

Gruppo di Promozione per la Ricerca sul Gioco in UNIMORE

Game Studies, lo Studio del Gioco

Teorie e pratiche della ricerca interdisciplinare sul gioco e col gioco

Maresa Bertolo, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

Abstract

Lo *Studio del Gioco (Game Studies)* è la disciplina scientifica sviluppatasi e consolidatasi sulla base di un crescente interesse internazionale e interdisciplinare relativamente alla relazione tra gli esseri umani e il gioco, maturato nel corso del 1900.

Nasce dalla confluenza di contributi provenienti dai più disparati settori disciplinari: il gioco è una pratica universale per gli esseri umani, che li coinvolge nelle diverse età e che può essere analizzata sotto una molteplicità di prospettive.

Il seminario presenta i tratti principali della disciplina, tratteggiandone l'evoluzione e identificandone i principali protagonisti, allo scopo di costruire un vocabolario condiviso che consenta di riflettere consapevolmente sul gioco come pratica e come artefatto.

In particolare, l'attività ludica viene osservata nel suo ruolo di fattore cruciale all'interno di fenomeni di costruzione di relazioni e reti sociali, nonché di potente veicolo comunicativo, come dimostrano i numerosi casi di ricerche e progetti su *Serious Game* (giochi per l'apprendimento e l'addestramento), *Games for Social Change* (giochi per l'innovazione sociale), *Persuasive Game* (giochi per lo stimolo della riflessione individuale e sociale), *Gamification* (esportazione di meccaniche ludiche in ambiti altri).

Viene presentato il panorama contemporaneo della *ricerca sul gioco e col gioco*, evidenziando come vi siano reali punti di interesse per una presenza in accademia della disciplina dei Game Studies, per quanto riguarda sia la ricerca, sia la didattica.

La capacità di operare nell'ambito dello Studio del Gioco nonché del Game Design immaginando e progettando giochi, richiede competenze metodologiche e strumentali specifiche, e si presenta interessante non solamente per designer, informatici, ingegneri, ma anche per coloro che si muovono in ambito sociologico-economico-antropologico, ad esempio al fine di studiare ed analizzare temi quali la spinta motivazionale che spinge gli individui e i gruppi a cercare il gioco, a restare nel gioco, a tornare nel gioco o la possibilità di proporre a destinatari specifici una attività ludica appositamente progettata per suscitare esperienze significative.

Vengono proposti scenari di ricerca-azione che prevedano il progetto di giochi ad hoc e lo studio di strumenti scientifici per la rilevazione di dati sui comportamenti dei giocatori durante l'attività ludica nonché sugli effetti che questa è stata in grado di comportare nei diversi settori di intervento e viene focalizzata l'attenzione sul concetto di *gioco significativo* e del suo ciclo *ingresso nel gioco - cambiamento della cornice di riferimento e del frame concettuale - esperienza - rientro nella cornice iniziale con memoria dell'esperienza*, andando a colmare uno spazio di ricerca attualmente poco frequentato nell'accademia italiana.

Nota biografica

Maresa Bertolo è ricercatrice presso il Dipartimento del Design del Politecnico di Milano, dove svolge attività di ricerca nell'ambito dei Game Studies, con particolare attenzione all'attività ludica quale veicolo per la comunicazione, l'apprendimento, le buone pratiche e il dialogo sociale, concentrandosi sulle diverse declinazioni della relazione tra gioco ed esseri umani, puntando a progettare giochi che siano in grado di essere efficaci nel migliorare la qualità della vita per diverse categorie di persone (umane e non) e su diverse tematiche, come ad esempio la terza età, le convenzioni sociali, la comunicazione, le diversità etniche, la multiculturalità, la sostenibilità ambientale, le discriminazioni, le tematiche di genere.

Insegna Game Design e Computer Graphics presso la Scuola del Design del Politecnico di Milano.

Socio fondatore di PlayRes, segue le attività legate a gioco e ricerca, come l'organizzazione dell'annuale Tavola Esagonale, che apre i lavori di Play - il Festival del Gioco, e il comparto Play Research che si occupa della ricerca sul gioco e col gioco.

Contribuisce alla ricerca internazionale tramite articoli, interventi in libri, partecipazione a conferenze; è co-autrice di "Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto" (Bertolo M. Mariani I, Pearson, 2014), il primo testo accademico italiano sullo Studio del Gioco e il Game Design.