DOPPIOZERO

G|A|M|E - Preso in giro dal “cerchio magico”

Eric Zimmerman
4 Luglio 2013

La pervasività della dimensione ludica non è mai stata tanto attuale come in questo periodo. Il diffondersi di termini quali gamification – per restare nell’attualità – rende complicato tracciare un confine tra gioco ed esperienza quotidiana e distinguere ciò che è ludico da ciò che non lo è.

Johan Huizinga affronta questo tema in Homo Ludens (1955), discutendo il rapporto tra gioco e cultura. Attività ludiche e rituali – scrive Huizinga – costruiscono con le stesse modalità mondi temporanei delimitati nel tempo e nello spazio, al cui interno i comportamenti, gli obiettivi e le aspettative dei partecipanti assumono altri significati rispetto a quelli della vita quotidiana.

Questo concetto, noto con il nome di “cerchio magico”, è stato per diversi anni terreno di scontro all’interno dei game studies. È davvero possibile pensare il gioco in totale separazione dalla vita quotidiana? Diversi studiosi dopo Huizinga hanno affrontato questo tema: Roger Caillois, Gregory Bateson, Erving Goffman e molti altri hanno offerto letture “morbide” del cerchio magico, trasformato di volta in volta in una “cornice”, una “membrana” porosa, una zona di confine negoziabile.

Eric Zimmerman è game designer (tra i suoi lavori più noti *Diner Dash*, uscito nel 2003) e fondatore del NYU Game Center, sezione della scuola d’arte della New York University, dove insegna. In passato, Zimmerman ha proposto – nel testo *Rules of Play* (2004) scritto assieme a Katie Salen – una rilettura piuttosto rigida della proposta teorica di Huizinga che è entrata tra i riferimenti fondamentali del dibattito culturale attorno ai game studies. Tant’è che, nello scorso decennio, scrivere un saggio pro o contro la nozione di cerchio magico è stato una sorta di rito di passaggio con cui la maggioranza dei ricercatori in quest’ambito si è cimentata almeno una volta. A pochi anni dalla sua (ri)comparsa, il cerchio magico sembra essere diventato una vera e propria ossessione accademica.

In questo articolo, un decennio dopo *Rules of Play*, l’autore torna sulla questione per dire la sua su un dibattito che ha finito con il prendere una strada ben diversa da quella immaginata.

Stefano Baschiera, Giovanni Caruso, Riccardo Fassone, Mauro Salvador

Scarica qui il pdf

Titolo originale: “Jerked Around by the Magic Circle - Clearing the Air Ten Years Later”
Pubblicato su Gamasutra il: 7 febbraio 2012
http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_.php

Segnalazione e traduzione a cura della redazione di G|A|M|E
(Traduzione: Stefano Baschiera, Giovanni Caruso, Riccardo Fassone, Mauro Salvador)

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO