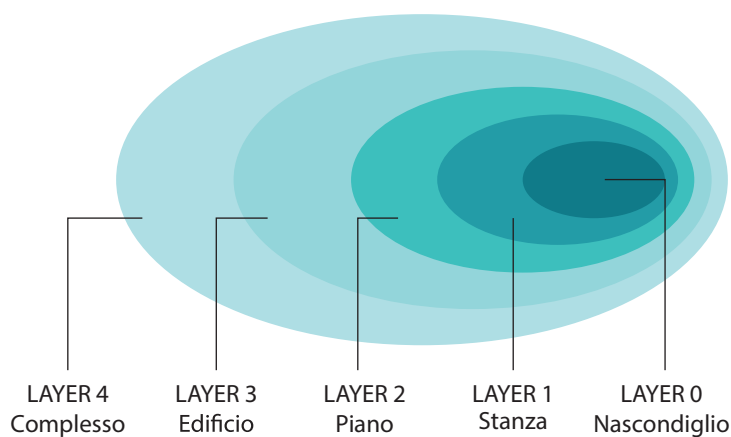
---

**Nascondere aghi e cornici** Per questo spazio si consiglia di nascondere gli *aghi* e le *cornici* applicando  *fusione, busta e rimpiazzo*. Guardare paragrafo *Nascondere aghi e cornici* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI.

**Suggerimenti** Per spazi con armadietti i *rimpiazzoi* potrebbero essere chiavi vere che aprono armadietti in cui trovare *cornici e aghi*.

---

**Bussola** Si possono declinare come *bussola* tutte le proposte; guardare paragrafo *Bussola* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI.



### Tipologia indizi

<b>A</b>	Edificio
<b>B</b>	Piano
<b>C</b>	Stanza
<b>D</b>	Nascondiglio

### Esempio

- A. Edificio N
- B. Piano 1
- C. Aula De Carli
- D. Armadio

*Soluzione: Guardare nell'armadio (D) nell'Aula De Carli (C), al primo piano (B) dell'Edificio N (A)*

### Tipologia indizi

<b>A</b>	Cartina
<b>B</b>	Riferimenti
<b>C</b>	Luogo
<b>D</b>	Nascondiglio

(Solo planimetria)

(nomi delle vie, dei palazzi, legende)

(Evidenziare area dove andare)

(Cosa cercare)



*Fusione*



*Busta*



*Rimpiazzo*

*Anagramma*

*Livelli Sovrapponibili*

*Strappi*

Tavola 10.10  
Spazio piccolo in  
modalità ampia

### **Spazio piccolo - Modalità ridotta**

**Spazio** Lo spazio identificato come *piccolo* di *modalità ridotta* è declinato in un contesto che si presenta come *complesso residenziale*, ovvero si ha uno spazio delimitato provvisto di *edifici* e di un suolo esterno che mette in collegamento le varie strutture del *complesso*. La *modalità ridotta*, a differenza della *modalità ampia*, presenta tra il *piano* e la *stanza* un'ulteriore suddivisione identificata come *appartamento*; pertanto non si applica un *nascondiglio*, facendo in modo che il materiale di gioco da cercare (*cornici* e *aghi*) sia visibile all'interno della *stanza*.

---

**Versione semplice** Per applicare la *versione semplice* si propone di utilizzare le *tipologie di indizi* presenti nella seguente tabella, seguendo le linee guida al paragrafo *Indizi in versione semplice* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI. Di fianco si propone un esempio di applicazione.

---

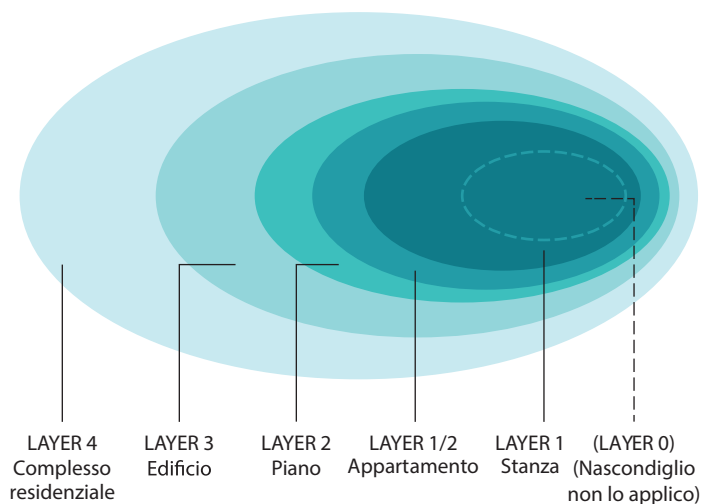
**Versione elaborata** Per applicare la *versione elaborata* si propone di utilizzare le *tipologie di indizi* presenti nella seguente tabella, seguendo le linee guida al paragrafo *Indizi in versione elaborata* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI.

---

**Nascondere aghi e cornici** Per questo spazio si consiglia di nascondere gli *aghi* e le *cornici* applicando  *fusione, busta e rimpiazzo*. Guardare paragrafo *Nascondere aghi e cornici* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI.

---

**Bussola** Si possono declinare come *bussola* tutte le proposte; guardare paragrafo *Bussola* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI.



### Tipologia indizi

<b>A</b>	Edificio
<b>B</b>	Piano
<b>C</b>	Appartamento
<b>D</b>	Stanza

### Esempio

- A. Edificio Betulla
- B. Piano 5
- C. Appartamento Sig. Rossi
- D. Cucina

Soluzione: Andare in cucina (D) nell'appartamento del Sig. Rossi (C), al piano 5 (B) dell'Edificio Betulla (A)

### Tipologia indizi

<b>A</b>	Cartina
<b>B</b>	Riferimenti
<b>C</b>	Appartamenti
<b>D</b>	Stanza

(Solo planimetria)

(nomi delle vie, dei palazzi, legende)

(Evidenziare area dove andare)

(Stanza in cui cercare, relativa agli appartamenti)



Fusione



Busta



Rimpiazzo

Anagramma

Livelli Sovrapponibili

Strappi

Tavola 10.11  
Spazio piccolo in  
modalità ridotta

## **Spazio medio**

**Spazio** Lo spazio identificato come *medio* di *modalità ridotta* è declinato in un contesto che ha più complessi residenziali in relazione tra loro ma distanziati; un esempio sono le vari sedi di un'università, o i vari partner che lavorano per un progetto in comune in uffici distaccati. Oltre all'*edificio*, il *piano*, la *stanza* e il *nascondiglio* (o *appartamento*) da considerare si deve aggiungere l'informazione del *distaccamento* in cui recarsi.

---

**Versione semplice** Per applicare la *versione semplice* si propone di utilizzare le *tipologie di indizi* presenti nella seguente tabella, seguendo le linee guida al paragrafo *Indizi in versione semplice* in 10.5 **MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI**. Di fianco si propone un esempio di applicazione.

---

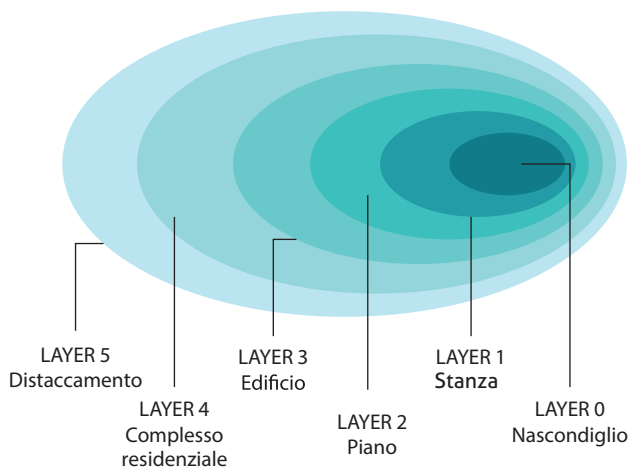
**Versione elaborata** Per applicare la *versione elaborata* si propone di utilizzare le *tipologie di indizi* presenti nella seguente tabella, seguendo le linee guida al paragrafo *Indizi in versione elaborata* in 10.5 **MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI**.

---

**Nascondere aghi e cornici** Per questo spazio si consiglia di nascondere gli *aghi* e le *cornici* applicando  *fusione*,  *busta* e  *rimpiazzo*. Guardare paragrafo *Nascondere aghi e cornici* in 10.5 **MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI**.

---

**Bussola** Si possono declinare come *bussola* tutte le proposte; guardare paragrafo *Bussola* in 10.5 **MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI**.



### Tipologia indizi

<b>A</b>	Distaccamento
<b>B</b>	Edificio + Piano
<b>C</b>	Stanza
<b>D</b>	Nascondiglio

### Esempio

- A. Bovisa  
 B. Edificio PK ultimo Piano  
 C. Aula de Carli  
 D. Armadio

*Soluzione: Guardare nell'armadio (D) in aula de Carli (C), al piano 5 dell'Edificio Betulla (B) nel distaccamento di Bovisa (A)*

### Tipologia indizi

<b>A</b>	Cartina
<b>B</b>	Riferimenti
<b>C</b>	Luogo
<b>D</b>	Nascondiglio

(Di tutti i distaccamenti)

(nomi delle vie, dei palazzi, legende)

(Evidenziare area dove andare)

(Cosa cercare)



Fusione



Busta



Rimpiazzo

Anagramma

Livelli Sovrapponibili

Strappi

Tavola 10.12  
Spazio medio

## Spazio grande

**Spazio** Lo spazio identificato come *grande* è la città. In questo contesto i luoghi in cui portare i giocatori sono chiamati *landmark* e possono essere scelti in base all'applicazione di un tema inerente alla città (come narrazione, storia, architettura, ad esempio). Poiché lo spazio risulta essere poco nidificato rispetto agli altri spazi (perché si vuole portare i giocatori ad esplorare la città), viene attuato per questo contesto un ragionamento diverso per individuare le *tipologie di indizi*.

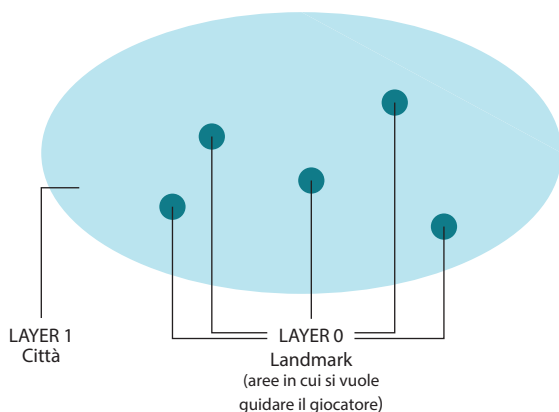
**Versione semplice** Essendo un gioco da attuare in città, si vuole portare il giocatore ad esplorare l'ambiente urbano. Le tipologie di *indizi* individuate sono l'*indirizzo* diviso in due parti, una *parola d'ordine* o indizio che consente di osservare nella città qualcosa di particolare e infine che *cosa recuperare* da mostrare agli organizzatori per ottenere l'effettivo materiale di gioco. In questo spazio, più che negli altri, deve esserci un organizzatore nelle aree in cui si portano i giocatori; quest'ultimo deve aiutare i partecipanti a comprendere cosa cercare, o consegnare loro direttamente il materiale se uno degli indizi è la *parola d'ordine*; ovvero, nel ricevere la *parola d'ordine* corretta, l'organizzatore fornisce oggetti di gioco ai giocatori per permettere loro di proseguire l'attività ludica. Prendere visione si *tipologie di indizi* presenti nella seguente tabella, seguendo le linee guida al paragrafo *Indizi in versione semplice* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI. Di fianco si propone un esempio di applicazione.

**Versione elaborata** Per applicare la *versione elaborata* si propone di utilizzare le *tipologie di indizi* presenti nella seguente tabella, seguendo le linee guida al paragrafo *Indizi in versione elaborata* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI.

**Nascondere aghi e cornici** Per questo spazio si consiglia di nascondere gli *aghi* e le *cornici* applicando *rimpiazzo*, in particolare l'ideale sarebbe che il *rimpiazzo* sia una *foto* che i giocatori devono *scattare* all'ambiente. Le indicazioni di tale *foto* sono presenti nell'*indizio-D* che ovviamente riguarda l'area in cui i giocatori vengono portati dagli altri *indizi*. Mostrando la *foto* o consegnando il *rimpiazzo* agli organizzatori, la squadra ottiene uno delle *cornici* e *aghi* da recuperare. Guardare paragrafo *Nascondere aghi e cornici* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI.

**Bussola** Si possono declinare come *bussola* tutte le proposte; guardare paragrafo *Bussola* in 10.5 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI.





### Tipologia indizi

<b>A</b>	Via (Indirizzo parte 1)
<b>B</b>	N. Civico (Indirizzo parte 2)
<b>C</b>	Riferimento\Parola d'ordine
<b>D</b>	Cosa recuperare

### Esempio

- A. Piazza Sant'Eustorgio
- B. N. Civico 1
- C. Cimitero Paleocristiano
- D. Foto tomba Re Magi

*Soluzione: Recarsi a Piazza Sant'Eustorgio (A) al numero civico 1 (B), cercare il Cimitero Paleocristiano (C) e tornare con la foto della tomba dei Re Magi (D)*

### Tipologia indizi

<b>A</b>	Cartina città
<b>B</b>	Indirizzi
<b>C</b>	Indizio\Parola d'ordine
<b>D</b>	Cosa recuperare

(cosa\chi cercare)

(Cosa cercare, da mostrare allo staff per ottenere il materiale di gioco effettivo)



Rimpiazzo



Foto

Anagramma

Livelli Sovrapponibili

Strappi

Tavola 10.13  
Spazio grande

## 10.6 MATERIALE DI GIOCO E POSSIBILI APPLICAZIONI

In questa parte si vuole illustrare il materiale di gioco proponendo delle possibili applicazioni da poter attuare nei vari contesti.

### *Forme puzzle*

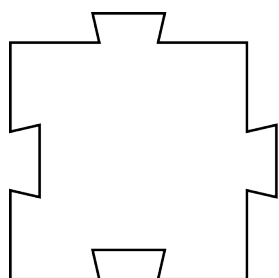
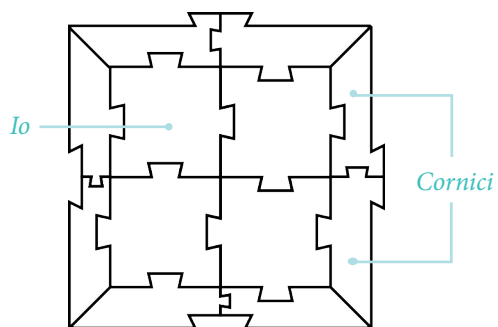
Nelle tre fasi di gioco precedentemente illustrate si è usato il puzzle come metafora da applicare durante una sessione ludica. Nel testo a seguire si vogliono proporre le forme che tali puzzle potrebbero avere durante una declinazione di gioco. Si presenta, a seguire, una proposta sulla forma delle due tipologie di pezzi di puzzle utili ai fini di gioco: *io* e *cornice*.

---

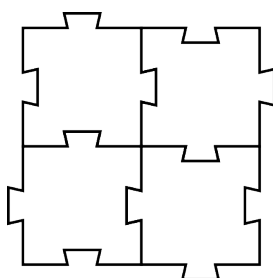
*Io* L'*io* è il materiale di gioco presente in tutte le fasi e corrisponde a un pezzo di puzzle singolo; tuttavia si è esplicitato nella Fase II che a ogni *io* corrispondono tre pezzi complementari e che l'unione di tutti e quattro i pezzi comporta alla costruzione del *noi*. Si vuole di seguito apportare delle riflessioni sulla possibile forma da applicare. Poiché il *noi* è composto da quattro *io* che devono incastrarsi tra loro, ma questi *io* non devono trovare unione con pezzi appartenente ad altre squadre, si consiglia di applicare una forma come quella illustrata. Una sagoma di questo tipo presenta il vantaggio che può essere replicata per quattro volte, in modo che i pezzi possano trovare incastro tra loro per formare il *noi* desiderato; con questo ragionamento si può modificare la dimensione dei denti in modo da realizzare più *noi* (si consiglia massimo dieci che corrisponderebbero a quaranta *io*) in modo che gli *io* ottenuti trovino incastro solo coi propri simili. Applicando in un secondo tempo la grafica in base alla declinazione del gioco, i partecipanti all'attività sarebbero poi guidati nell'orientamento da dare ai pezzi per attaccarli in seguito alle rispettive cornici; ma con questo sistema, trovando un compagno con un *io* che si congiunge al proprio (seppure orientando il puzzle in modo sbagliato), permetterebbe ai giocatori di riconoscere i propri compagni di squadra. Grafica, dimensione degli *io* e materiale sono da decidere in fase di progettazione in base alla declinazione e alle sensazioni che si vogliono dare ai giocatori.

---

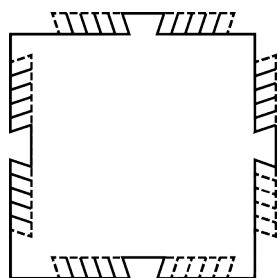
*Cornici* Le *cornici* sono i pezzi di puzzle da attaccare al *noi*; applicando la forma suggerita si otterrebbero otto pezzi di cornice che si incastrano solo con il proprio *noi* di riferimento. Si propone di avere otto pezzi di *cornice* per avere una dimensione maneggevole, tuttavia il numero di cornici, in relazione con i luoghi in cui nasconderli dipende dalla declinazione del gioco nel suo contesto. La forma suggerita consente inoltre di incastrarsi con le cornici delle altre squadre, in modo da ottenere, al termine della sessione ludica un *infinito* sempre aperto.



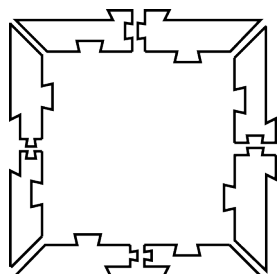
*Io*



*Noi*



Modificare i denti dell'*io*  
per ottenere più squadre *noi*



*Cornici*

Tavola 10.14  
Forme dei puzzle

## **Indizi**

Gli *indizi* servono per l'esecuzione della Fase III e devono essere consegnati ai giocatori durante la distribuzione degli *io*; pertanto si suggerisce di posizionare sul retro di ogni *io* una tasca dove poter inserire gli *indizi*; se la dimensione voluta degli *io* non consente di avere una tasca, si può consegnare del materiale a parte; fare in modo di predisporre un metodo di riconoscimento per cui a ogni *io* si associa il proprio indizio associato (ad esempio un codice da affiancare all'*io* e all'*indizio*). Gli *indizi* possono essere di quattro tipi:

- A
- B
- C
- D

Quando si costruisce il *noi* la squadra creata deve essere in possesso di tutti e quattro le tipologie di indizi; pertanto ogni *io* di un *noi* deve fornire una tipologia di *indizio* diversa da quella dei propri compagni.

Si vogliono proporre due versioni per realizzare gli indizi:

1. Versione semplice
2. Versione elaborata

### ***Indizi in versione semplice***

La *versione semplice* fornisce una proposta economica; pertanto è la più appropriata nel caso si avesse un budget a disposizione ridotto. Si propone in questa versione la distribuzione di contenuti di tipo testuale; pertanto il supporto può essere cartaceo oppure digitale se si hanno gli strumenti per inviare gli *indizi* via sms o bluetooth.

In questa tipologia, occorre saper collegare gli *indizi* correttamente tra di loro affinché i giocatori possano sapere dove andare; pertanto è importante associare un *codice* agli indizi per ordinarli in maniera corretta. Si vuole fare un esempio per spiegare in modo appropriato l'importanza del *codice*. Presupponiamo di avere quattro luoghi in cui nascondere le cornici di una squadra; chiamiamoli per convenienza Nord, Sud, Ovest, Est. Siccome l'indicazione di un luogo deve essere suddivisa in quattro *indizi* (A,B,C,D) per applicare la Fase III, quattro tipologie di indizi per quattro luoghi dove portare i giocatori, significa che ogni squadra ottiene in tutto sedici indizi in totale. Per semplificare il processo di affiancamento degli *indizi* in modo corretto, si consiglia di associare ad essi un *codice*. Ad esempio, i quattro *indizi* che portano al luogo che abbiamo chiamato Nord avranno (magari sul retro del foglio) il *codice* Nord. Nella pagina di fianco si riporta un esempio declinato in uno *spazio piccolo* per spiegare come gestire l'organizzazione degli *indizi*.

### Esempio versione semplice

Come esempio, facciamo finta di essere in uno spazio piccolo di modalità ampia, e i giocatori Alberto, Barbara, Carlo, Daniela ottengono i seguenti indizi:

Alberto		Barbara	
Indizi	Codice	Indizi	Codice
Edificio N	SUD	Piano 4	SUD
Edificio PK	NORD	Ultimo Piano	NORD

Carlo		Daniela	
Indizi	Codice	Indizi	Codice
Aula libera	SUD	Tavolo	SUD
de Carli	NORD	Armadio	NORD

Alberto è dunque in possesso degli indizi A (Edifici), Barbara della tipologia B (Piano), Carlo della tipologia C (Aula), Daniela della D (Nascondigli). I quattro ragazzi appartengono allo stesso team e quando si ritrovano riordinano gli indizi in proprio possesso attraverso il *codice*, ottenendo:

Codice	Indizi A	Indizi B	Indizi C	Indizi D
SUD	Edificio N	Piano 4	Aula libera	Tavolo
NORD	Edificio PK	Ultimo Piano	de Carli	Armadio

Per trovare le cornici, in questo esempio ci sono dunque due luoghi in cui recarsi, identificati con il *codice* SUD e NORD. Attraverso i *riferimenti*, la squadra è riuscita a riunire gli indizi e a comprendere che:

la cornice SUD è nascosta dal tavolo (D) in Aula libera (C), al quarto piano (B) dell'edificio N (A);

Mentre la NORD è nell'armadio (D), in aula de Carli (C), all'ultimo piano (B) dell'edificio PK (A)

La *versione semplice* vuole quindi dividere le indicazioni in quattro parti in modo che gli *indizi*, singolarmente, siano di poca utilità; occorre trovare i propri compagni per avere l'informazione completa. Si ricordi, inoltre, che i giocatori stanno giocando in un contesto sconosciuto, peranto chi ottiene l'indizio delle aule (per esempio) non sa dove queste sono collocate senza altri riferimenti.

Tavola 10.15  
Esempio versione  
semplice

### Indizi in versione elaborata

La *versione elaborata* vuole fornire materiale di gioco più complesso, che porti alla costruzione di una mappa effettiva, tramite livelli che si sovrappongono. Pertanto, questa versione, richiede una risorsa economica maggiore rispetto alla *versione semplice*, portando tuttavia i giocatori a vivere un'esperienza di giochi diversa rispetto alla prima proposta, perché questi ultimi devono muoversi in un ambiente sconosciuto attraverso una mappa effettiva che si costruisce trovando i membri della propria squadra. In questa versione gli *indizi* si possono chiamare anche *livelli* e attraverso la somma dei livelli A, B, C, D si ottiene sempre una *mappa* fisica con le indicazioni per recarsi nei luoghi designati. A seguire si vuole riportare un esempio per comprendere il funzionamento di questa versione.

### Esempio versione elaborata

Poniamo come esempio di dover applicare un gioco su uno spazio *piccolo* della *modalità ampia*; in particolare, l'esempio in questione è il campus universitario del Politecnico in zona Bovisa, a Milano. Verificando il paragrafo *Spazio piccolo - Modalità ampia*, alla sessione *Versione elaborata* si vede che le tipologie di indizi da distribuire ai giocatori sono:

<b>A</b>	Cartina
<b>B</b>	Nomi vie\edifici
<b>C</b>	Luogo
<b>D</b>	Nascondiglio

Poniamo che i giocatori Alberto, Barbara, Carlo e Daniela siano in possesso rispettivamente di A, B, C, D, ricevendo i materiali visibili in *Tavola 10.17*. I giocatori, scoprendo di essere in squadra, devono ottenere dai propri indizi la *mappa* completa sovrapponendo i materiali in proprio possesso.

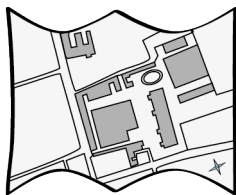
Nell'esempio in questione, i *nascondigli* sono degli adesivi da attaccare sul livello *luogo*, il quale (oltre alle informazioni di dove cercare), riporta i numeri rispettivi dei vari adesivi da attaccare; ogni adesivo è contrassegnato da un numero sul retro per comprendere dove posizionarlo sulla *mappa*. Questo esempio è uno dei risultati che si può ottenere; giocando infatti coi formati e materiali a disposizione si possono ottenere più soluzioni.

Tavola 10.16  
Tipologie indizi per  
lo spazio piccolo di  
modalità ampia

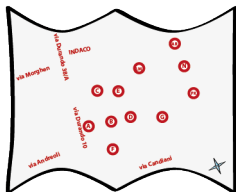
Nella pagina seguente  
Tavola 10.17  
Esempio versione  
elaborata

**IMPORTANTE:** Ricordare di associare a ogni *indizio* un riferimento per comprendere come orientare i vari livelli per sovrapporli correttamente.

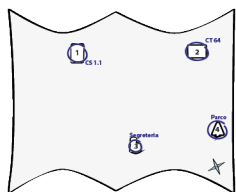
A



B



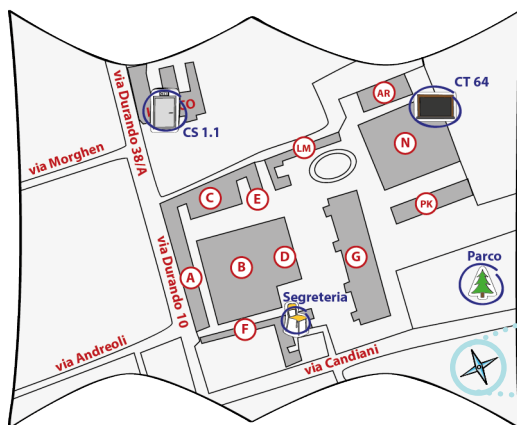
C



D



A  
+  
B  
+  
C  
+  
D



**IMPORTANTE**  
Riferimento  
presente su tutti i  
livelli per orientarli  
correttamente nel  
sovrapporli

**MAPPA**

## **Bussola**

La *bussola* indica il luogo *meta* dove tutti i giocatori devono recarsi per porre termine al gioco. La *bussola* si compone attraverso gli *aghi*, ovvero indizi che si recuperano attraverso il ritrovamento delle *cornici*. Formato e materiale per realizzare gli *aghi* e la rispettiva *bussola* finale dipende dalla declinazione che si vuole ottenere, ma in questo paragrafo si vogliono esporre delle proposte.

---

**Anagramma** L'indirizzo o le informazioni del luogo finale (*meta*) in cui recarsi possono comporre una frase tramite anagramma, da disseminare nei veri luoghi in cui sono nascoste le *cornici*. L'anagramma è una frase che si compone mischiando le lettere a disposizione. Usando l'*anagramma* occorre che uno degli *indizi* (nel caso dell'esempio EST) fornisca il numero delle lettere che compongono le parole della frase che i giocatori devono ricercare; nell'esempio: *Andate* = 6 lettere, *in* = 2 lettere, *salotto* = 7 lettere; l'indicazione EST è dunque 6 - 2 - 7.

---

**Impiccato** L'indirizzo in cui recarsi è scritto su livelli trasparenti tra loro sovrapponibili per ottenere la *bussola*. Ogni livello riporta alcune lettere del luogo in cui recarsi.

Tale modalità è idonea anche senza usare livelli trasparenti, ma usando qualunque tipo di carta o scrivendo direttamente sul retro delle *cornici*. Le lettere mancanti vengono rimpiazzate da dei trattini.

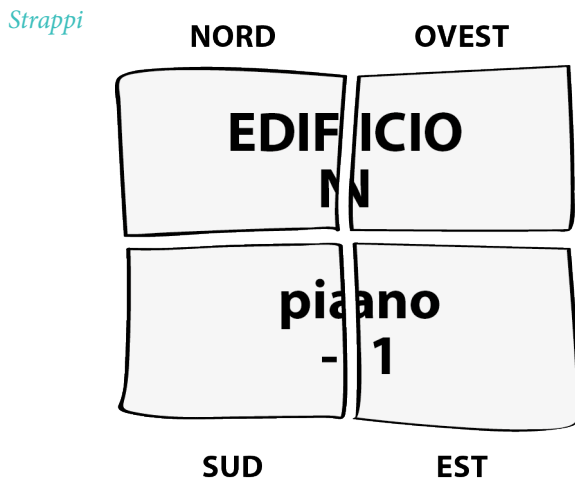
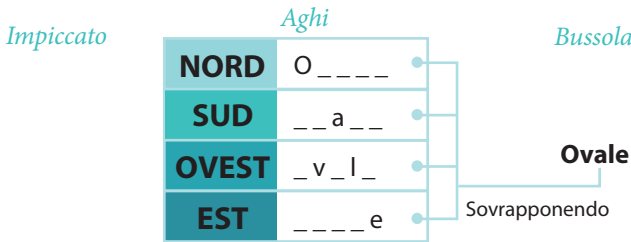
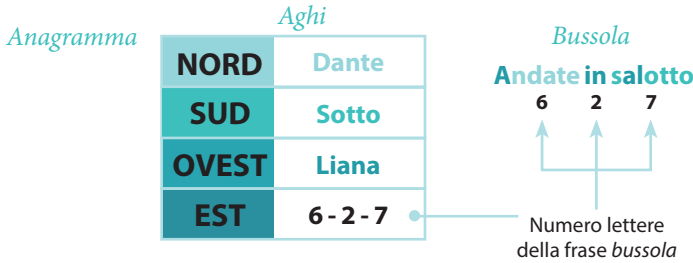
---

**Strappi** L'indirizzo in cui recarsi è scritto su un foglio che viene tagliato (o strappato) in tante parti quante sono i luoghi in cui sono nascoste le *cornici*.



Esempi

Per agevolare la spiegazione delle proposte si vuole fare degli esempi; presupponiamo, quindi, che i giocatori, per trovare le cornici con i relativi aghi, devono recarsi nei luoghi: Nord, Sud, Ovest, Est. Partendo da questi gli aghi e la seguente bussola si può presentare nei seguenti modi



## *Nascondere aghi e cornici*

*Aghi e cornici* sono tra loro in relazione; al ritrovamento di una *cornice* equivale al recupero di un *ago*. Si presentano di seguito delle proposte per mettere tali materiali di gioco in relazione tra loro.

---

**Fusione** Gli *aghi* sono posizionati direttamente sul retro delle *cornici*; anche scritti direttamente su quest'ultime. Tale proposta è idonea per *aghi* di modalità *anagramma* e *impiccato*

---

**Busta** *Indizi* e *cornici* sono posizionati in una busta; in questo modo i due materiali sono su supporti diversi ma vengono trovati contemporaneamente. Questa proposta è ideale se la ricerca avviene in luoghi chiusi, così da essere riparati in caso di intemperie. Si suggerisce di associare alla busta l'immagine del *noi*, che rappresenta la squadra; in modo che un team riconosca il proprio materiale di gioco da quello di altri gruppi

---

**Rimpiazzo** Se si hanno dimensioni eccessive di cornici o aghi, oppure se si vuole applicare il gioco all'aperto, nascondendo questo materiale in aree non riparate, conviene utilizzare un materiale intermedio più pratico e resistente da consegnare allo staff organizzativo per ottenere i cornici e gli aghi corrispondenti all'oggetto consegnato. La forma dell'oggetto di rimpiazzo è deciso in fase progettuale; in questo documento tale oggetto è rappresentato da una chiave

---

**Foto** Un oggetto di rimpiazzo può essere anche una foto, che i giocatori devono presentare in base alla lettura degli *indizi*; questo strumento è ideale soprattutto se si vuole applicare il gioco in un'area urbana

---

**Controllo** Se si ha la possibilità, conviene sempre avere una persona dello staff dell'organizzazione del gioco a sorvegliare le aree dove si nascondono i materiali di gioco

Tavola 10.19  
Esempi delle varie  
proposte per  
nascondere gli  
aghi e le cornici

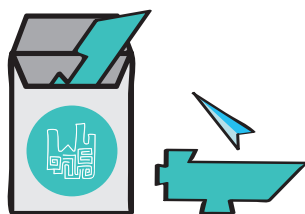


**FRONTE**



**RETRO**

*l'ago è sul retro della cornice*

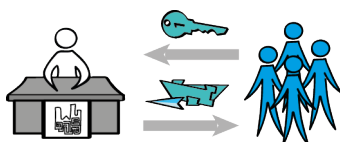


**BUSTA**

*Ago e cornice sono posizionate in una busta*



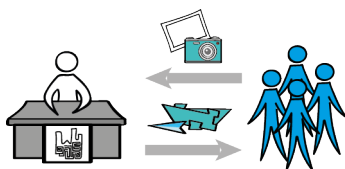
*Ritrovo rimpiazzo*



*Scambio rimpiazzo per ago e cornice*



*Foto come rimpiazzo*



*Visualizzazione foto per ago e cornice*



## 10.7 ESEMPI DI DECLINAZIONE

In *Tavola 10.20* sono riportati alcuni esempi di contesti in cui il metaprogetto può essere declinato. Un'applicazione possibile in cui attuare un'attività di gioco è all'interno dei campus universitari, da realizzare durante i giorni di *Open day* per gli studenti delle superiori all'ultimo anno di diploma. Effettuare il gioco in questo contesto può essere un'occasione per il target di conoscere l'Università ospite e comprendere i vari percorsi scolastici disponibili. Inoltre, attraverso la Fase II, se al gioco partecipano anche studenti già iscritti al campus universitario; l'attività di gioco può mostrarsi un'occasione per far incontrare

*Tavola 10.20*  
Esempi di  
contestualizzazione

CONTESTO (Dove)	TARGET (Chi)	PERIODO (Quando)
Scuole superiori	Studenti superiori	Open day Università
Campus universitari	Studenti università	Primo giorno matricole
Condominio	Condomini	Giorni feriali
Città	Residente	Giorni feriali
Città	Cittadino	Giorni feriali
Città	Turista	Permanenza in città
Città	Straniero	Trasferimento in città
Ambiente lavorativo	Lavorativo	Giorni di formazione

studenti delle superiori con studenti già immatricolati, in modo da orientare il target e ricevere pareri e consigli dei più esperti. I campus universitari possono attuare il gioco anche in occasione dell'inizio dell'anno accademico per ospitare gli studenti iscritti al primo anno. Questa declinazione si dimostra utile per orientare gli immatricolati all'interno del campus universitario, partendo così i giocatori a conoscere i siti di loro interesse che andranno a utilizzare durante il corso della propria carriera scolastica. Il gioco, in questo contesto, è utile per i giocatori nel conoscere aule, laboratori, mense e altre location di cui poter usufruire.

<b>ORIENTAMENTO (Cosa)</b>	<b>MOTIVAZIONE (Perché)</b>	<b>METODO (Come)</b>
Aule e laboratori	Orientare nella scuola Conoscere compagni	Guida Collaborativo
Aule e laboratori	Orientare nella scuola Conoscere compagni	Collaborativo
Spazi dei condomini	Socializzare	Collaborativo
Spazi pubblici	Conoscere quartiere Socializzare	Collaborativo
Spazi pubblici Narrazione città	Conoscere la città Socializzare	Guida Collaborativo
Luoghi tema città Landmark	Turismo	Guida
Uffici ambasciata Spazi città	Orientare	Guida
Uffici e distaccamenti azienda	Formazione Migliorare lavoro in team Conoscere azienda	Collaborativo

La città è un contesto che offre molti spunti per poter declinare un evento di gioco; ad esempio si può attuare il progetto all'interno di un condominio, in modo da intrattenere gli inquilini in un'attività che porti a conoscere meglio i propri *vicini*. Con lo stesso ragionamento si può attuare il gioco all'interno di un quartiere, in modo da coinvolgere l'intero vicinato; ciò si presenterebbe come un'occasione per conoscere gli abitanti della propria città che risiedono nella stessa area urbana, inoltre si potrebbero sfruttare per un'attività ludica gli spazi pubblici, in modo da portare i cittadini a conoscere meglio il contesto dove vivono e a sfruttare gli ambienti urbani che la città mette a disposizione per il tempo libero.

Il Comune di una città può declinare il progetto non solo per aree urbane ristrette, ma può organizzare anche eventi di gioco che sfruttino l'intero territorio. In questo caso il target è il cittadino e il passante che si ritrova spesso a vivere in quel determinato contesto urbano; declinare il gioco per queste circostanze consente alle persone di migliorare il proprio rapporto con la città che frequentano, sfruttando il gioco per acquisire nuove conoscenze riguardo all'ambiente circostante e per incontrare persone nuove.

Un altro esempio di contestualizzazione che coinvolge la città è l'organizzazione di un gioco per fini turistici. In questo esempio, l'attività ludica diventa un'occasione per far conoscere la città alle persone che entrano in un contesto urbano ai fini di passare un piacevole soggiorno. La progettazione in questo contesto può avere come scopo la conoscenza del territorio fornendo una lettura alternativa ai soliti stereotipi locali. Ad esempio si potrebbe portare i turisti non a vedere i landmark più conosciuti di una città, come avviene per i classici *tour* turistici, ma visitare i luoghi in base a un tema in modo da affrontare un percorso di narrazione della città di cui pochi individui conoscono l'esistenza. Un progetto di questo tipo può coinvolgere anche i cittadini, poiché molto spesso le persone hanno conoscenze limitate del contesto in cui vivono.



Immagine 10.3  
"io" realizzato in  
sughero, 4mm



Immagine 10.4  
"noi" realizzato in  
sughero, 4mm



Immagine 10.5  
"mondo" realizzato in  
sughero, 4mm



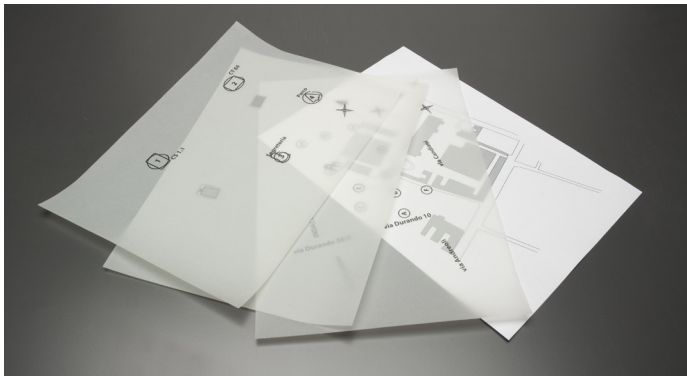
*Immagine 10.6*  
"infinito" realizzato in  
sughero, 4mm  
[D'Auria Silvia]

*Pagina*  
*seguinte sopra*  
*Immagine 10.7*  
Esempio di  
declinazione in un  
campus universitario,  
Politecnico di Bovisa  
[D'Auria Silvia]

Un altro intervento in cui applicare un evento di gioco in uno spazio urbano può essere, ad esempio, realizzato per stranieri che devono trasferirsi per un periodo prolungato nel territorio. In questa declinazione, il gioco si presenterebbe come un evento di *benvenuto* con finalità che, oltre che ludiche, possono rivelarsi utili per le persone che devono venire ad abitare in un nuovo contesto in cui devono ancora imparare ad orientarsi. Per questo caso, la fase III può condurre i giocatori in quegli uffici necessari per compiere quei processi burocratici per ottenere i documenti che servono ai nuovi residenti, oppure per mostrare ai partecipanti quei siti in città per cui la conoscenza può rivelarsi utile; quali spazi pubblici, luoghi di sosta dei mezzi pubblici, poste, banche, negozi.

Un altro esempio in cui il gioco può essere declinato è un contesto lavorativo in cui i dipendenti, durante un percorso di formazione, possono giocare per ampliare le conoscenze dell'azienda per cui lavorano. Attraverso il gioco, i dipendenti conoscerebbero nuovi colleghi e nuovi uffici che generalmente non gli competono; inoltre l'attività ludica richiede la collaborazione per perseguire obiettivi in comune, imparando così a lavorare un squadra.





*Immagine 10.8*  
 "indizi" declinazione per  
 il campus universitario  
 Politecnico di Bovisa



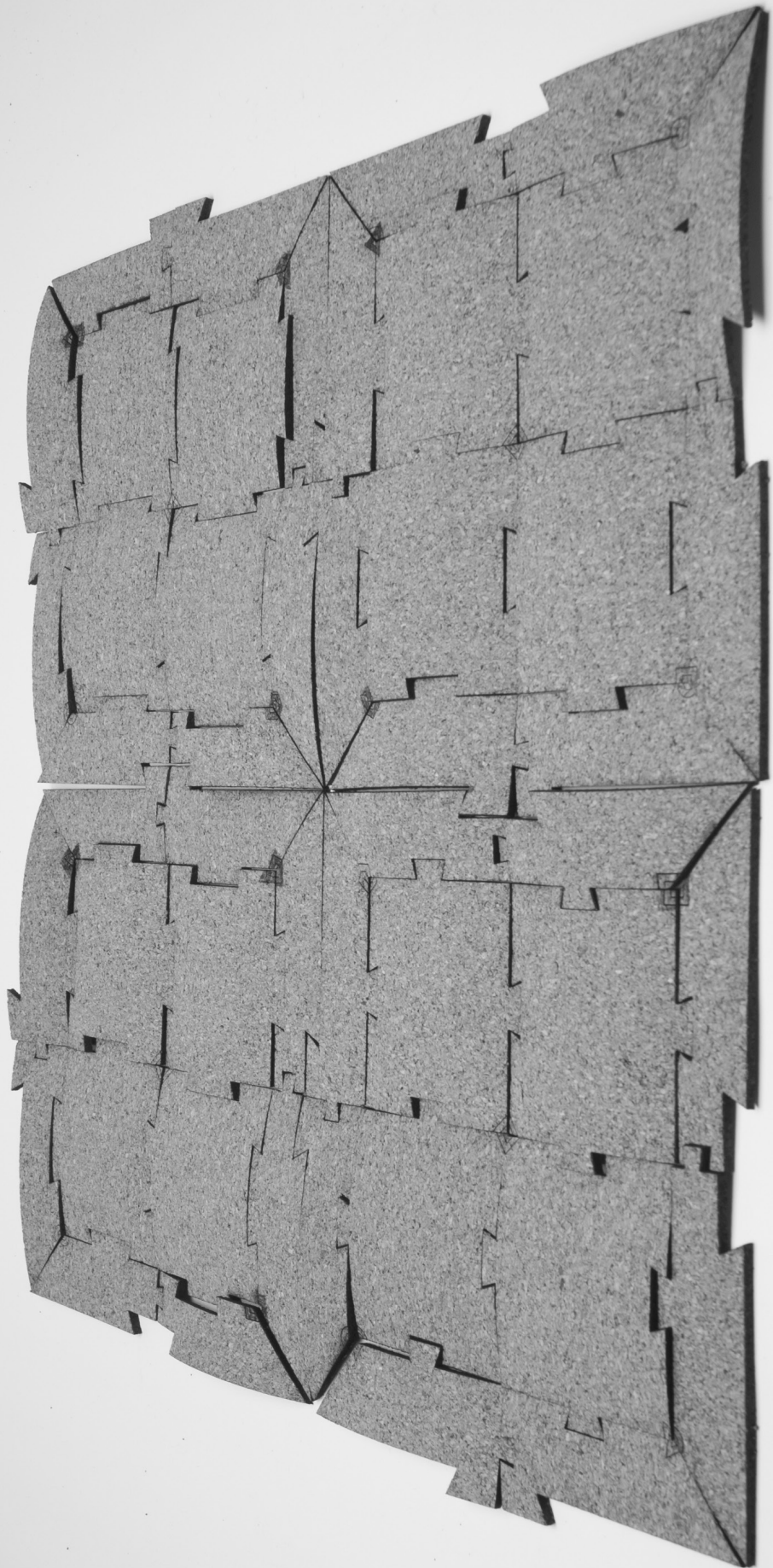
*Immagine 10.9*  
 "mappa"  
 sovrapposizione degli  
 indizi declinati per il  
 Politecnico di Bovisa

## 10.8 CONCLUSIONI E SVILUPPI FUTURI

I giochi che si desiderano realizzare partendo da questo documento possono presentare elementi personalizzati al contesto di applicazione. Materiali, estetica, sequenza delle fasi ed anche forma e dimensioni dei puzzle possono variare in base alle sensazioni che si voglio dare ai giocatori. Inserendo, ad esempio, un'attività di gioco in una città, si possono usufruire dei materiali in cui quest'ultima maggiormente si identifica, consentendo così ai giocatore di avvicinarsi all'ambiente in cui eseguire l'attività ludica. Ad esempio, per una città umbra proporrei di realizzare il materiale di gioco in ceramica di cui l'Umbria è famosa, in Piemonte suggerirei invece il legno. Anche digitale può essere coinvolto in una declinazione; si potrebbero infatti realizzare dei puzzle virtuali da visualizzare sullo schermo del cellulare di un giocatore. L'estetica può essere sviluppata in relazione allo spazio su cui declinare un'attività di gioco; ad esempio, se si volesse giocare in un museo proporrei di realizzare una grafica che faccia uso di immagini che raffigurino i quadri esposti nella struttura. Con il mio progetto voglio fornire le istruzioni per inserire un gioco in ogni contesto in cui si presenta il processo del perdersi e ritrovarsi, in modo che lo smarrimento possa essere percepito come gioco e come occasione di apprendimento.

Le linee guida presenti in questo documento vogliono portare alla realizzazione di giochi che migliorino il rapporto tra persone che vivono all'interno di uno stesso contesto, portando anche i giocatori a conoscere meglio l'ambiente che frequentano. Dalla ricerca si è infatti notato che troppo spesso i cittadini vivono l'ambiente urbano in modo passivo, ignorando la novità e adattandosi nelle proprie abitudini. Ma il *perdersi* è una condizione inevitabile e se il più delle volte lo smarrimento viene visto con disagio e angoscia, esso in realtà è anche un'occasione per andare incontro al nuovo, acquisendo così nuove conoscenze e vivendo nuove avventure. Questa tesi vuole rivalorizzare la sensazione dell'essere *persi* sfruttando il gioco affinché quest'ultima possa essere vissuta in modo divertente, abbandonando così ogni emozione negativa. Si è voluto intervenire con un metaprogetto affinché si possano fornire le linee guida per realizzare giochi da declinare ogniqualvolta si presenta questo tipo di problematica. Il gioco non solo vuole divertire nello smarrimento ma, metaforicamente, vuole dimostrare che al *perdersi* segue sempre un *ritrovarsi* e che questo percorso è il cammino inevitabile di vita per cui un individuo costruisce la propria esistenza. Ognuno basa infatti il proprio orientamento sulle conoscenze acquisite, le quali non sono altro che un insieme di riferimenti individuati attraverso una matrice di relazioni con le persone e con l'ambiente che frequentiamo.

*Immagine 10.10*  
"infinito" realizzato in  
sughero, 4mm



# Bibliografia

## *Testi di riferimento*

**Alexander, Christopher**

(1979) *The Timeless Way of Building*, Oxford University Press

**Frutinger, Adrian**

(1998) *Segni e Simboli - Disegno, progetto e significato*, Roma, Stampa Alternativa e Graffiti

**Csikszentmihályi, Mihaly**

(1991) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper Perennial

**Calvino, Italo**

(1972) *Le città invisibili*, Torino, Einaudi

**Caillois, Roger**

[1958] 2000, *I giochi e gli uomini*, Bompiani

**Colovini, Leo**

(2002) *I giochi nel cassetto*, Venezia, Stampa Poligrafica

**Costikyan, Greg**

(1994) I have no words I must design, disponibile sul sito <http://www.costik.com/nowords.html> (novembre 2012).

**Fanelli, M. Cristina**

(1997) *Labirinti - storia, geografia e interpretazione di un simbolo millenario*, Rimini, Collana: GLI ARCHI -Edizioni Il Cerchio

**Flanagan, Mary.**

(2009) *Critical Play: Radical Game Design*, The MIT Press

**Fullerton, Tracy**

(2008) *Game design workshop*, CRC Press

**Gilles, Ivain**

(2013) *Formulario per un nuovo urbanismo*, Maldorod Press

**Debord, Guy**

(1968) *Società dello spettacolo*, Milano Editore de Donato

**Huizinga, Joahan**

[1938] 2002, *Homo ludens*, Torino, Einaudi

**Hillman, James**

(2005) *Politica della bellezza*, Bergamo, Moretti & Vitali

**Iacovoni, Alberto**

(2006) *Gamezone*, Roma, EdilStampa editrice dell'ANCE

**Juul, Jasper**

(2010) *A casual revolution: reinventing video games and their players*, The MIT Press

**Juul, Jasper**

(2005) *Half-Real - Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press

**Koster, Raph**

(2004) *A theory of fun - for game design*, Paraglyph Press

**La Cecla, Franco**

[2000] 2005, *Perdersi, l'uomo senza ambiente*, Editori Laterza

**Sambo, M. Marco**

(2004), *Labirinti da Cnosso ai videogames*, Roma, Castelvecchi

**Maldonado, Tomàs**

(2005), *Reale e virtuale*, Milano, Saggi Universale Economica Feltrinelli

**McGonigal, Jane**

(2011) *La realtà in gioco - Perché i giochi ci rendono migliori e come possiamo cambiare il mondo*, Apogeo

**Montola, Markus**

(2009) *Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games*, University of Tampere, Game Research Lab

**Montola, Markus; Stenros, Jaakko; Waern, Annika**

(2009) *Pervasive Game - Theory and Design*, Burlington, Morgan Kaufmann Publisher

**Norman, Donald A.**

(1997) *La caffettiera del Masochista - Psicologia degli oggetti quotidiani*, Firenze, Giunti

**Nuvolati, Giampaolo**

(2006) *Lo sguardo vagabondo*, Bologna, il Mulino

**Passing, Kathrin; Scholz Aleks**

(2011) *Perdersi m'è dolce...*, Milano, Giacomo Feltrinelli Editore

**Perniola, Mario**

(2005) *I situazionisti*, Alberto Castelvecchi Editore srl, Roma

**Perulli, Paolo**

(2009) *Visioni di città*, Giulio Einaudi s.p.a, Torino

**Salen Katie, Zimmerman Eric**

(2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press

**Schell, Jesse**

(2008) *The art of game design: A book of lenses*, Burlington: Elsevier/Morgan, Kaufmann Publishers

**Sclavi, Marinella**

(2000) *Arte di ascoltare e mondi possibili come si esce dalle cornici di cui siamo parte*, Pescara, Le Vespe

**Suits, Bernard**

(1978) *The grasshopper - games life and utopia*, University of Toronto Press

**Vazquez, Daniele**

(2010) *Manuale di Psicogeografia*, Nerosubianco, Torino

**von Borries, Friedrich; Walz, Steffen P.; Böttger, Matthias**

(2007) *Space Time Play*, Birkhäuser, Basel-Boston-Berlin

**Walther, Bo Kampmann**

(2005) *Atomic actions - molecular experience*, in Computers in Entertainment

**Zingale, Salvatore**

(2009) *Gioco, dialogo, design*, ATi Editore

