

## Beyond entertainment Dinamiche culturali all'origine della gamification

*Vincenzo Idone Cassone*

Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Comunicazione – CIRCe, Università di Torino  
idonecassone@gmail.com

### Abstract

Il fenomeno della gamification ha generato negli anni un complesso dibattito, caratterizzato però da posizioni divergenti, moltiplicazione di definizioni e giudizi contrastanti. In particolare, non sembra esserci convergenza su una definizione di gamification e sulle principali dinamiche che intercorrono tra la sfera del gioco e della società. Scopo di questo articolo è approntare una risposta preliminare a tali problematiche attraverso gli strumenti della semiotica della cultura: nello specifico, analizzando e ricostruendo i processi storici, culturali e sociali che hanno contribuito alla nascita del concetto di gamification, a partire da una panoramica dei discorsi e delle interpretazioni storiche che hanno retto il concetto di gioco, i suoi limiti, valori e funzioni.

### Abstract

The gamification phenomenon has generated a complex debate over the years, characterized by divergent positions, several definitions and conflicting opinions. In particular, it seems to be no convergence on the gamification's definition and on the main dynamics existing between the sphere of game, play and society. The aim of this article is to prepare a preliminary answer to these issues using cultural semiotics tools: specifically, analyzing and reconstructing the historical, cultural and social processes that contributed to the origin of the concept of gamification, starting from an overview of discourses and historical interpretations holding on the concepts of game and play, its limits, values and functions.

### Parole chiave

Gamification, Autotelismo, Videogame, Design, Semiotica della cultura

### Key Words

Gamification, Autotelism, Digital games, Design, Cultural Semiotics

### Sommario

1. All'origine della gamification
2. Gioco e non-gioco
3. Dall'imitazione all'assimilazione
4. Oltre l'autotelismo
5. Autodescrizioni e automodelli
6. Il ruolo del design
7. Conclusioni e sviluppi

Bibliografia

## 1. All'origine della gamification

Sin dalla sua nascita, il fenomeno della gamification ha portato all'attenzione pubblica nuove applicazioni basate su punti, ricompense, trofei e classifiche, fondate sull'idea di coinvolgimento e divertimento, pensate per modellare le esperienze degli individui secondo le forme e le regole dei giochi. Le applicazioni gamificate sono oggi presenti in molti ambiti, dal fitness (*Nike+runner*) all'educazione (*Khan Academy*, *Duolinguo*), dall'ambito di lavoro (*Salesforce*) al tempo libero (*FourSquare*).

Tale fenomeno ha però al tempo stesso generato opinioni divergenti e contrastanti: a partire dalla questione della sua definizione, passando per il suo rapporto con altri fenomeni contemporanei e, naturalmente, producendo spesso valutazioni e giudizi opposti sul fenomeno. Nonostante fosse stato presentato in chiave ironica da Jesse Schell's nel suo *Ted Talk* "When games invade real life" del 2010, il termine è stato rapidamente riscoperto e diffuso da esperti e compagnie di marketing, e solo in seguito ne sono state proposte diverse definizioni (Deterding et al 2011, Fuchs 2014, Huotari e Hamari 2012) o parziali nuovi termini (Raessens 2014, Ortoleva 2012), che presentavano caratteristiche, delimitazioni e genealogie differenti (v. Idone Cassone 2016).

Scopo di questo articolo è costituire un primo tentativo di risposta ad alcune di queste problematiche, concentrandosi su una questione sottostante al dibattito, spesso trascurata: in che modo il gioco è diventato oggi strumento legittimo (e legittimato) per ripensare le attività quotidiane? Quali processi culturali e sociali hanno contribuito a tale risultato? Quali sono le dinamiche che hanno permesso la nascita della gamification?

## 2. Gioco e non-gioco

Per introdurre il discorso, una prima osservazione è fondamentale: nei principali studi sul fenomeno della gamification (Deterding et al. 2011, Ortoleva 2012, Fuchs et al 2014, Deterding e Walz 2015) essa viene definita attraverso la contrapposizione tra due elementi di una coppia oppositiva: quella tra il mondo/sfera del gioco, variamente contrapposto a termini astratti (non-gioco, Deterding 2011) o più specifici (cultura, Fuchs 2014; o società, Deterding e Walz 2015).

Tale opposizione è del resto ampiamente attestata nella cultura contemporanea, trovando conferma nelle strutturali contrapposizioni tra mondo della serietà e della giocosità (*playfulness*), tra la natura del lavoro e quella del divertimento, tra l'età adulta e quella della crescita. La definizione di gamification sembra quindi passare per le classiche contrapposizioni culturali che, come ricordano Huizinga (1938) e Caillois (1958) sono piuttosto sovrapposizioni che non colgono adeguatamente la complessità delle dinamiche ludiche (che può essere seria, adulta, e persino produttiva).

Questa semplice osservazione genera un'altra questione, che riguarda la natura dei rapporti tra la sfera del gioco e quella del non gioco appena evocata. Deterding et al 2011 parla di "uso di elementi di game design in contesti non ludici", Fuchs di "permeazione del gioco nella società", Ortoleva di "Applicazione di schemi e modelli ludici". Nonostante queste osservazioni, la natura precisa delle relazioni tra tali due sfere non è stata mai approfondita, né definita nelle sue dinamiche (di integrazione, estensione, applicazione?).

Entrambi i caratteri degli studi sulla gamification appena citati (opposizione tra gioco e non-gioco, dinamica delle relazioni tra le due sfere), non a caso, istituiscono un parallelo tra il dibattito tradizionale degli studi moderni sul gioco (Caillois, Huizinga, Fink 1960), e quello contemporaneo sulla gamification. Alla base di entrambi vi è la necessità di comprendere come la natura del gioco venga definita dalle opposizioni culturali che venivano via via prodotte e diffuse nelle società, e dalle rappresentazioni culturali dei tipi di relazioni tra queste sfere (ritenute opposte).

Per questo motivo, per indagare le dinamiche culturali della gamification sarà possibile partire da queste due osservazioni: da un lato, definendo come e in che modo i giochi siano stati ritenuti al tempo stesso opposti e separati dalle varie sfere della vita quotidiana. Dall'altro, provando a osservare se e come di recente nuove ipotesi di relazioni, sovrapposizioni o ibridazioni tra le due sfere siano avvenute.

### 3. Dall'imitazione all'assimilazione

Nel loro ultimo volume Deterding e Walz (2015) includono il fenomeno della gamification in quanto pratica all'interno del panorama più ampio di ciò che viene chiamato *gameful world*: un processo culturale risultante da una doppia assimilazione tra gioco e società. Da un lato i giochi si integrano progressivamente nella società, utilizzati in differenti campi ed esperienze (*serious games*, *AI learning*); dall'altro, le dinamiche sociali influenzano in maniera più diretta gli elementi dei giochi e della loro cultura (dinamiche *pay to win*, problemi di frodi e doping negli E-sport, razzismo e discriminazione nelle rappresentazioni videoludiche).

Il quadro descritto dai due autori è certamente convincente, meno lo è l'implicita affermazione che esso costituisca un fenomeno del tutto nuovo, senza precedenti. Come osservato da Caillois, gioco e società si inseriscono all'interno di un doppio processo di imitazione di lunghissimo corso:

1) da un lato i giochi di ogni tipo (imitazione, competitivi, aleatori) nascono imitando o prendendo ispirazione dalle attività "serie". Essi prendono esempio e spunti dalla guerra, dai mestieri, da eventi ordinari, dal mondo umano o animale, ritraducendoli attraverso ragionamento analogico, processi di astrazione o narrazione.

2) dall'altro lato il mondo della vita "quotidiana" con le sue dinamiche è sempre stato paragonato al gioco e a diversi tipi di giochi: la vita, l'amore, la guerra, la politica, la selezione naturale sono stati spesso considerati in varie culture ed epoche alla stregua di giochi (Gozzi Jr 1990, Suits 1967). Le principali caratteristiche visibili dei giochi sono state assunte per riflettere le fon-

damentali disposizioni dell'ordine naturale e sociale, rielaborando in forma astratta le loro caratteristiche sociali. Da questo paragone sono nati molteplici giochi linguistici e modi di dire, in cui il mondo del gioco e del non-gioco sono oggetto di paragoni e somiglianze.

Eppure una differenza principale emerge tra i processi di lungo termine descritti da Caillois e quelli recenti indicati da Deterding e Walz: semplificando, essa può essere descritta come la differenza tra un rapporto di imitazione e uno di assimilazione. Nel primo caso le frontiere e la contrapposizione tra gioco e non-gioco non è posta in dubbio, e le due sfere rimangono generalmente separate, riconoscibili e ritenute opposte. Pensando all'età moderna, due fenomeni principali possono essere osservati:

1) l'imitazione delle attività serie da parte dei giochi non è sufficiente a cancellare l'opposizione tra serietà e giocosità. I giochi non vengono mai confusi con le attività serie, sono ritenuti riprodurre in maniera giocosa attività che di per sé non lo sono. Da un punto di vista culturale inoltre, essi mantengono quei tratti descritti da Caillois (1958): la loro natura separata, improduttiva e soggetta a regole imperative, o a libertà assoluta.

2) le metafore ludiche, per quanto accettate e attestate in varie culture, non influenzano o alterano in alcun modo comportamenti culturali legati alle attività oggetto del paragone: essi sembrano ricoprire una "mera" funzione connotativa, il modello di gioco non viene assunto pragmaticamente ma solo cognitivamente. Si può affermare poeticamente che l'amore o la guerra siano un gioco, ma non per questo le pratiche quotidiane vengono alterate da tali affermazioni: i giochi non sono "presi sul serio" nel loro paragone con le attività quotidiane.

Le osservazioni di Caillois trovano un parallelo con quelle di Turner, Harris e Park (1983), istituendo una differenza nel ruolo della ludicità nella modernità rispetto al "mondo antico": nel primo, con la specializzazione delle istituzioni da un lato, e la separazione del gioco, della legge, della guerra e della poesia come attività specifica, il valore rituale e istituzionale della ludicità viene meno. I giochi diventano un'attività che mantiene residui delle sue funzioni religiose, giuridiche, poetiche precedenti (come ricordato da Huizinga 1938), ma non più intrinseco alle stesse sfere.

Turner, Harris e Park definiscono questo il passaggio da una funzione liminale a liminoide: la prima dotata di potere trasformativo e coesivo, capace di mettere temporaneamente in sospensione le regole della società; la seconda un'attività separata, percepita come parte specifica e non integrata ai processi macrostrutturali della cultura e della società stessa.

In base a ciò possibile chiedersi se il fenomeno della gamification, e in generale i processi alla base del gameful world, non possano indicare il ritorno di una funzione liminale per la sfera del gioco. La messa in crisi delle barriere tra serietà e giocosità, tra produttività e improduttività, tra separatezza e integrazione tipica della gamification non dovrebbe così essere considerata come un fenomeno completamente innovativo, ma piuttosto una nuova dinamica culturale, che trova origine in processi culturali di lungo corso, e per certi versi comparabile ad un assetto precedente della cultura occidentale.

Ancora più importante, per comprendere appieno le dinamiche della gamification diventa così necessario definire quali processi culturali abbiano permesso questo ritorno alla liminalità, e questo indebolimento delle barriere tra le sfere, a lungo ritenute antitetiche e incompatibili, del gioco e del non-gioco.

Nei prossimi paragrafi verranno descritti due principali processi culturali che hanno permesso tale cambiamento: da un lato l'estendersi del valore percepito dei giochi al di là dell'intrattenimento e del piacere fine a se stesso; dall'altro il passaggio del medium del gioco da semplice oggetto di metafore a modello pragmatico per la quotidianità.

## 4. Oltre l'autotelismo

La natura separata e improduttiva del gioco è stata a lungo considerata tra i principali fattori discriminanti tra giochi e non-giochi: rappresentazione culturale spesso ribadita dagli stessi studi moderni sul gioco, attraverso il concetto di cerchio magico (Huizinga) e l'affermazione di improduttività assoluta del gioco (Caillois) nonostante esistessero importanti eccezioni (Carter 2006, Roy 1959). Per questo motivo non sembra casuale che la maggior parte delle già menzionate metafore ludiche insistessero sulle caratteristiche "peculiari" dei fenomeni sociali a cui il gioco veniva accostato: l'amore, la guerra e la politica venivano visti come qualcosa di "separato" e retto da logiche proprie, chiuso in se stesso e staccato dal mondo ordinario, al punto da sembrare arbitrario o illogico. Improduttività e separatezza che finiscono così per risultare due manifestazioni differenti di quello che viene definito principio autotelico del gioco (Csziksentmihaly 1975). Poiché il gioco è fine a se stesso, esso non può produrre alcunché di utile o valevole nel mondo "esterno"; per lo stesso motivo, è necessario che esso sia in qualche modo separato dai valori e dalle motivazioni della vita quotidiana.

Il ruolo dell'autotelismo nella percezione della ludicità può essere indagato attraverso la riflessione di Jean Marie-Floch (1990) sull'universo delle valorizzazioni fondamentali. I valori definiti ludici o estetici, infatti, sono costruiti sulla base della contrapposizione con i valori pratici (o valori d'uso), fondati sull'idea di rovesciare il principio utilitaristico dei primi, in favore di un valore percepito in quanto tale, fine a se stesso: slegato inoltre da fini ulteriori (valori utopici) e non fondato sul bilanciamento e confronto tra gerarchie diverse di valori comparabili (valori critici). L'arte e i giochi costituirebbero esempi tipici di autotelismo, del piacere per l'azione in se stessa, dell'inoperosità del valore.

La separatezza e l'improduttività originano entrambi dall'accettazione culturale del gioco come pratica autotelica per eccellenza, paradigmatica condizione della valorizzazione ludica: autodeterminata, autovalorizzata e definita in se stessa. Per tale motivo, i giochi venivano e vengono considerati come improduttivi, poiché pur non servendo a nulla essi occupano il tempo e l'impegno degli uomini (sanzione negativa di un possibile valore pratico). Essi sono considerati triviali, perché ritenuti non trasmettere nessun valore ulteriore o profondo messaggio culturale (negazione del valore utopico). Sono considerati arbitrari e sconclusionati, poiché non possono essere valutati e comparati

ai sistemi di valori comparativi con cui si misurano eventi e oggetti quotidiani (negazione del valore critico).

Tale esclusività del valore ludico nei giochi si contrappone al mondo “pre-moderno” descritto da Caillois e Turner, in cui i rituali ludici sono portatori di valorizzazioni sicuramente pratiche e utopiche. Un cambiamento dalla funzione liminale a quella liminoide che può essere esemplificato attraverso lo studio di Leone (2014) sul progressivo abbandono nei rituali cattolici degli elementi giocosi o legati alla sfera del gioco. Attraverso il medium dei rituali, la giocosità poteva fondere l'autotelismo con valori pratici e utopici: rituali come mezzo efficiente per creare effetti desiderati, come rappresentazione simbolica dei maggiori valori e tradizioni alla base della società. Al contrario, è nella modernità in senso lato che il medium del gioco e lo spirito della playfulness iniziano ad essere relegati quasi esclusivamente a valorizzazioni ludiche.

Ciò non significa che importanti eccezioni, nella forma di discorsi culturali valorizzanti il gioco, non esistessero. Nella filosofia classica, nel mondo medievale e durante il rinascimento il valore educativo, morale e pratico del gioco viene non raramente riconosciuto (Cambi e Staccioli 2007), con funzione però sostanzialmente ancillare e secondaria: aiuto e sostegno, non sostituzione. Un cambiamento più radicale avviene durante l'Illuminismo e nel Rinascimento, in cui il processo si intensifica: diverse personalità artistiche e filosofiche iniziano a valutare ancora una volta il gioco come attività portatrice di valori utopici (come Schiller), o come mezzo per supportare la pratica dell'insegnamento e dell'educazione, e contemporaneamente, come addestramento alle pratiche della guerra (il prussiano *Kriegsspiele*, vd Von Hilgers 2012); contemporaneamente, il rapido crescere del gioco d'azzardo inizia a produrre narrazioni e metafore secondo cui il gioco finisce per rivelare la vera natura dell'essere umano (tema evidente nelle opere di Dostoevskij o Balzac, tra i tanti).

Questi fenomeni in parte anticipano e costituiscono il retroterra che caratterizzerà i moderni “studi sul gioco” nel 20° secolo: che dichiarano attraverso ricerche e modi differenti il valore culturale/utopico e la serietà del gioco, il valore pedagogico e critico del gioco infantile, l'importanza degli schemi ludici come fondamento per studi di matematica e altre discipline (Piaget 1936, Chalmers Mitchell 1912, Von Newman and Morgenstern 1944). Un discorso e uno slittamento nel panorama culturale occidentale, che può essere confermato e negativamente rappresentato dalle olimpiadi di Berlino del 1936 (Guttman 2002): un esempio di come i giochi potessero essere utilizzati come strumento di propaganda attiva, modello per confermare ideologie e valori culturali, neutralizzandone o contrastando principi di equilibrio e uguaglianza e *fairness* per i giocatori. Ancora una volta, il dominio dei giochi viene implicitamente utilizzato per fini non-autotelici: in questo modo prende piede un discorso culturale che, pur mantenendo le distinzioni tra gioco e non-gioco, dichiara una fondamentale uguaglianza di valori e di utilità.

Questo lungo processo di estensione del valore dei giochi al di là della sfera dell'autotelismo, per quanto schematizzato e semplificato, costituisce un pri-



mo momento di rottura nell'opposizione radicale tra gioco e vita quotidiana. Un ulteriore processo si affiancherà a quest'ultimo, segnando l'indebolimento delle barriere tra le due sfere e la loro parziale messa in crisi: il passaggio del gioco da semplice metafora a modello culturale.

## 5. Autodescrizioni e automodelli

L'estensione del gioco al di là del principio autotelico può in parte spiegare come un certo discorso culturale sui giochi e la società sia oggi possibile, e abbia permesso la nascita della gamification. Ma non è sufficiente di per sé a comprendere il fenomeno e i motivi per cui i giochi abbiano iniziato ad essere presi ad ispirazione per attività non ludiche. Tale fenomeno è legato al secondo fenomeno di lungo corso descritto nelle pagine precedenti: come osservato, la presenza di metafore basate sul gioco non implica necessariamente un cambiamento delle regole di comportamento o dei codici che reggono le pratiche della vita quotidiana.

Attraverso la teoria delle dinamiche culturali elaborata da Lotman e Uspenski (1978) è possibile descrivere i processi che portano al superamento di tale limite e ad un nuovo assetto culturale: risultato dell'interazione tra sistemi autodescrittivi e automodelli. In quanto strutture culturali create per produrre autocoscienza attraverso autorappresentazioni, i sistemi autodescrittivi si manifestano in oggetti culturali differenti (opere, discorsi, comportamenti, medium, metafore e miti) al fine di garantire ordine e strutturabilità all'unità culturale: tipico esempio è la divisione medievale tra *oratores*, *bellatores* e *laboratores*, o l'ethos del Sogno americano e la rappresentazione dell'America come terra delle opportunità.

I sistemi di autodescrizione non prevedono però semplicemente sistemi statici di auto lettura: essi possono produrre e risultare in automodelli (Madison 2016), che traducono quella rappresentazione culturale in un framework operativo: nuovi comportamenti, oggetti e discorsi sono prodotti in accordo a queste strutture, rendendole adattabili e interpretabili attraverso il sistema precedente. Nell'esempio di Lotman (1984), i codici di condotta e comportamento dei Decabristi russi furono ispirati a esempi e modelli delle opere letterarie che essi apprezzavano, elevate a regola di comportamento fino al punto di trasformare la loro vita in uno specifico testo artistico.

È quindi facile che autodescrizioni e gli automodelli possono essere il risultato dell'espansione/estensione di *master metaphors*: metafore che, prese sul serio, diventano al tempo stesso specchio e lente di una cultura: un mezzo per descrivere se stessi e uno sguardo per indagare e dare forma agli oggetti e processi culturali.

Nel suo studio sul gioco di carte nella cultura russa (1978) Lotman descrive proprio un esempio di come la metafora del gioco assuma status di automodello. Durante il XIX secolo essa si diffonde nella borghesia russa, diventando sia un elemento culturale di autodescrizione (la vita vista come un gioco d'azzardo, fatta in egual misura di caso e abilità, caratterizzata da grandi successi o catastrofici fallimenti, degna di essere vissuta solo puntando in alto, frutto di competizione spietata e scalata sociale) che un modello per ispirare il compor-

tamento delle classi medie e agiate (la vita deve essere giocata come un gioco d'azzardo, tentando il tutto possibile contro il destino, agendo approfittando del destino e delle opportunità, accettando il fato e mettendo tutto in gioco).

Seguendo le teorie di Lotman, è possibile supporre che lo sviluppo della gamification e i recenti cambiamenti nell'universo del gioco dipendano dall'affermarsi del medium ludico come automodello per la cultura contemporanea. Tale affermazione può essere confermata da due fenomeni contemporanei: da un lato le metafore ludiche si moltiplicano e rafforzano, strutturandosi in un paradigma consistente per interpretare gli aspetti fondamentali (o la totalità) della società e della cultura; in secondo luogo, tali metafore vengono elevati a modello concreto per il comportamento e le dinamiche sociali, sulla base degli specifici tratti ludici utilizzati per il paragone e l'identificazione.

## 5.1. Estensione e consolidamento

Il primo fenomeno consiste nel recente estendersi delle metafore ludiche oltre i modi di dire e le poetiche/retoriche, strutturandosi a tema presente in diverse narrazioni medialità e persino nel dibattito filosofico, attraverso il topos della vita come gioco, nella forma della simulazione digitale (Wark 2007). L'industria dell'intrattenimento mostra una chiara tendenza, in cui letteratura, cinema e televisione sembrano prediligere al classico tema della "vita come libro/film" la novità del medium videoludico, diventato riferimento per rappresentare la frontiera tra il reale e l'irreale, i dubbi filosofici sull'esistenza e sul senso della vita.

Particolarmente rilevante è inoltre la rapida evoluzione nel trattamento di questo topos: in film pionieristici come *Tron* (1982), *Wargames* (1983) o *The last starfighter* (1984), l'assimilazione tra vita e giochi digitali era rappresentata come paradossale e surreale prodotto della fiction, in cui i due mondi venivano tradizionalmente ritenuti separabili e separati. Pochi anni dopo, nel punto di svolta rappresentato da *Matrix* (1999), si iniziano a produrre narrative in cui l'assimilazione tra i due mondi è problematica, frutto di relazioni ambigue e complesse, in cui le frontiere tra vita reale e gioco/simulazione non sono immediatamente discernibili, e la vita appare come una speciale forma di gioco; e viceversa, i giochi assumono dimensioni pari o superiori a quelle della vita umana. Narrazioni che diventano moda e tendenza, come nei recenti *The hunger games* (2012), *Inception* (2010), *Ender's game* (2013), o *Westworld* (2016-).

Ma la diffusione del tema non si limita all'immaginario filmico, estendendosi al mondo della letteratura (fantascientifica e cyberpunk: già da *Neuromante*, *I giocatori di Titano* etc) e delle graphic novel, sia orientali che occidentali: famosi manga e manwa come *Gantz*, *.Hack//*, *The Gamer*, *Overlord*, *The tower of god*, dipingono mondi fittizi contaminati dalle regole dei MMOGs, altrettanto reali che la vita "vera". Il topos è inoltre presente, in forme di metanarrazione e rottura della quarta parete, nel medium videoludico: come nella famosa saga di *Assassin's Creed* (2007-) e in giochi appartenenti a generi radicalmente differenti tra di loro, come *The world ends with you* (2007), *The Stanley parable* (2013), *Nier: automata* (2017) e molti altri ancora.



## 5.2. Discorso sulla modellizzazione

Il secondo fenomeno consiste nello sviluppo di discorsi che descrivono il gioco come modello autonomamente efficace (secondo valorizzazioni pratiche, utopiche e critiche) non più come semplice supporto o sostegno di altri metodi e processi. È un fenomeno che trova i suoi antesignani nei già citati *Kriegsspiele*, nella teoria dei giochi di Von Newman e Morgestern e nelle pratiche per aumentare la produttività nel mondo del lavoro (Nelson 2012). Discorso che viene ribadito e rafforzato con lo sdoganamento del medium videoludico, portando il gioco a diventare l'elemento centrale all'interno di "narrative di redenzione" (Carbone e Ruffino 2012). Esempio paradigmatico è il libro *Reality is Broken* (2011) di Jane McGonigal. L'autrice non sostiene esplicitamente che la vita debba essere intesa come un gioco (primo fenomeno) ma fonda il suo discorso sull'idea che modello del gioco permetta di riprogettare la vita in maniera positiva. Nelle sue opere l'unicità e la centralità del modello-gioco è espressa chiaramente: i giochi sono un framework coinvolgente, giusto ed efficiente per tutte le attività umane. Se adeguatamente progettati, essi possono motivare e coinvolgere, garantire progresso e libertà di scelta, misurare l'importanza e le conseguenze delle proprie azioni, fornire un giudizio giusto e coerente. I giochi presentano sistemi di regole e scelte chiare e precise, libertà di sperimentare e di essere giudicati correttamente; ricompensano lo sforzo e valutano le capacità, permettono di affrontare sfide adatte alle proprie capacità e attivano sistemi di collaborazione e competizione leale.

Qualsiasi attività umana viene considerata come virtualmente e riprogettabile e ripensabile attraverso i vantaggi del medium ludico. Come conseguenza, i giochi devono essere usati come mezzo principale e non ancillare per risolvere problemi sociali e culturali, che altri mezzi o attività non riescono a risolvere.

Il passaggio dalla semplice presenza linguistica di metafore e paragoni, a discorsi che dichiarano l'utilità universale del gioco, mostra un cambiamento che si va estendendo nelle strutture di rappresentazione della cultura contemporanea: i giochi sono ora visti come un modello coerente per trasformare la società. Questo processo è contemporaneo al sempre maggiore rilievo economico e culturale dei giochi digitali, divenuti la nuova forma di intrattenimento, fortemente intrecciati alla cultura di internet e dei social network, ulteriormente diffusi attraverso *smartphone* e *social games*, recentemente legittimati come nuovi sport e diffusi al di là del mondo occidentale. Il medium dell'industria videoludica, che ha di recente sorpassato il fatturato dell'industria del cinema, diviene così forma paradigmatica per l'universo del gioco nella sua totalità.

Nonostante tale risultato dipenda da processi iniziati nel secolo scorso, questo spiega come mai solo di recente il medium ludico, attraverso il passaggio da semplice metafora ad automodello e sistema di autodescrizione, sia diventato paradigma culturale di rilievo per la cultura contemporanea, tale da permettere un discorso culturale pronto ad accettare e sviluppare i principi alla base della gamification.

## 6. Il ruolo del Design

In questo modo, è così possibile confermare l'impressione che nello scenario contemporaneo i confini tra gioco e non-gioco siano molto più sfumati e presentino forme di sovrapposizione e reciproca assimilazione, rispetto ad uno scenario "moderno" in cui le barriere tra essi sono sostanzialmente definite e chiuse: a partire dal secolo precedente, i giochi sono sempre più stati valutati e giudicati al di là delle valorizzazioni ludiche tradizionali, e attraverso il modello del gioco digitale essi sono diventati un automodello per la cultura contemporanea.

Il concetto di *gameful world* di Deterding e Walz dovrebbe quindi essere considerata come il risultato dell'interazione di processi culturali di lungo e medio termine, e non solo come un processo iniziato recentemente. In aggiunta, l'interazione dei processi sopra citati processi permette di spiegare al tempo stesso la natura di gamification come attività pratica (che crea le applicazioni gamificate) e le descrizioni della gamification come fenomeno culturale, la sempre maggiore importanza e integrazione del gioco nella società.

Eppure, un ulteriore fenomeno può essere utile per comprendere la nascita della gamification: l'espansione che il concetto di Design sta recentemente assumendo. Come notato da Fuchs (2014) in una sua discussione con Ruffino, la definizione di Deterding e colleghi non parla di Gamification come "uso di giochi," ma di "uso del game design in contesti non ludici". La nascita della gamification sembra affine alla maturità del game design come pratica riconosciuta e affermata.

Questa osservazione, apparentemente marginale, trova conferma nelle riflessioni di Bruno Latour sul rilievo sociale del Design (2008). Per il sociologo, la pratica del design ha raggiunto un punto in cui tutto diviene virtualmente progettabile: ben oltre gli oggetti materiali, il design diventa esperienziale, emozionale e speculativo. Esso si trasforma nella forma paradigmatica di creazione, superando le precedenti dicotomie di forma vs funzione, artigianato vs produzione di massa, immaginazione vs invenzione, estetico vs funzionale. Citando la frase di Oosterling "design as dasein", Latour suggerisce che la dasein-ità del mondo riposi sul fatto di percepire ogni parte del mondo come progettabile e disegnabile.

Intrecciando quanto detto con le precedenti osservazioni, è possibile che la contemporaneità stia progressivamente sperimentando non solo l'ascesa del design come dasein, ma al tempo stesso l'ascesa del game design come forma paradigmatica di design per le attività umane, come risultato dei giochi divenuti automodello culturale e divenuti oggetti di valore che travalicano i limiti dei soli valori ludico-estetici.

## 7. Conclusioni e sviluppi

Lo scopo di questo articolo era di introdurre il discorso riguardanti l'origine culturale del fenomeno della gamification, concentrandosi sui rapporti tra la sfera del gioco e del non-gioco (rappresentata ora come mondo della serietà, della vita quotidiana, dell'età adulta, o come società e cultura in gene-

rale). Attraverso le opposizioni tra le due sfere e le dinamiche di interazione, è stato possibile strutturare alcune riflessioni preliminari per la comprensione del fenomeno.

Analizzando le somiglianze e differenze nei processi culturali dalla modernità ad oggi, è stato possibile introdurre un tentativo di genealogia culturale e le dinamiche dei processi che hanno sviluppato e mantenuto la funzione liminoide dei giochi nell'età moderna. È stato in seguito mostrato come dei processi originatesi nello scorso secolo hanno gradualmente portato al ritorno di una funzione liminale del gioco nella cultura: da un lato l'estensione del valore del gioco al di là del dominio dell'autotelismo, dall'altro l'ascesa del medium del videogioco come automodello culturale. Tali processi sono stati accelerati e incanalati dalla recente estensione semantica e di ambito del concetto di design, facendo diventare il game design una forma paradigmatica di design, legittimandolo come soluzione e modello per la società stessa.

Tale studio si presenta però come una semplice introduzione ad un percorso più complesso, che richiede ulteriori ricerche al fine di analizzare la gamification contemporanea e di definire più chiaramente i legami che essa intrattiene con la cultura del gioco, e con le dinamiche sociali: studiando, ad esempio quali tipologie e generi ludici siano più soggetti a paradigmaticizzazione, definendo quali settori e quali ambiti della vita contemporanea siano più o meno affini all'assimilazione della sfera ludica, e provando infine a chiarire quali dinamiche conseguenze la gamification avrà per la società contemporanea, e quali cambiamenti si rifletteranno nell'universo (non più autonomo e separato) del gioco.

## Bibliografia

- Caillois, Roger  
1958 *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard (*I giochi e gli uomini*, tr.it. 1981).
- Cambi, Franco; Staccioli, Gianfranco  
2007 *Il gioco in Occidente. Storia, teorie, pratiche*, Roma, Armando.
- Carbone, Marco B.; Ruffino, Paolo  
2012 "Apocalypse postponed. Discourses on video games from noxious objects to redemptive devices", in *G|A|M|E. The Italian Journal of Video Game Studies*, Università degli Studi di Udine, 1, 1.
- Carter, E.J.  
2006 "Breaking the Bank: Gambling Casinos, Finance Capitalism, and German Unification", in *Central European History*, 39, 2, 185-213
- Chalmers Mitchell, Peter  
1912 *The Childhood of Animals*, New York, F.A. Stokes Co.
- Csikszentmihaly, Mihaly  
1975 *Beyond boredom and anxiety: Experiencing flow in work and play*, San Francisco, Jossey-Bass.

- Deterding, Sebastian; Dixon, Dan; Khaled, Rhilla; Nacke, Lennart E.  
2011 “From game design elements to gamefulness: Defining ‘gamification’”,  
*MindTrek ‘11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek  
Conference: Envisioning Future Media Environments*, ACM, New York, 9-15.
- Deterding, Sebastian; Walz, Steffen P. (a cura di)  
2015 *The gameful world: Approaches, issues, applications*, Cambridge, MA, MIT.
- Fink, Eugene  
1960 *Play as Symbol of the World, and Other Writings*, Translated with an  
introduction by Ian Alexander Moore and Christopher Turner, Bloomington,  
Indiana University Press, 2016. (Edizione originale in tedesco).
- Floch, Jean Marie  
1990 *Semiotics, marketing and communication*, London, Palgrave Macmillan UK,  
2001. (Edizione originale in francese).
- Fuchs, Mathias  
2014 Predigital Precursors of gamification, in M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, and N.  
Schrape (Eds), *Rethinking gamification*, Luneburg, Meson press.
- Fuchs, Mathias; Fizek, Sonia; Ruffino, Paolo; Schrape, Nicholas (a cura di)  
2014 *Rethinking gamification*, Luneburg, Meson press.
- Gozzi, Raymond Jr.  
1990 “Is life a game? Notes on a master metaphor”, *ETC: A Review of General  
Semantics*, 47 (3), 291-293.
- Guttman, Allen  
2002 *The Olympics: A history of the Modern Games*, University of Illinois Press
- Huotari Kai; Hamari, Juho  
2012 “Defining Gamification. A Service Marketing Perspective”, in *Proceedings of  
the 16th International Academic MindTrek Conference*, Tampere, Finland,  
October 3-5.
- Huizinga, Johan  
1938 *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002. (Edizione originale in olandese).
- Cassone, Vincenzo  
2016 “Mimicking gamers. Understanding gamification through Roger Caillois”,  
*Games and Culture*, 12:4, pp. 340-360.
- Latour, Bruno  
2008 “A cautious Prometheus? A few steps toward a philosophy of design”, *Keynote  
lecture for the Networks of Design meeting, Cornwall, 3rd September*.  
Disponibile su [http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/112-DESIGN-  
CORNWALL-GB.pdf](http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/112-DESIGN-CORNWALL-GB.pdf)
- Leone, Massimo  
2014 “La pallavolo sacra. Dalla gamification urbana all’eutrapelia”, in M. Thibault  
(ed), *Gamification Urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*,  
Roma, Aracne.
- Lotman, Juri M.  
1978 “The theme of card and card game in Russian literature of the nineteenth  
century”, in *PTL: A Journal for Descriptive Poetics and Theory of Literature*,  
3(3), 455-492.

Lotman, Juri M.; Uspensky, Boris A

1978 "On the semiotic mechanism of culture", *New Literary History* 9(2), 211-232.

1984 *The Semiotics of Russian Culture*, Edited by Ann Shukman (Michigan Slavic Contributions 11), Ann Arbor, Dept. of Slavic Languages and Literatures, University of Michigan.

Madisson, Mari-liis

2016 "Self Description", in C.J.R. Higuera, T.J. Bennet (eds), *Concepts for semiotics*, University of Tartu Press, Tartu, 204-211.

McGonigal, Jane

2011 *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world*, London, Jonathan Cape.

Nelson, Mark J.

2012 "Soviet and American Precursors to gamification at work", *MindTrek 2012*, October 3-5, 2012, Tampere, Finland.

Ortoleva, Peppino

2012 *Dal Sesso al Gioco: Un'ossessione per il XXI Secolo?*, Torino, *Espress Edizioni*.

Piaget, Jean

1936 *La naissance de l'intelligence chez l'enfant*, Paris, Delachaux et Niestlé

Roy, Donald F.

1959 "Banana Time: Job Satisfaction and Informal Interaction", in *Human Organization*, 18 (04), 158-168.

Suits, Bernard

1967 "Is life a game we are playing?", *Ethics*, 77 (3), 209-213.

Turner, Victor

1983 "Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual: An essay in comparative symbology", in *Play, games and sports in cultural contexts*, 123-164. Champaign, IL: Human Kinetics Publishers.

Von Hilgers, Philipp

2012 *War Games*, MIT Press.

Von Newman, John; Morgenstern, Oscar

1944 *Theory of games as economic behaviour*, Princeton University Press.

Wark, McKenzie

2007 *Gamer theory*, Harvard University press, disponibile su <[https://www.academia.edu/182788/Gamer\\_Theory](https://www.academia.edu/182788/Gamer_Theory)>.

---

**Vincenzo Idone Cassone** è dottorando in Semiotica e media presso l'Università degli studi di Torino, membro del *Circe* (Centro interdipartimentale di ricerche sulla comunicazione) e del *Gamification Lab* (Leuphana Universität, Lüneburg). Le sue aree di ricerca includono la gamification, il game design e le dinamiche ludiche nei media contemporanei.