

Dissent coin: Il videogioco tra testo, contesto, egemonia e dissimmetria

Enrico Gandolfi

Kent State University
323 Moulton Hall
Kent, OH 44242
+01 3308612700
Egandol1@kent.edu

Ilaria Mariani

Politecnico di Milano
Via Durando 38/A
20158 Milano
+39 02 2399 5935
ilaria1.mariani@polimi.it

ABSTRACT

L'intrattenimento digitale può essere considerato il settore di riferimento nelle odierne industrie creative per questioni economiche come tecnologiche. Dagli albori del medium a oggi l'evoluzione di registri, stili e applicazioni si evolva in maniera lenta eppure graduale, e lo scenario odierno è caratterizzato da tendenze escapiste, sperimentazioni critiche e velleità capaci di andare oltre il mero divertimento. Questo senza dimenticare le dinamiche sociali, comunitarie e di pratica che il mezzo implica. La nascita dei Game Studies ha coinciso con lo sforzo di comprendere questo insieme di processi e ambiti sfruttando una conclamata interdisciplinarietà (Mäyrä, 2008), e tutt'ora il quadro è mosso da innumerevoli prospettive e suggestioni. Un fronte rodato è quello della cultura del gioco (Consalvo, 2007; Kowert & Quandt, 2016), in sintesi ciò che circonda un sistema ludico in termini di contesto, background del giocatore, altri media che concorrono alla sua definizione, e così via. La necessità di strumenti analitici capaci di intercettare tali fenomeni è emersa con l'affermazione degli spazi condivisi di dialogo e interpretazione dei prodotti culturali (Couldry, 2012; Wolf, 2012). Un'altra spinta è stata la crescente diversificazione dell'offerta, dei modelli produttivi e delle audience. L'impatto di serious games, newsgames, giochi educativi e social impact games (Bogost, 2011), e l'apoteosi di media platform correlate (Gillespie, 2010) e forme miste di finanziamento e testing dal basso (Banks, 2013) hanno richiesto, e richiedono, un'attenzione a maglie larghe, capace di andare oltre il "testo" in quanto tale. Per quanto i Game Studies abbiamo offerto un numero significativo di concetti, schemi e strategie per esplorare il portato del videogioco (Adams & Dormans, 2012; Björk & Holopainen, 2005; Smith et al., 2011; Sylvester, 2013), da classificazioni di meccaniche a modelli esperienziali. A mancare è invece una proposta olistica e inclusiva, capace di unire testo e contesto e comprenderne i rispettivi legami e le potenziali sinergie secondo una lente decostruttiva ma al contempo costruttiva. L'obiettivo di questo intervento è mostrare le basi formali di framework analitico in grado di colmare

**Transactions of the Digital Games Research Association
DiGRA Italia 2017: Testi, Contesti e Pretesti Videoludici – Atti della conferenza**

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial --- NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights.

una simile lacuna e suggerire ricerche maggiormente consapevoli e mirate. Prendendo le proprie premesse teoriche da Cultural Studies, Design, Game Studies e Sociologia, questa proposta si basa sui concetti di “unità ludica” (insieme di elementi formali che compongono un sistema ludico) e “gamescape” (contesto socio-culturale del gioco seguendo il “Circuit of Culture” proposto da Du Gay et al., 1997) e le relative connessioni, basate sul modello encoding/decoding di Hall (1980) e il ciclo simmetria-dissimmetria-asimmetria ideato da Caillois (1976). L’intento è delineare i meccanismi e le condizioni entro cui alcuni videogiochi ribaltano (dissent from) gli stereotipi della core culture (Crane, 1992), mentre altri ne sfruttano gli standard. Il framework può essere usato anche con intento comparativo per mappare casi e confrontarli tra loro con una prospettiva che è inclusiva dei diversi livelli di complessità che caratterizzano il (video)gioco come medium complesso e multifaccettato. Alcuni case study saranno utilizzati per testare la nostra proposta, offrendo idee per future integrazioni teoriche quanto empiriche.

Keywords

Anansi testuale, Contesto, Cultura ludica, Game design, Media Studies, Studi culturali.

BIBLIOGRAPHY

- Adams, E. and Dormans, J. *Game Mechanics: Advanced Game Design*. San Francisco, CA: New Riders Publishing, 2012.
- Banks, J. *Co-creating Videogames*. New York, NY: Bloomsbury Publishing, 2013.
- Björk, S. and Holopainen, J. *Patterns in Game Design*. Hingham, MA: Charles River Media, 2005.
- Bogost, I. *How To Do Things with Videogames*. Minneapolis, MI: University of Minnesota Press, 2011.
- Caillois, R. *Cohérences Aventureuses*. Paris, France: Gallimard, 1976.
- Consalvo, M. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- Couldry, N. *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. London, UK: Polity Press, 2012.
- Crane, D. *The Production of Culture*. London, UK: Sage, 1992.
- du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H., & Negus, K. *Doing Cultural Studies. The story of the Sony Walkman*. London, UK: Sage, 1997.
- Gillespie, T, (). “The Politics of ‘Platforms’.” *New Media & Society* 12, no. 3, 2010: 347-364.
- Hall, S. “Encoding/decoding.” In *Culture, Media, Language*, edited by S. Hall, D. Hobson, A. Love and P. Willis, pp. 128–138. London, UK: Hutchinson, 1980.
- Kowert, R. and Quandt, T. (Eds). *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. London, UK: Routledge, 2015.
- Mäyrä, F. *An Introduction to Game Studies*. London, UK: Sage, 2008.
- Smith, G., Anderson, R., Kopleck, B., Lindblad, Z., Scott, L., Wardell, A., and Mateas, M. “Situating quests: Design patterns for quest and level design in role-playing games.” In *Interactive Storytelling*, edited by M. Si, D. Thue, E. Andre, J. Lester, J. Tanenbaum, and V. Zammito, pp. 326-329. Berlin, Germany: Springer, 2011.
- Sylvester, T. *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. Sebastopol, CA: O’Reilly Media, 2013.
- Wolf, M. J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. London, UK: Routledge, 2012.

