

OLTRE IL GIOCO

Critica della ludicizzazione urbana

a cura di Matteo Bittanti ed Emanuela Zilio

Traduzioni dall'inglese di Matteo Bittanti

EDIZIONI UNICOPLI

In copertina, disegno Mauro Ceolin, “Gamification” dalla serie “*Contemporary Emblems 2006/2015*”, disegno a mano libera con penna ottica, 2015. Courtesy www.rgbproject.com

Prima edizione: marzo 2016

Copyright © 2016 by Edizioni Unicopli
via Andreoli, 20 - 20158 Milano - tel. 02/42299666

<http://www.edizioniunicopli.it>

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla Siae del compenso previsto dall'art. 68, comma 4, della legge 22 aprile 1941, n. 633, ovvero dall'accordo stipulato fra Siae, Aie, Sns e Cna, Confartigianato, Casa, Claii, Confcommercio, Confesercenti il 18 dicembre 2000.

INDICE

- p. 9 INTRODUZIONE
Matteo Bittanti
- 14 Opere citate
- 21 PRIMA PARTE - Inquadramento storico & cornici teoriche
- 23 “SPOSI, AMICI, AL BALLO, AL GIOCO!” BREVI CENNI DI LUDICIZZAZIONE... DEL DICIOTTESIMO SECOLO
Mathias Fuchs
- 26 1. Nuovi giochi per una nuova società
- 28 2. La globalizzazione del gioco
- 29 3. Trasformazioni legali, religiose ed etiche
- 30 4. *Big Business*
- 32 Conclusioni
- 33 Opere citate
- 35 LAVORARE È GIOCARE. BREVE STORIA DI UN’IDEA IN BILICO TRA CAPITALISMO E COMUNISMO
Mark Nelson
- 35 Introduzione
- 37 La competizione socialista
- 40 Dai consulenti del divertimento al lavoro come gioco
- 45 Conclusioni
- 46 Opere citate

- p. 49 SECONDA PARTE – Casi di studio & applicazioni pratiche
- 51 CITTÀ E TECNOLOGIA FRA *WATCH_DOGS* E SMART CITY:
UNA POSSIBILE CONVERGENZA TRA STUDI URBANI E CULTURE
VIDEOLUDICHE
Alberto Vanolo
- 51 Introduzione
- 52 Le smart city negli studi urbani
- 54 Città virtuali e città materiali
- 56 *Watch_Dogs* e la smart city virtuale
- 60 Note conclusive
- 61 Opere citate
- 64 *3CITIES – PIC YOUR STORY. IL DESIGN PARTECIPATIVO DI
UNA LUDICIZZAZIONE URBANA*
Mauro Salvador e Gabriele Ferri
- 64 Introduzione
- 64 *3Cities* – Genesi e metodi
- 69 *3Cities* – Design
- 73 *3Cities* – Il gioco
- 78 Conclusioni – Un modello per il design di *Serious Urban Game*
- 81 Opere citate
- 83 TUTTI I VIDEOGIOCHI SONO SERI: BREVE MANUALE
DI LUDICIZZAZIONE DEI MESSAGGI
Giuseppe Enrico Franchi
- 83 Introduzione
- 83 Tutti i giochi sono *serious*
- 86 Terminologia
- 86 Principi di design per videogames di addestramento
- 87 Principi di design per videogames educativi
- 89 Principi di design per videogames di medicazione
- 92 Principi di design per videogames di attivismo
- 93 Conclusioni
- 94 Opere citate
- 97 CONTRO-LUDICIZZAZIONE: TATTICHE E PRATICHE EMER-
GENTI CONTRO LA LEGGE DEI NUMERI
Daphne Dragona

- 97 1. Introduzione
- p. 98 2. L'emergenza della ludicizzazione
- 102 3. La ludicizzazione nei social media
- 104 4. Dalla ludificazione alla ludicizzazione: le ragioni della transizione
- 104 4.1 Il profilo ludicizzato
- 106 4.2 Il network ludicizzato degli amici
- 107 4.3 La ludicizzazione delle interazioni urbane
- 108 5. Smascherare la ludicizzazione
- 111 6. Definire la contro-gamificazione
- 114 6.1 Offuscamento
- 114 6.2 Ultra-identificazione
- 115 6.3 Diserzione – Esodo
- 116 6.4 Ipertrofia
- 116 6.5 Smascheramento delle meccaniche di gioco
- 117 6.6 De-Ludicizzazione
- 118 6.7 Ri-Appropriazione/Svalutazione
- 118 7. Conclusioni
- 120 Opere citate
- 125 Sitografia
- 126 #DANGEROUSBYDESIGN: VISUALIZZARE SPAZI URBANI
QUEER/QUARE E OSTILI CON LA TEORIA DEI GIOCHI
David Thomas Moran, Stephanie Vie, J. Michael Moshell
- 127 Che cos'è @deadquarewalking?
- 130 La ludicizzazione e il paesaggio urbano
- 132 La ludicizzazione e la geo-socialità quare
- 135 Un gioco-nel-gioco
- 139 Conclusioni
- 143 Opere citate
- 146 LA VITA IN MOVIMENTO. PER UNA LUDICIZZAZIONE CREATIVA
Paolo Ruffino
- 146 Introduzione: come correre più veloci di una tartaruga
- 149 Guida rapida alla ludicizzazione
- 151 Ludicizzazione come tecnica: il movimento *Quantified Self*
- 154 Tempo e movimento: verso una ludicizzazione creativa
- 157 Conclusioni
- 159 Opere citate

- p. 161 TERZA PARTE – Modi di giocare
- 163 *LES SIMERABLES. IL DISAGIO DELLA LUDICIZZAZIONE*
Ava Kofman
- 166 I limiti della possibilità
- 169 *Shiny Happy People*
- 173 L'OS City
- 176 Opere citate
- 178 CONQUISTA TOTALE: *SIMCITY*, SPAZIO LUDICO E GIOCO
McKenzie Wark
- 192 Opere citate
- 194 SIMULAZIONISMO VS. SITUAZIONISMO: Psicogeografia,
flânerie, dérive e détournement in Grand Theft Auto
Matteo Bittanti
- 195 Jim Munroe: Tra psicogeografia e *dérive*
- 207 Marque Cornblatt: *flânerie* digitale
- 211 COLL.EO: Il replay come pratica d'avanguardia
- 215 Conclusioni
- 217 Opere citate
- 220 Filmografia
- 221 GLI AUTORI