

INTRODUZIONE

La realtà è da buttare

Chiunque veda un uragano in arrivo deve avvertire gli altri. E io vedo arrivare un uragano. Nell'arco di una o due generazioni, un numero sempre più grande di persone, a centinaia di milioni, si immergerà nei mondi virtuali e nei giochi online. Mentre giocheremo, le cose che eravamo abituati a fare fuori, nella "realtà", non succederanno più, o almeno non si verificheranno più nello stesso modo. Non si possono far migrare al di fuori della società milioni di ore-persona senza creare un evento di livello atmosferico.

Se succederà nel corso di una generazione, penso che il ventunesimo secolo vedrà un cataclisma sociale più grande di quello provocato da automobili, radio e televisione messi insieme... L'esodo di queste persone dal mondo reale, dalla normale vita quotidiana, creerà un cambiamento nel clima sociale rispetto al quale il riscaldamento globale sembrerà una tempesta in un bicchier d'acqua.

Edward Castronova, *Exodus to the Virtual World*.¹

I giocatori ne hanno abbastanza della realtà.

La stanno abbandonando a frotte – qualche ora qui, un intero fine settimana là, qualche volta ogni minuto libero di ogni giornata per lunghi periodi alla volta – a favore di ambienti simulati e giochi online. Magari siete fra questi giocatori; ma, se non lo siete voi, di sicuro ne conoscete qualcuno. Chi sono? Sono persone che lavorano otto ore al giorno e quando tornano a casa applicano tutta la loro intelligenza

1 Castronova, Edward, *Exodus to the Virtual World*, Palgrave Macmillan, New York, 2007, pp. xiv–xvii. Questo passo condensato, che compare nella Prefazione, è riprodotto con l'autorizzazione dell'autore.

e i loro talenti, sottoutilizzati nel lavoro, per pianificare e coordinare complesse missioni e imprese in giochi online *massively multiplayer* come i mondi di *Final Fantasy XI* e *Lineage*. Sono gli appassionati di musica che hanno investito centinaia di dollari o euro in strumenti di plastica per *Rock Band* e *Guitar Hero* e passano sera dopo sera a provare, per diventare virtuosi delle esibizioni in questi videogiochi.

Sono gli appassionati di *World of Warcraft*, che sono così impegnati ad affrontare le sfide del gioco preferito che, collettivamente, hanno scritto un quarto di milione di articoli sul WoWWiki, facendolo diventare il più grande dei wiki dopo Wikipedia. Sono quelli che giocano a *Brain Age* e *Mario Kart* e portano le loro console di gioco in mano dovunque vadano, infilando il più spesso possibile nella giornata un piccolo rompicapo, una gara o un minigioco, e così riducono quasi a zero i tempi di inattività mentale nella loro vita.

Sono i militari americani di stanza oltreoceano, che dedicano così tante ore alla settimana arricchendo il loro ruolino di servizio in *Halo 3* che guadagnare medaglie virtuali è diventata l'attività più popolare per i soldati in libera uscita. Sono i giovani adulti che in Cina hanno speso così tanto denaro di gioco, le "monete QQ" per acquistare spade magiche e altri potenti oggetti di gioco che la Banca Popolare Cinese è intervenuta per prevenire la svalutazione dello yuan, la moneta della Cina "del mondo reale"².

Soprattutto, sono i ragazzi e gli adolescenti di tutto il mondo che passerebbero ore davanti a quasi qualsiasi gioco per computer o per console, piuttosto che fare qualsiasi altra cosa.

Questi giocatori non rifiutano completamente la realtà. Hanno lavori, obiettivi, compiti scolastici, famiglie, impegni e vite reali che stanno loro a cuore. Ma, man mano che dedicano sempre più tempo libero ai mondi dei giochi, hanno sempre più forte la sensazione che al mondo *reale* manchi qualcosa.

I giocatori vogliono sapere: dove si trova, nel mondo reale, quel senso di essere davvero vivi, concentrati e impegnati in ogni momento? Dove si trova quel senso che si ha nel gioco di potere, di finalità eroica, e di comunità? Dove stanno quelle scariche esaltanti che dà il raggiungimento creativo di un traguardo nel gioco? Dov'è quel fremito che allarga il cuore quando ottieni un successo e una vittoria di

2 "China Bars Use of Virtual Money for Trading in Real Goods", comunicato stampa del Ministero del Commercio, Repubblica Popolare Cinese, 29 giugno 2009, <http://english.mofcom.gov.cn/aarticle/newsrelease/common-news/200906/20090606364208.html>.

squadra? I giocatori possono provare questi piaceri ogni tanto nelle loro vite reali, ma quando giocano ai loro giochi preferiti li sperimentano quasi costantemente.

Il mondo reale proprio non offre altrettanto facilmente i piaceri progettati con attenzione, le sfide esaltanti e i potenti legami sociali che si incontrano negli ambienti virtuali. La realtà non ci motiva con altrettanta efficacia. La realtà non è progettata per massimizzare il nostro potenziale. La realtà non è stata progettata dalle fondamenta per renderci felici.

E così, nella comunità dei giocatori, si fa sempre più netta una percezione: la realtà, a confronto con i giochi, è da buttare.

In effetti, è più di una percezione. È un fenomeno. L'economista Edward Castronova lo definisce un "esodo di massa" verso gli spazi di gioco, e si può vedere che succede davvero, considerando i numeri. Centinaia di milioni di persone in tutto il mondo abbandonano la realtà per intervalli di tempo sempre più estesi. Nei soli Stati Uniti ci sono 183 milioni di *giocatori attivi* (persone che, nelle inchieste, dicono di giocare al computer o ai videogiochi "con regolarità" – in media, tredici ore alla settimana)³. Globalmente, la comunità dei giocatori online (comprendo nel numero quelli che giocano con le console, il PC e i telefoni cellulari) conta più di 4 milioni di persone in Medio Oriente, 10 milioni in Russia, 105 in India, 10 in Vietnam, 10 in Messico, 13 nell'America centrale e meridionale, 15 in Australia, 17 nella Corea del Sud, 100 in Europa e 200 in Cina⁴.

3 "Newzoo Games Market Report: Consumer Spending in US, UK, GER, FR, NL, & BE", Newzoo, Amsterdam, maggio 2010, http://corporate.newzoo.com/press/GamesMarketReport_FREE_030510.pdf; "Games Segmentation 2008 Market Research Report", The NPD Group, maggio 2010, http://www.npd.com/press/releases/press_100527b.html.

4 Queste statistiche regionali sono tratte da varie relazioni di settore e da studi di ricerca di mercato condotti nel corso degli ultimi tre anni: "An Analysis of Europe's 100 Million Active Gamers", Strategy Analytics, settembre 2008, <http://www.strategyanalytics.com/reports/ix7hx8in7j/single.htm>; "IA9 Interactive Australia 2009", ricerca nazionale preparata dalla Bond University for Interactive Games & Entertainment Association, agosto 2009, www.igea.net/wp.../2009/08/IA9-Interactive-Australia-2009-Full-Report.pdf; "Online Games Market in Korea", Pearl Research, luglio 2009, http://www.researchandmarkets.com/reportinfo.asp?report_id=1208384; "Games Market Summary: Russia", stilato da Piers Harding-Rolls per Games Intelligence/Screen Digest, giugno 2010, http://www.screendigest.com/intelligence/games/russia/games_intel_russia_100/view.html?start_ser=gi&start_toc=1; "Emerging Markets for Video Games", Chris Stanton-Jones per Games Intelligence/Screen Digest, marzo 2010, http://www.screendigest.com/reports/10_03_18_emerging_markets_video_games/10_03_18_emerging_mar

Anche se un normale giocatore dedica al gioco un'ora o due al giorno, in Cina ci sono oltre 6 milioni di persone che passano almeno ventidue ore alla settimana giocando, l'equivalente di un lavoro *part-time*⁵. Più di 10 milioni di giocatori *hardcore* in Inghilterra, Francia e Germania passano almeno venti ore alla settimana giocando⁶. E la punta avanzata di questa curva di crescita, gli oltre 5 milioni di giocatori "estremi" negli Stati Uniti giocano in media quarantacinque ore alla settimana⁷.

Grazie a tutto questo, abbiamo trasformato i giochi digitali (per i nostri computer, i nostri cellulari e i nostri sistemi di intrattenimento domestico) in quello che nel 2012 si prevede sarà un settore del valore annuale di 68 miliardi di dollari⁸. E stiamo creando un enorme silos virtuale di impegno cognitivo, energia emotiva e attenzione collettiva profusi sui mondi dei giochi invece che sul mondo reale.

Le quantità di tempo e denaro, sempre in vertiginoso aumento, spese nei giochi vengono osservate con preoccupazione da qualcuno (genitori ansiosi, insegnanti, politici) e con entusiasmo da altri (le molte aziende tecnologiche che prevedono di ricavare grandi profitti dal *boom* dei giochi). Sono guardate con stupore e sdegno da non pochi

kets_video_games/view.html; "Online Games Market in Vietnam", Pearl Research, novembre 2008, <http://www.mindbranch.com/Online-Games-Vietnam-R740-14/>; "Study: Vietnam, India Gaming Population To Hit 25 Million By 2014", Pearl Research, marzo 2010, http://www.gamasutra.com/view/news/27525/Study_Vietnam_India_Gaming_Population_To_Hit_25Million_By_2014.php; "Gaming Business in the Middle East", Game Power 7 Research Group, febbraio 2010, http://images.bbgsgite.com/news/download/gaming_business_in_the_middle_east_KOGAI_2009.pdf; Menon, Naveen, "Insights on Mobile Gaming in India", Vital Analytics, marzo 2009, <http://www.telecomindiaonline.com/telecom-india-daily-telecom-insightson-mobile-gaming-in-urban-india.html>; "The Global Entertainment & Media Outlook: 2010-2014", PricewaterhouseCoopers, giugno 2010, <http://www.pwc.com/gx/en/global-entertainment-media-outlook>. Le statistiche del mercato dei giocatori sono in costante variazione; le tendenze globali sono verso l'alto in tutti i paesi, perciò è probabile che per ogni anno trascorso dalla pubblicazione di questi studi si possano considerare numeri più alti.

5 "Major Findings of the 2008 Annual Review & Five-Year Forecast Report on China's Video Game Industry", Niko Partners Research, San Jose, 2 maggio 2008, www.nikopartners.com/pdf/npr_050208.pdf.

6 "Games Segmentation 2008 Market Research Report", The NPD Group.

7 Dromgoole, Sean, "A View from the Marketplace: Games Now and Going Forward", GameVision Europe Ltd., marzo 2009, <http://www.scribd.com/doc/13714815/Sean-Dromgoole-CEO-SomeResearch-Gamevision>.

8 Nel 2009, negli Stati Uniti sono stati spesi 25,3 miliardi di dollari per i giochi; in Inghilterra sono stati spesi 3,8 miliardi di sterline; in Germania, 3,7 miliardi di euro; in Francia, 3,6 miliardi di euro. "Newzoo Games Market Report".

non-giocatori, che comunque costituiscono ancora quasi la metà della popolazione statunitense, anche se il loro numero va rapidamente diminuendo. Molti di loro reputano il gioco un chiaro spreco di tempo.

Formulando questi giudizi di valore, tenendo discussioni morali sul fatto che i giochi generino dipendenza e contemporaneamente correndo per realizzare una massiccia espansione industriale, si perde un aspetto fondamentale. Il fatto che così tante persone di tutte le età, in tutto il mondo, scelgano di spendere così tanto tempo nei mondi dei giochi è segno di qualcosa di importante, una verità che dobbiamo riconoscere urgentemente.

La verità è questa: nella società di oggi, i giochi per computer e i videogiochi soddisfano *esigenze umane genuine* che il mondo reale attualmente non è in grado di soddisfare. I giochi danno soddisfazioni che la realtà non dà. Ci insegnano, ci ispirano, ci impegnano come la realtà non fa. Ci fanno incontrare e riunire come la realtà non fa.

E se non succede qualcosa di drastico che possa invertire l'esodo che ne risulta, abbiamo imboccato una strada che ci porterà rapidamente a essere una società in cui una parte sostanziale della popolazione dedica le sue energie migliori a giocare, crea i suoi ricordi migliori negli ambienti di gioco e raccoglie i successi maggiori nei mondi dei giochi.

Forse vi sembrerà una cosa dura da credere. Per chi non gioca, questa previsione può suonare surreale, pura fantascienza. Davvero grandi porzioni della civiltà stanno scomparendo nei mondi dei giochi? Davvero stiamo correndo a testa bassa verso un futuro in cui la maggioranza di noi userà i giochi per soddisfare molte delle nostre esigenze più importanti?

Se le cose stanno così, però, non sarà la prima volta che si verifica un simile esodo di massa dalla realtà al gioco. In effetti, il primo resoconto scritto della storia del gioco umano, nelle *Storie* di Erodoto (dove si raccontano le guerre Persiane), risalendo fino a oltre tremila anni fa, descrive uno scenario quasi identico. Il gioco più vecchio che ci sia noto è un gioco matematico, il Mancala (ci sono prove che venisse giocato nell'antico Egitto dei Faraoni, fra il quindicesimo e l'undicesimo secolo a.C.) ma Erodoto è stato il primo a pensare di documentare le origini o le funzioni culturali di questi giochi. E, dal suo antico testo, possiamo imparare molto su quello che sta succedendo oggi – e su quello che quasi sicuramente seguirà.

È un po' controintuitivo pensare il futuro in termini del passato, ma da direttore di ricerca dell'Institute for the Future (un centro di

ricerca no profit di Palo Alto in California, che è anche la più vecchia organizzazione mondiale che si dedichi alle previsioni del futuro) ho imparato un trucco importante: per sviluppare la capacità di vedere in avanti bisogna praticare la capacità di guardare indietro. Tecnologie, culture e climi possono cambiare, ma i bisogni e i desideri fondamentali degli esseri umani – sopravvivere, prendersi cura della propria famiglia, condurre una vita felice e con uno scopo – restano gli stessi. Per questo allo IFTF diciamo sempre che “per capire il futuro bisogna tornare a guardare indietro di un tempo che disti dall’oggi almeno il doppio di quel che dista il futuro che si vuole indagare”. Per fortuna, parlando di giochi, si può tornare indietro anche molto più di così. I giochi hanno avuto una parte fondamentale nella civiltà umana da migliaia di anni.

Nel primo libro delle *Storie*, Erodoto scrive:

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 cercare dei rimedi e chi aveva escogitato una cosa, chi un'altra. Così sarebbero stati allora scoperti i dati, gli astragali, la palla e tutte le altre specie di giochi, tranne gli scacchi, dei quali i Lidi non rivendicano a sé l'invenzione.

Ed ecco come si valevano di quello che avevano inventato contro gli stimoli della fame: per un'intera giornata, si davano al gioco, per non essere indotti a cercare il cibo; il giorno dopo, interrompevano i giochi e mangiavano. In tal modo sarebbero vissuti per diciott'anni.⁹

Che cos'hanno a che fare gli antichi astragali con il futuro dei giochi per computer e dei videogiochi? Più di quel che potreste pensare.

Erodoto ha inventato la storia come la conosciamo, e ha definite come fine della storia scoprire nei dati concreti dell'esperienza i problemi e le verità morali. Che la storia raccontata da Erodoto di una carestia di diciotto anni superata grazie al gioco sia vera o, come credono alcuni storici moderni, apocrifa, le sue verità morali rivelano qualcosa di importante sull'essenza dei giochi.

9 Erodoto, *Storie*, Libro I, 94.tr. it. di Luigi Annibaletto, Mondadori Oscar, Milano, 1988 (ed edizioni seguenti), p. 87. [L'autrice cita dalla traduzione di George Rawlinson, con Henry Rawlinson e J. G. Wilkinson, *The History of Herodotus: A New English Version*, D. Appleton, New York, 1861, p. 182. <http://www.archive.org/stream/historyofherodot01herouoft#page/n5/mode/2up>.]

Spesso reputiamo i giochi immersivi “evasione”, una sorta di allontanamento passivo dalla realtà, ma attraverso la lente della storia di Erodoto possiamo vedere come i giochi possano essere una fuga *con uno scopo*, una fuga sensata e attiva e, cosa ancora più importante, una fuga estremamente utile. Per i Lidi, fare del gioco insieme un’attività quasi a tempo pieno sarebbe stato un comportamento altamente adattivo a condizioni difficili. I giochi rendevano la vita sopportabile. I giochi davano a una popolazione afflitta dalla carestia un senso di potere in una situazione di impotenza, un senso di struttura in un ambiente caotico. I giochi davano loro un modo migliore di vivere quando le circostanze erano altrimenti del tutto inadatte a sostenerli.

Non vi sbagliate: non siamo molto diversi dagli antichi Lidi. Oggi, molti di noi soffrono una fame grande e primitiva. Ma non è più fame di cibo – è fame di un maggiore e migliore coinvolgimento da parte del mondo che ci circonda.

Come gli antichi Lidi, molti giocatori hanno già trovato come utilizzare la potenza immersiva del gioco per distrarsi dalla loro fame: il bisogno di un lavoro più soddisfacente, di un senso di comunità più robusto, di una vita più coinvolgente e significativa.

Collettivamente, il pianeta oggi investe più di tre miliardi di ore alla settimana nel gioco.

Stiamo soffrendo d’inedia, e i nostri giochi ci danno di che alimentarci.

E così, nel 2011, ci troviamo in un punto critico importante.

Possiamo proseguire sulla stessa strada. Possiamo continuare a soddisfare il nostro appetito con i giochi. E possiamo stare a guardare l’industria dei giochi che continua a creare mondi virtuali più grandi, migliori, più immersivi, che ci danno alternative sempre più attraenti alla realtà.

Se continuiamo su questa strada, quasi sicuramente vedremo continuare l’esodo dalla realtà. In effetti, siamo già a buon punto del cammino verso un mondo in cui molti di noi, come gli antichi Lidi, passeranno metà del loro tempo giocando. Dati tutti i problemi del mondo, sarebbe davvero così male passare i prossimi decenni come hanno fatto i Lidi?

Oppure possiamo tentare di invertire il senso di marcia. Possiamo tentare di impedire ai giocatori di uscire dalla realtà – magari facendoli vergognare culturalmente, così che passino più tempo nella realtà, oppure cercando di tenere i videogiochi lontani dalle mani dei

bambini o, come hanno già proposto alcuni uomini politici americani, gravandoli di tasse tali che giocare diventi uno stile di vita che nessuno può permettersi¹⁰.

A dire il vero, nessuna di queste opzioni prospetta un futuro in cui vorrei vivere. Perché mai sprecare la potenza dei giochi in un intrattenimento di pura evasione? Perché mai sprecare la potenza dei giochi cercando di cancellare completamente il fenomeno?

Forse dobbiamo prendere in considerazione una terza idea. Invece di restare agganciati al punto critico fra giochi e realtà, perché non ci buttiamo fuori dagli schemi e non proviamo invece qualcosa di totalmente diverso?

Che cosa succederebbe, se decidessimo di utilizzare tutto quello che sappiamo della progettazione di giochi per sistemare quello che non va nella realtà? Se cominciasimo a vivere la nostra vita reale come giocatori, condurre le nostre attività economiche e le nostre comunità reali come progettisti di giochi, e a pensare come risolvere i problemi del mondo reale come fanno i teorici dei giochi per Pc e console?

Immaginate un futuro vicino in cui la maggior parte del mondo reale funziona come un gioco. Ma è davvero possibile creare questo futuro? Sarebbe una realtà in cui vivremmo più felici? Farebbe del mondo un posto migliore?

Quando prendo in considerazione questo futuro in potenza, non si tratta solo di un'idea ipotetica. Ho già posto quest'idea come una sfida molto reale all'unica comunità che può davvero contribuire a lanciare questa trasformazione: le persone che per guadagnarsi da vivere creano giochi. Sono una di loro – progetto giochi a livello professionale da un decennio. E 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.

Non sono sempre stata convinta di questa missione: ci sono voluti dieci anni buoni di ricerche e una serie di progetti di giochi sempre più ambiziosi per arrivare a questo punto.

10 Proposte di introdurre tasse di questo genere sono state già avanzate, per esempio in Texas nel 2006 e dagli organi legislativi del New Mexico nel 2008. Vedi “Texas Politician Proposes 100 Percent Game Tax”, GameSpot, 25 gennaio 2006, <http://www.gamespot.com/news/6143114.html>; e “New Mexico’s Videogame Nanny Tax”, CNET News, 11 febbraio 2008, http://news.cnet.com/New-Mexicos-video-gamenanny-tax/2010-1043_3-6229759.html.

Nel 2001, ho iniziato la mia carriera lavorando ai margini dell'industria della progettazione di giochi, in minuscole aziende appena nate e in laboratori di progettazione sperimentale. Molto spesso lavoravo gratis, progettando rompicapo e missioni per giochi a basso budget per computer e telefoni cellulari. Ero contenta quando ci giocava qualche centinaio di persone o – quando ero davvero fortunata – qualche migliaio. Studiavo quei giocatori il più possibile da vicino. Li guardavo mentre giocavano, poi li intervistavo. Stavo solo cominciando a capire che cosa infonde ai giochi la loro potenza.

In quei primi anni, ero anche una studentessa laureata “ridotta alla fame”, e mi stavo guadagnando un PhD in *performance studies* presso l'Università della California a Berkeley. Sono stata la prima nel mio dipartimento a studiare i giochi per computer e i videogiochi, e ho dovuto costruirmi tutto andando avanti, raccogliendo risultati diversi dai campi della psicologia, della scienza cognitiva, della sociologia, dell'economia, della scienza politica e dalla teoria della performance per poter capire esattamente che cosa fa funzionare un buon gioco. Ero interessata in particolare a come i giochi possono modificare il modo in cui pensiamo e agiamo nella vita quotidiana – un tema che stavano studiando, allora, ben pochi ricercatori (o forse proprio nessuno).

Alla fine, come esito della mia ricerca, ho pubblicato parecchi saggi accademici (e infine una tesi di dottorato di cinquecento pagine) avanzando una proposta su come avremmo potuto far leva sulla potenza dei giochi per reinventare tutto, dal governo all'assistenza sanitaria, dall'istruzione ai media tradizionali, al marketing e all'imprenditoria – addirittura alla pace mondiale. E sempre più spesso sono stata chiamata a collaborare con grandi aziende e organizzazioni che volevano adottare la progettazione di giochi come strategia di innovazione – dalla Banca Mondiale all'American Heart Association, dalla National Academy of Sciences al Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti, dall'Intel alla Corporation for Public Broadcasting e al Comitato Olimpico Internazionale. Leggerete in questo libro di molti dei giochi che ho creato con queste organizzazioni – e, per la prima volta, condividerò le mie motivazioni e le mie strategie progettuali.

L'ispirazione per questo libro è venuta nella primavera del 2008, quando sono stata invitata a tenere l'annuale “rant” alla Game Developers Conference, il convegno annuale più importante del settore. Questo discorso deve essere, negli intenti, una sveglia, un invito a scuotere il settore, ed è sempre una delle sessioni più seguite del

convegno. Quell'anno la sala era stracolma, con tanta gente in piedi: più di un migliaio fra i migliori progettisti e sviluppatori di giochi di tutto il mondo. E nella mia perorazione hanno potuto ascoltare la stessa argomentazione che leggete qui: la realtà si è rotta, e dobbiamo cominciare a fare dei giochi per ripararla. Quando ho finito, l'applauso sembrava non finire mai. Ero preoccupata che la mia tirata potesse essere rifiutata dai miei colleghi e, invece, sembrava avesse toccato un punto sensibile. Ho cominciato a ricevere ogni giorno e-mail da persone che avevano sentito parlare di quel discorso o ne avevano letto online la trascrizione e volevano collaborare. Qualcuno stava appena muovendo i primi passi nel mondo online e non aveva idea di come agire per fare qualcosa. Altri erano leader del settore che volevano sinceramente cambiare la direzione dei giochi in meglio. Apparentemente dalla sera alla mattina sono state fondate nuove aziende, sono stati raccolti capitali e oggi sono in via di sviluppo centinaia di giochi che aspirano a cambiare in meglio la realtà. Non mi sognerei mai di prendermi il merito di questa svolta, ovviamente. Sono solo stata abbastanza fortunata da essere una delle prime persone che hanno visto che cosa succedeva, e una delle voci più forti a plaudirvi.

Nel 2009 sono stata invitata di nuovo alla Game Developers Conference per tenere una relazione principale, su quello che gli sviluppatori di giochi avrebbero dovuto fare nel decennio successivo per reinventare la realtà come la conosciamo. Questa volta non mi sono meravigliata di scoprire che fra le sessioni più seguite del convegno ce n'erano alcune su "i giochi per il cambiamento personale e sociale", "giochi a impatto positivo", "giochi di realtà sociale", "giochi seri" e "fare leva sul gioco del pianeta". Dovunque mi girassi, vedevo la dimostrazione che questo movimento per imbrigliare la potenza dei giochi a fin di bene aveva già cominciato a darsi da fare. All'improvviso, la mia missione personale, vedere uno sviluppatore di giochi vincere il Premio Nobel per la pace entro i successivi venticinque anni, non sembrava più così peregrina.

Quando guardo il notevole lavoro che stanno cominciando a fare gli sviluppatori di giochi per trasformare il mondo, vedo l'occasione per reinventare l'antica storia dei giochi per il ventunesimo secolo.

Circa duemilacinquecento anni fa, Erodoto ha guardato indietro e ha visto i primi giochi giocati dai Greci come un tentativo esplicito di alleviare la sofferenza. Oggi io guardo in avanti e vedo un futuro in cui i giochi ancora una volta saranno progettati esplicitamente per

migliorare la qualità della vita, prevenire le sofferenze e creare una felicità reale e diffusa.

Quando Erodoto guardava indietro, vedeva giochi che erano sistemi su grande scala, pensati per organizzare masse di persone e rendere più resistenti intere civiltà. Io guardo avanti, verso un futuro in cui i giochi *massively multiplayer* saranno ancora una volta progettati per riorganizzare la società in modi nuovi, e per realizzare cose apparentemente miracolose.

Erodoto vedeva i giochi come un modo sorprendente, inventivo ed efficace per intervenire in una crisi sociale. Anch'io vedo i giochi come soluzioni potenziali ai nostri problemi più pressanti. Erodoto vedeva che i giochi possono attingere ai nostri istinti di sopravvivenza più forti. Io vedo giochi che ancora una volta daranno un vantaggio evolutivo a quanti li giocano.

Erodoto ci racconta che in passato si creavano giochi come soluzione virtuale a una fame intollerabile. E, sì, io vedo un futuro in cui i giochi continueranno a soddisfare la nostra fame di sfide e ricompense, di essere creativi e di riuscire, di essere sociali e parte di qualcosa di più grande di noi stessi. Ma vedo anche un futuro in cui i giochi che giochiamo *stuzzicano* il nostro appetito per l'impegno, spingendoci e mettendoci in condizioni di stringere connessioni più forti con il mondo che ci circonda – e di dare maggiori contributi a quel mondo.

La storia moderna dei giochi per computer e console è la storia di progettisti di giochi che raggiungono posizioni di grande potere nella società, ammaliano efficacemente i cuori e le menti di masse sempre più grandi di persone, e ne orientano le energie e l'attenzione. I progettisti di giochi oggi sono estremamente esperti nel brandire quel potere, senza dubbio molto più di quanto lo siano stati i progettisti di giochi di tutta la storia umana precedente. Hanno perfezionato la loro arte e raffinato le loro tattiche per trent'anni, ormai. E per questo un numero crescente di persone è attratto dalla forza dei giochi digitali e vi si trova impegnato per periodi tempo sempre più lunghi, per fasi sempre più lunghe della vita.

Stupisce invece che ci siano persone che non sono interessate a capire perché questo succeda, né a immaginare come si potrebbe sfruttare il fenomeno. Sono persone che non prenderanno mai in mano un libro sui giochi, perché sono già sicure di sapere esattamente a che cosa servono – a perdere tempo, a distrarsi, a estraniarsi dalla vita reale. Le persone che continuano a snobbare i giochi si troveranno gravemente svantaggiate negli anni a venire. Quelli che li ritengono indegni del

loro tempo e della loro attenzione non sapranno come sfruttarne la forza per le loro comunità, le loro attività, le loro vite. Saranno meno preparati a plasmare il futuro. E perciò perderanno qualcuna delle opportunità più promettenti che abbiamo per risolvere problemi, creare nuove esperienze e riparare quello che non va nella realtà.

Per fortuna, il solco fra chi gioca e chi no si va riducendo sempre di più con il passare del tempo. Negli Stati Uniti, il mercato più grande del mondo per i giochi, la maggioranza di noi già è fatta di giocatori. Alcune statistiche recenti e pertinenti, ricavate dallo studio annuale dei giocatori condotto dalla Entertainment Software Association (la relazione di ricerca di mercato più ampia e più apprezzata del settore):

- il 69 per cento di tutti i capifamiglia giocano con computer e videogiochi;
- il 97 per cento dei giovani giocano con computer e videogiochi;
- il 40 per cento di tutti i giocatori sono donne;
- un giocatore su quattro ha passato i cinquant'anni;
- il giocatore medio ha trentacinque anni e gioca da dodici;
- la maggior parte dei giocatori prevede di continuare a giocare per il resto della propria vita.¹¹

La rivista scientifica *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* nel 2009 ha intervistato CEO, CFO e altri alti dirigenti: il 61 per cento degli intervistati ha detto di prendersi ogni giorno delle pause dal lavoro per giocare¹².

Questi numeri dimostrano con quanta rapidità può prendere piede una cultura del gioco. E le tendenze visibili in ogni continente (da Austria, Brasile ed Emirati Arabi fino a Malaysia, Messico, Nuova Zelanda e Sudafrica) mostrano che stanno emergendo rapidamente mercati di giocatori con caratteristiche demografiche altrettanto varie. Nel corso del prossimo decennio, questi nuovi mercati assomiglieranno sempre di più a quelli odierni dei paesi in cui si gioca di

11 “Essential Facts About the Game Industry: 2010 Sales, Demographic and Usage Data”, Entertainment Software Association, 16 giugno 2010, http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_Essential_Facts_2010.PDF.

12 Reinecke, Leonard, “Games at Work: The Recreational Use of Computer Games During Work Hours”, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* [già *CyberPsychology & Behavior*], 12, 4, agosto 2009, pp. 461–65. DOI: 10.1089/cpb.2009.0010.

più, come Corea del Sud, Stati Uniti, Giappone e Inghilterra – o forse addirittura saranno loro alla pari.

Per citare una frase famosa pronunciata nel 2008 dal giornalista Rob Fahey: “È inevitabile: presto saremo tutti giocatori”¹³.

Dobbiamo cominciare a prendere sul serio questa maggioranza sempre più ampia di giocatori. Viviamo in un mondo pieno di giochi e giocatori. E perciò dobbiamo decidere ora che tipo di giochi dovremo fare insieme e come li giocheremo insieme. Abbiamo bisogno di un piano per stabilire quale impatto avranno i giochi sulle nostre società reali e le nostre vite reali. Abbiamo bisogno di un quadro di riferimento per prendere queste decisioni e per dare forma a quei piani. Questo libro, spero, vuole dare quel quadro di riferimento. È scritto per i giocatori e per chiunque un giorno vorrà diventare un giocatore – in altre parole, praticamente per tutte le persone su questo pianeta. È un’occasione per capire ora come funzionano i giochi, perché attirano così tanto gli esseri umani e che cosa possono fare per noi nelle nostre vite reali.

Se siete giocatori, è ora di abbandonare ogni rimpianto che magari sentite perché trascorrete così tanto tempo giocando. *Non* state sprecando il vostro tempo. Avete accumulato una ricchezza di esperienze virtuali che, come dimostrerà la prima metà di questo libro, possono dirvi molto sul vostro vero Io: quali sono i vostri punti di forza principali, che cosa vi motiva veramente, e che cosa vi rende più felici. Come vedrete, avete sviluppato anche modi di pensare, organizzare e agire che possono cambiare il mondo. E, come svela questo libro, ci sono già molte opportunità per cominciare a usarli per il bene del mondo reale.

Se non avete ancora molta esperienza personale con i giochi, allora questo libro vi aiuterà a lanciare il vostro impegno con il mezzo più importante del ventunesimo secolo. Quando avrete finito di leggerlo, conoscerete i giochi più importanti che potete giocare oggi – e sarete in grado di immaginare quali tipi di giochi importanti creeremo e giocheremo negli anni a venire.

Se non siete già giocatori, è possibilissimo che non diventiate quel tipo di persona che passa ore davanti a un videogioco; ma, leggendo questo libro, capirete meglio le persone che lo fanno. E anche se non

13 Fahey, Rob, “It’s Inevitable: Soon We Will All Be Gamers”, in *The Times* (UK), 7 luglio 2008, http://www.timesonline.co.uk/tol/comment/columnists/guest_contributors/article4281768.ece.

giocherete *mai* con computer o videogiochi, e tanto meno ne creerete uno, potrete trarre enormi benefici dall'apprendere esattamente come funzionano i buoni giochi – e come possono essere utilizzati per risolvere problemi del mondo reale.

Gli sviluppatori di giochi sanno meglio di chiunque altro come ispirare sforzi estremi e come ricompensare un buon lavoro. Sanno come agevolare la cooperazione e la collaborazione, su scale in precedenza inimmaginabili. E trovano continuamente modi nuovi per motivare i giocatori ad affrontare sfide sempre più difficili, per più tempo e in gruppi molto più grandi. Queste capacità fondamentali del ventesimo secolo possono aiutare tutti noi a trovare modi nuovi per lasciare un'impronta profonda e duratura sul mondo che ci circonda.

La progettazione di giochi non è solo una forma di artigianato tecnologico. È un modo di pensare e di guidare da ventesimo secolo. E giocare non è solo un passatempo. È un modo, da ventesimo secolo, di lavorare insieme per realizzare dei cambiamenti reali.

Antoine de Saint Exupéry ha scritto:

Per quanto riguarda il futuro, il tuo compito non è vederlo, ma renderlo possibile.

I giochi, nel ventesimo secolo, saranno una piattaforma fondamentale per rendere possibile il futuro.

Permettetemi di descrivere il particolare futuro che voglio creare.

Anziché dare ai giocatori alternative alla realtà migliori e più immersive, voglio che tutti noi ci dedichiamo a fornire al mondo in generale una realtà migliore e più immersiva. Voglio che tutti giochino, perché capiscono che i giochi possono essere una soluzione reale ai problemi e una fonte reale di felicità. Voglio che i giochi siano qualcosa che tutti imparano a progettare e sviluppare, perché capiscono che i giochi sono una piattaforma reale per il cambiamento e per raggiungere dei risultati. E voglio che le famiglie, le scuole, le aziende, le industrie, le città, le nazioni e il mondo intero si riuniscano per giocare, perché finalmente stiamo facendo giochi che affrontano dilemmi reali e migliorano vite reali.

Se prendiamo tutto quello che gli sviluppatori di giochi hanno imparato sull'ottimizzazione dell'esperienza umana e l'organizzazione di comunità collaborative e lo applichiamo alla vita reale, prevedo che grazie ai giochi ci sveglieremo al mattino e inizieremo la nostra gior-

nata con entusiasmo. Immagino giochi che riducono lo stress al lavoro e aumentano drasticamente la soddisfazione delle nostre carriere. Immagino giochi che rimettono a posto i nostri sistemi educativi. Prevedo giochi che trattano depressione, obesità, ansia e disordini da deficit dell'attenzione. Prevedo giochi che aiutano gli anziani a sentirsi impegnati e socialmente connessi. Prevedo giochi che aumenteranno il tasso di partecipazione democratica. E prevedo giochi che affrontano problemi su scala globale come il cambiamento climatico e la povertà. Per farla breve, prevedo giochi che rafforzeranno le nostre capacità umane più essenziali – di essere felici, resistenti, creativi – e ci daranno il potere di cambiare il mondo in modi significativi. In effetti, come vedrete nelle prossime pagine, giochi simili esistono già.

Il futuro che ho descritto qui mi sembra sia auspicabile che plausibile. Ma, per poterlo creare, debbono succedere parecchie cose.

Dobbiamo vincere il diffuso pregiudizio culturale contro i giochi, in modo che quasi metà del mondo non sia tagliata fuori dalla loro potenza.

Dobbiamo costruire settori ibridi e partnership non convenzionali, così che ricercatori, progettisti e sviluppatori di giochi possano lavorare insieme con ingegneri, architetti, politici, dirigenti di ogni genere per imbrigliare la potenza dei giochi.

Infine, ma è forse anche la cosa più importante, dobbiamo tutti sviluppare le nostre competenze fondamentali di gioco in modo da assumere un ruolo attivo nel trasformare le nostre vite e nel rendere possibile il futuro.

Questo libro è stato pensato proprio per questo. Rafforzerà la vostra capacità di godere di più della vita, di risolvere problemi più difficili e di guidare altri nei tentativi di cambiare il mondo.

Nella Prima Parte, “Perché i giochi ci rendono felici”, entreremo nella testa dei maggiori progettisti e ricercatori dei giochi. Vedremo esattamente come i giochi di maggior successo siano attentamente architettati in modo da generare certe emozioni – e come queste emozioni possono traboccare, in modi positivi e sorprendenti, nelle nostre vite e relazioni reali.

Nella Seconda Parte, “Reinventare la realtà”, scoprirete il mondo dei giochi di realtà alternativa (ARG: *alternate reality game*). È il campo, in rapida crescita, dei nuovi software, dei nuovi servizi e delle nuove esperienze intesi a renderci felici e realizzati nella vita reale quanto lo siamo quando giochiamo ai nostri videogiochi preferiti. Se non avete mai sentito parlare di ARG, forse rimarrete sconvolti nello

scoprire quante persone già li creano e li giocano. Centinaia di aziende neonate e di progettisti indipendenti si sono dedicati ad applicare forme e tecnologie d'avanguardia del mondo dei giochi per migliorare le nostre vite quotidiane. E milioni di giocatori hanno già scoperto di persona i vantaggi degli ARG. In questa parte, vedrete come gli ARG stanno già cominciando a migliorare la qualità della vita a casa e a scuola, nei nostri quartieri e nei nostri posti di lavoro.

Infine, nella Terza Parte, “Come giochi molto grandi possono cambiare il mondo”, darete uno sguardo al futuro. Scoprirete dieci giochi progettati per aiutare persone comuni a raggiungere i traguardi più urgenti del mondo: curare il cancro, fermare il cambiamento climatico, diffondere la pace, porre fine alla povertà. Scoprirete come nuove piattaforme di partecipazione e nuovi ambienti di collaborazione consentono a chiunque di contribuire a inventare un futuro migliore, semplicemente giocando.

In ultima istanza, le persone che comprendono come i giochi abbiano la forza e il potenziale sia di renderci felici, sia di modificare la realtà, saranno le persone che inventeranno il nostro futuro. Quando avrete finito di leggere questo libro, *voi* sarete esperti di come funzionano i buoni giochi. Armati di quella conoscenza, potrete fare delle scelte più oculate su quali giochi giocare e quando. Cosa ancora più importante, sarete pronti per cominciare a inventare i vostri nuovi giochi. Sarete preparati a creare realtà alternative potenti per voi e la vostra famiglia; per la vostra scuola, la vostra azienda, il vostro quartiere o qualsiasi altra comunità vi stia a cuore; per la vostra causa preferita, per un intero settore economico, e per un movimento del tutto nuovo.

Possiamo giocare a tutto quello che vogliamo. Possiamo creare qualsiasi futuro possiamo immaginare.

Che i giochi abbiano inizio.