

# PRESO IN GIRO DAL “CERCHIO MAGICO”

*Fare pulizia dieci anni dopo*

Eric Zimmerman

---

## **Prefazione: magico cosa?**

Con il concetto di “cerchio magico” si indica l’esistenza di un confine tra un gioco e il mondo al di fuori del gioco stesso. Ovviamente, questa è una definizione a grandi linee.

Fuori dal cerchio magico sei Jane Smith, una gamer di 28 anni; dentro sei il GranMago di livello 62 “Hargatha” del Dooko Clan. Fuori dal cerchio magico, questa è una palla di cuoio; dentro, è un oggetto speciale che mi aiuta a segnare – e il gioco del football americano ha regole molto specifiche riguardo a chi può toccare la palla, quando, dove e in che modo.

Il cerchio magico è un fenomeno verificabile? Una finzione utile? Un ridicolo orpello? E a chi importa veramente? Questo saggio proverà a rispondere a tali domande guardando alla storia, all’uso e all’abuso del termine. Così facendo, presenterò delle correzioni al modo in cui pensiamo a questo concetto, alla teoria del game design e allo studio dei giochi.

## **Sparami ora**

Alle conferenze di game studies mi capita spesso di sfogliare il programma e trovare una o più presentazioni sul cerchio magico. Se siete mai stati a un evento accademico, avrete ben chiaro il tipo di interventi.

Generalmente sono presentati da seri laureati e hanno titoli come “Oltre il cerchio magico”, o “I rischi del cerchio magico”.

Come sempre, questi interventi hanno un solo obiettivo: detronizzare, svalutare o distruggere il regime oppressivo del cerchio magico. Iniziano citando o il libro di Johannes Huizinga Homo Ludens o Rules of Play (il manuale di game design che ho scritto a quattro mani con Katie Salen), e poi disquisiscono altamente sui pericoli dell’approccio teorico basato sul cerchio magico. Procedono soppiantando il ristretto punto di vista del cerchio magico con il loro – un approccio che sottolinea cose tipo il

rapporto sociale tra i giocatori, un più ampio contesto culturale, o la concretezza della realtà socio-politica.

Ricevo regolarmente email da amici critici che mi chiedono se penso che il cerchio magico esista davvero e senza ombra di dubbio. Sembra essere diventato un rito di passaggio tra gli accademici appartenenti ai game studies: tra la laurea e la tesi di master, bisogna scrivere un articolo dove dare al cerchio magico ciò che finalmente si merita.

Sappiamo quanto sia divertente distruggere una figura autoritaria. Quello che voglio chiedere adesso è: cos'è questo regime oppressivo che dei ricercatori ben intenzionati sentono il bisogno di spodestare? Chi è questo Voldemort che tali articoli pericolosamente invocano per dare il via alla battaglia finale del bene contro il male? Veramente qualcuno si aggrappa all'ortodosso e ristretto punto di vista del cerchio magico, o è solo una battaglia contro mulini a vento accademici?

## **Il paladino del cerchio magico**

Il problema è profondo e va ben oltre gli innocenti esercizi di giovani laureati. A volte lo ritrovo nel lavoro di colleghi dei quali ho il massimo rispetto e di cui solitamente ammiro il lavoro: icone dei game studies come Mia Consalvo, Marinka Copier, e T.L. Taylor, hanno descritto il bisogno di spodestare l'oppressivo cerchio magico.

Il ragionamento condotto abitualmente somiglia a qualcosa del genere: il cerchio magico è l'idea che i giochi siano strutture formali interamente e completamente separate dalla vita di tutti i giorni. Il cerchio magico ingenuamente campiona le regole preesistenti di un gioco e ignora che i giochi siano esperienze vissute, giocati da esseri umani in un contesto sociale e culturale reale.

La mia domanda rimane: chi è questo Ignoramus che si tiene stretto delle idee riguardo i giochi così strane e limitate? Dove sono i libri e i saggi che questi formalisti-strutturalisti-ludologi hanno pubblicato? Dov'è questo ingenuo pensatore che sta mettendo in pericolo i game studies avvelenando le menti di studenti impressionabili? Chi è il paladino del cerchio magico?

Sono qua per dirvi che non c'è nessuno paladino del cerchio magico. Dobbiamo smetterla di dare la caccia a questo fantasma. Voglio offrire questo saggio come una correzione. Chiarire da dove venga l'idea del concetto e cosa volesse significare in modo che non si sprechino altre energie per inseguire uno spettro che di fatto non esiste.

## **Erigere un castello di carte**

Forse sono sensibile al fenomeno del cerchio magico perché io (o io e Katie Salen) siamo spesso identificati come l'incarnazione del suo lato più oscuro.

Con il game designer Frank Lantz abbiamo iniziato a usare quel termine nei nostri

corsi di game design anni prima di iniziare a lavorare a *Rules of Play*. Nel 1999 abbiamo scritto a quattro mani un articolo per la rivista *Merge* intitolato “Rules, Play, Culture: Checkmate” che presentava il cerchio magico come “the artificial context of a game... the shared space of play created by its rules”.

Tuttavia il termine ha raggiunto la completa maturazione in *Rules of Play* ed è sicuramente vero che nei quasi dieci anni trascorsi dalla pubblicazione del libro, questo è il concetto che ha riscosso maggiore interesse. Così in un certo senso mi sento responsabile per tutti i bizzarri discorsi che sono emersi sul tema dopo l’uscita del libro.

Ma da dove è nata questa idea? Io e Frank abbiamo letto per la prima volta le parole “cerchio magico” nel libro di Huizinga *Homo Ludens*: qui esso appare una manciata di volte -- a pagina 10, 11, 20, 77, 210 e 212 (sull’edizione Beacon 1972). La sua citazione più importante e più citata è in questo paragrafo a pagina 10:

All play moves and has its being within a play-ground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of course. Just as there is no formal difference between play and ritual, so the “consecrated spot” cannot be formally distinguished from the play-ground.

The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.

Qui il cerchio magico appare in una lista di fenomeni che include spazi per il gioco (campo da tennis, tavolo per le carte), spazi per arte e intrattenimento (il palco, lo schermo), e pure spazi del mondo “reale” (tempio, palazzo di giustizia). Il cerchio magico è un altro esempio di spazio rituale che per Huizinga crea un: “temporary world within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart”.

Il cerchio magico non è un concetto particolarmente importante in *Homo Ludens* e, nonostante Huizinga suggerisca certamente l’idea che i giochi possano essere considerati come entità separate dalla vita di tutti i giorni, non si spinge mai completamente verso quegli estremi attribuiti al paladino del cerchio magico – ovvero che i giochi siano separati da ogni altra cosa della vita o che le regole siano le uniche unità fondamentali dei giochi stessi.

Il cerchio magico non è da attribuire interamente a Huizinga. A esser completamente sincero, io e Katie abbiamo più o meno inventato il concetto, ereditando il suo uso dal lavoro mio e di Frank; mettendo insieme idee di Huizinga e Caillois; chiarificando termini chiave che erano importanti per il nostro libro e approciandoli dal punto di vista della semiotica e dal design – due discipline che si trovano sicuramente agli antipodi rispetto agli studi di Huizinga. Questo approccio rappresenta l’essenza stessa della ricerca: campionare e mischiare idee per giungere a una nuova sintesi.

Il luminare dei game studies Espen Aarseth è giunto più o meno alla stessa

conclusione riguardo il cerchio magico dopo la sua presentazione: Ludus Revisited: The Ideology of Pure Play in Contemporary Video Game Research all'ultima conferenza di DIGRA. Secondo Espen, dopo aver cercato – senza successo – in Homo Ludens l'idea qui in esame, siamo io e Katie gli unici da incolpare e tutti dovrebbero lasciare in pace Huzinga.

### **L'importanza di un punto di vista**

Qualche anno fa, Richard Bartle, brillante designer e rinomato studioso di massive multiplayer online, ha piantato una grana memorabile a una conferenza sui videogame chiedendo a praticamente tutti i relatori (la maggior parte dei quali non faceva giochi di professione) informazioni sulle loro ricerche. Dopo aver sentito le risposte, ribatteva: “Ma tutto questo mi aiuta a fare un gioco migliore?”

Io amo moltissimo le provocazioni, persino quando sono aggressive, ma la richiesta di Richard era evidentemente fuori luogo. Non ci si può aspettare che un paper sia in grado di soddisfare le esigenze disciplinari di tutti. Era lui che doveva capire se e come qualcuna di quelle ricerche poteva aiutarlo a fare un gioco migliore, esattamente come facevano gli storici, gli psicologi e gli altri ricercatori che erano lì a cercare di capire se le presentazioni dei designer (come me e Richard) avrebbero potuto essere di qualche utilità per i loro lavori.

*Rules of Play* è un libro sul game design, scritto per aiutare i game designer a comprendere cosa significa inventare un gioco di carte o da tavolo, produrre un gioco *social* o live e, ovviamente, creare un videogioco. Prima di criticare le idee del libro è importante capire da quale punto di vista disciplinare è stato scritto.

Per esempio, se leggete *Rules of Play* con gli occhi di un sociologo, noterete subito che il libro non ha un sottile e sfumato punto di vista sociologico. Non è pieno di citazioni e note a piè di pagina tratte dalla tradizione sociologica e le sue proposte concettuali non sono costruite con attenzione a partire dai capisaldi della disciplina.

Lo stesso accade quando sono io a leggere qualcosa con il mio sguardo disciplinare, quello del game designer. Non mi aspetto che i sociologi, gli studiosi dei media o gli economisti abbiano compreso e assimilato tutte le teorie sul game design prima di iniziare a scrivere. Potrei certamente criticare le loro ricerche, ma lo farei solo una volta capito di quanto e come il loro punto di vista disciplinare si discosti dal mio.

Per chiarire. Non sto dicendo che uno non può rivolgersi a persone o discutere di problemi all'infuori della sua disciplina. Al contrario, io mi rivolgo spessissimo a ricerche non di game design, proprio come sono costantemente ispirato dall'arte, dall'intrattenimento e dai media in generale. Tuttavia, essendo un game designer, sento sempre l'esigenza di accorciare la distanza che li separa dai miei interessi.

Insomma, le idee vanno comprese all'interno del contesto disciplinare in cui vengono formulate. Anche se questo sembra un concetto semplice e sensato, le critiche al cerchio magico si concentrano spesso sul fatto che *Homo Ludens* e *Rules of Play* non riescano a proporre un concetto coerente anche nel campo disciplinare di chi critica. Per esempio, anche l'aver solo lontanamente considerato l'idea che le regole del gioco siano qualcosa di diverso dalla realtà attuale ha mandato in bestia un gran numero di sociologi dei videogame.

Il tutto poi è complicato dal fatto che gli studiosi di game studies lavorano in uno spazio radicalmente interdisciplinare, dove idee e campi si mescolano liberamente. Tutto ciò rende necessario iniziare a essere consci delle nostre differenze. Spesso, per esempio, condividiamo concetti e ci confrontiamo su idee comuni mentre le nostre metodologie e i nostri obiettivi sono distanti anni luce. Queste differenze sono certamente produttive, ma possono anche dare adito a incomprensioni. L'idea che possa esistere un paladino del cerchio magico è esattamente il risultato di queste incomprensioni.

## **Il cerchio magico come concetto di game design**

Lo ripetiamo, *Rules of Play* è un libro sul game design. Tutte le idee espresse al suo interno, dalla prima all'ultima pagina, nascono per essere utili ai designer che si impegnano nella creazione di giochi – per dare coerenza alle idee, per realizzarle e per analizzare i risultati. *Rules of Play* enfatizza il fatto che il gioco produce senso perché esso funge da contesto in cui i significati si formano. All'interno di una teoria simile, il cerchio magico è un'idea estremamente semplice. Non è altro che un termine che ricorda come si realizza la significazione. Provate a immaginare di venirmi a trovare nel mio appartamento di Brooklyn. Facciamo due chiacchiere davanti a un caffè accanto alla mia scacchiera. Considerate la miriade di relazioni che si sviluppano in quel momento fra me, voi e la scacchiera stessa. Magari le pedine su di essa serviranno per iniziare una conversazione, oppure fungeranno da indicatore del fatto che io sono un giocatore di scacchi, o forse sono solo un oggetto di arredamento nel mio salotto, o molto altro ancora. Nel momento in cui iniziamo a giocare, molte di queste relazioni cambiano. Per esempio, durante la conversazione precedente avremmo potuto giocherellare con le pedine muovendole a caso sulla scacchiera. Quando inizia la partita invece è molto importante che le pedine siano su un quadrato piuttosto che un altro, ed è fondamentale sapere chi di noi può muoverle, come e quando.

I nostri due Re acquisiscono significato e la nostra interazione muta, diventando più competitiva, magari più loquace o al contrario più silenziosa. Tempo e spazio, oltre alle nostre identità e alle nostre relazioni, acquistano sempre maggiore senso man mano che la partita prosegue. Questo è quello che definiamo “entrare in un cerchio magico” giocando a qualcosa: l'emergere di significati come cause ed effetti del giocare.

Per me questa idea, che i giochi siano un contesto dal quale emergono i significati, è talmente semplice da sembrare quasi banale. È difficile pensare di costruirci sopra un dibattito! Tenete conto poi che questa interpretazione generale del cerchio magico non ha nessuna somiglianza con quella teoria fragile e oppressiva proposta dal paladino del cerchio magico contro cui si scagliano le critiche.

Scusate ma, i significati che emergono dalla nostra partita a scacchi vi sembrano completamente scollegati dalla mia vita quotidiana? Certo che no! Sono ovviamente intrecciati in profondità. Un'amicizia preesistente per esempio, modificherà radicalmente l'interazione fra due giocatori durante una partita. Poi, i significati sono esclusivamente una conseguenza delle regole e delle strutture formali del gioco? Mi sembra difficile! Il senso è ovunque ed è spesso sfuggente, si mostra ovunque uno voglia vederlo. Certamente esistono significati interni al gioco legati alle regole, ma non c'è ragione per pensare che queste siano l'elemento dominante dell'esperienza ludica.

Di fatto non c'è bisogno di pensare al cerchio magico (lo ripetiamo, un contesto per la produzione di senso) come qualcosa di esclusivamente appartenente al mondo dei giochi. Si potrebbe pensare a qualunque tipo di spazio fisico o sociale come a un cerchio magico. Anche Huizinga ha fatto una cosa simile quando ha messo tribunali e templi religiosi sullo stesso piano di tavoli da gioco e campi sportivi.

Le critiche al cerchio magico riconoscono spesso in *Rules of Play* una “sottile enfasi” dedicata agli elementi di design dei giochi piuttosto che ai fenomeni socioculturali che producono. Cari critici, sapete cosa vi dico? Avete ragione. *Rules of Play* enfatizza eccome i significati legati agli elementi di gioco creati dai designer. E sapete perché? Perché è un libro scritto da e per i game designer. Per questo motivo si dedica prevalentemente alla *costruzione effettiva* dei giochi, alle regole, ai materiali, ai sistemi, al codice creati dai designer e al modo in cui questi elementi influenzano l'esperienza del giocatore. Certo, ci sono molte pagine dedicate alla contestualizzazione del gioco e una delle quattro sezioni del libro parla solo di contesti culturali.

*Rules of Play* dunque è stato scritto da due designer. Comprendere il nostro punto di vista metodologico può essere utile per spiegare perché eravamo interessati soprattutto ai significati che emergono dalle scelte dei designer. Tuttavia c'è un abisso fra la “sottile enfasi” che dedichiamo agli elementi di design e il maldestro ultra-strutturalismo del mitico paladino del cerchio magico.

### **Diversi punti di vista in un colpo solo**

Recentemente sono stato invitato come relatore a un corso di game studies. Nella discussione successiva al mio intervento, il professore mi ha punzecchiato con un paio

di domande sul concetto di cerchio magico: «È davvero possibile guardare alle regole per sé? Separarle dal resto del gioco? E perché mai dovremmo farlo?» E questo rivolgendosi a me come se fossi l'incarnazione del paladino del cerchio magico manifestatosi in carne e ossa proprio lì, in quell'aula.

Ancor prima di poter convincere professore e studenti che mai nessuno ha osato affrontare la questione in quei termini, ho dovuto dimostrare di non essere il nemico che pensavano io fossi. Un'esperienza per molti versi trascendentale.

Una delle idee alla base di *Rules of Play* è potersi approcciare ai giochi da molteplici punti di vista, tutti contraddittori. E che questa sia l'unica mossa sensata avendo a che fare con un fenomeno tanto complesso. Come io e Katie abbiamo scritto in *Rules of Play*, molti dei capitoli del libro rappresentano né più e né meno che uno "schema" – una lente molto speciale con la quale guardare ad alcuni specifici aspetti dei giochi.

In linea di massima, tale organizzazione schematica si basa su tre tipologie: *schemi formali* – utili all'analisi degli aspetti legati alle regole (giochi come sistemi basati sull'incertezza o organizzati secondo loop di feedback); *schemi esperienziali* – focalizzati sull'atto del giocare (giochi come attività ludico-sociali o come espressione del desiderio); *schemi culturali* – per l'analisi del contesto (giochi come sistemi retorico-culturali o di resistenza ideologica). A conti fatti, non facciamo che riproporre lo stesso tipo di approccio applicabile alla letteratura e che ne permette la riduzione – in fase di analisi – ai ritmi dello stile, alla rappresentazione di genere e classe, alla storia della stampa o a un'innumerabile serie di altre cose.

Quando scegliamo di usare uno di questi schemi per capire, analizzare o progettare un gioco, gli altri possono essere ignorati o eliminati. Per esempio, nei giochi ci sono fondamentali aspetti matematici che sono cruciali per imparare a padroneggiare l'arte del game design – si pensi al calcolo probabilistico di base o alla comprensione delle funzioni legate alla teoria del gioco. Focalizzandosi sulla matematica (usare fogli di calcolo per destreggiarsi tra le curve dei level-up delle diverse classi di un RPG) può significare la temporanea sospensione di una presa di coscienza critica rispetto – per esempio – all'identità socio-culturale dei giocatori.

Alla fine il designer di quel RPG avrà bisogno di connettere gli aspetti matematici agli aspetti ludici e culturali del gioco. Una curva di esperienza a punti implica una certa quantità di tempo passato dal giocatore a giocare per avanzare di livello. Questa impostazione dipende da un modello del desiderio costruito sulla dicotomia premio/frustrazione.

Proprio la realizzazione di questa esperienza è qualcosa che deve essere progettata in relazione a una precisa comprensione delle aspettative del giocatore – aspetti riguardanti l'attitudine al gioco e dipendenti a una identità necessariamente

socioculturale. In altre parole, la matematica è connessa alla cultura. Tutti gli schemi presentati in *Rules of Play* sono connessi in maniera intima, anche se qualche volta è necessario separarli per identificare più chiaramente un determinato aspetto.

Applicare frame cognitivi diversi a momenti differenti è parte di un qualsiasi proposito intellettuale o processo creativo. Un violinista impegnato nell'esecuzione di una cadenza di Rochmananov non si preoccupa di richiamare alla mente la biografia del compositore del pezzo che sta eseguendo. Tuttavia, durante il suo periodo di formazione, quel tipo di informazione è qualcosa che il violinista ha sicuramente utilizzato come parte della sua pratica musicale. Ho sempre pensato che l'approccio multi-schema di *Rules of Play* offrisse un antidoto alla tendenza troppo limitante a focalizzarsi sulle regole – che è poi proprio l'approccio del paladino del cerchio magico. Ironia della sorte, questo è finito con l'essere proprio il punto in cui ci siamo impantanati. Jesper Juul ha colto la bizzarria di questo fraintendimento nel suo saggio *The Magic Circle and the Puzzle Piece*: "...theorists also claim to counter Huizinga, Salen, and Zimmerman by stressing the exact social nature of the magic circle that Huizinga, Salen, and Zimmerman also stress." Fermiamo qui questa pazzia.

## Il design non è scienza

In qualità di designer, mi ritengo un relativista dichiarato. Per me, il valore di un concetto non è la sua verità oggettiva o scientifica. Il valore di un concetto sta piuttosto nella sua utilità a risolvere i problemi man mano che questi si presentano durante il processo di design.

I concetti presentati in *Rules of Play* non sono stati pensati per spiegare o definire i giochi in maniera esaustiva e definitiva. Sono piuttosto strumenti da usare per comprendere e modificare i giochi. Come lo stesso Marvin Minsky, pioniere del MIT, ha fatto notare: un concetto è "[a] thing to think with" non una legge che punta alla verità.

Questo spiega il bisogno dei designer di abbracciare il dolce sapore della contraddizione. Per esempio, per risolvere il problema del *feedback loop* nella determinazione delle condizioni di vittoria del gioco, probabilmente dovrete togliervi il cappello di studioso dei media. Per comprendere perché tutti i vostri tester disprezzino il protagonista del gioco, dovrete disfarvi del formalismo del vostro sistema di aggiustamento e considerare invece le politiche narrative di rappresentazione di genere messe in atto. Un concetto usato come strumento può essere totalmente inutile per risolvere un particolare problema, ma fondamentale per altro. Pensiamo ai giochi nella loro complessità matematica, estetica, sociale, di genere, storica, identitaria ecc. Di questo si compone il game design. Gli schemi interpretativi possono contraddirsi a vicenda. Ma è proprio così che deve essere.

Molti approcci allo studio dei giochi operano sulla base di un modello specifico: l'idea che ci siano delle verità importanti da scoprire e che sia altrettanto fondamentale scattare una fotografia – quanto più accurata possibile – atta a catturare l'essenza dei giochi e il loro funzionamento. Sono ben disposto verso quanti bramino un simile approccio scientifico, ma queste motivazioni non sono alla base del mio modo di vedere i giochi. Giusto per essere chiaro: secondo me, il valore di un concetto per un designer è la sua utilità, non la sua intima verità. E concetti come il cerchio magico che vengono fuori da *Rules of Play* riflettono questo approccio non scientifico al design.

Penso sia questo il motivo per il quale mi imbatto spesso in presentazioni o articoli intenti a interrogarsi sull'esistenza o inesistenza inequivocabile e definitiva del cerchio magico. La risposta, per quanto mi riguarda, è positiva e negativa. Dipende da cosa uno stia cercando nei giochi e sul perché si stia ricorrendo a quello specifico concetto. Se si vogliono analizzare i giochi vestendo i panni del matematico puro o del ludologo ortodosso, ha perfettamente senso adottare un'idea fondata sul concetto di sistema strettamente basato sulle regole. Se invece a interrogarsi è un antropologo sociale, una visione così non sarà altrettanto utile a dirimere le questioni alla base della ricerca.

Non c'è nulla di sbagliato nell'adozione temporanea di un punto di vista rigido e limitato, almeno fin quando si è coscienti delle limitazioni conseguenti alla strada che si è scelti di intraprendere. Infatti, sono questi i problemi da gestire quando si fa ricerca in campo interdisciplinare. Comprendere i limiti dei nostri punti di vista può aiutare a comprenderci l'un l'altro.

Starete pensando: "Ah! Articolare i limiti! E' questo il problema! Quei maledetti fissati del cerchio magico non fanno abbastanza per descrivere i paletti che stanno impostando. Non fanno nulla per esplicitare sufficientemente le limitazioni della propria ridotta prospettiva". Mi preme farvi notare che questo non è ciò che un paladino del cerchio magico fa. Questo caratteristico personaggio – l'ultimo rappresentante dei formalisti radicali – è un fantasma. Nessuno nell'ambito dei game studies, per quanto mi sia dato sapere, adotta un simile approccio. Il proposito del mio articolo, lo ripeto, è puntualizzare che tale figura non è altro che una finzione che le persone proiettano su *Home Ludens* e *Rules of Play*.

### **Continuare a giocare**

Ho disegnato una caricatura ingenerosa del paladino del cerchio magico: un ridicolo super-strutturalista che crede dogmaticamente nella realtà di un cerchio magico inflessibile. Forse ho rimpiazzato il mito del cerchio magico con quest'altro mito tutto mio. Ma è possibile che il suo fantasma sia ancora vivo da qualche parte, come tendenza, predilezione o potenziale e che possa ancora danneggiare i *game studies*?

Nel suo notevole saggio *The Magic Circle and the Puzzle Piece* (che ho già citato in precedenza), Jesper Juul introduce molte delle idee che ho delineato fin qui: l'esistenza di una critica all'idea del cerchio magico e il fatto che questa nasca da un fraintendimento del concetto presentato in *Homo Ludens* e *Rules of Play*.

Una delle intuizioni di Jesper è che la critica del cerchio magico sia il sintomo di "pensiero binario", una sensibilità intellettuale che si preoccupa di identificare e rovesciare dualismi teorici.

Il cerchio magico, secondo Jesper, rappresenta un dualismo che si è particolarmente tentati di distruggere, poiché esso (o, meglio, il suo fraintendimento e la sua caricatura) porta con sé un'idea di separazione binaria tra ciò che si trova fuori e ciò che si trova dentro un gioco.

Sono d'accordo con Jesper. Io stesso penso che l'impulso a confutare questo dualismo sia un residuo della sensibilità critica tipica degli anni Novanta, l'era della decostruzione e del poststrutturalismo, durante la quale si sono formati molti degli studiosi di giochi. L'istinto a esagerare i pericoli del cerchio magico per poterlo decostruire deriva dalla nozione che le idee sono più autentiche quando si oppongono a un'autorità, anche se questa è poco più di un'effigie immaginaria.

Anzi, fatemelo dire in modo meno diplomatico: mettere in piedi uno spaventapasseri solo per poterlo prendere a pugni è una mossa da ricercatori pigri.

Un ultimo pensiero. Se state leggendo questo saggio è perché amate i giochi. Forse vi piace studiarli, crearli o semplicemente giocare. O magari una combinazione di queste tre cose. Mi stupisce sempre il fatto che siamo capaci di scavalcare steccati disciplinari, accettare opinioni diverse su concetti, metodi e obiettivi e rimanere uniti nel nostro amore poligamo e impenitente per i giochi. Questo amore che accetta le contraddizioni è straordinario. Ha molti nomi, ma io amo chiamarlo *gioco*. Giochiamo insieme, e mettiamo da parte lo scemo del cerchio magico una volta per tutte.

### **Riassunto: i miti del cerchio magico smascherati**

1. Nessuno ha davvero una visione ortodossa del cerchio magico. Non c'è nessuno paladino dietro il sipario.

2. Nonostante si basi su un termine che io e Frank Lantz individuammo in *Homo Ludens*, il concetto di cerchio magico nella sua accezione corrente è stato introdotto da Katie Salen e me. La colpa è tutta nostra, non di Huizinga.

3. Non dimentichiamo la disciplina da cui nascono un lavoro o un'idea. Non scartiamo concetti provenienti da un campo della conoscenza solo perché non rientrano nella nostra disciplina. L'onere di tradurre idee provenienti dall'esterno perché possano essere usate nel nostro ambito è nostro.

4. Il cerchio magico, come spiegato in *Rules of Play*, è l'idea relativamente semplice che durante il gioco si creino nuovi significati. Questi significati nascono dall'unione di elementi intrinseci al gioco ed altri che risiedono al di fuori di esso.

5. A mio vedere, le idee di design (come quella del cerchio magico descritta in *Rules of Play*) acquistano valore se sono utili a risolvere problemi. La loro validità non deriva dall'accuratezza scientifica o dal loro grado di verità.

6. Se si osservano fenomeni complessi come i giochi da molti punti di vista, si deve essere disposti ad accettare delle contraddizioni. Il cerchio magico può essere considerato aperto o chiuso a seconda dell'utilizzo che si fa di questo concetto.

7. Il paladino del cerchio magico *non esiste*. Nessuno sposa davvero l'ortodossia che tutti si affrettano a criticare. Non ne posso più di questo tipo, seppelliamolo per sempre.

## Note dell'autore

Poiché non volevo che questo articolo si trasformasse in uno sproloquio incattivito, avrete notato che non ho citato alcuna prova dell'esistenza del paladino del cerchio magico. Non ci sono citazioni imbarazzanti provenienti da saggi o presentazioni che attaccano la nozione di cerchio magico. Nonostante la mancanza di note releghi questo mio scritto allo stato di pseudo-ricerca, penso che il fenomeno che descrivo sia così diffuso da non necessitare di riferimenti precisi. Se proprio volete scavare più a fondo, un buon punto di partenza è il saggio di Jesper Juul *The Magic Circle and the Puzzle Piece*. Circa il commento di Espen Aarseth sulla necessità di lasciar perdere Huizinga, lui stesso mi ha confermato di essere stato influenzato dal saggio di Gordon Calleja *Erasing the Magic Circle*, di recente pubblicazione in [The Philosophy of Computer Games](#).

Questo saggio rappresenta esclusivamente il mio punto di vista e non riflette le idee di Katie Salen, la straordinaria coautrice di *Rules of Play*. Ho utilizzato in alcune occasioni il suo nome per accertarmi che questo comparisse a fianco delle idee fondamentali del nostro lavoro. Tuttavia è possibile che lei abbia un punto di vista diverso dal mio su tutta la questione. *Vive la différence!* Lo stesso vale per il mio eroe

del *game design* Frank Lantz, insieme al quale ho esplorato per la prima volta l'opera di Huizinga.

Un ringraziamento speciale agli attentissimi Jesper Juul e John Sharp, che mi hanno dato suggerimenti preziosi. Grazie anche a Gamasutra e Christian Nutt per i consigli.

PS: Ti voglio bene, Richard Bartle! Promettimi che non cambierai mai.

### **Note dei traduttori**

Il termine originale utilizzato è “magic circle jerk”. Nella traduzione abbiamo optato per un termine che rendesse il più possibile l'idea di una figura idealmente eretta a baluardo di un concetto – “paladino” – preferendo questa ad altre connotazioni più problematiche cui la traduzione letterale della parola “jerk” si presta.

Titolo originale: *Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later*

Pubblicato su Gamasutra il 7 febbraio 2012

[http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked\\_around\\_by\\_the\\_magic\\_circle\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_.php)

Segnalazione e traduzione a cura della redazione di G|M|E (<http://www.gameitalianjournal.it>)

Traduzione: Stefano Baschiera, Giovanni Caruso, Riccardo Fassone, Mauro Salvador

