

Analisi del *Casual Gaming*

di Costantino Oliva

costao@iol.it

1. Introduzione

Wario Ware (Nintendo 2003/2007) è un gioco di contrasti. Pensato per essere una delle serie di punta per l'ultima generazione di console Nintendo¹, pur avendo una grafica essenziale, è, in effetti, un prodotto tecnicamente avanguardistico. Nonostante la grande quantità di soluzioni che propone, si tratta di un esempio di game design solido ed immediato. Il gioco tiene insieme questi estremi grazie alla sua natura profondamente contemporanea, rappresentando da un lato un punto di svolta nella storia del game design, dall'altro un segnale di continuità con degli aspetti fondamentali della cultura digitale, da cui trae le sue basi teoriche. Preso nel mezzo da questi due aspetti

¹ Nato su *Game Boy Advance*, nuove iterazioni del gioco sono state pubblicate su *Game Cube*, *Nintendo DS* e *Wii*.

incombenti, il titolo Nintendo palesa un'urgenza espressiva sintomo della velocità a cui è sottoposta l'evoluzione culturale del videogioco.

In effetti, *Wario Ware* compie frequenti rimandi alla storia del game design, aspetto questo che nella prima versione del gioco, *WarioWare Inc.* (Nintendo 2003), era sottolineato anche sul piano narrativo. Pur non essendoci una vera e propria "storia", il gioco inscena i tentativi della software house di Wario di creare dei videogiochi; i loro prodotti diventano poi i mini-giochi che costituiscono l'esperienza ludica di *WarioWare Inc.* Tracciando lo schema finora seguito da tutti i titoli della serie, ogni mini-gioco dura pochi secondi e richiede al giocatore di compiere un'azione di volta in volta diversa, sì che l'accento della sfida si ponga, in effetti, sulla rapidità con cui si comprende cosa è richiesto fare. Non essendoci un canovaccio, la caratterizzazione del mondo di gioco è lasciata alla giustapposizione di frammenti narrativi che stabiliscono un legame con le regole del gioco particolarmente labile. Questo rende una partita un'esperienza molto astratta, affidando la sua coerenza alla struttura

con cui si susseguono i minigiochi ed alla semplicità che li caratterizza tutti. Il gioco fa appello alla conoscenza pregressa dell'utente, richiamando i clichè di generi videoludici prevalentemente desueti, estrapolando dalla loro struttura classica degli elementi ed inserendoli in un contesto in cui la singola azione assume nuovo significato. *WarioWare Inc.* è quindi sia sul piano narrativo che su quello ludico un meta-gioco (Juul 2005). Tuttavia, è fondamentale notare che alcune sue caratteristiche permettono di avvicinare *Wario Ware* alla categoria del *casual gaming*, di cui il titolo Nintendo rappresenta una sintesi, fornendo inoltre importanti direzioni per futuri sviluppi.

Il *casual gaming* è una corrente di game design nata negli anni '90, con un obiettivo preciso: allargare l'utenza dei videogiochi rivolgendosi ad un pubblico composto prevalentemente da utenti occasionali e dotati di conoscenze informatiche superficiali, tramite giochi dall'impatto immediato, basati su convenzioni di senso ampiamente condivisibili. L'ampiezza di questa definizione lascia capire che queste "convenzioni di senso" possono essere estremamente differenti tra di loro,

permettendo ai *casual games* di spaziare attraverso i generi ludici ed estrapolarne diversi elementi, ma anche di sperimentare su forme d'interazione non codificate. Tra i generi più saccheggianti dai casual games troviamo, ad esempio, non solo giochi di carte o *puzzle games*, ma anche molti titoli strategici/gestionali, non certo il primo genere che viene in mente quando si parla di immediatezza nel *gameplay*. Un *casual game* non è quindi un gioco poco coinvolgente, né rappresenta una sfida blanda per il giocatore. Il termine *casual* non è riferito ai giochi, ma all'utenza (Partridge 2007). Ed è proprio partendo dall'utenza che è possibile capire le caratteristiche dei *casual games*.

2. Problematiche di design

La comprensione dell'elemento fondante del *casual gaming* passa attraverso una considerazione molto semplice. La frase "*easy to learn, difficult to master*" (che indica che è facile imparare le regole, ma difficile diventare dei bravi giocatori) è un modo concreto per dire che un gioco *casual* si basa sempre su un'azione immediatamente comprensibile, un atto ludico di valore elementare capace di

risolvere il problema posto in essere dal sistema formale del gioco (Crawford 1982); questa azione è altrettanto rapidamente suggerita da una dimensione narrativa che sia velocemente intuibile. I mondi di gioco affidano a pochi elementi la loro coerenza e comprensibilità, facendo leva sulla capacità dell'utenza di interpretare segni pensati per essere d'impatto immediato. Questo porta i *designer* a costruire una narrazione povera di particolari o approfondimenti, delineando spesso scenari notevolmente astratti.

Il particolare tipo di contenuti narrativi dei *casual games* consente un consumo immediato, ed è sui primi minuti di fruizione che è posta particolare attenzione. Il sistema di gioco prevedrà delle rapide gratificazioni per il giocatore, e non lo penalizzerà mai eccessivamente per gli errori commessi: questo rende complesso ottenere una curva di difficoltà bilanciata, che garantisca una sfida stimolante senza scadere nella frustrazione. Le qualità che rendono un *casual game* interessante dopo molte sessioni sono nel concetto di *unicità della performance ludica*: nel progredire del gioco, le difficoltà aumentano, ma il repertorio di azioni del giocatore non si

arricchisce. Negli altri generi videoludici, le possibilità vengono via via aumentate, alterando la sfida e richiedendo del lavoro intellettuale all'utente, che dovrà imparare come gestire nuove situazioni. Nei *casual games* invece, si ripete un mantra ludico che gira attorno alla stessa, semplice azione che il giocatore ha imparato nei primi minuti della sua esperienza, ma che è resa sempre più complessa dall'aumento delle difficoltà che s'incontrano nel compierla. Se quindi le regole sono chiare e definite come in qualunque altro gioco, ciò che rende unici i *casual games* è la gestione delle strategie che il giocatore deve sviluppare. Ad esempio, nei giochi della serie R-Type (Irem 1987-2006), appartenenti ad un genere classico come lo *shoot'em up*, il giocatore deve imparare che con nuovi *power up* è possibile sparare non solo in orizzontale, ma anche in diagonale, rendendo possibili nuove strategie con cui affrontare gli stormi di navi nemiche. Un *casual game*, invece, sarà "*difficult to master*" perché le possibilità nostre o quelle dell'avatar di turno resteranno le stesse a fronte di una sfida con un coefficiente di difficoltà crescente, spingendoci a sviluppare strategie che spingano ai limiti la nostra padronanza

dell'azione ludica in nostro possesso, unica risoltrice dei mondi ludici *casual*.

3. Virtualizzazione e *mobile gaming*

Se le specificità del design dei *casual games* sono quindi chiarite, è altrettanto importante puntualizzare il loro legame con l'attuale panorama tecnologico, nato dalla codifica digitale. L'accresciuta capacità di gestire informazioni ha, com'è noto, moltiplicato e potenziato le nostre possibilità. Ma *digitalizzare* significa separare i significati che siamo abituati ad associare ai media esistenti per riutilizzarli in un contesto in cui tali significati si compenetrano, presentandosi con nuove soluzioni di continuità. La virtualizzazione del testo (Levy 1995), ma anche dell'audio e del video, allontana i significati dai supporti su cui hanno sinora risieduto, giustapponendoli sulla base del loro essere codici interpretabili da una pluralità di macchine. E' così che il videogioco ha rotto i margini di PC e console, gli strumenti finora deputati all'intrattenimento videoludico, per finire negli ambienti di media diversi. Il *casual*

gaming nasce quindi come un adattamento dei videogiochi per l'utenza di Internet o della telefonia mobile, prendendo nomi come *flash gaming* o *mobile gaming*. Il *mobile gaming*, in particolare, ha delineato alcuni elementi chiave per i *casual games*. Partendo dal presupposto economico che, nell'ambito di un mercato basato su prodotti sostanzialmente equivalenti, la politica della massima differenziazione del prodotto è la chiave per il successo, le case produttrici di telefoni cellulari hanno puntato sui videogiochi come fonte di contenuti per i loro hardware digitali, oggetto di una crescita tecnologica che li ha resi ben più potenti di quanto sia sufficiente per un telefono. Da subito si verifica un trend decisivo nel *mobile gaming*: tra i titoli più diffusi, emergono numerosi *franchise* videoludici considerati esauriti da decenni. Nel 1998 Nokia inserì nel suo popolare telefono Nokia 5110 *Snake*, apparso per la prima volta nel 1977 come gioco *arcade* sotto il nome di *Hustle* (Gremlin 1977). Il giocatore controlla una creatura lunga e sottile, che, evitando delle pareti e la sua stessa coda, deve raccogliere degli oggetti che la fanno crescere, rendendo più difficile controllarla. E' possibile imprimere una

direzione, ma la corsa della creatura non può essere fermata. *Snake* richiede una sola mano per giocare ed una singola schermata per rappresentare i confini del mondo di gioco. Questo lo rende tecnicamente compatibile con le possibilità di Nokia 5110, utilizzando accettabilmente tasti e schermo del telefono. Non c'è alcun tentativo di rappresentare coerentemente un serpente; il mondo di gioco è astratto e la credibilità narrativa è affidata a pochi elementi, facendo leva sulla capacità dell'utenza di interpretare convenzioni di senso. Così, senza particolari adattamenti, un prodotto vecchio di trenta anni si ritrova a possedere le caratteristiche determinanti richieste dal nuovo mercato dei *casual games*. Nokia 5110 diventa, anche grazie a *Snake*, uno dei telefoni cellulari più diffusi della sua generazione.

Ben presto, anche *franchise* più blasonati come *Pac-Man* (Namco 1979) o *Q*bert* (Gottlieb 1982) furono convertiti per la telefonia mobile, insieme a numerosi cloni di *Breakout* (Atari 1976) o *Tetris* (Alexey Pajitnov e Vadim Gerasimov 1984).

Ma la proliferazione del mercato attirò software house desiderose di produrre contenuti originali, facendo emergere uno

dei limiti strutturali non solo del *mobile*, ma di tutti i *casual games*. Abbiamo già detto che per rendere comprensibile un gioco fin dai primi minuti di fruizione è necessario legarlo a convenzioni di senso facilmente riconoscibili. Intersecando questa tendenza di game design alle necessità economiche delle software house, che preferiscono fare investimenti con basse possibilità di rischio, nascono prodotti con scarsi elementi innovativi. Da un lato, infatti, è difficile inventare giochi che siano contemporaneamente innovativi ed immediatamente fruibili per l'utenza; dall'altro prodotti basati su modelli già collaudati permettono di abbattere alcuni costi di sviluppo. Si verifica quindi un trend in cui una piccola aggiunta è sufficiente a dare vita ad un nuovo titolo, introducendo cauti elementi di novità su una struttura già conosciuta dal giocatore: ma questo modello di sviluppo ha creato un mercato che è andato incontro ad una rapida saturazione.

4. Virtualizzazione ed oralità secondaria

Sappiamo che, grazie al fenomeno della virtualizzazione, chiarito da Levy, il videogioco è sconfinato su differenti macchine. Ma a ben vedere, il processo di virtualizzazione è alla base stessa del videogioco. *“La virtualizzazione opera come continua riproposta e trasferimento di un’entità attuale in un’occasione creativa e in un profilo problematico”* (Cappelletti 2004). Sul terreno dell’interattività digitale, i materiali che formano i videogiochi sono potenziati e trasformati, creando per loro una nuova dimensione problematica, oggetto di un continuo tentativo di soluzione da parte del giocatore/utente. Il *game design* come processo di costruzione di un problema; il software ludico come oggetto che richiede una soluzione. Cambia il rapporto che abbiamo con l’immagine, il suono, la rappresentazione narrativa: elementi questi già presenti come entità attuali nella nostra esperienza, che con il videogioco entrano in una relazione prima relegata alla sperimentazione artistica o alla teoria scientifica, si pensi all’Opera Totale wagneriana o alle teorie futuriste di

Stanislaw Lem. Scrive Babich, con riferimento a *Super Mario Bros* (Nintendo 1985): *“paradossalmente, da un’opera di collage squisitamente post-moderna sarebbe nata una saga sì strampalata in quanto a mobilio, ma epica nella forza trascillante del gameplay.”* (Babich 2004). Ovvero, le improbabili ambientazioni che accostano funghi, idraulici e principesse a valzer sottomarini e composizioni ricavate da giri di basso jazz-fusion² trovano una coerenza di fondo nell’esperienza ludica. Vengono quindi associati arti e media differenti, facendoli convivere sul piano dell’interattività digitale.

Ma se la virtualizzazione è alla base del videogioco, il processo che ha messo in atto non si è mai fermato: il *casual gaming* è forse il più recente momento dell’evoluzione del videogioco. Se inizialmente sono stati i materiali (audio, video, narrazione) trasportati nel videogioco a presentare un nuovo profilo

² Come recentemente segnalato da numerose fonti, è innegabile la somiglianza di *“Underworld theme”* del compositore Koji Kondo con il pezzo *“The Real Thing”*, contenuto nell’album *“Friendship”* della band omonima, formata tra gli altri dal bassista Abraham Laboriel. Campioni audio sono disponibili su quest’indirizzo: <http://maubrowncow.com/index.php/2006/09/21/nintendo-stole-a-super-mario-theme-from-6-years-ealier/>

problematico, ora è l'intero ambiente mediatico generato dal videogioco (PC e console, generi ludici, convenzioni di senso) ad essere messo in discussione. In particolare, la rottura dei legami monolitici stabiliti con macchine come PC e console genera un'oralità secondaria del videogioco; un ritorno su una pluralità di apparecchi digitali non-omologati, pensati per scopi diversi. Inadatti, imperfetti, che tendono ad un'integrazione alla quale sono destinati a non arrivare mai. Un momento simile a quel periodo della storia del videogioco in cui non erano ancora arrivate le consapevolezza che ci hanno portato a quelli che ora sono gli standard delle macchine videoludiche. Si pensi alla varietà di dispositivi di controllo (*joystick*, tasti, manopole, sfere, volanti, pistole) inizialmente disponibili sul mercato arcade, ma anche alle numerose soluzioni sperimentate nei decenni '70 e '80 nel campo del videogioco portatile. *“Mai prima d'ora i traguardi dell'era tecnologica erano apparsi più tangibili che in quei piccoli miracoli dell'elettronica che invasero la nostra vita negli anni '70: il telecomando rendeva divertente lo zapping tra i canali TV, le calcolatrici risolvevano il problema di dover fare*

*calcoli mentalmente, mentre gli orologi digitali mostravano accuratamente ora e data. Lo scopo di questi dispositivi era naturalmente pratico. Erano concepiti per risparmiare tempo e fatica. Ma con quei piccoli videogiochi era tutta un'altra storia. Sprestavano tempo prezioso. (...) Erano i primi nel vasto campo delle applicazioni elettroniche portatili da cui siamo circondati oggi, che siano nella forma di telefoni cellulari, computer palmari o lettori MP3.”*³ (Schütte 2000)

Furono proprio i *Game & Watch*⁴ (Nintendo 1982/1998) ad affiancare per la prima volta diversi tipi di contenuti. Se oggi qualunque apparecchio digitale è capace di dirci che ore sono, nel 1982 non era così, e l'introduzione di un semplice orologio all'interno di un videogioco è stata un'idea capace di renderlo uno strumento non unicamente capace solo di *“sprecare tempo prezioso”*. Si tratta del primo importante esempio di convergenza tra un videogioco ed un diverso tipo di contenuto. Ma se i *Game & Watch* affiancavano ad un videogioco funzioni utili, il *casual gaming* compie il processo

³ Traduzione mia.

⁴ Popolare serie di videogiochi portatili, che, come il nome lascia intendere, univano un videogioco ed un orologio digitale.

inverso, affiancando ad oggetti di uso pratico funzioni ludiche.

5. Riferimenti culturali

Il successo del *casual gaming* è anche da ricercarsi nella sua vicinanza con altri format che sono presenti in un panorama mediatico già alterato da anni, in cui la sovrabbondanza dell'informazione ha generato una tendenza a comprimere i significati in brevi unità di senso. La velocità dei post sui blog, i video su *YouTube*, e prima ancora l'operazione del campionamento musicale sono solo alcuni esempi di questo ampio fenomeno. E' chiaro che anche i videogiochi, prima del *casual gaming*, hanno saputo essere concisi ed immediati, ma la cosa assume ora proporzioni e significati nuovi. *L'unicità della performance ludica*, ovvero il principio secondo il quale l'atto ludico è ridotto in un'azione brevissima, dalla finalità immediata, e dalla conseguente immediata gratificazione, permette ai videogiochi di fare parte di questo nuovo scenario, contribuendo a formare le caratteristiche richieste ai nuovi contenuti digitali.

A sua volta, il *casual gaming* è una forte influenza sui generi ludici odierni, che ne hanno implementato diversi elementi. I *rhythm games*, ad esempio, costruiscono la sfida posta al giocatore basandosi sui presupposti di immediatezza e intuitività dei *casual games*. Nella serie *Guitar Hero* (RedOctane 2005/2007; Activision 2007) viene eseguita fin dai primi minuti di gioco una performance musicale dal vivo di una data complessità, ma il repertorio del giocatore può essere aumentato con l'ausilio di nuove tecniche (*hammer on* e *pull-off*, che imitano le possibilità di una chitarra elettrica) o sfruttando in modo vantaggioso determinate situazioni di gioco (come lo *star power*, ovvero una sequenza di note che, se eseguita correttamente, consente di raddoppiare il punteggio), inserendo elementi di varietà sconosciuti ai *casual games*. Similmente opera un interessante caso limite: *Wii Tennis*, una delle discipline contenute in *Wii Sports* (Nintendo 2006). Caratteristica del gioco è il delegare tutti i controlli al solo movimento del telecomando Wii, rendendolo immediatamente intuibile anche ad un pubblico non avvezzo alle interfacce videoludiche. In questo caso, l'unicità della performance è rotta, ed in modo determinante, dalla semplice

possibilità di imprimere differenti effetti alla palla. Ciò permette al giocatore di compiere nuove azioni e di focalizzare l'attenzione su un singolo aspetto delle possibilità offerte (come il *lob* o il tiro sotto rete), espandendo così il proprio repertorio. A tal fine, il gioco comprende specifiche sezioni di allenamento. La possibilità di imparare nuove azioni è ben celata all'intuizione del giocatore, pur essendo in realtà immediatamente disponibile. Il gioco è dotato di una curva d'apprendimento (Johnson 2006) inusuale, permettendo all'utente inesperto di divertirsi subito, ma aggiungendo profondità nel momento in cui ci si accorge delle diverse possibilità di controllo. Questo effetto è ottenuto, oltre che tramite un accurato *game design*, anche grazie all'elemento di novità introdotto dal telecomando Wii, capace di confondere le aspettative del giocatore. Inizialmente, si ha davvero l'impressione di avere a che fare con un *casual game*, avvantaggiando la fruizione occasionale. Ma è *Wario Ware*, come già detto, il gioco più vicino al *casual gaming*. Qui sono confluiti aspetti come l'astrazione dei contenuti narrativi e l'immediatezza del design, amplificati dalla loro stessa continua giustapposizione, che tramite la

ripetizione dei significati ne ha estremizzato i valori rendendolo un prodotto *non-casual* che gioca con i *casual games*. In altre parole, i *casual games* sono l'oggetto del meta-gioco *Wario Ware*. Il repertorio del giocatore è allargato proprio dalla continua necessità richiesta al giocatore di riadeguare costantemente le proprie aspettative, costringendolo a comprendere ed applicare nuove regole ad ogni mini-gioco. *Wario Ware*, quindi, non è solo una raccolta di *casual games*, ma un gioco di genere ibrido.

Bibliografia

Babich, Andrea (2004)

I mondi di Super Mario

Edizioni Unicopli, Milano

Bittanti, Matteo (2005)

Mattscape: Il videogame come generatore fantasmatico

Videogiochi N. 11, Future Media, Milano

Cappelletti, Vincenzo (2003)

Schede del corso su La Nuova Comunicazione

Università Suor Orsola Benincasa, Napoli

Crawford, Chris (1982)

The art of computer game design,

Washington State University, Washington

<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>

Gielens, Jaro; Lopetz; Büro Destruct;

Klanten, Robert (2001)

Electronic Plastic

Gestalten Verlag, Berlin

Johnson, Steven B. (2006)

Tutto quello che fa male ti fa bene

Mondadori, Milano

Juul, Jesper (2005)

Half-real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds

MIT Press, Cambridge

Juul, Jesper. (2007)

Swap Adjacent Gems to Make Sets of Three: A History of Matching Tile Games

Artifact journal. Volume 2, 2007. London: Routledge.

<http://www.jesperjuul.net/text/swapadjacent>

Lèvy, Pierre (1995)

Il virtuale

Raffaello Cortina Editore, Milano

Partridge, Allen (2007)

Creating Casual Games for Profit and Fun

Charles River Media

Salen, Katie and Zimmerman, Eric (2004)

Rules of Play – Game Design

Fundamentals

MIT Press, Cambridge