

Le interfacce ludiche dei luoghi quotidiani.

Strategie ludiche *location-based* per imparare a giocare con i confini tra il qui e l'altrove

Giulia Bertone (Politecnico di Torino)

Abstract

Come gli studi culturali sui media mettono in luce, l'utilizzo diffuso dei dispositivi mobile e location aware incide drasticamente sulle pratiche legate allo spazio, permettendo alle persone di pensare in termini diversi concetti come quelli di vicino/lontano, presenza/assenza, qui/altrove. Se pensiamo allo spazio non come a qualcosa di disincarnato che pre-esiste all'esperienza, ma come a un processo prodotto socialmente e culturalmente dalle pratiche mediate delle persone, diventa interessante indagare che tipo di spazi stanno emergendo dall'utilizzo dei media pervasivi sensibili alla posizione.

Questo paper indaga la relazione tra produzione degli spazi quotidiani e pratiche ludiche location aware, analizzando come alcuni emergenti giochi pervasivi - che sfruttano l'interazione con l'ambiente fisico e la posizione del giocatore - stiano riconfigurando l'esperienza che le persone hanno dei luoghi in cui vivono. In particolare, vengono individuate e analizzate alcune strategie di rimediazione ludica dello spazio quotidiano, che si basano sullo sfondamento dei confini temporali, spaziali e sociali della pratica del gioco, attività che viene trasformata da dimensione alternativa alla vita reale a elemento pervasivo quotidiano.

Queste esperienze, a cavallo tra spazi fisici e digitali, tra realtà e finzione ci offrono nuove possibilità di giocare con i confini dei nostri luoghi quotidiani, allenandoci a sperimentare un continuo spostamento tra il "qui" e l'"altrove".

As cultural and media studies highlight, the widespread use of mobile and location-aware devices drastically affects the practices related to space, allowing people to think differently concepts such as near / far, presence / absence, here / elsewhere. If we consider space as an embodied experience, a process produced by socially and culturally mediated practices, it becomes interesting to investigate what kind of spaces are now emerging from the pervasive use of these location-aware technologies.

This paper investigates the relationship between the production of everyday spaces and location-aware playful practices. It analyzes how some of these emerging pervasive games - based on the interaction with the physical environment and the player's position - are reconfiguring the experience that people have of the places they live in. In particular, the paper identifies and analyzes common strategies used in playful remediations of ordinary places, which break the temporal, spatial and social boundaries of the game. Through them, playing is transformed from an alternative dimension into a pervasive element of everyday life.

These experiences, between physical and digital spaces, between reality and fiction, are offering us new ways to play with the boundaries of our everyday places, allowing continuous experience shifts between the "here" and the "elsewhere".

Media e spazio: tra il qui e l'altrove

In riferimento al tema dello spazio, il ruolo dei media è stato solitamente associato all'idea di "altrove", alla possibilità, cioè, di interagire con persone e oggetti collocati in uno spazio e in un tempo "altri" rispetto al "qui" e "ora", al contesto locale in cui l'individuo è collocato. A questo proposito Thompson (1995) scrive: «l'interazione mediata si estende nello spazio e nel tempo, e acquista perciò una serie di caratteristiche che l'interazione faccia a faccia non possiede. Mentre quest'ultima ha luogo in un contesto di compresenza, coloro che partecipano a un'interazione mediata si trovano in ambienti lontano nello spazio e nel tempo. Essi non condividono lo stesso sistema di riferimento spazio-temporale». (p. 123, trad. it.)

A partire da questo legame con la lontananza, spaziale e temporale, i media, sia quelli tradizionali sia quelli cosiddetti "nuovi", vengono spesso analizzati nella loro funzione delocalizzante: essi sono da molti autori, ad esempio, associati ai fenomeni di *disembedding* che hanno caratterizzato l'avvento della modernità e la progressiva perdita di rilevanza del locale. In questo panorama, i network digitali, in particolare, sono stati visti come strumenti che, in positivo o in negativo¹, possono svincolare le esperienze delle persone, le relazioni sociali e i processi di costruzione dell'identità *dai luoghi fisici*, proiettando la vita delle persone in una dimensione altra (l'"altrove virtuale"), spesso considerata alternativa a, e a volte in conflitto con (Castells, 1996), il contesto fisico locale quotidiano (il "qui").

Il risultato forse più radicale di questo tipo di approccio, che separa o sostituisce il mondo quotidiano del qui, con il mondo dell'altrove, è riconoscibile nel concetto di *cyberspazio*, la metafora che ha influenzato il paradigma tecnomediale fino a poco più un decennio fa. Nell'allucinazione consensuale di cui parla Gibson, lo spazio digitale era considerato uno spazio totalmente separato dalla vita comune, uno spazio in cui le persone potevano sperimentare, grazie alla virtualità, eccitanti esperienze alternative rispetto al quotidiano, che rimaneva vincolato alle leggi, ai tempi, agli spazi del mondo fisico "reale". A questi spazi virtuali si accedeva in tempi e in luoghi definiti, dettati principalmente dalla cultura del *desktop*: la porta di accesso ai mondi sintetici era lo schermo di un computer fisso, generalmente collocato sulla scrivania di qualche stanza in cui avvenivano attività tipicamente intellettuali, o di studio o di lavoro².

In molti hanno interpretato il cambiamento che investe il mondo digitale alla fine degli anni '90 come una vera e propria rivoluzione *post-desktop*, che porta l'interazione digitale a uscire dalla scrivania e dal reame disincarnato della virtualità e a scendere a livello della strada, incarnandosi (Dourish, 2001) nei luoghi fisici e nella «molteplicità disordinata» della vita delle persone: «invece di un grande mondo disincantato in cui entrare attraverso lo specchio di un computer *desktop* [...], il nuovo paradigma mediale dell'*ubiquitous computing* riporta le cose al livello della molteplicità disordinata della strada» (McCullough, 2006, p.26, trad. mia).

¹ Tra le interpretazioni che vedono i media come strumenti di sradicamento dai luoghi, è possibile distinguere tra posizioni ottimistiche-tecno entusiastiche e posizioni più apocalittiche. Nelle prime "l'altrove" o il "virtual" è spesso associato all'idea di progresso e emancipazione dal "senso del luogo" e della tradizione. Si veda, ad esempio l'analisi che Meyrowitz propone in *Oltre il senso del luogo (2005)*: «i media elettronici hanno alterato gli aspetti di identità di gruppo, socializzazione e gerarchia che un tempo dipendevano da luoghi fisici particolari e da particolari esperienze che in quei luoghi era possibile fare» (Meyrowitz 1995, trad. it. p.190). Oppure l'opposizione che Ricciardi riconosce tra *Virtual Heritage* e *Cultural Heritage*: «per noi, allora, la virtualizzazione era innovazione perenne, un potenziamento e un avveramento di un motto di culto, espresso dalla rivista Wired: "Change is good". *Heritage* si fonda sulla tradizione e la rafforza, custodisce il patrimonio conservato, difende e trasmette nel tempo identità e radici. Io vivo l'esperienza in quegli anni e mi identifico nell'appartenenza a un movimento culturale in cui *virtual heritage* è contro *cultural heritage*» (Ricciardi 2008, pp. 45-46). Letture più apocalittiche interpretano invece l'"altrove" generato dai media in senso negativo, considerandolo uno spazio spersonalizzato che risucchia la vita delle persone sottraendole all'"autenticità" dei luoghi fisici e compromettendo seriamente le relazioni sociali e la partecipazione agli spazi pubblici. Da queste prospettive, le relazioni sociali "vere" richiederebbero la presenza fisica degli individui. Le tecnologie della comunicazione vengono viste come strumenti che alterano in modo negativo questa condizione, perché instaurano quella «presenza assente» - la condizione per cui uno è «fisicamente assorbito da un mondo altrove tecnologicamente mediato» (Gergen 2002 citato in Gordon e De Souza e Silva, 2011, p. 85) che compromette o distrugge la qualità della relazione sociale.

² «Apparentemente tutti credevano che ci fosse uno spazio là, dall'altra parte del vetro [...] era come se si trattasse di entrare in un teatro di marionette. Tu entravi nella rete attraverso lo specchio del monitor del computer, o attraverso gli occhiali, e là, al confine dei sensi aumentati, vedevi proiezioni effimere delle cose da superiori e più astratti reami. Ti immaginavi di 'visitare' siti quando in realtà il tuo browser scaricava pacchetti di dati nel posto in cui eri seduto» (McCullough 2004, p. 10, traduzione mia).

In una intervista sulla realtà aumentata, rilasciata in occasione dell'ARE 2011, l'evento internazionale che accompagna ogni anno *l'Augmented World Expo*³, Bruce Sterling fa notare come l'idea stessa di Internet, come l'abbiamo da sempre conosciuta, sia ormai un lascito del passato, un'idea fuori moda e polverosa. L'azione, secondo Sterling, non si sviluppa più sulla scrivania, ma là, fuori, sulle strade e definisce: «the Legacy Internet as an old-fashioned, dusty, desk-based place best left to archivists and librarians, while the action is out on the streets» (Sterling, 2011).

Se un tempo essere connessi significava guardare un monitor, seduti in uno studio, in un setting che precludeva lo svolgimento di altre attività quotidiane, oggi, grazie al *mobile* e alle connessioni *ubiquitous*, navighiamo mentre camminiamo per la città, o accompagniamo i nostri figli a scuola, o beviamo un caffè in un bar, o mentre aspettiamo il tram, facciamo la spesa, o la coda alle poste. Gli spazi in cui si consuma la nostra vita quotidiana sono sempre più spazi ibridi di bit e atomi, costruiti dalle interazioni che sviluppiamo online e offline, fruiti e prodotti attraverso una moltitudine di interfacce, per lo più mobili, che diventano vere e proprie "interfacce della vita quotidiana" (Farman, 2012).

Studiosi provenienti da diversi ambiti definiscono questi nuovi spazi con differenti nomi: si parla di *spazi e realtà aumentate* (Manovich, 2006; Communication Strategies Lab, 2012), di *Hybrid Spaces* (Kluitenberg et al., 2006; de Souza e Silva, 2006), di *Digiplace* (Zook e Graham, 2007), *Digital Ground* (McCullough, 2004) e *Net Localities* (Gordon e de Souza e Silva, 2011). Tutte queste espressioni pongono l'accento sulla continuità tra mondo dei bit e mondo degli atomi, piuttosto che sulla loro opposizione, configurando un nuovo tipo di spazio ibrido, in cui flussi e luoghi, globale e locale, qui e altrove non sono più considerati poli opposti e in contraddizione, ma si integrano nell'esperienza quotidiana delle persone, la cui vita reale si svolge in una molteplicità di contesti fisici e mediati. I media digitali vengono di conseguenza analizzati anche nel loro legame con il qui e molti studi approfondiscono oggi il loro ruolo nella gestione di attività quotidiane locali (Castells et al., 2007; Fortunati, 2005).

Seguendo le riflessioni degli autori che stanno concentrando i loro studi sull'analisi di questi nuovi spazi tecnologici e sociali (tra tutti: Farman, 2012; de Souza e Silva, 2011; Communication Strategies Lab, 2012; Pink, 2008 e Casey, 1996 citati in San Cornelio & Ardévol, 2011), considero lo spazio non come una dimensione disincarnata che pre-esiste all'esperienza, ma come un *processo*, prodotto socialmente e culturalmente dalle pratiche incarnate e tecnologizzate delle persone.

Questo approccio permette di superare la distinzione terminologica e concettuale tra "spazio" e "luogo" – dicotomia "classica" che alcuni autori pongono con forza, spesso in una logica oppositiva. Tale opposizione rimanda solitamente alla distinzione tra qualcosa (il "luogo", o *place* in inglese) che ha un significato, storico e affettivo, per un individuo o una comunità e qualcos'altro di più astratto e anonimo (lo spazio, o *space* in inglese) che, invece, non ne ha, o non ne ha ancora⁴. Come suggerito da Farman (2012) propongo di intendere, invece, lo spazio

³ <http://augmentedworldexpo.com/>

⁴ In Augé (1992), ad esempio, il luogo è definito come identitario, relazionale, storico, al contrario dello spazio, un concetto astratto che rimanda alle "superfici non simbolizzate del pianeta" (Augé 1992, trad. it. p. 73-77). Per Thuan lo spazio è una superficie anonima e insignificante che è trasformata in "luogo" proprio «quando acquisisce definizione e significato», attraverso l'esperienza delle persone, che, vivendola, la inscrivono con i propri progetti di senso. Nella lettura di de Certeau (1990), invece, il luogo è definito come «una configurazione stabile, istantanea di posizioni», un ordine di significato stabilito, un progetto di senso sedimentato dalla tradizione e dal linguaggio, opposto allo «spazio», che, invece, rimanda a quell'ambito di possibilità, mobilità e cambiamento che emerge con le pratiche quotidiane delle persone: lo spazio è «un luogo praticato», è quello che succede ai nomi quando vengono utilizzati, «è la parola quando è parlata, quando è colta nell'ambiguità di una esecuzione».

sempre come uno spazio incarnato e dunque significato, intessuto di relazioni e di pratiche quotidiane. Se intendiamo lo spazio come un prodotto culturale e sociale dell'esperienza, la distinzione tra spazio e luogo diventa poco prestante da un punto di vista operativo (se non ingannevole) e, comunque, inerente meramente a un piano speculativo:

«ogni astratta interpretazione dello spazio come qualcosa che può esistere prima o senza i corpi è solamente pura teoria che non si attualizza mai. Dal momento che i corpi producono lo spazio e lo spazio produce i corpi, i luoghi non praticati e non abitati devono rimanere puri concetti teorici» (Farman, 2012, p. 19, trad. mia).

Partendo da questa cornice concettuale (lo spazio come processo incarnato, prodotto dall'esperienza quotidiana, tecnologizzata e mediata, delle persone), l'analisi qui proposta indaga gli spazi che si stanno configurando con il diffondersi di alcune particolari pratiche tecnologiche contemporanee: le pratiche ludiche digitali *location-aware*. In particolare vengono analizzate le strategie mediali con le quali i giochi esaminati propongono ai partecipanti differenti esperienze del qui e dell'altrove, nel contesto dello spazio fisico quotidiano. Queste esperienze ludiche, che si stanno estendendo in modo pervasivo al di fuori dei confini tradizionali del gioco, stanno attirando l'attenzione degli studiosi dei medi⁵, poiché riconfigurando l'esperienza quotidiana dello spazio in termini di ibridazione e complessità, spingendo le persone a sperimentare, attraverso il gioco, continui spostamenti tra il fisico e il digitale, tra lo spazio del qui e quello dell'altrove.

Lo spazio del quotidiano

Come fanno notare Amin e Thrift (2001), le interpretazioni fenomenologiche dello spazio assegnano alle pratiche quotidiane un ruolo decisivo, considerandole l'unico fondamento da cui è possibile partire per comprendere la complessità della realtà urbana, definita un «luogo di mobilità, flusso e pratiche quotidiane che deve essere letto a partire dai suoi schemi fenomenologici ricorrenti» (Amin & Thrift, p.25 trad. it).

Secondo questo "urbanesimo del quotidiano", che i due autori riconoscono caratterizzare, ad esempio, i lavori di Lefebvre, Benjamin, de Certeau, è possibile cogliere la multidimensionalità della realtà urbana soltanto attraverso «l'eloquente banalità della vita di tutti i giorni»: soltanto attraverso quello che avviene giornalmente nelle strade, nelle piazze, negli uffici, soltanto cogliendo le impronte, i ritmi, i flussi e le connessioni che gli attori (umani e non) attivano giornalmente nello spazio urbano: «un urbanesimo del quotidiano deve penetrare nell'intreccio fra carne e pietra, umano e non umano, cose immobili e flussi, emozioni e pratiche» (Amin & Thrift, 2001, p.28 trad. it.).

Rivolgersi alla vita quotidiana per interpretare i fenomeni di costruzione dello spazio vuol dire fare riferimento all'esperienza banale della gente, una dimensione che viene considerata da alcuni autori una vera e propria forza vitale immanente⁶. Perché lo spazio del quotidiano è lo spazio in cui la vita *accade*: uno spazio al confine tra noto e ignoto, controllo e disorientamento, certezza e imprevedibilità. È lo spazio prodotto dalle azioni ripetute uguali

⁵ Nel panorama italiano si vedano: Bittanti (2012), Ortoleva (2012) e in generale i lavori pubblicati sulla rivista "GAME. The Italian Journal of Game Studies" (www.gamejournal.it/) e da "Ludologica" (www.ludologica.com)

⁶ Amin e Thrift citano ad esempio le parole di Seigworth, per il quale «una filosofia della vita quotidiana deve rivolgere la sua attenzione alla 'Vita', non soltanto alla sua immediatezza [...] ma alla vita nella sua lenta e appiccicosa quotidianità umana/non umana, inorganica/incorporea, fenomenica/epifenomenica e banale/intensa» (Amin & Thrift 2001, pp. 27-28 trad. it).

ogni giorno e, pur sempre però, uno spazio attraversato dall'imprevisto, dovuto proprio all'accadere della vita.

Queste due tensioni – che possono essere interpretate come tensione verso il "qui" e apertura verso l'"altrove" – sono riconoscibili nelle diverse letture che gli studiosi danno dello spazio quotidiano. A volte esso è legato alla complessità e all'imprevedibilità del divenire e interpretato come lo spazio creativo della possibilità, del non-previsto, del virtuale. Altre volte, invece, il quotidiano è accostato al bisogno di certezza e controllo e, dunque, associato allo spazio del rifugio, dell'intimo e del conosciuto.

In de Certeau (1990), ad esempio, le pratiche quotidiane permettono ai luoghi di aprirsi al cambiamento, di reinventarsi oltre la definizione che il progetto originario ha conferito loro. Il suo concetto di "spazio" è legato proprio alla dimensione dell'esperienza quotidiana delle persone che, utilizzandolo, se ne appropriano, trasformandolo in modo impreveduto (lo spazio è un "luogo praticato"). La pratica quotidiana, nella sua creatività è dunque ciò che permette di introdurre nel progetto del luogo il diverso, il non ancora presente, l'eccesso che sfugge al nome, quella dimensione dell'altrove e del virtuale che è altro da ogni definizione. Per de Certeau il quotidiano è uno spazio creativo di cambiamento e di rivoluzione e dunque uno spazio profondamente legato all'altrove.

Tuan (1977) enfatizza, invece, nel quotidiano la dimensione opposta: il suo legame con il conosciuto e la sua capacità di creare zone-rifugio che possiamo sentire famigliari perché ci proteggono dal senso atavico di insicurezza, vulnerabilità e imprevedibilità. Per questo i luoghi intimi e quotidiani sono investiti di un profondo e quasi malinconico affetto: perché in essi possiamo ristorarci e ritrovare lo stesso senso di protezione che il bambino ritrova nella braccia della madre prima di addormentarsi. In questa lettura, il quotidiano è il luogo reale, lo spazio del "qui" e della definizione. È uno spazio così tanto incorporato nella routine di tutti i giorni e negli eventi umili «banali e appiccicosi» che la scandiscono, da diventare invisibile: «il reale è la routine quotidiana, discreta e invisibile come il respiro. Il reale coinvolge tutto il nostro essere, tutti i nostri sensi». (Tuan, 1977, p. 145 trad. mia)

Nello spazio quotidiano, dunque, insieme alla dimensione rivoluzionaria/creativa che ci mette in relazione con lo straordinario (non-ordinario) e con l'"altrove", coesiste sempre la dimensione ordinaria del "qui", del luogo invisibile e banale in cui non accade niente di speciale se non la routine rassicurante del già noto. Thrift e Amin colgono bene questa doppia valenza, quando dicono che il quotidiano è «lo spazio dell'ordinario in cui non accade granché e, al tempo stesso, accade anche una terribile quantità di cose [...] questo regno comprende così tante cose che sono familiari ma non necessariamente conosciute (per parafrasare la massima di Hegel che Lefebvre amava citare)».

Ed è lo spazio in cui poter trovare un senso nuovo di comunità, perché questo spazio della vita reale, dell'esperienza e dell'accadere è l'unico spazio che condividiamo davvero con gli altri:

«La vita quotidiana è dunque la comunità del banale e dell'ordinario, ma anche la comunità dell'improvvisazione, dell'intuizione e del gioco. È la comunità dell'aver luogo, non del luogo. È la comunità che non può essere classificata. È la comunità senza un'identità, a cui «gli umani appartengono senza alcuna condizione rappresentabile di appartenenza» [Agamben 2001, 86]. È la comunità che abbiamo in comune, la comunità futura» (Amin & Thrift, 2001, p. 75).

Locative media: i confini quotidiani in gioco

Con l'espressione "locative media" si fa comunemente riferimento a tutti quei media che utilizzano tecnologie *location-aware* e che permettono di collegare contenuti digitali ai luoghi

geografici, valorizzando il carattere situato e geograficamente collocato dell'interazione con l'informazione. In realtà, come già sottolineato (Bertone, 2012), penso possa essere utile riconoscere un'accezione più ristretta del termine e includere sotto l'etichetta "locative media" quelle particolari esperienze che utilizzano le tecnologie di posizionamento con scopi marcatamente sociali, culturali e pubblici, per favorire l'emergere di nuove esperienze situate e nuove relazioni tra persone, tecnologie e spazi fisici⁷. Proponendo forme innovative di interazione con i luoghi, l'ambito locative è sempre risultato essere un interessante campo di studio per l'analisi delle pratiche mediali collegate alla produzione sociale dello spazio. Alcuni autori si sono soprattutto soffermati sull'analisi di come queste pratiche stiano modificando alcune dimensioni fondamentali nell'esperienza, in particolare quelle di vicinanza e lontananza, di qui e di altrove, che verrebbero radicalmente riconfigurate dalla disponibilità diffusa di tecnologia *mobile* e *location-sensitive*. Con il concetto di *Net Locality*, Gordon e de Souza e Silva (2011) approfondiscono, ad esempio, l'emergere di una nuova consapevolezza del luogo e del locale, nei contesti contemporanei in cui, grazie alla tecnologia, tutto è connesso e localizzabile. Farman (2012) fa notare, inoltre, come oggi, con il diffondersi del *mobile* e degli *smartphone*, l'esperienza digitale dello spazio sia diventata ormai talmente comune da essere parte della vita quotidiana degli individui, che utilizzano normalmente dispositivi *location-aware* per gestire le loro attività quotidiane. Oggi, insomma, navigare contemporaneamente in più spazi, fisici e digitali, essere qui e allo stesso tempo altrove, è diventata un'esperienza quotidiana. Tale condizione richiede lo sviluppo di abilità e competenze sociali e tecnologiche sempre più raffinate, necessarie sia a gestire i differenti *frame* (Goffman, 1974) di interazione in cui siamo coinvolti, sia a governare con successo gli *shift* e le integrazioni tra di essi.

Il continuo *shift* tra differenti *frame* di interazione e la richiesta di un attraversamento quotidiano dei confini tra qui e altrove sono alla base delle esperienze ludiche *location-aware* di cui si parla in questo articolo. Proprio per questo motivo, questi giochi possono essere considerati "palestre" che permettono di giocare con i confini, inseguendo a gestirli in modo efficace.

Location Based Mobile Game (LBMG), Urban Game, Pervasive Game, Alternate Reality Game (ARG), Hybrid Reality Game (HRG) sono pratiche mediali accomunate dal fatto di sfruttare l'interazione con l'ambiente fisico e di basare l'esperienza ludica sulla posizione del giocatore nello spazio. Esse offrono esperienze a cavallo tra il fisico e il digitale, tra realtà e finzione e, cambiando radicalmente tempi e spazi dell'esperienza ludica, trasformano il gioco da attività alternativa alla vita reale a dimensione pervasiva del quotidiano, portandoci a sperimentare un continuo spostamento tra il qui e l'altrove.

Il gioco è tradizionalmente considerato lo spazio in cui potere fare esperienza di dimensioni alternative al reale: è lo spazio del virtuale, del possibile, del non ordinario ed è stato spesso interpretato come uno spazio separato dalla realtà quotidiana. Il «cerchio magico» teorizzato da Huizinga (1938) aveva la funzione di delimitare il confine tra gioco e vita quotidiana, separando con chiarezza lo spazio della finzione ludica. Delimitando cosa è gioco e cosa non lo è, dove inizia e dove termina il regno dell'altrove, il cerchio magico di Huizinga assorbe totalmente il giocatore, immergendolo in un'esperienza radicalmente alternativa, in un'«estasi»

⁷ Questa interpretazione dei locative media si ricollega alle origini artistiche del movimento locative (Tuters & Varnelis 2006) che emerge alla fine degli anni Novanta, quando diversi artisti digitali, ispirati dalle strategie situazioniste teorizzate da Debord, cominciano a "giocare" con tecnologie tipicamente militari come il GPS e la cartografia digitale, proponendo interventi creativi negli spazi cittadini. Da allora il campo dei locative si è sempre caratterizzato per essere un ambito di sperimentazione culturale e tecnologica d'avanguardia, in grado di attirare in modo trasversale, artisti, designer, informatici desiderosi di sperimentare usi innovativi e imprevisi delle tecnologie di posizionamento.

resa possibile proprio dallo sradicamento dal quotidiano e dall'immersione totale nell'altrove del gioco⁸.

Le riflessioni sulla natura del cerchio magico sono al centro del dibattito internazionale che coinvolge gli studiosi nell'ambito dei *game studies*, molti dei quali sostengono oggi l'indebolimento dei suoi confini e il progressivo ibridarsi tra esperienza ludica e vita quotidiana.⁹ Secondo Montola (2009), la caratteristica costitutiva dell'era digitale sembra essere proprio la permeabilità del cerchio magico di Huizinga, che si sfuma e si ibrida con la vita reale sia temporalmente (le attività ludiche non sono confinate in rigide sessioni temporali); sia spazialmente (l'intero mondo fisico è utilizzato come un «campo da gioco»); sia socialmente (nelle attività ludiche sono coinvolte anche *outsiders*, persone estranee al gioco).

Nei giochi *location-aware* la porosità del cerchio si mostra davvero come costitutiva, a cominciare dal fatto che lo spazio quotidiano, e dunque la vita reale, viene introdotto all'interno del cerchio come elemento fondamentale. Lo spazio della vita ordinaria non è più un semplice supporto neutrale, che deve scomparire nell'estasi ludica, ma è anzi un fattore determinante per il gioco, di cui i giocatori possono avere diversi gradi di consapevolezza. Secondo de Lange (2009) la natura dei LBMG e di alcuni ARG sarebbe proprio quella di giocare con i confini del cerchio magico, spostandolo e riposizionandolo di continuo e offrendo ai partecipanti un'esperienza che diventa coinvolgente non attraverso la *finzione* in sé, ma attraverso l'esperienza di muoversi di continuo tra digitale e fisico, tra virtuale e reale:

«The playful experience consists in finding out what can be done with this locative play. It is a mixture of exploring both the boundaries of the 'game' itself, as well as exploring our everyday world and (online) social relations anew through this locative platform. The play element in locative media lies not so much inside the 'game space' itself but in the continuous movements between the digital world and the physical world. Part of the joy is the uncertainty of what is actually belongs to either world. This locative platform creates confusion: in which space am I moving? Am I adding digital representations to the physical world? Or am I adding physical experiences of places to my online social network? This locative platform affords the mobility to continuously step through the porous membrane of the magic circle» (de Lange, 2009, p.10).

Interfacce ludiche *location based*

Rifacendosi a Bolter e Grusin (1999), è possibile considerare i giochi *location-based* come «rimediazioni ludiche» (Lughi, 2010), interfacce ludiche che «rimediano», secondo strategie differenti, l'esperienza dello spazio quotidiano¹⁰. Come approfondito in *Remediation*, il processo

⁸ «Gioco non è la vita “ordinaria” o “vera”. E' un allontanamento da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria. [...] non esclude affatto che questo “giocare soltanto” non possa avvenire con la massima serietà, anzi con un abbandono che si fa estasi ed elimina nel modo più completo, per la durata dell'azione, la qualifica “soltanto”». Per Huizinga Il gioco è un'attività «... situata fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore... che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero e accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito» (Huizinga, 1938, pp.12-17 trad. it.).

⁹ Per approfondire il dibattito internazionale sul tema si vedano: Salen & Zimmerman 2004, Juul 2003, Pargman & Jacobsson 2006, Malaby 2007, Poremba 2007, McGonigal 2003, Fine 1983, citati in Montola (2009).

¹⁰ Bolter e Grusin definiscono un medium come «ciò che ri-media» (Bolter & Grusin 1999, ed. it, p. 93). I media sono ambienti tecnologici, sociali che permettono agli esseri umani di interfacciarsi con il reale e tra di loro. Nel termine «rimediazione», il ricorsivo 'ri' fa riferimento al fatto che la mediazione non è mai diretta, ma vengono utilizzati altri

di rimediazione avviene sfruttando due strategie: o puntando a nascondere l'atto della mediazione, rendendo trasparente il medium, creando immersione attraverso la trasparenza e risucchiando i fruitori in uno spazio altro; o puntando, invece, sull'opacità, creando immersione ipermediando l'esperienza e rendendo i fruitori consapevoli dell'interfaccia e della loro collocazione nello spazio mediato.

Anche nelle rimediazioni ludiche *location-aware* di seguito esaminate possiamo riconoscere queste due logiche. Nelle esperienze che creano immersione sfruttando la logica dell'immediatezza trasparente, lo spazio del gioco e lo spazio quotidiano sono entità separate e in competizione. Il giocatore si deve estraniare dal mondo reale e lo spazio quotidiano deve scomparire o essere completamente trasfigurato dallo spazio del gioco: l'altrove prevale sul qui. Altri giochi creano, invece, immersione generando collaborazione tra spazio quotidiano e spazio del gioco: i partecipanti rimangono consapevoli della propria posizione nello spazio. Anzi: in alcuni casi, proprio la dimensione dell'altrove che si sperimenta nel gioco può favorire una maggiore consapevolezza critica, storica e sociale del "qui" (Flanagan 2007; de Souza e Silva & Delacruz 2006).¹¹

Nell'analisi che segue sono presentati alcuni casi che utilizzano media *locative-aware* come base per l'esperienza ludica. I progetti scelti provengono da ambiti assai differenti: alcuni si situano nel panorama artistico-creativo che richiama gli albori dell'era locative, altri provengono da contesti più commerciali o *mainstream*. Oltre allo stile di rimediazione (opacità VS trasparenza), sono stati presi in considerazione anche altri elementi che influenzano in modo significativo l'esperienza dello spazio quotidiano:

- a) la presenza di elementi narrativi;
- b) l'estensione temporale dell'attività ludica;
- c) la transmedialità dell'esperienza di gioco;
- d) il grado di attività concesso ai giocatori e il loro ruolo nel definire i confini dello spazio ludico;
- e) il grado di socialità e di collaborazione che il gioco attiva tra i partecipanti.

Coniugando con strategie diverse questi elementi, le interfacce ludiche descritte di seguito rimediano in modo diverso lo spazio quotidiano, creando gradi diversi di separazione tra vita reale e finzione e gradi diversi di consapevolezza dei confini tra il qui e l'altrove.

Narrazione ludica place-based: la realtà alternativa

Possiamo trovare esempi di rimediazione trasparente in alcune esperienze al confine tra narrazione e gioco, che si potrebbero definire *narrazioni ludiche place-based*. Progetti come "Ulrike and Eamon Compliant"¹², "A Machine To See With"¹³, "Call Calcutta in a box. An

media - e cioè altri codici e orizzonti di senso - già appartenenti alla tradizione e sedimentati nell'esperienza. In questo senso la rimediazione è sempre «la rappresentazione di un medium all'interno di un altro medium» (p.93).

¹¹ Secondo Farman (2012) la tensione tra immediatezza e ipermediazione è riconoscibile in molte delle esperienze ludiche pervasive. Egli riconosce all'ipermediazione, e all'effetto estraniante che genera, il vantaggio di rendere le persone criticamente consapevoli del contesto in cui stanno agendo, della loro posizione, della loro collocazione incarnata tra il qui e l'altrove: «questi giochi pervasivi [...] richiedono ai giocatori di interagire continuamente con modi diversi di mediazione (sensory-inscription), per coniugare con successo spazio del gioco e spazio quotidiano. Spesso, quando l'immediatezza diventa il modo dominante del gioco, i giocatori non sono cognitivamente consapevoli del processo di mediazione (sensory-inscription) e così sono inconsapevoli di come il loro copro è collocato tra spazio del gioco e spazio del quotidiano» (Farman, 2012, p. 82, trad. mia).

¹² http://blasttheory.co.uk/bt/work_ulrikeandeamoncompliant.html

¹³ http://blasttheory.co.uk/bt/work_amachinetoseewith.html

intercontinental Phone Play¹⁴ si basano sulla possibilità di percorrere lo spazio urbano sfruttando espedienti narrativi che immergono il giocatore in un mondo completamente altro, creato principalmente attraverso la narrazione. Al fruitore viene proposto di entrare nella storia del gioco come protagonista, assumendo il ruolo di un personaggio, cui la narrazione affida differenti compiti e performance (dal rispondere a una chiamata al telefono, al sedersi su una panchina, dal seguire un passante a seguire indicazioni di percorso).

Queste esperienze propongono il modello dello spazio aumentato costruendo, principalmente attraverso la narrazione e la performance artistica, uno spazio dell'altrove sovrapposto e sostitutivo a quello fisico, che ha generalmente il ruolo di un semplice supporto. In questi casi, il "qui" nell'esperienza ludica non è più di tanto significativo: lo stesso gioco potrebbe essere giocato in luoghi diversi con minimi adattamenti. I confini del cerchio magico sono netti: una volta varcati i confini dell'altrove, attraverso la narrazione, è ben chiaro che cosa è dentro e che cosa è fuori e gli oggetti, i luoghi, le persone del mondo reale vengono trasfigurati, assumendo, grazie alla narrazione, un significato funzionale alla storia del gioco. Il fruitore si trova così assorbito in un mondo alternativo che si sovrappone, sostituendolo, allo spazio fisico quotidiano.

Volendo cercare un illustre precursore per questo tipo di esperienza trasfigurata dello spazio, potremmo trovarlo nel *flâneur* di Benjamin e nelle sue peregrinazioni oniriche per le vie di Parigi. Come sottolinea Ricciardi (2008), il *flâneur* cerca di opporsi ai ritmi sincopati della vita metropolitana, sostituendo al "qui" alienante della metropoli, un "altrove" individuale, con un atto di vera e propria «resistenza»¹⁵. Il «modo individuale» con cui il *flâneur* vive gli spazi e i tempi della città è, per Benjamin, paragonabile alla condizione onirica, in cui è possibile vivere in mondi alternativi, costruiti dalla propria soggettività, spazi fantasmagorici, nei quali le leggi e i tempi del reale sono sospesi. Questa «ebbrezza anamnestic» è una condizione alterata che porta il «sognatore ozioso» a sconnettersi con il quotidiano, con la città vera, che rimane per lui «estranea e fredda» come la camera che lo accoglie al termine delle sue peregrinazioni (Benjamin, 1982, trad. it. p. 465- 466).

Come nella *flânerie*, molte delle esperienze ludico narrative *place-based* puntano sul coinvolgimento intenso ed estraniante nello spazio dell'altrove. L'immersione è garantita da alcuni elementi strategici, tra cui: la fruizione individuale; una durata temporale stabilita (tendenzialmente di poche ore); la scarsa possibilità di incidere sull'impianto narrativo, che rimane sempre molto definito e "autorale"¹⁶.

E' soprattutto la narrazione, con la sua funzione di «trasporto» (Greenspan, 2011), a giocare un ruolo decisivo per l'immersione: essa coinvolge il fruitore sradicandolo dal qui e trasportandolo nell'altrove. Non è un caso che i generi utilizzati siano solitamente lo spionaggio, il *noir*, il *mystery*... generi che enfatizzano il tema del segreto, del misterioso, creando la sensazione di partecipare all'esplorazione di una realtà extra-ordinaria nascosta sotto le spoglie del mondo quotidiano. Queste narrazioni mobili sono vere e proprie interfacce

¹⁴ http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project_2766.html

¹⁵ «La resistenza è propria del *flâneur* che non vuole seguire il ritmo sincopato e alienante dei flussi metropolitani: ancora una figura di intellettuale, sia pure un intellettuale la cui aureola è gettata nel fango. Il *flâneur* resiste senza troppa esibizione, ma si mette ai margini di questi processi di modernizzazione e di progresso; prende il suo tempo e lo lascia passare in modo individuale» (Ricciardi, 2008, p. 67).

¹⁶ Come riportato in Avouris & Yiannoutsou (2012), il ruolo della narrazione e il rapporto con l'interazione sono centrali per l'analisi dei LBS. Per alcuni *game designer*, addirittura, il gioco sarebbe quasi l'opposto della narrazione: "narrative flows under the direction of the author, while interactivity depends on the player for motive power" (Adams, 1999, citato in Avouris & Yiannoutsou, 2012, p. 5).

trasparenti che ci danno la possibilità di vedere oltre lo spazio quotidiano; sono "macchine con cui vedere" una realtà alternativa.

Non tutti i progetti *location-sensitive* che utilizzano la narrazione generano sradicamento e sostituiscono il qui con l'altrove. Alcune esperienze utilizzano, al contrario, lo *storytelling* proprio per valorizzare il contesto locale. In progetti come *24 North 118 west*,¹⁷ *Block of time: O'Farrell Street*,¹⁸ *Walking Cinema*, *Murder on Beacon Hill*,¹⁹ *Tender Secrets*,²⁰ l'altrove evocato attraverso la narrazione ha principalmente lo scopo di "spazializzare" il luogo quotidiano, nel senso inteso da de Certeau (1990) e richiamato dagli artisti locative.²¹ L'obiettivo, in questi casi, è quello di riportare alla luce i significanti latenti, virtuali, dimenticati, cancellati, imprevisi dei luoghi, secondo una strategia che Hight definisce di «Archeologia Narrativa» (Hight, 2006). Queste storie *site specific* narrano, insomma, l'"altro" luogo e, come osserva de Certeau (1990), sono «dei bricolage. Sono fatti con i resti del mondo» (de Certeau, 1990, p. 163 trad. it.).

Guardie e ladri tra bit e atomi

Giochi come *Pac-Manhattan*,²² *Can You See Me Now?*,²³ *Uncle Roy all around you*²⁴ potrebbero essere descritti come una rivisitazione digitale dei giochi alla "guardie e ladri": utilizzando GPS e tecnologie sensibili alla posizione dei giocatori, queste esperienze propongono inseguimenti che si svolgono a cavallo tra lo spazio fisico della città e la sua rappresentazione digitale. Anche se non usano la narrazione come elemento di trasporto (i giochi analizzati hanno al massimo una *backstory* che serve a creare l'universo finzionale), si basano comunque sull'idea di un cerchio magico dai confini ben visibili. È chiaro, ad esempio, il confine sociale del gioco, essendo netta la distinzione tra le persone che giocano e quelle che sono escluse dal cerchio (spesso i giocatori sono riconoscibili da travestimenti o sono presenti degli avatar, o dei personaggi; a volte i giocatori pagano un biglietto per partecipare). Il gioco ha, inoltre, un confine temporale stabilito, un inizio e una fine che ritaglia l'esperienza ludica dal contesto della vita quotidiana.

Il confine spaziale è, invece, messo in discussione dall'introduzione di alcuni elementi di opacità (Bolter e Grusin, 1999). Sfruttando ai fini del gioco la separazione tra mondo fisico e mondo digitale - con i giocatori online che inseguono quelli nello spazio fisico, o viceversa - questi giochi introducono nel gioco un elemento di consapevolezza del confine che separa i due

¹⁷ <http://34n118w.net/>

¹⁸ <http://storiessomewhere.org/2010/06/16/block-of-time-ofarrell-street/>

¹⁹ <http://www.parkmanmurder.com/>

²⁰ <http://murmurtoronto.ca/>

²¹ «Sono molto affascinata dal modo in cui lo spazio, nonostante sia stato così programmato per certi scopi e usi possa essere ri-programmato per altre cose [...] e una delle cose che riesce a fare ciò particolarmente bene è la narrazione. La narrazione è una forma che cambia gli spazi pubblici grazie alla sua capacità di inscrivere. Così, per esempio, pensate a un angolo in un isolato... sapete che è solo un'intersezione di strade, dove è possibile attraversare la strada da un lato all'altro... ma un racconto può cambiare quello spazio, può aggiungervi un livello, con un altro tipo di scopo, un altro tipo di significato che semplicemente incrementa quello spazio fornendogli una forma e un corpo che sono differenti dalla semplice sua struttura fisica, differenti». Comunicazione personale con Paula Levine, artista e teorica locative (luglio 2010).

²² <http://pacmanhattan.com/>

²³ http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

²⁴ http://blasttheory.co.uk/bt/work_uncleroy.html

spazi. La rimediazione non avviene facendo scomparire lo spazio reale, ma instaurando con esso una relazione (le azioni nello spazio fisico hanno ripercussioni sullo spazio digitale e viceversa) che può essere di competizione o di collaborazione (l'inseguimento dei giocatori tra i due spazi o la loro alleanza ai fini di risolvere missioni).

Lo spazio fisico ha qui un ruolo significativo: il territorio diventa lo stimolo principale che fa procedere il gioco e viene utilizzato come fonte di indizi, come un attore che determina, con i suoi tempi e i suoi spazi, la dinamica ludica. Anche se il gioco non è legato ad alcuna specificità locale²⁵, lo spazio reale non scompare nell'altrove, ma anzi a volte ne è valorizzato: «Alla fine inizi a percorrere luoghi che altrimenti non avresti mai visitato. Mi sono ritrovato seduto nel web cercando di trovare un caffè carino in una zona sconosciuta di Stoccolma, in cui io e la mia ragazza potessimo mangiare qualcosa e insieme distruggere qualche bot»²⁶. Lo spazio quotidiano emerge come contesto in cui i giocatori incarnano la loro esperienza utilizzando sia le logiche della finzione ludica («sparare a qualche bot»), sia quelle della vita quotidiana («un caffè carino in cui mangiare qualcosa con la mia ragazza»).

Le esperienze citate sono, inoltre, solitamente fruite in gruppo e le dinamiche che ne emergono possono essere valorizzate per creare reti sociali reali – online e offline – negli spazi quotidiani. Riferendosi a *Botfighter*²⁷, Gordon e De Souza e Silva commentano:

«il gioco aveva l'obiettivo di influenzare pratiche di mobilità della città così come quello di spingere i giocatori ad attivare nuove connessioni, sia portando i giocatori a immaginare la quotidianità delle loro città attraverso le lenti di una narrazione finzionale; sia anche motivando i giocatori a recarsi in parti della città nelle quali non erano mai stati [...] Le regole del gioco portarono le persone a esplorare gli spazi locali, ma furono le interazioni sociali che ne seguirono che rafforzarono la consapevolezza del luogo» (p. 68). (Gordon & De Souza e Silva, 2011, p. 68, trad. mia).

Il gioco continuo, sociale e pervasivo

Con *Botfighter* non solo i confini spaziali del cerchio magico, ma anche quelli temporali e sociali vengono ampliati. È principalmente per questo motivo che il gioco sviluppato da *It's Alive!* nel 2001 è spesso citato come il capostipite dei giochi pervasivi e di tutte quelle esperienze ludiche che mettono in discussione la natura stessa del cerchio magico di Huizinga.

Per Montola (2009) i *pervasive game* sono giochi in cui sono presenti elementi che espandono il cerchio magico spazialmente, temporalmente o socialmente:

«A pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially. The game no longer takes place in certain times or certain places, and the participants are no longer certain. Pervasive games pervade, bend, and blur the traditional boundaries of game, bleeding from the domain of the game to the domain of the ordinary» (Montola, 2009, p.12)

Nelle interpretazioni più radicali, questo scombinamento di confini porta a una situazione di attività ludica continua che affianca oggi sempre più frequentemente le pratiche quotidiane, configurando una situazione in cui è difficile distinguere tra gioco e non-gioco. Secondo de

²⁵ “Can you see me now” è stato giocato a Tokyo, Rotterdam, Chicago, Barcellona, Oldenburg; *Botfighter*, un altro gioco di inseguimento, sul modello dei FPS (first person shooter) in cui i giocatori si inseguono nello spazio fisico della città, in Finlandia, Svezia, UK, Ireland, Russia.

²⁶ Sono le parole di un giocatore di *Botfighter* citate in Gordon & De Souza e Silva (2011), p.67, trad. mia.

²⁷ http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=11697

Lange (2009) è possibile collegare questa dimensione ludica permanente alla *Paiada*, il divertimento informale, spontaneo e poco strutturato che Caillois (1958, in de Lange 2009) oppone al gioco vero e proprio, caratterizzato da una struttura più formale, da regole, obiettivi, vincitori e vinti. Attraverso queste pratiche, i luoghi quotidiani sono continuamente rimediati dai loro utilizzatori, che utilizzando mappature personali, strumenti di annotazione o *tracker* di percorsi, inscrivono in essi significati sempre in trasformazione.

Un esempio spesso citato a questo riguardo è Geocaching²⁸, la caccia al tesoro *high-tech*, che in tutto il mondo spinge più di 5 milioni persone²⁹, munite di *mobile* e GPS a esplorare il territorio alla ricerca delle *cache* (piccole scatole al cui interno è possibile trovare alcuni oggetti) nascoste da altri giocatori, che hanno provveduto a registrare le loro coordinate geografiche sul sito www.geocaching.com.

In modo pervasivo e strisciante, il geocaching introduce nei luoghi quotidiani l'esperienza dell'altrove, il fascino esotico di una caccia al tesoro che può portare al ritrovamento di oggetti misteriosi, nascosti negli interstizi dei luoghi più ordinari: il parchetto sotto casa, il portone dell'ufficio, la scala della metropolitana, il binario 4 da cui ogni mattina un pendolare annoiato prende il treno per recarsi al lavoro.

La pratica del *geocaching* sconvolge i confini tradizionali del cerchio magico nei tre livelli individuati da Montola:

- *a livello spaziale*. L'esperienza della caccia è data dall'interazione di almeno tre spazi diversi: quello fisico in cui si trova il giocatore, quello del sito web in cui sono registrate le coordinate delle *cache* e in cui avviene l'interazione con la community di geocacher; quello dell'interfaccia mobile GPS utilizzata per orientarsi in loco.
- *A livello temporale*. Benché possano essere organizzate giornate dedicate esclusivamente alla caccia, molte persone la praticano anche durante la vita di tutti i giorni nella loro città, nelle pause della quotidianità.
- *A livello sociale*. Nel *geocaching* possono essere coinvolte persone comuni, solitamente estranee alla pratica, con cui i giocatori interagiscono, chiedendo, ad esempio, informazioni di percorso. Spesso i giocatori abituali sono inoltre accompagnati nella caccia da persone non coinvolte totalmente nel gioco, amici o famigliari che accettano di partecipare come accompagnatori del giocatore appassionato.

Tra le esperienze pervasive, infine, gli ARG ci permettono di ragionare su ulteriori dimensioni che intervengono nella rimediazione ludica degli spazi quotidiani: la cultura creativa e partecipativa che contraddistingue le pratiche dei "pubblici produttivi" negli ambienti transmediali (Boccia Artieri, 2012).

Nelle definizioni correnti, gli ARG sono descritti come esperienze che creano una realtà alternativa capace di infiltrarsi nella vita quotidiana, senza tuttavia sostituirla³⁰. Sono esperienze ludiche che creano uno spazio ibrido a cavallo tra realtà e finzione, tra qui e altrove, utilizzando una strategia che si basa principalmente sui due elementi: la narrazione transmediale (Giovagnoli, 2013) e il ruolo creativo dei giocatori che collaborano attivamente alla produzione dello spazio ludico, attraverso pratiche culturali tipiche della «(social) networksociety» (Boccia Artieri, 2012).

²⁸ www.geocaching.com

²⁹ Dati presi da www.geocaching.com

³⁰ «The term Alternate Reality Game implies that players enter into an alternate reality. But the goal of these games is not to create an alternate reality, but to create a storyline that infiltrates real life» (Kime, Lee, Thomas, Dombrowski, 2009).

- a) *Transmedialità*. Gli ARG sono oggetti transmediali, ambienti in cui il gioco si sviluppa utilizzando più interfacce e dunque più modi per rimediare la realtà. Rispetto alle strategie trasparenti adottate da molti giochi immersivi, la strada scelta da questi giochi è, dunque, quella dell'ipermediazione: il coinvolgimento non è generato cercando di nascondere il cerchio magico, ma, al contrario, moltiplicandolo e distribuendolo nello spazio quotidiano, rendendo i partecipanti consapevoli dell'atto di mediazione e dunque della loro collocazione nello spazio incarnato (Farman, 2010).
- b) *Creatività e collaborazione dei giocatori nella creazione dell'universo narrativo*: un ARG è un gioco narrativo. La narrazione non ha qui l'immediatezza e la forza estraniante che abbiamo visto nei casi sopra, ma riesce a coniugarsi con l'interattività richiesta dal gioco, che affida ai partecipanti il compito di «mettere insieme i pezzi» dell'universo finzionale muovendosi tra spazi diversi: tra il reale, il fantastico, il fisico e il digitale, il qui e l'altrove. I partecipanti hanno, insomma, un ruolo decisivo: non solo la narrazione procede in relazione alle loro performance, ma essi possono di fatto alterare anche in modo significativo la storia.³¹ Più di altri pervasive game, gli ARG valorizzano la dimensione sociale e collaborativa, rendendo la cultura partecipativa (Jenkins, 2006), e la creatività dei «pubblici produttivi» (Boccia Artieri, 2012), decisivi per lo sviluppo del gioco.³² Lo spazio ludico è così letteralmente co-creato da autori, designer e partecipanti, ai quali si aggiungono a volte anche le persone comuni, in un'attività creativa che mette insieme pezzi di storia, vita quotidiana, finzione, in una sorta di *bricolage* del qui e dell'altrove.

La narrazione aperta, collaborativa e ipermediata proposta dagli ARG potrebbe essere un elemento chiave per generare *enegagment* senza immediatezza e per coinvolgere i partecipanti senza sradicarli dallo spazio del "qui".

Attraverso la transmedialità e la collaborazione dei giocatori alla costruzione dell'universo ludico, negli ARG, lo spazio quotidiano viene iscritto di significati – testi – che nascono dalla collaborazione di più sguardi. L'altrove, in questo caso, è rappresentato dalla diversità e dalla molteplicità incarnata dal gruppo dei partecipanti che prende parte al gioco. Lo spazio di significato in cui si muovono i giocatori è in, questo senso, uno spazio "contrattato": tra gli autori/designer e i partecipanti, tra i partecipanti stessi, tra i partecipanti e gli *otusider*, che pure lo influenzano.

Always on, always there, always playing

Come abbiamo visto in questa breve rassegna, i giochi *locaton-aware* rimediano lo spazio quotidiano secondo differenti modelli che propongono diversi gradi di ibridazione tra spazio del qui e spazio dell'altrove. Nel far ciò, impiegano alcune strategie di sovversione del cerchio magico, che si basano principalmente sui seguenti elementi:

- a) lo sconfinamento temporale, spaziale e sociale dell'esperienza ludica (Montola, 2009);

³¹ «The audience is not only bought into the world because THEY are the ones responsible for exploring it, the audience also meaningfully affects how the story progresses. It is built in a way that allows players to have a key role in creating the fiction.» (Stewart, 2008, in: Kime, Lee, Thomas, Dombrowski, 2009).

³² «In the case of ARGs, a collaborative culture develops. Because game designers focus on problems that no single individual could solve, players know they must develop a strong community for the experience to be complete» (Kime, Lee, Thomas, Dombrowski, 2009).

- b) l'utilizzo di ambienti mediali ipermediati e di strategie di rimediazione caratterizzate dall'opacità (Bolter & Grusin, 1999);
- c) l'attivazione della socialità, della cultura collaborativa e creativa dei giocatori (Jenkins, 2006; Boccia Artieri, 2012);
- d) l'utilizzo diversificato della narrazione come strumento per "aumentare" i luoghi (Hight, 2006; Communication Strategies Lab, 2012; Ricciardi, 2008).

Attraverso varie combinazioni di questi ingredienti, i giochi *location-aware* radicalizzano e portano all'estremo l'esperienza di «navigare più spazi contemporaneamente» indagata già da molti studiosi. Tali contesti ludici possono essere, allora, interessanti ambiti di sperimentazione e allenamento per le identità contemporanee, a cui è richiesta la capacità di utilizzare molteplici interfacce del quotidiano, gestendo con efficacia continui *shift* tra *frame* di interazione diversi.

Una delle funzioni del gioco, del resto, è da sempre stata quella di educare. I LBMG possono diventare "palestre" per imparare ad abitare i luoghi sempre più complessi del nostro quotidiano, per imparare non solo a gestire i confini tra il qui e l'altrove, ma anche ad attraversarli e a sovvertirli in modo critico e creativo: «i giochi pervasivi trasformano gli oggetti quotidiani e i luoghi di tutti i giorni in piattaforme interattive, attivano i giocatori rendendoli più reattivi alle possibili "chiamate" del luogo, alla possibilità di reinventarli» (de Lange, 2010 trad. mia).

Il ruolo educativo dei LBMG è da tenersi in considerazione soprattutto se si pensa alla pervasività di questo tipo di esperienze, che porta oggi l'attività del giocare con i luoghi ad essere una dimensione costitutiva dell'esperienza quotidiana. Siamo, insomma, immersi in un gioco continuo di contrattazione di confini, che porta l'identità contemporanea ad essere intrinsecamente ludica³³. Qualche anno fa, l'«always on» era l'espressione più adatta per descrivere la condizione di connessione permanente nella società dei network. Con la svolta *locative*, si è passati dall'«always on» all'«always there» (de Lange, 2009). La diffusione *ubiquitous* delle pratiche ludiche *location sensitive* suggerisce, ora, di riflettere su un'altra condizione: quella *dell'always playing in between*.

Bibliografia

Amin, A. & Thrift, N. (2001). *Cities. Reimagining the Urban*. Cambridge: Polity Press (trad. it. *Città. Ripensare la dimensione urbana*, Bologna, il Mulino, 2005).

Avouris, N. & Yiannoutsou, N. (2012). A review of mobile location-based games for learning across physical and virtual spaces. *Journal of Universal Computer Science*, 18 (15), 2120-2142. Doi: 10.3217/jucs-018-15-2120

Benjamin, W. (1982). *Das Passagenwerk*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag (trad. it. *I «passages» di Parigi*, Torino, Einaudi, 2000).

³³ «The relationships that players engage in with their environment, with other people, and with themselves are playful because of the ambiguities of boundaries (de Lange, 2010).

- Bertone, G. (2012). *Connecting places. Il coinvolgimento delle comunità locali nella valorizzazione partecipata del territorio. Le prospettive aperte dai locative media*". Tesi di Dottorato in Beni Culturali, XXIV ciclo, Politecnico di Torino.
Retrieved from <http://porto.polito.it/2496850/>
- Bittanti, M. (2012). Cartografie interattive per viaggiatori schermici. *Ludologica*, 16 luglio 2012.
Retrieved from: <http://www.ludologica.com/2012/07/news-cartografie-virtuali-per-viaggiatori.html>
- Boccia Artieri, G. (2012). *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (social) networksociety*. Milano, Franco Angeli.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge-London: MIT Press (trad. it. *Remediation*, Milano, Guerini e Associati, 2002).
- Castells, M. (1996). *The Information Age: Economy, Society and Culture, Vol. I: The Rise of The Network Society*. Oxford: Blackwell Publishing (trad. it. *La nascita della società in rete*, Milano, Università Bocconi Editore, 2002).
- Castells, M., Fernandez-Ardevol, M., Linchuan Qiu, J., Sey, A., (2007), *Mobile Communication and Society. A Global Perspective*. Boston: Massachusetts Institutes of Technology (trad. it. *Mobile communication e trasformazione sociale*, Milano, Guerini e Associati, 2008).
- Communication Strategies Lab (2012). *Realtà aumentate: esperienze, strategie e contenuti per l'Augmented Reality*. Milano: Apogeo.
- de Certeau, M. (1990). *L'invention du quotidien. I Arts de faire*. Paris: Gallimard (trad. it. *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001).
- de Lange, M. (2009). From always on to always there: Locative media as Playful Technologies. In A. de Souza e Silva & D. M. Sutko (eds.), *Digital cityscapes: merging digital and urban playspaces* (pp. 55-70). New York: Peter Lang.
- de Lange, M. (2010). *Moving Circles: mobile media and playful identities*. Tesi di dottorato.
Retrieved from: http://repub.eur.nl/res/pub/21334/DeLange-Moving_Circles_binnenwerk-web.pdf
- de Souza e Silva, A. & Delacruz, G.C (2006). Hybrid Reality Games Reframed. Potential Uses in Educational Contexts. *Games and Culture* 1(3), 231-251. DOI: 10.1177/1555412006290443
- Dourish, P. (2001), *Where The Action Is: The Foundations of Embodied Interaction*. Cambridge MA: MIT Press.
- Farman, J. (2012). *Mobile Interface Theory. Embodied Space and Locative Media*, New York: Routledge.
- Fortunati, L. (2005). The Mobile Phone. Local and Global Dimensions. In Nyíri, K. (eds), *A Sense of Place. The Global and the Local in Mobile Communication*. Wien: Passagen Verlag.
- Flanagan, M. (2007). Locating play and politics: Real world games & activism. In *Digital arts and culture 2007*, proceedings.
Retrieved from: www.maryflanagan.com/articles/RealWorldGames.pdf
- Giovagnoli, M. (2013). *Transmedia. Storytelling e comunicazione*, Milano: Apogeo.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organisation of Experience*. New York: Harper and Row (trad. It. *Frame analysis. L'organizzazione dell'esperienza*. Roma: Armando, 2001).

- Gordon, E. & de Souza e Silva, A. (2011). *Net Locality. Why Location Matters in a Networked World*. Chichester: Wilwy-Blackwell.
- Greenspan, B. (2011). The New Place of Reading: Locative Media and the Future of Narrative. *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 5 (3).
Retrieved from: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000103/000103.html>
- Hight, J. (2006) Views From Above: Locative Narrative and the Landscape. *Leonardo Electronic Almanac*, 14 (7-8).
Retrieved from: http://www.leoalmanac.org/wp-content/uploads/2012/09/09_JHight.pdf
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: Versuch einer bestimmung des spielements der kultur*. (ed. it.: *Homo Ludens*, Piccola Biblioteca Einaudi, 2002).
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006. (Trad. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007).
- Kim, J, Lee E., Thomas, T., Dombrowski, C. (2009). Storytelling in New Media: The Case of Alternate Reality Games, 2001-2009. *First Monday* 14 (6).
Retrieved from: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2484/2199>
- Kluitenberg, E., Seijdel J., Melis L. (eds.) (2006). *Hybrid space: how wireless media mobilize public space*, Rotterdam: NAI Publishers.
Retrieved from: <http://www.skor.nl/eng/publications/item/open-11-hybrid-space-how-wireless-media-are-mobilizing-public-space?single=1>
- Lughi, G. (2010). Nuovi giochi, nuovi spazi. *REM, Ricerche su Educazione e Media*, 2 (1), 65-80
- Manovich, L. (2006). The poetics of augmented space. *Visual Communication*, 5 (2), 219-240
- McCullough, M. (2004). *Digital ground: architecture, pervasive computing, and environmental knowing*, Cambridge (MA): MIT Press.
- Montola ,M., Stenros J., Waern, A. (2009). *Pervasive Games: Theory and Design*, Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
- Ortoleva, P. (2012). Homo ludicus. The ubiquity of play and its roles in present society. *GAME. The Italian Journal of Game Studies* n.1/2012.
Retrieved from: <http://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society/#.UksE1jnsc1g>
- Ricciardi, M. (2008). *Il museo dei miracoli*. Milano: Apogeo.
- Ricciardi, M. & Bossi, V. (2008). Convergenza tecnologica e creatività digitale. *Economia dei Servizi*, Vol. 1, Bologna: Il Mulino.
- Rodriguez, H. (2006). The Playful and the Serous: An aproximation to Huizinga's Homo Ludens. *The International Journal of Computer Game Research*, 6 (1).
Retrieved from <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>
- San Cornelio, G. & Ardévol E. (2011). Practices of place-making through locative media artworks *Communications*, 36, 313-333 DOI: 10.1515/comm.2011.016
- Sterling, B. (2011). Interview with Bruce Sterling: Augmented Reality and Transitioning out of the Old-Fashioned "Legacy Internet", may 6, 2011.
Retrieved from: http://augmentedworldexpo.com/augmented_reality_event_2010/interview-with-bruce-sterling-augmented-reality-and-transitioning-out-of-the-old-fashioned-legacy-internet/

Thompson, J. B. (1995), *The Media and Modernity. A Social Theory of the Media*. Cambridge: Polity Press (trad. it. *Mezzi di comunicazione e modernità. Una teoria sociale dei media*, Bologna, Il Mulino, 1998).

Tuan, Y. (1977). *Space and place: the perspective of experience*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Tuters, M., Varnelis, K. (2006). Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things. *Leonardo*, vol. 39, n. 4, 357-363. doi:10.1162/leon.2006.39.4.357