

PREFAZIONE ALL'EDIZIONE ITALIANA

Ho conosciuto Jane McGonigal nell'aprile del 2009 a San Francisco. Mi trovavo da quelle parti per passare un mese immerso nella realtà technohippy della California del nord, quando un messaggio su Twitter della game designer chiamava a raccolta le persone per la fase di testing di un nuovo gioco.

Non c'era bisogno dell'avvertimento di presentarsi con vestiti comodi e scarpe da ginnastica; sapevo bene che il gioco di Jane si sarebbe svolto lontano dallo schermo di un computer o da un televisore al plasma. È curioso come negli ultimi anni il termine gioco sia diventato quasi un sinonimo di videogame.

Il piccolo gruppo di tester si era dato appuntamento dalle parti dell'Embarcadero, proprio sotto un'enorme scultura raffigurante un curioso animale simile a un ragno. Secondo le istruzioni di Jane, sarebbe stato un luogo perfettamente in tema con il progetto che aveva in mente. *CryptoZoo*, questo il nome del progetto, è un gioco ad ambientazione urbana creato da Jane McGonigal per convincere i sedentari americani a uscire di casa e correre per le strade delle loro città, rincorrendo o simulando i movimenti di bizzarri animali immaginari, pronti a saltare scalinate, a fermarsi di scatto o a nascondersi dietro le auto parcheggiate. È il *parkour* per tutti, ha affermato Jane poco prima di cominciare.

Oggi sempre più persone passano una buona parte del loro tempo giocando. Si ritrovano all'interno dei grandi mondi persistenti per sconfiggere draghi ed esplorare sconosciuti reami, chiacchierano con gli amici nelle chat vocali mentre tentano di respingere minacce aliene, imbracciano strambe chitarre di plastica scatenandosi nel salotto di casa come se fossero sul palco del Madison Square Garden di fronte a una folla in delirio. Cosa li spinge a farlo? È davvero solo voglia di

evasione? O c'è qualcosa di più? Dagli anni Ottanta a oggi, un'intera generazione è cresciuta immersa in mondi artificiali. I giochi ci accompagnano da più di tremila anni e da sempre ci appassionano, ma mai prima d'ora il tempo medio dedicato a un gioco aveva raggiunto una quota pari a un lavoro part time.

Perché sta succedendo? E quali ripercussioni può avere nella vita di tutti i giorni? Sembra che ormai la realtà non ci interessi più. Abituati a spazi nei quali abbiamo la possibilità di cambiare le cose, di essere una parte rilevante di un tutto, spazi nei quali veniamo gratificati per quello che portiamo a termine in modo soddisfacente, la realtà sembra vuota, spenta, mutilata.

Forse se riuscissimo a trasportare queste dinamiche anche all'interno del mondo reale, magari trasformando il jogging da attività solitaria e di routine in un'avvincente gara tra persone di tutto il mondo, probabilmente riusciremmo a migliorarci come persone e a migliorare quella stessa realtà che a volte percepiamo come inadeguata.

Ecco perché serve comprendere quello che rende i giochi così affascinanti. È necessario avere bene in mente quali siano le dinamiche che ci permettono di essere più produttivi, ottimisti e coraggiosi quando ci troviamo nei mondi di gioco.

Se davvero accadrà è difficile dirlo. Di certo si tratta di una sfida affascinante che Jane McGonigal ha già raccolto e rilanciato ai creatori di giochi di tutto il mondo.

Federico Fasce
game designer
<http://kurai.eu/>