Qual è il potenziale affettivo nel gioco digitali oggi?

Nel 2017 David Owen analizzando il potenziale affettivo dei videogiochi, afferma "piuttosto che rafforzare una tradizionale dicotomia mente-corpo cartesiana, i giochi hanno a che fare con una profonda connessione tra mente e corpo che viene intensificata da esperienze di immersione e fusione".

La tradizione della fenomenologia ha cercato di prendere le distanze dall'essenzialismo di un sé pensante e di comprendere l'agire e il sé in un quadro più ampio. Nel 1998 Andy Clark e David Chalmers delinearono una teoria della mente estesa, che si basa sulle profonde connessioni, interazioni e fusioni che avvengono costantemente tra mente e corpo, così come tra vari strumenti, ambienti e oggetti.

Owen sottolinea che in una cultura e una società ludica sempre più sature di giochi, in cui giochi, personaggi di gioco, tecnologie di gioco e mondi di gioco sono una componente centrale dell'esperienza quotidiana di molte persone, la connessione tra le caratteristiche di un gioco e la mente e il corpo di anche il suo giocatore è reale e onnicomprensivo. Mihaly Csikszentmihalyi (1991) discute nella sua ricerca lo stato del flusso, che nel bel mezzo di un gioco può essere un'esperienza intensa: il giocatore "dimentica sé stesso" e per un momento diventa tutt'uno con il gioco, il personaggio del gioco e gli eventi di il gioco. Gordon Calleja (2011) ha sostenuto che l'esperienza del flusso nel gioco è in realtà una fusione di due forme di esperienze "immersive": il trasporto in un'altra realtà e l'assorbimento in un'attività coinvolgente. Il nostro studio precedente ha anche identificato l'importanza dell'impegno immaginativo con i giochi e il gioco come finzione, come terza dimensione chiave nelle esperienze dei giocatori (Ermi &Mäyrä, 2007).

Il ricercatore di giochi danese Jesper Juul illustra la negoziazione di un giocatore che è simultaneamente dentro e fuori dal gioco con la sua idea di giochi come "semi-reali". Durante il gioco, i giocatori fisicamente e mentalmente reali si impegnano a rispettare una serie di regole che hanno conseguenze nella vita reale. Allo stesso tempo, il gioco avanza anche come fenomeno immaginario e fittizio nella mente dei giocatori: a volte le scelte di un giocatore possono basarsi

sulle priorità dettate dalle regole del gioco, altre volte su preoccupazioni interne alla finzione del gioco, come il dramma tra due personaggi del gioco o la narrazione del gioco, hanno la precedenza nella mente e nell'esperienza del giocatore. La discussione sulla finzione del gioco è stata ulteriormente sviluppata ad esempio daTavinor nel 2012.

Secondo David Owen il cortocircuito "Virtuale Vs Reale" può avere profondi effetti ideologici sulla costruzione della nostra agency.

Le complesse negoziazioni richieste dall'agente di gioco per navigare tra questi diversi orientamenti e la realtà a più livelli dei giochi sono state discusse soprattutto nel contesto del gioco di ruolo. Le negoziazioni dei giocatori tra diverse dimensioni relative alle meccaniche di gioco, ai mondi di gioco e ai personaggi del gioco sono state descritte in un modello che identifica tre orientamenti di base.

Il modello distingue tra giocatori per i quali la realtà fondamentale dei giochi ha a che fare con la risoluzione di sfide e la vittoria, giocatori per i quali giocare è prima di tutto creare e partecipare a una storia interessante, e giocatori che apprezzano la logica interna e la coerenza ontologica del mondo di gioco. Questi tipi di giocatori sono indicati come dramatis, gamist e simulationist. Lo "stesso" gioco non è in realtà lo stesso tipo di gioco, quando i giocatori differiscono. Ciò suggerisce che esistono ulteriori dimensioni di complessità nelle dinamiche di potere che sono incorporate o circondano la connessione duale giocatore-gioco. Un discorso che naturalmente non è facilmente applicabile al contesto del gambling digitale come Netbet dove il concetto di vittoria coincide in maniera perfetta con quello di vincita e quindi di guadagno reale effettivo.

Un quadro che è speciale nell'interattività nei giochi riguarda non solo la connessione fisica e incarnata tra lo strumento di gioco e il giocatore evidenziata da Sudnow nella sua analisi Breakout, ma anche le conseguenze del tempo di gioco e le numerose ripetizioni rese necessarie da un gioco impegnativo per un soggetto giocatore. Un giocatore deve migliorare per avanzare, il che significa che anche la sua agenzia si trasforma: un principiante diventa un giocatore competente e, con il tempo, forse un virtuoso esperto delle sfumature di un particolare gioco. A livello di base questo è vero per tutto l'apprendimento: le nostre esperienze e sfide ci trasformano e diventiamo persone diverse con l'età e l'esperienza. Nel contesto di un gioco esteso e multidimensionale, tuttavia, questo

apprendimento e questo cambiamento nell’agire possono essere sottili e onnicomprensivi.

Conclusioni

Il potenziale affettivo nei giochi digitali assume una dimensione che tenderà ad aumentare in maniera esponenziale nel tempo. Gli studi in ambito sociologico sono già frequenti e numerosi e vanno dal contesto videoludico del gaming, fino ad arrivare alle più recenti tendenze della realtà virtuale, passando per il gambling e dagli sport elettronici meglio noti come eSport.