

# Social networking: technologies and applications

**MODULO Social Design**

[gabriella.taddeo@polito.it](mailto:gabriella.taddeo@polito.it)



# La nuova ludicità



# La nuova ludicità

L'industria di video e dei computer game costituisce il settore di maggior crescita (9% all'anno) dell'intera industria culturale, e non patisce crisi.

Roger Caillois individua 4 tipologie fondamentali di gioco:

- agon (la competizione)
- alea (l'azzardo)
- ilinx (il gioco di vertigine)
- mimicry (imitazione)

# La nuova ludicità: metacomunicazione

<< vidi due giovani scimmie che giocavano, cioè erano impegnate in una sequenza interattiva, le cui azioni unitarie o segnali erano simili, ma non identiche, a quelle del combattimento...Ora questo fenomeno, il gioco, può presentarsi solo se gli organismi partecipanti sono capaci in qualche misura di metacomunicare, cioè di scambiarsi segnali che por tino il messaggio: “ questo è un gioco”>>

Gregor y Bateson, 1977, Verso un'ecologia della mente, Adelphi, Milano.

# La nuova ludicità: metacomunicazione

Oggi nei Social network il principio alla base di quasi tutti i messaggi è proprio, per l'appunto, quello della meta-comunicazione.

Molti sono i messaggi di questo genere:

- parlo con te ma in realtà sto parlando al mondo; (pubblici invisibili)
- scherzo ma in realtà dico cose serie; (ironia)
- gioco quindi perdo tempo, ma in realtà sto lavorando; (principio economico)

# Play (Paideia) e Game (Ludus): due concetti diversi

## Play

“Play is the aimless expenditure of exuberant energy.”

Friedrich Schiller

“Play is whatever is done spontaneously and for its own sake.”

George Santayana

“...play creates a zone of proximal development of the child. In play a child always behaves beyond his average age.”

Lev Vygotsky

“Play is free movement within a more rigid structure.”

Katie Salen & Eric Zimmerman

# Play (Paideia) e Game (Ludus): due concetti diversi

## Games

“A game is a closed, formal system that engages players in a structured conflict, and resolves in an unequal outcome.”

Tracy Fullerton, Chris Swain and Steven Hoffman

“A game is a series of meaningful choices”

Sid Meier

“A game is a ... domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes.”

Thomas Mallaby

“A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude.”

Jesse Schell

# Play (Paideia) e Game (Ludus): due concetti diversi

## Games

“A game is a closed, formal system that engages players in a structured conflict, and resolves in an unequal outcome.”

Tracy Fullerton, Chris Swain and Steven Hoffman

“A game is a series of meaningful choices”

Sid Meier

“A game is a ... domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes.”

Thomas Mallaby

“A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude.”

Jesse Schell



# La ludicità nei social

Come nei giochi, così nei social, sono validi questi principi:

- il bisogno di affermarsi, l'ambizione di mostrarsi il migliore;
- il gusto della sfida, del primato, o semplicemente della difficoltà superata;
- l'attesa, la ricerca del favore del destino;
- il piacere della segretezza, della finzione, del travestimento;
- quello di aver paura o di far paura;
- la ricerca della ripetizione, della simmetria, o al contrario la gioia di improvvisare, d'inventare, di variare le soluzioni all'infinito;
- la gioia di delucidare un mistero;
- le soddisfazioni procurate da ogni arte combinatoria;
- il desiderio di misurarsi in una prova di forza, di abilità, di velocità, di resistenza, di equilibrio, di ingegnosità;
- la messa a punto di regole e norme, il dovere di rispettarle, la tentazione di aggirarle
- infine l'ebbrezza e il rapimento dei sensi, la nostalgia dell'estasi, il desiderio di un panico voluttuoso

# La ludicità nei social

Come nei giochi, così nei social, sono validi questi principi:

- il bisogno di affermarsi, l'ambizione di mostrarsi il migliore;
- il gusto della sfida, del primato, o semplicemente della difficoltà superata;
- l'attesa, la ricerca del favore del destino;
- il piacere della segretezza, della finzione, del travestimento;
- quello di aver paura o di far paura;
- la ricerca della ripetizione, della simmetria, o al contrario la gioia di improvvisare, d'inventare, di variare le soluzioni all'infinito;
- la gioia di delucidare un mistero;
- le soddisfazioni procurate da ogni arte combinatoria;
- il desiderio di misurarsi in una prova di forza, di abilità, di velocità, di resistenza, di equilibrio, di ingegnosità;
- la messa a punto di regole e norme, il dovere di rispettarle, la tentazione di aggirarle
- infine l'ebbrezza e il rapimento dei sensi, la nostalgia dell'estasi, il desiderio di un panico voluttuoso

# Cosa diverte?



# Cosa diverte?

- sound design
- design dei personaggi
- simpatia
- movimento continuo
- scaffolding e premi subito
- equilibrio fra sfida e gratificazione
- complessità crescente dello schema
- varietà degli schemi,
- background narrativo (sfida finale),
- piacere della paura



# Cosa diverte?

- sound design
- design dei personaggi
- simpatia
- movimento continuo
- scaffolding e premi subito
- equilibrio fra sfida e gratificazione
- complessità crescente dello schema
- varietà degli schemi,
- background narrativo (sfida finale),
- piacere della paura



# Dinamiche e meccaniche dell'engagement

- Sfida
- Chance
- Competizione
- Cooperazione
- Feedback
- Acquisire risorse
- Premi
- Transazioni
- Trasformazioni
- Adrenalina + dopamina



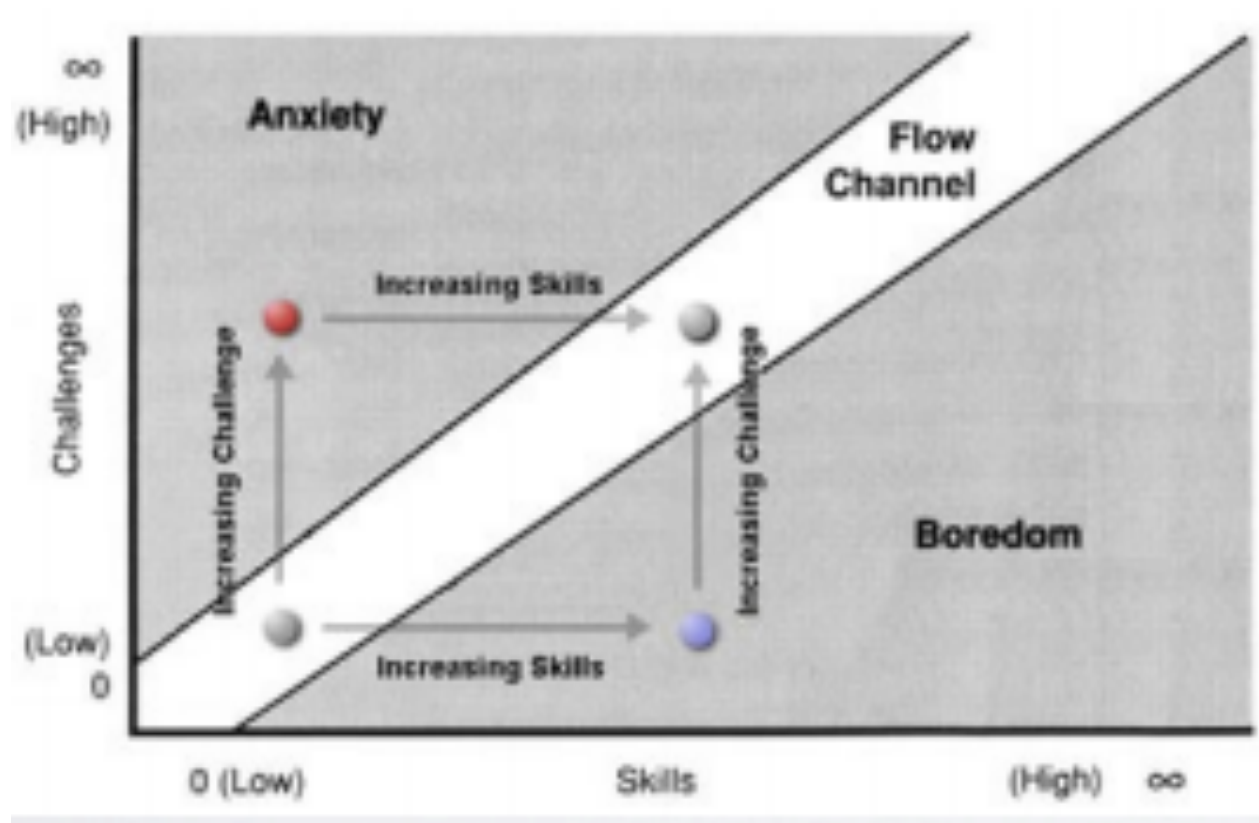


# Creare stili diversi di partecipazione e gratificarli

• Copy Editor × 468	Edited 500 posts
• Electorate × 2181	Voted on 600 questions and 25% or more of total votes are on questions
• Famous Question × 27563	Asked a question with 10,000 views
• Fanatic × 5522	Visited the site each day for 100 consecutive days
• Great Answer × 3897	Answer score of 100 or more
• Great Question × 1584	Question score of 100 or more
• Legendary × 82	Earned 200 daily reputation 150 times
• Marshal × 271	Raised 500 helpful flags
• Populist × 1787	Highest scoring answer that outscored an accepted answer with score of more than 10 by more than 2x
• Publicist × 185	Shared a link to a question that was visited by 1000 unique IP addresses
• Reversal × 112	Provided answer of +20 score to a question of -5 score
• Stellar Question × 693	Question favorited by 100 users
• Unsung Hero × 3034	Zero score accepted answers: more than 10 and 25% of total



# Il concetto di “flow”

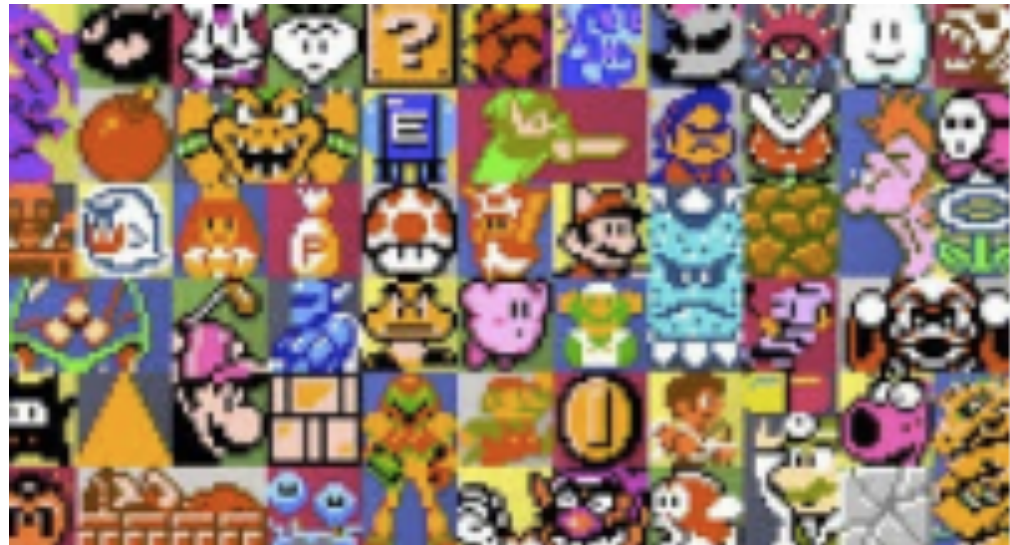


# Il concetto di “flow”



# La nuova ludicità nei social

Lo stesso Henry Jenkins evidenzia come il mash-up, il remix e l'ironia siano le radici e i cavalli trainanti della cultura convergente.



<http://www.totalrecut.com/contest-resources.php>

# A che gioco si gioca

Mentre le prime due forme (agon e alea) sono da sempre rapportabili a tutto il corso della vita umana, le seconde (mimesi e ilinx) erano, fino a un certo periodo, circoscritte soltanto alla fase dell'infanzia. Oggi tuttavia anche i giochi di vertigine, come il surf, lo skateboard, e i giochi di mimesi (dal travestitismo ai mondi virtuali on line) tornano a colonizzare il mondo adulto, diventando attività ludiche praticabili ad ogni età.

