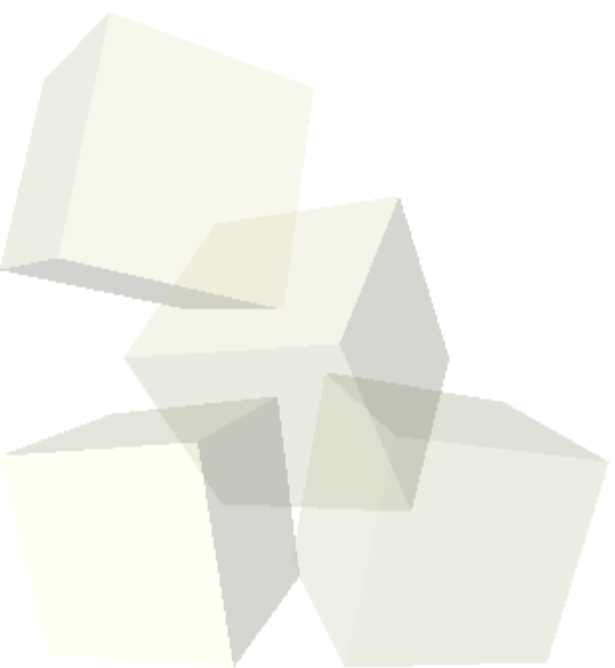


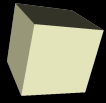


Proceduralità

meccanismi per il coinvolgimento del giocatore



Gabriele Ferri
gabriele.ferri@gmail.com



“**Proceduralità**”: termine nato in **informatica** per indicare “la capacità di generare un output attraverso il concatenamento di varie procedure”.

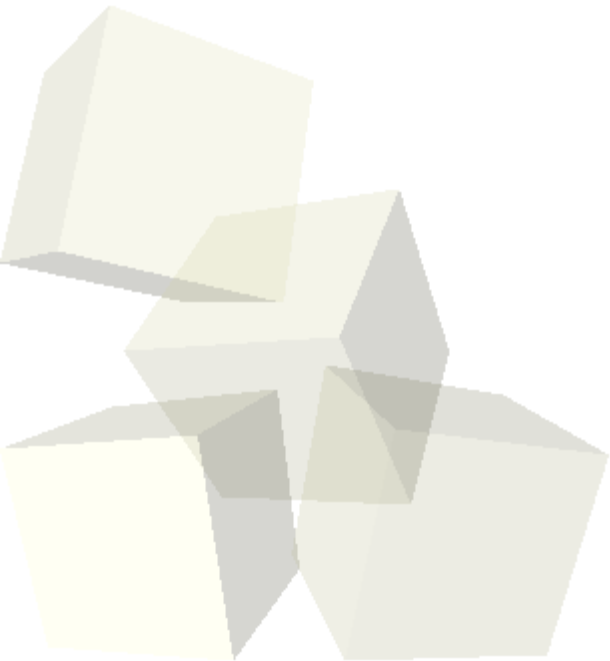
“**Proceduralità**” è stato importato nei ***Game Studies***, una disciplina di origine anglosassone che presenteremo nel corso di questa lezione.

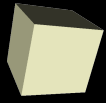
Oggi osserveremo come i *Game Studies* intendono la proceduralità e cercheremo di inserirla tra gli strumenti a disposizione della **semiotica dei nuovi media per l'analisi dei videogiochi**.



Perché studiare la proceduralità?

Ogni testo richiede la **cooperazione interpretativa del lettore**.
Normalmente, l'attività interpretativa del lettore è ipotetica (abduittiva).
(vedi Eco, *Lector in Fabula*)



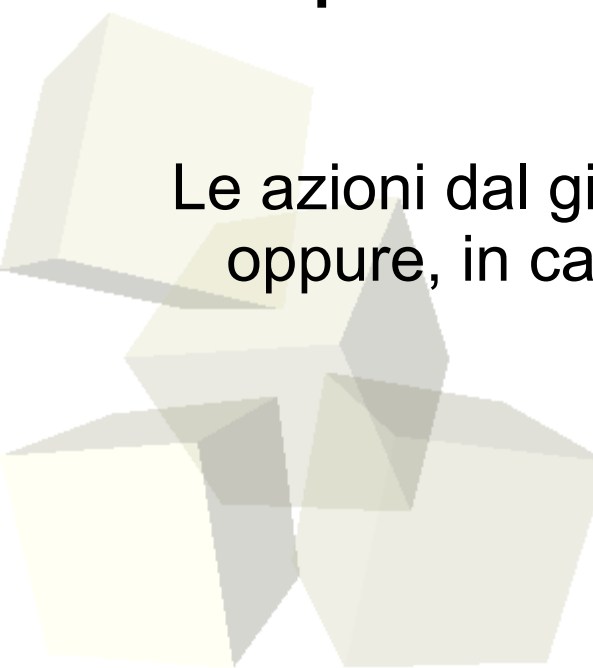


Perché studiare la proceduralità?

Anche i videogiochi, come ogni oggetto dotato di senso, richiedono una cooperazione interpretativa tra utente e sistema.

Il gioco richiede anche che l'utente **compia delle azioni e metta in atto pratiche strategiche**. Normalmente questo non è richiesto durante la lettura.

Le azioni dal giocatore possono essere mediate dall'interfaccia oppure, in casi particolari, essere compiute nel mondo reale.





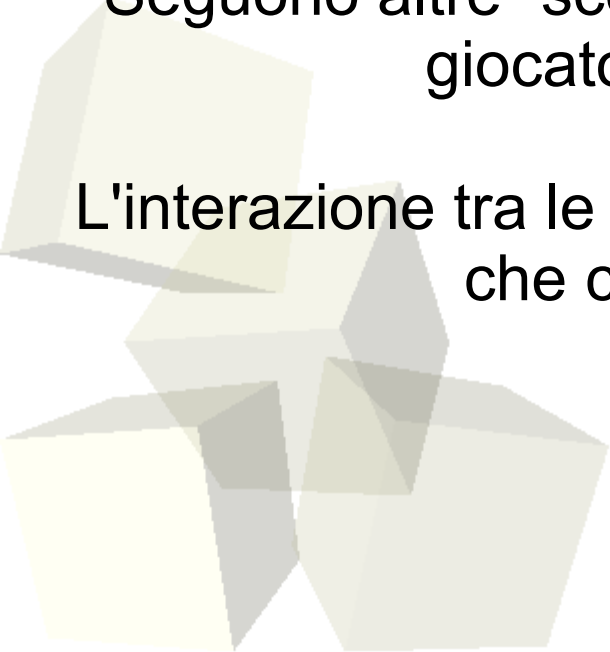
Perché studiare la proceduralità?

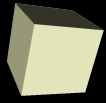
Romanzo: leggendo si producono “scommesse interpretative”.

Videogioco: giocando si producono “scommesse interpretative”; in base a queste il giocatore compie le sue mosse; il sistema risponde in base a certe procedure.

Seguono altre “scommesse interpretative”, altre mosse da parte del giocatore e altre risposte da parte del sistema.

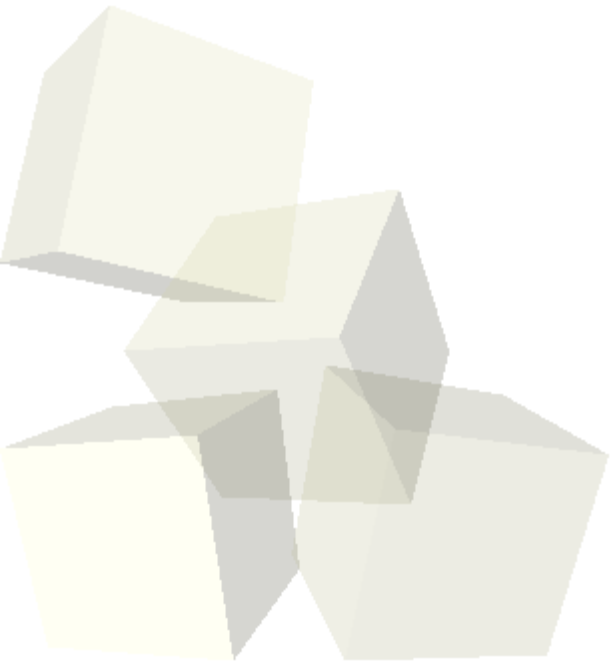
L'interazione tra le mosse del giocatore e le risposte del sistema è ciò che causa l'attualizzazione del testo-partita.

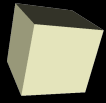




Perché studiare la proceduralità?

L'agire pragmatico dell'utente è fondamentale tanto quanto la sua cooperazione interpretativa al fine della produzione di effetti di senso complessi e soddisfacenti.





Perché studiare la proceduralità?

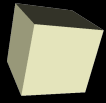
Problema:

esistono **ottimi strumenti semiotici** per descrivere la **cooperazione interpretativa**

ma

mancano gli strumenti per descrivere **come un videogioco solleciti l'agire del giocatore**





Perché studiare la proceduralità?

Proposte:

prenderemo in prestito dai Game Studies l'idea di proceduralità;
la integreremo con altri strumenti semiotici;
abbozzeremo alcune analisi per valutarne il funzionamento.



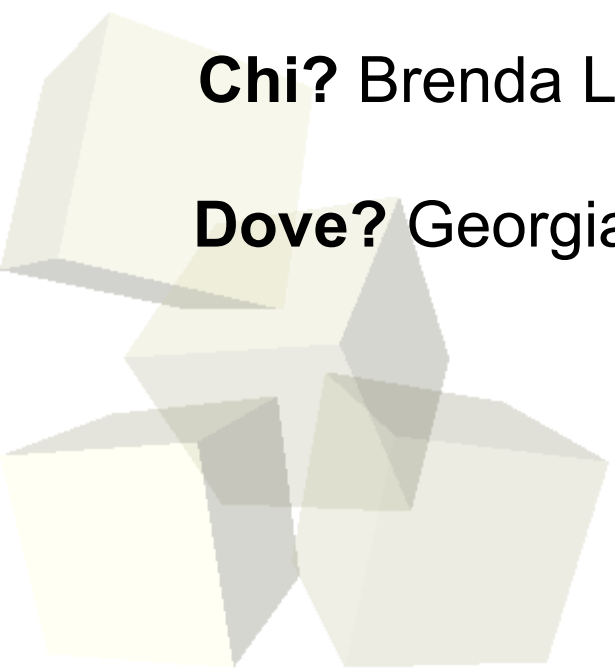


Studiare i **computer games** in quanto **mezzo espressivo**

“**Antenati**”: Media Studies, Comparative Literature, Performance Studies, Narratology

Chi? Brenda Laurel, Janet Murray, Espen Aarseth, Ian Bogost

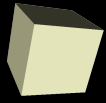
Dove? Georgia Tech (Atlanta); UC Berkeley; ITU Copenhagen





*Axons go hot
in 5 minutes!*



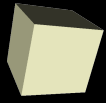


L'enigma “Axons go hot...” è tratto dall'**Alternate Reality Game** “I Love Bees”.

Una delle conseguenze di questo elemento ludico è che migliaia di giocatori si sono **trovati davanti a telefoni pubblici in tutti gli USA ad orari stabiliti.**

Realizzato da 42Entertainment per la campagna promozionale per Halo 2, Microsoft.

Nel team creativo era presente **Jane McGonigal, ricercatrice in Game Studies presso UC Berkeley.**

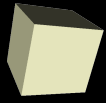


Janet Murray, 1997

Holodeck è il “Ponte Ologrammi”, **la stanza della realtà virtuale sull'astronave Enterprise.**

In Star Trek lo Holodeck è in grado di visualizzare personaggi virtuali realistici e creare storie per l'intrattenimento dell'equipaggio.

L'utente dello Holodeck è **immerso nella rappresentazione virtuale, controlla un personaggio nella narrazione.**



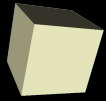
Hamlet on the Holodeck

Un “esperimento mentale”:
supponiamo che lo Holodeck esista.

Supponiamo che non ponga nessun problema tecnico e che possa creare qualsiasi personaggio e qualsiasi ambientazione.

Come sarebbe possibile **programmarlo per generare storie narrativamente interessanti?**

Sarebbe possibile programmare una versione dell'**Amleto di Shakespeare sullo Holodeck?**

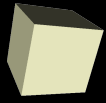


Janet Murray:
“Autorialità procedurale significa
scrivere le regole grazie a cui i testi si atualizzano
oltre che
scrivere i testi stessi.”

Significa **scrivere le regole per il coinvolgimento degli utenti.**”

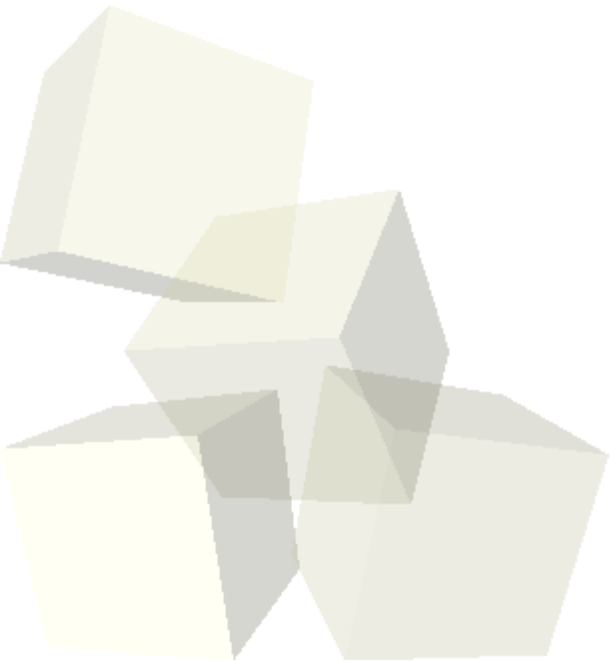
Sia sull'ipotetico Holodeck sia in normali giochi l'autorialità procedurale è un elemento fondamentale.

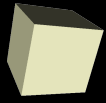




Un sistema ludico interattivo è caratterizzato, secondo Murray, da due meccanismi paralleli.

- a) elementi propriamente narrativi
- b) proceduralità





Janet Murray non si interessa di semiotica e *non userebbe questi termini*, ma noi semiotici potremmo includere tra gli **elementi narrativi di un videogioco**:

componenti semantiche: valori;
strutture attanziali, programmi narrativi;
meccanismi enunciativi;

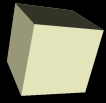
attori;

temi e figure;

la fabula del gioco;

tutte le discorsivizzazioni che vengono effettivamente attivate dal
giocatore.



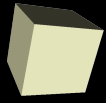


Abbiamo visto prima alcuni esempi di cosa intendano i Game Studies per “Proceduralità”.

Proviamo ora a dare una **definizione semiotica di “Proceduralità”**:

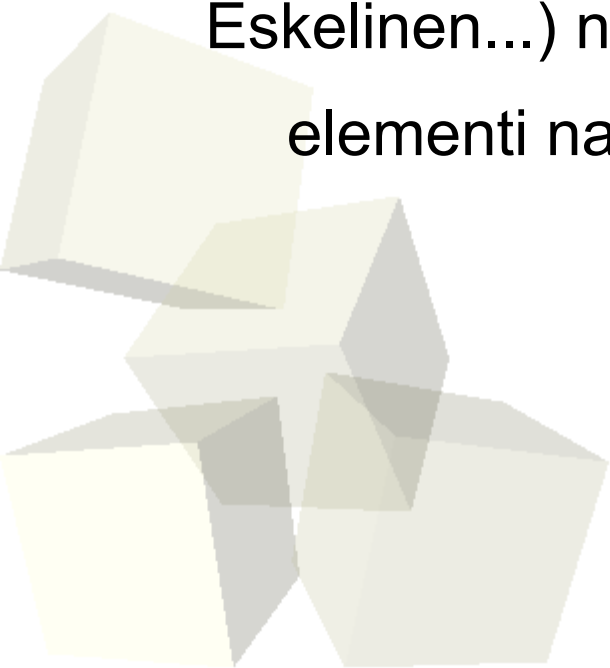
- “Far fare”, fattività: meccanismi di coinvolgimento dell'utente;
- regole e algoritmi strategici di risposta alle azioni del giocatore;
- regole di attualizzazione del singolo testo-partita

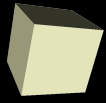




Per dovere di completezza:

una scuola scandinava chiamata “ludologia” (Aarseth, Juul, Eskelinen...) non sarebbe per nulla d'accordo con l'inclusione di elementi narrativi tra gli aspetti principali di un videogioco.

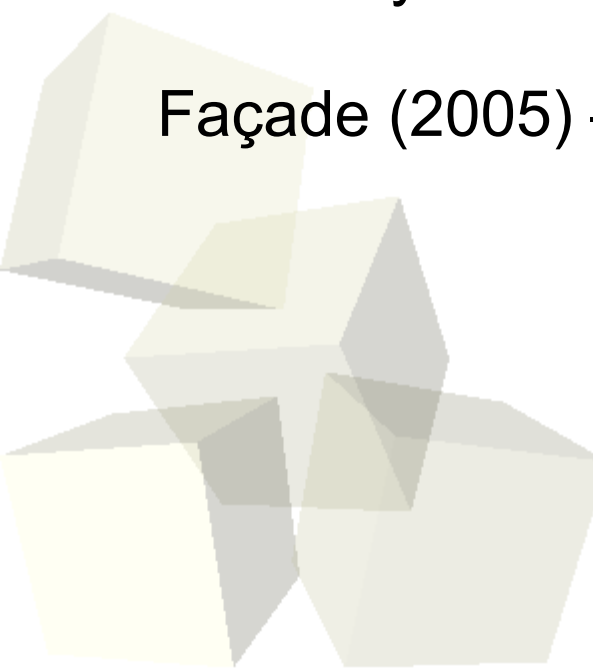


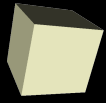


Gli sviluppi concreti degli studi sulla proceduralità:

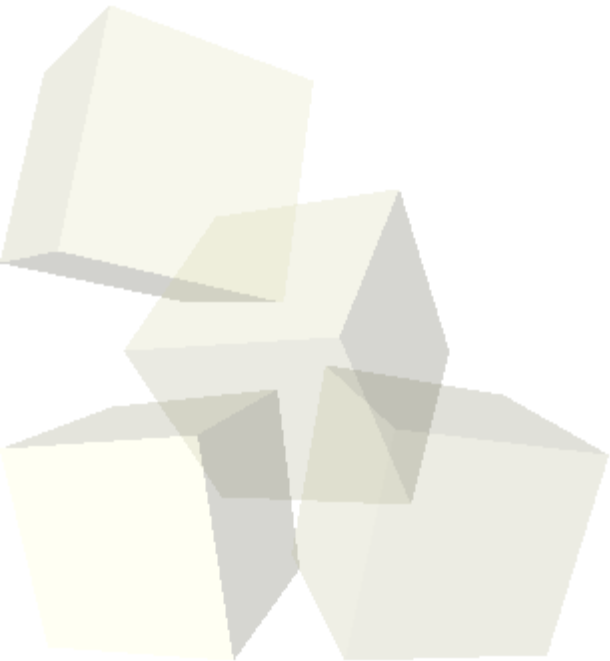
Cyberdrama (1997) – il primo “thought experiment”

Façade (2005) – Michael Mateas & Andrew Stern (Georgia Tech)





Un esempio non tecnologico: giochi di ruolo (da tavolo oppure “live action”)

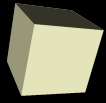


vedi anche:
Vampires: the Masquerade
On Stage!
Luca Giuliano, *Il Teatro della Mente*



Murray, 1997: “**l'elemento più importante** che i nuovi media aggiungono alle nostre possibilità espressive è **la proceduralità**, ovvero la possibilità di pensare l'esperienza come frutto di **azioni correlate tra loro.**”

Bogost, 2006: “i nuovi media non solo esprimono sistemi di azioni collegate ma ci insegnano anche a **leggere testi elettronici e pratiche quotidiane** dalla prospettiva della **loro proceduralità comune.**”



Un “far fare” che si estende oltre i confini del computer game

Ad esempio, il puzzle di I Love Bees che andava risolto essendo presenti davanti a un dato telefono pubblico ad un certo orario.

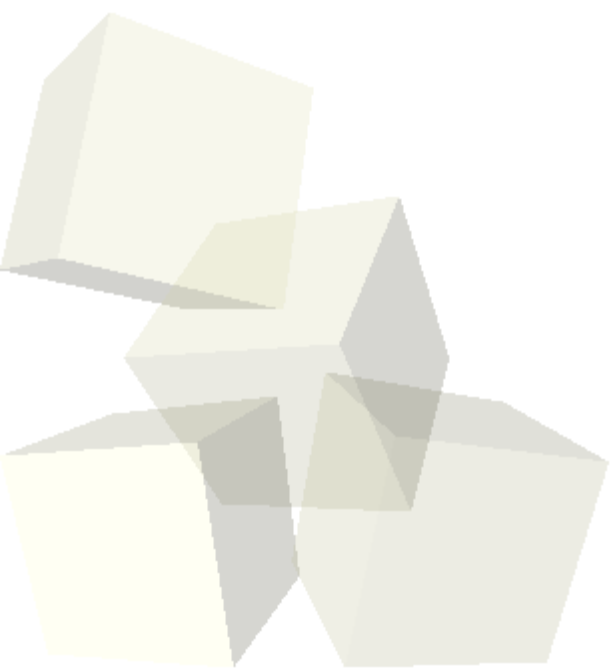




Individuare pratiche che transitano dal videogioco alla vita quotidiana o viceversa.

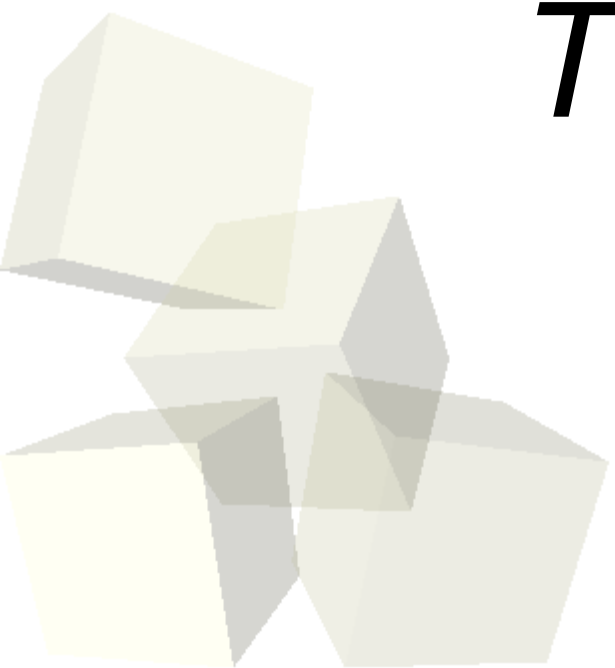
Ad esempio, alcuni nuovi generi di videogiochi:

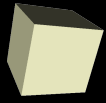
Persuasive Games;
Pervasive Games;
Alternate Reality Games.





Ayiti
The Cost of Life

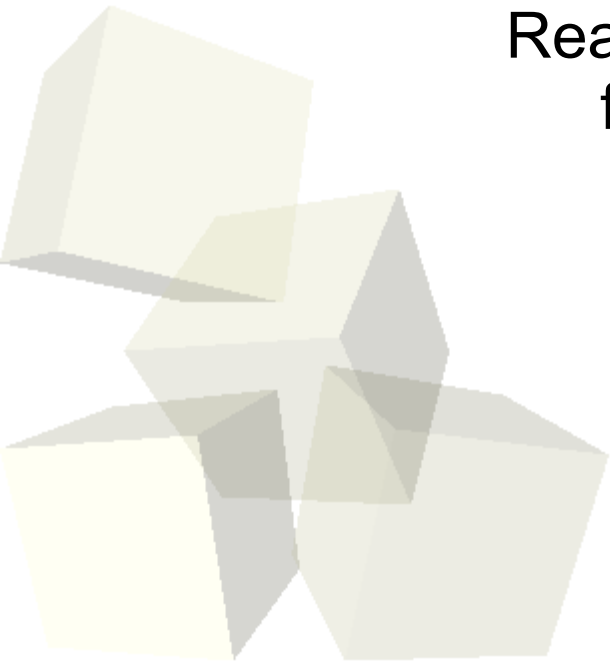


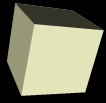


Ayiti – The Cost of Life

Videogioco progettato dagli allievi della South Shore High School, scuola di un quartiere disagiato a Brooklyn.

Realizzato tecnicamente dalla gameLab,
finanziato e distribuito da UNICEF



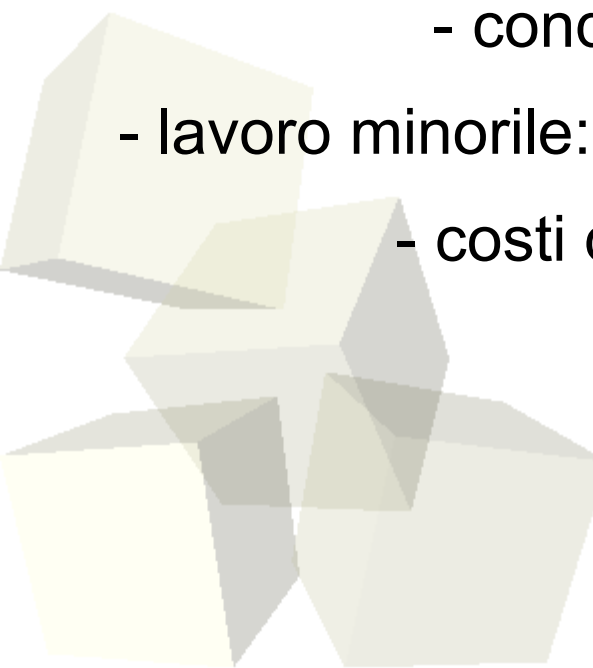


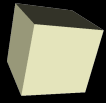
Una definizione procedurale di “edutainment”:

- sperimentare delle pratiche nel gioco,
- esportarle nella vita reale.

Nel caso di Ayiti, si sperimentano:

- condizioni di povertà: cause e conseguenze;
- lavoro minorile: necessità delle famiglie, conseguenze sui bambini;
- costi dell'assistenza sanitaria e dell'istruzione...





Didattica procedurale:

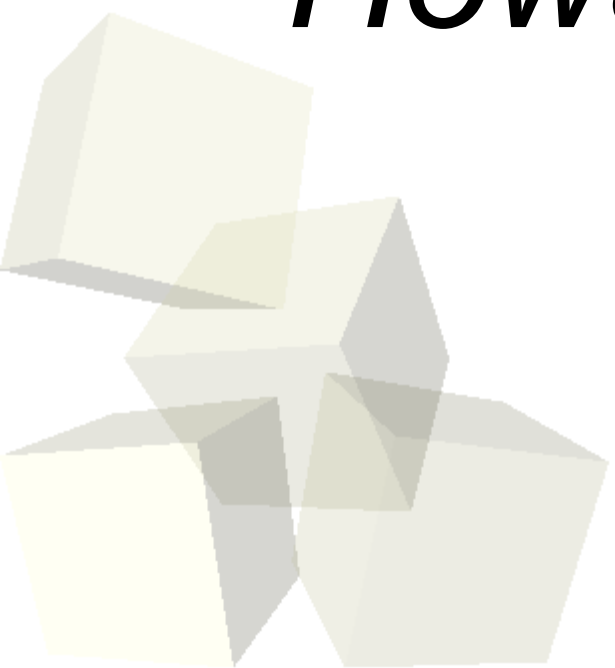
nelle istruzioni per l'uso in classe del videogioco Ayiti, è consigliato che il docente faccia usare il software a ciascun allievo per almeno mezzora.

La parte rimanente della lezione riguarderà i problemi del terzo mondo proprio a partire dal senso di frustrazione che si prova a causa della difficoltà di Ayiti.





*The
Howard Dean for Iowa
game*



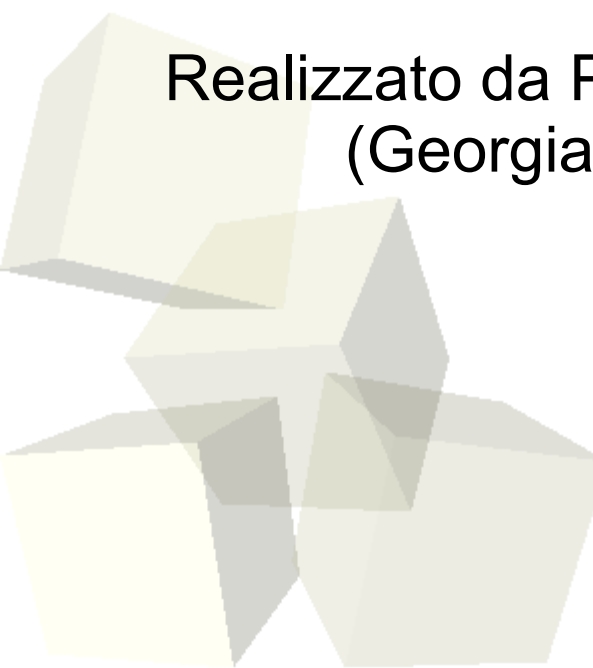


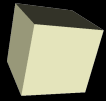
The Howard Dean for Iowa game

Advertising game politico per la campagna di Howard Dean per le elezioni primarie 2004 del Partito Democratico americano.

Publicato online quattro settimane prima delle votazioni nello stato dell'Iowa.

Realizzato da Persuasive Game con la consulenza di Ian Bogost (Georgia Tech) e Gonzalo Frasca (ITU Copenhagen).



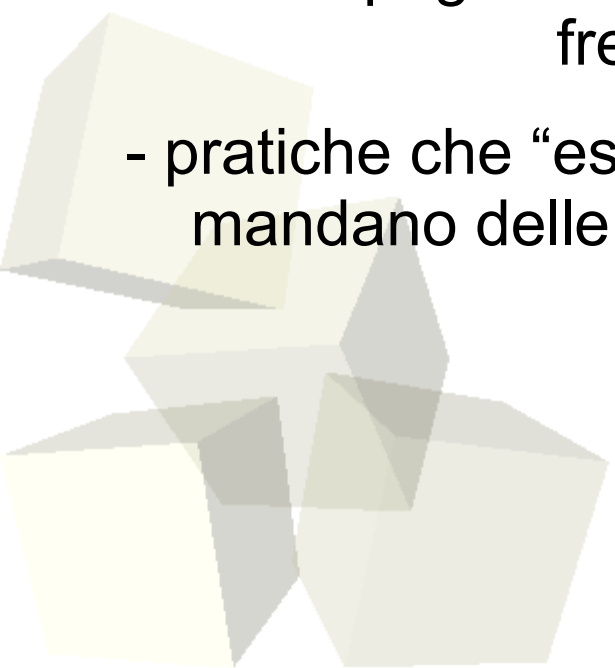


The Howard Dean for Iowa game

Il giocatore impersona un attivista di Dean;
l'obiettivo è fare campagna elettorale prima delle primarie.

Proceduralità:

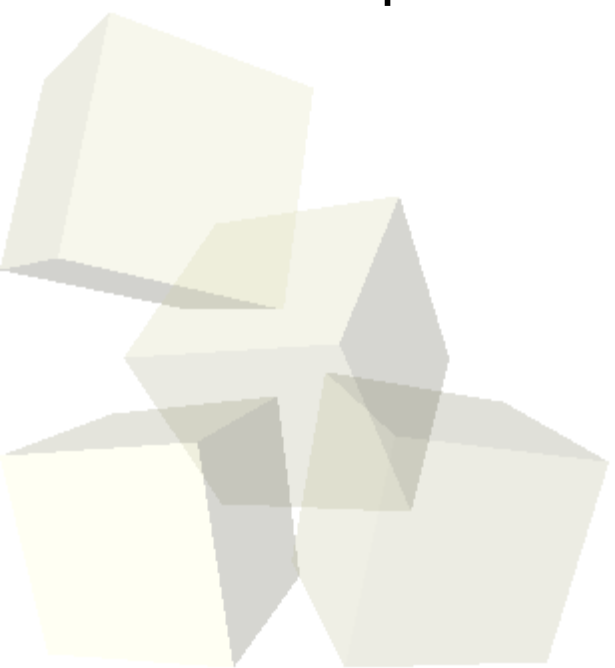
- le tattiche vincenti nel gioco sono le stesse da adottare durante una campagna elettorale dal basso (fare volantaggio nelle zone frequentate, coinvolgere altri attivisti...)
- pratiche che “escono dal gioco”: si ottengono dei punti bonus se si mandano delle vere email ad amici per reclutarli nella campagna elettorale.





Abbiamo definito proceduralità in termini semiotici come un insieme di:

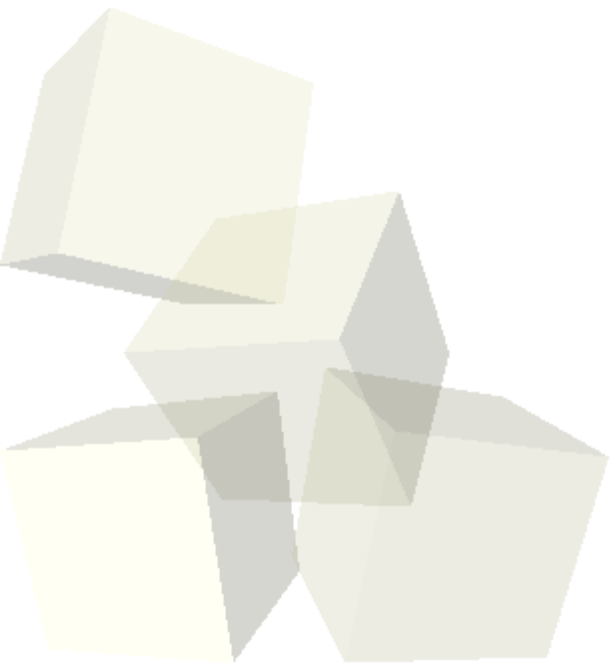
- fattività (far fare), strategie di coinvolgimento del giocatore;
- pratiche strategiche di risposta alle azioni del giocatore;
- procedure per l'attualizzazione di un testo-partita.

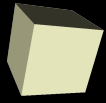




Questo ci ha permesso di descrivere:

- i meccanismi con cui un gioco coinvolge i propri giocatori;
- alcuni fenomeni di secondo livello, come la didattica procedurale e la persuasione procedurale.





Qualche proposta per tesine che leggerei volentieri:

- per gli appassionati di Lost: l'alternate reality game "Find 815" è appena terminato e potrebbe essere un buon esempio di marketing procedurale;
- per gli appassionati di rock: l'alternate reality game "Year Zero", promosso dalla band Nine Inch Nails, è allo stesso tempo marketing procedurale e opera d'arte;
- "Fatworld" (www.fatworld.org), un edutainment sanitario prodotto da Ian Bogost.
- proceduralità nella presentazione dei personaggi non giocatori in videogiochi tipo Role Playing Game.



Altri siti web per trovare spunti interessanti:

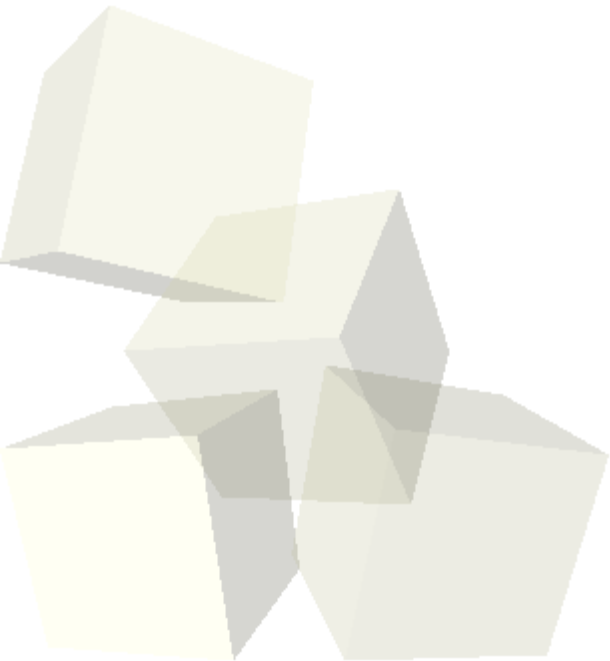
www.watercoolergames.com

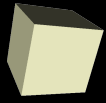
www.bogost.com

www.avantgame.com

www.unfiction.com

www.grandtextauto.org





Murray, J. *Hamlet on the Holodeck*. MIT Press, 1997

Bogost, I. *Unit Operations*. MIT Press, 2006

Bogost, I. *Persuasive Games*. MIT Press, 2007

Aarseth, E. *Cybertext*. JHU Press, 1997

Juul, J. *Half-Real*. MIT Press, 2005





gabriele.ferri@gmail.com

Un post scriptum dopo la lezione

E' bene ricordare che game studies e semiotica sono due materie ben separate – il mio tentativo di costruire un ponte tra le due non significa che si possano importare degli strumenti analitici alla rinfusa. Quindi, chi citasse la proceduralità in un'analisi semiotica deve preoccuparsi di citare le fonti (almeno Murray, *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, 1997) e di giustificare il perché fa ricorso a uno strumento non canonico.

Link ai giochi citati:

Ayiti – the Cost of Life -- http://www.unicef.org/voy/explore/rights/explore_3142.html

The Howard Dean for Iowa game -- <http://www.deanforamericagame.com/>

I Love Bees -- per orientarsi conviene iniziare da http://en.wikipedia.org/wiki/I_love_bees , poi http://ilb.extrasonic.com/index.php/Main_Page (pagina wiki degli utenti del gioco) , poi <http://ilovebees.com>

(è interessante l'articolo di Jane McGonigal "Why I Love Bees: A Case Study in Collective Intelligence Gaming.", http://www.avantgame.com/McGonigal_WhyILoveBees_Feb2007.pdf)
