

**PUBLIC PLAY SPACE**

**Fate il Vostro gioco**

**Do your game**

**Capacity Building workshop in**

**PALERMO**

**16-18/07/2020**

**Add A little bit of salt**

**«(...) la serietà cerca di  
escludere il gioco, ma il  
gioco può includere  
benissimo la serietà»**

**«(...) seriousness  
tries to exclude the  
game, but the  
game can very well  
include  
seriousness»**

*(Joahn Huizinga, 1938)*



**«Il gioco è libero, ed allo stesso tempo non deve essere preso sul serio.**

**Il gioco è altro rispetto alla vita vera, non crea vantaggi o vincite materiali, si basa su regole ben definite, suscita e stimola rapporti sociali, adotta la finzione, il mistero e l'arcano, e si compie in un tempo limitato»**

*(Joahn Huizinga, 1938)*

**«The game is free, and at the same time it must not be taken seriously.  
The game is different than real life, it does not create material advantages or winnings, it is based on well-defined rules, it arouses and stimulates social relationships, it adopts fiction, mystery and the arcane, and it takes place in a limited time "**



**«Il gioco non è un'apparizione marginale nel corso della vita dell'uomo, non è un fenomeno che appare occasionalmente, non è contingente. Il gioco appartiene essenzialmente alla costituzione d'essere dell'esistenza umana, è un fenomeno esistenziale fondamentale. »**

**"Playing is not a marginal aspect in the course of human life, it is not a phenomenon that appears occasionally, it is not contingent. The game belongs essentially to the constitution of the being of human existence, it is a fundamental existential phenomenon.»**

*(Eugen Fink, 1957)*



«**Definisce il gioco in una cornice che oscilla tra due tendenze che definiscono i due estremi dell'atteggiamento del gioco:**

**La Paidia** è uno degli estremi di questo asse ed indica il giocare spensierato e sfrenato tipico dei cuccioli di molte specie animali tra cui anche l'uomo

**Il Ludus** è l'altro estremo ed indica il giocare serio, rigidamente regolato, come può essere quello di uno scacchista»

"It defines the game in a frame that oscillates between two trends that define the two extremes of the game's attitude:

**Paidia** is one of the ends of this axis and indicates the carefree and unbridled playing typical of puppies of many animal species, including humans

**Ludus** is the other extreme and indicates serious, rigidly regulated playing, as can be that of a chess player "

*(Roger Caillois, 1958)*



«**Agon** – ci porta a mettere in campo tutta la nostra abilità, sia fisica o intellettuale, per vincere una competizione. Sono giochi Agon le gare, le corse ma anche tutti i casi in cui la sfida palesemente ci porti a cercare di dare il meglio, sia contro altri giocatori, sia contro i risultati che noi stessi abbiamo raggiunto in passato.

**Alea** – ci confrontiamo con il caso, l'imponderabilità, l'imprevedibilità di eventi fuori dal nostro controllo.»

*(Roger Caillois, 1958)*

«**Agon** - leads us to put all our ability, whether physical or intellectual, to win a competition. Agon games are races, races but also all cases in which the challenge clearly leads us to try to give our best, both against other players and against the results that we ourselves have achieved in the past.

**Alea** - we deal with the case, the imponderability, the unpredictability of events beyond our control. "



«**Mimicry** – il gusto della maschera, dell'interpretare un ruolo altro, dell'agire diversamente dal solito.

**Ilinx** – la vertigine che ci prende quando ci lasciamo andare a quella specie particolare di follia che nel gioco sovverte le regole di ordine e prevedibilità del mondo.»

"**Mimicry** - the taste of the mask, of playing another role, of acting differently than usual.

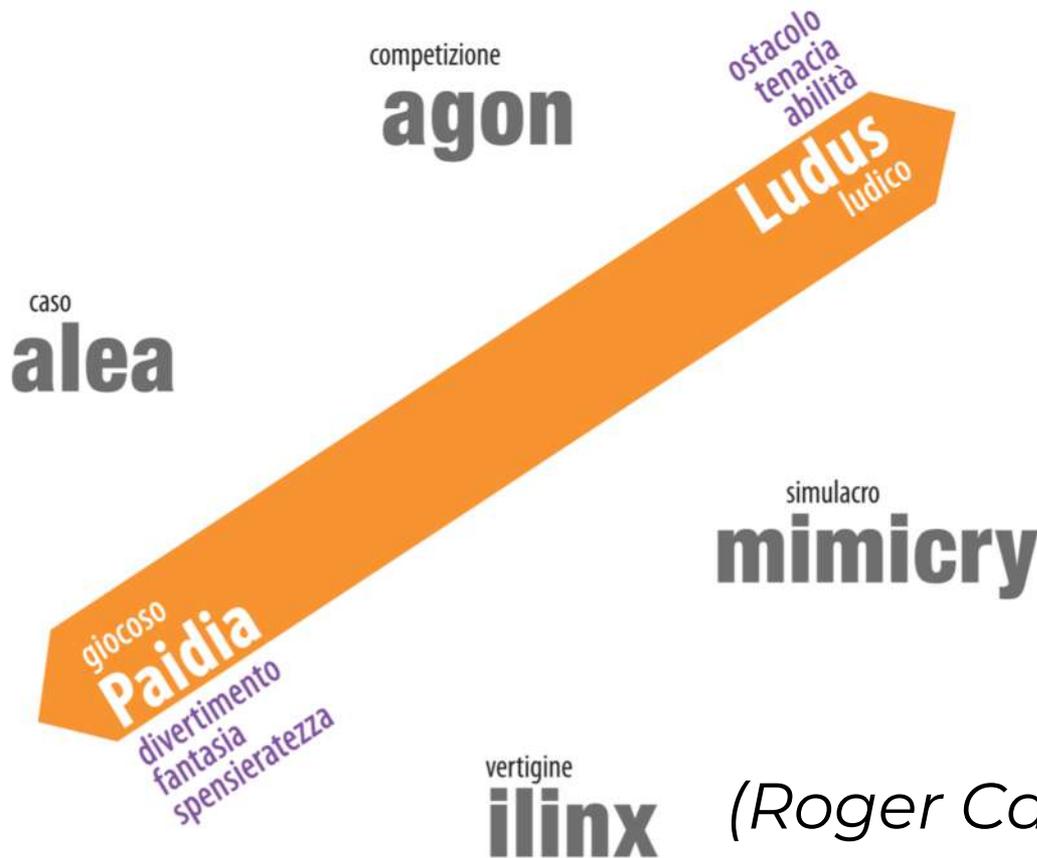
**Ilinx** - the vertigo that takes us when we let ourselves go to that particular kind of madness that in the game subverts the rules of order and predictability of the world. »

*(Roger Caillois, 1958)*



clac

 Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union



**«Il gioco è un esercizio di sistemi di controllo volontario in cui si manifesta l'opposizione tra diverse forze, confinate da procedure e regole al fine di produrre un risultato non equilibrato »**

**"Gaming is an exercise in voluntary control systems in which opposition between different forces appears, confined by procedures and rules in order to produce an unbalanced result"**

*(Avedon & Sutton Smith 1971)*



**«Giocare a un gioco è lo sforzo volontario di superare ostacoli non necessari »**

**«Playing a game is a voluntary effort to overcome unnecessary obstacles»**

*(Bernard Suits, 1978)*

**«La partecipazione al  
gioco deve essere  
volontaria.  
Chiunque debba giocare  
non può giocare!»**

**«Participation in the  
game must be voluntary  
Anyone who has to play  
cannot play! »**

*(Corse, 1986)*



«ha elaborato la teoria del flusso secondo la quale gli esseri umani si appassionano ad un'attività se riescono a stare all'interno di un flusso. Le abilità del giocatore non devono consentirgli una troppo semplice soluzione delle prove perché ciò scaturirebbe in noia ma neanche devono dimostrarsi assolutamente inadeguate al superamento delle prove perché ciò genera frustrazione e ansia. Mano a mano che il gioco va avanti le abilità del giocatore tendono ad aumentare e di conseguenza anche le sfide devono adeguarsi.»

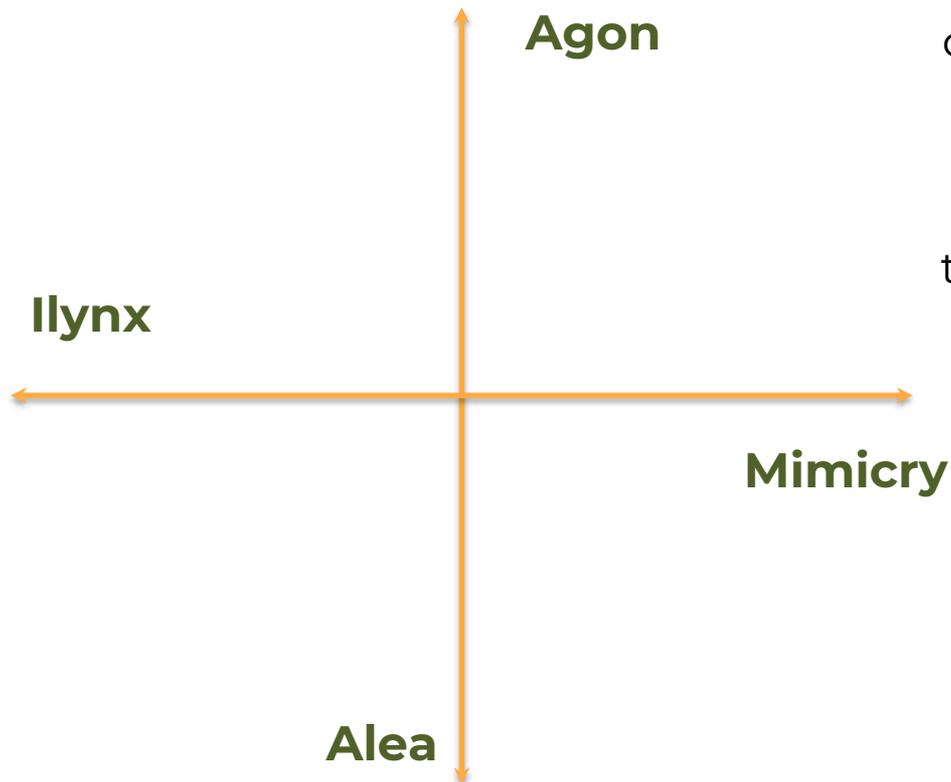
"He elaborated the flow theory according to which human beings are passionate about an activity if they manage to stay inside a flow. The player's abilities must not allow him to solve the tests too simply because this would result in boredom but neither must they prove to be absolutely inadequate to pass the tests because this generates frustration and anxiety. As the game progresses the player's skills tend to increase and consequently the challenges must adapt.

*(Csikszentmihalyi, 1990)*

**«Giocare significa  
relazionarsi e  
interagire con le  
rappresentazioni  
che il gioco stesso  
genera. »**

**«Playing means  
relating and  
interacting with  
the  
representations  
that the game  
itself generates. »**

*(Sales & Zimmerman, 2004)*



Analizziamo qualche gioco con il diagramma di Kiviat, secondo le caratteristiche di Caillois.

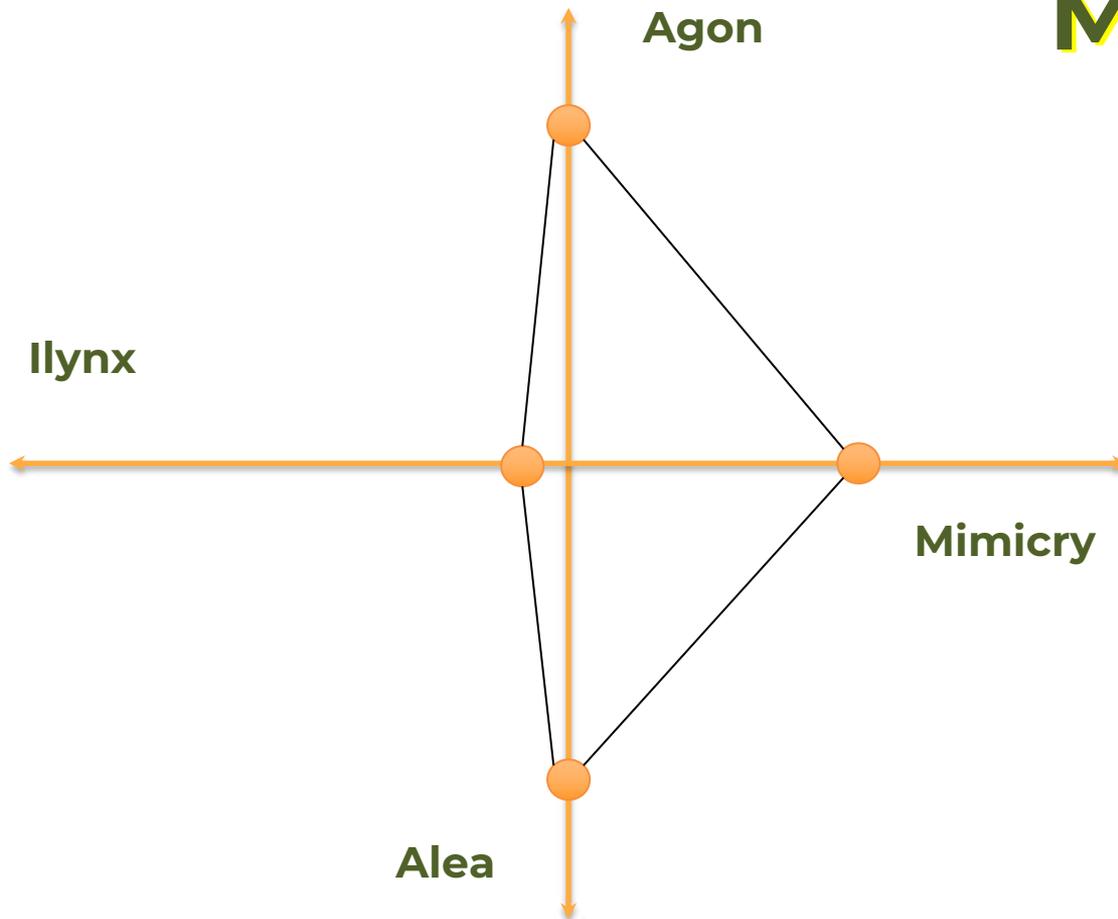
Let's analyze some games with the Kiviat diagram, according to the characteristics of Caillois.



clac

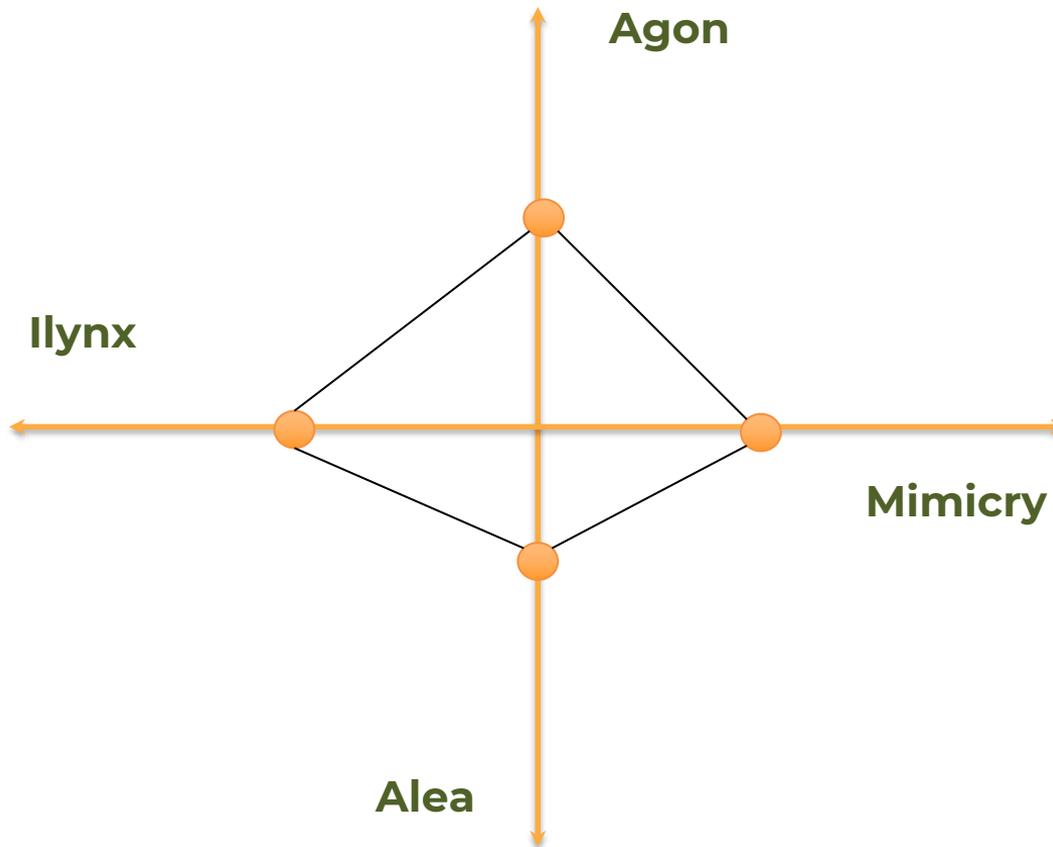
Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union

# Monopoly





# Nascondino/Hide and seek

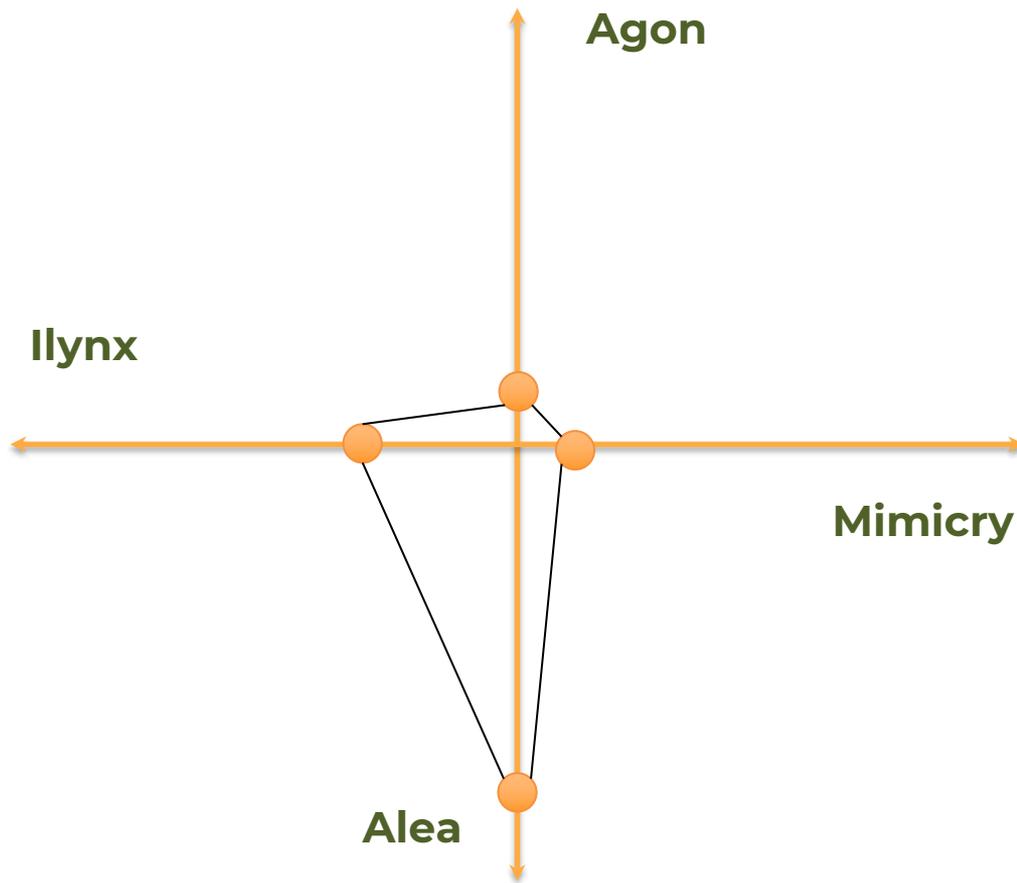




clac

Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union

**Dadi/Dice**





**Il mondo analogico  
descrive la realtà per  
analogie. Significa che  
produce una copia degli  
elementi usando le  
stesse regole.  
Tutto ciò ha vantaggi e  
svantaggi**

**The analog world  
describes reality by  
analogies. It means that  
it makes a copy of the  
elements using the same  
rules.  
All this has advantages  
and disadvantages**

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*



Innanzitutto il mondo analogico non impone salti nelle rappresentazioni del reale. Inoltre il mondo entro cui si muove la rappresentazione non ha limitazioni esterne se non quelle imposte dagli strumenti. Quando si disegna i limiti sono la carta e la matita

The analog world describes reality by analogies. It means that it makes a copy of the elements using the same rules. All this has advantages and First of all, the analog world does not impose leaps in the representations of reality. Furthermore, the world in which representation moves has no external limitations other than those imposed by the instruments. When drawing the limits are paper and pencil

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*



Il mondo analogico è più o meno irriproducibile a meno di perdita di informazioni ed è pesante nel trasporto.

Nel mondo analogico ha senso il concetto di originale  
Il concetto di distribuzione non può essere sottovalutato.

The analog world is more or less irreproducible unless information is lost and it is heavy in transportation.

In the analog world, the concept of original makes sense  
The concept of distribution cannot be underestimated.

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*



Il Mondo digitale genera una realtà con regole differenti rispetto a quelle del mondo fisico. Gli oggetti digitali vivono un'esistenza che soggiace a regole peculiari

The digital world generates a reality with different rules than those of the physical world. Digital objects live an existence that is subject to peculiar rules

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*



Il Mondo digitale è  
riproducibile senza  
perdita di informazioni, è  
leggero ed immateriale,  
non ha problemi di  
distribuzione  
(o ne ha molto pochi).

The digital world is  
reproducible without loss  
of information, it is light  
and immaterial, it has no  
distribution problems  
(or has very few).

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*



Il mondo digitale ha  
bisogno di una traduzione  
per essere compreso dal  
mondo analogico.

Questa traduzione  
avviene attraverso  
interfacce che definiscono  
le dimensioni a priori della  
traduzione

The digital world needs a  
translation to be  
understood by the analog  
world.

This translation takes  
place through interfaces  
that define the a priori  
dimensions of the  
translation

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*



Lo spazio dei colori di un monitor è definito a priori. Possiamo immaginare gli schermi come composti da minuscole lampadine. Ciascuna di queste microscopiche lampadine ha delle caratteristiche speciali.

The color space of a monitor is defined a priori. We can imagine screens as made up of tiny bulbs. Each of these microscopic bulbs has special characteristics.

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*



In questo caso ci limitiamo al sistema di gestione di colore RGB (ce ne sono anche altri), che è il più diffuso per definire lo spazio colore che definisce la rappresentazione del mondo reale nel mondo digitale.

In this case we limit ourselves to the RGB color management system (there are also others), which is the most common to define the color space that defines the representation of the real world in the digital world.

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*



RGB sta per Red, Green, Blu. Sono i tre ingredienti che nella sintesi additiva si utilizzano per generare i colori. Ogni pixel può essere definito con un valore che va da 0 a 255 in ognuno dei 3 canali colore che sono definiti dal sistema RGB. Significa che nelle TV o monitor ci sono al massimo

255x255x255 colori  
Ovvero 16.581.375

RGB stands for Red, Green, Blue. These are the three ingredients used in the additive synthesis to generate colors. Each pixel can be defined with a value ranging from 0 to 255 in each of the 3 color channels that are defined by the RGB system. It means that there are at most on TVs or monitors

255x255x255 colors  
That is 16.581.375

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*



Il mondo digitale funziona per tool che devono essere comprensibili attraverso l'esperienza. Si diventa più capaci di usare quei tool senza interrogarsi su come funzionino.

I videogiochi funzionano così

The digital world works for tools that must be understandable through experience. You become more capable of using those tools without questioning how they work.

Video games work like this

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*

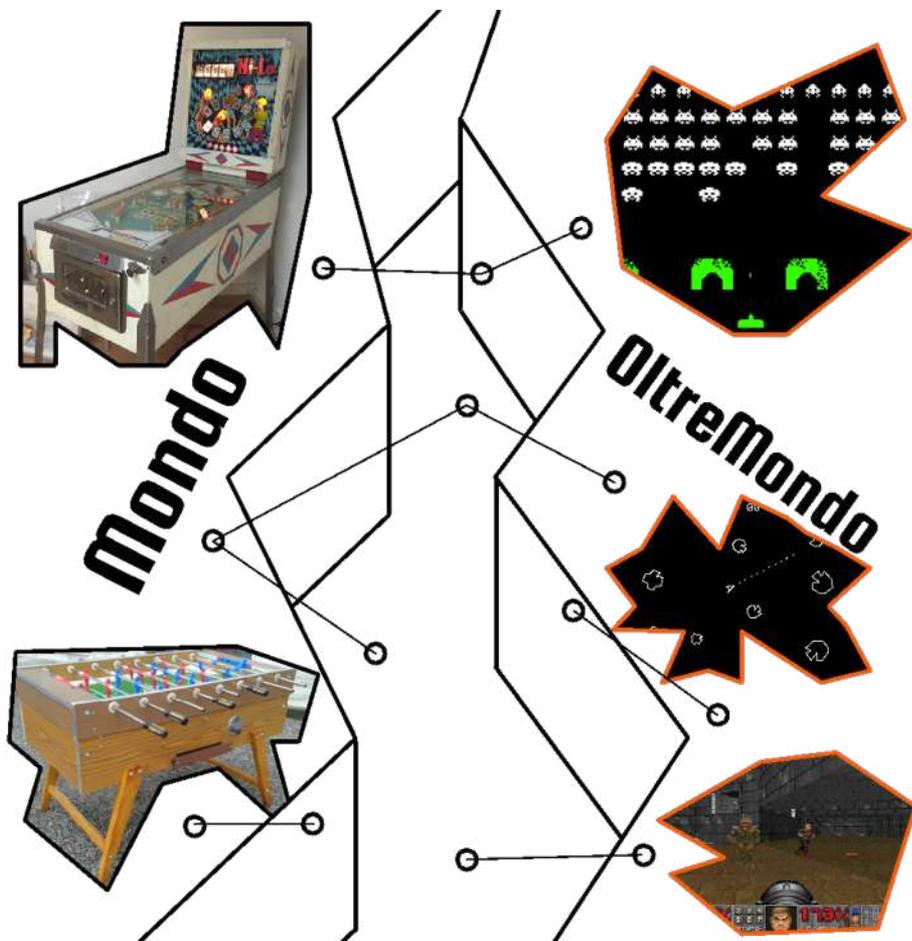


Il mondo analogico funziona in qualche modo al contrario si definisce una teoria e si utilizzano gli strumenti seguendo delle istruzioni. L'apprendimento non passa dall'esperienza ma dalla teoria.

La scuola funziona così!

The real world works in some way, on the contrary we define a theory and we use tools following instructions. Learning does not pass from experience but from theory. School works like this!

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*



**Calcetto**

**Flipper**

**Space Invaders**

**Asteroids**

**Doom**

**Possono essere le tappe della  
genesi dell'oltremondo**

## Il mondo digitale

- Genera un'umanità aumentata
- Stimola il pensiero non lineare
- Predilige la velocità
- Rifugge le intermediazioni (fa saltare passaggi)
- Preferisce l'esperienza alla teoria
- Genera l'individualismo di massa
- Stimola le performance
- Mette in discussione le élites (in realtà le sostituisce)

## The digital world

- Generate augmented humanity
- It stimulates non-linear thinking
  - He prefers speed
- Shuns brokerages (blows up steps)
- He prefers experience to theory
  - Generate mass individualism
    - Stimulates performance
    - Questions elites (actually replaces them)

*Analog vs digital (Baricco, 2018)*