

# DOPPIOZERO

---

## G|A|M|E - Preso in giro dal “cerchio magico”

Eric Zimmerman

4 Luglio 2013

La pervasività della dimensione ludica non è mai stata tanto attuale come in questo periodo. Il diffondersi di termini quali gamification – per restare nell’attualità – rende complicato tracciare un confine tra gioco ed esperienza quotidiana e distinguere ciò che è ludico da ciò che non lo è.

Johan Huizinga affronta questo tema in *Homo Ludens* (1955), discutendo il rapporto tra gioco e cultura. Attività ludiche e rituali – scrive Huizinga – costruiscono con le stesse modalità mondi temporanei delimitati nel tempo e nello spazio, al cui interno i comportamenti, gli obiettivi e le aspettative dei partecipanti assumono altri significati rispetto a quelli della vita quotidiana.

Questo concetto, noto con il nome di “cerchio magico”, è stato per diversi anni terreno di scontro all’interno dei game studies. È davvero possibile pensare il gioco in totale separazione dalla vita quotidiana? Diversi studiosi dopo Huizinga hanno affrontato questo tema: Roger Caillois, Gregory Bateson, Erving Goffman e molti altri hanno offerto letture “morbide” del cerchio magico, trasformato di volta in volta in una “cornice”, una “membrana” porosa, una zona di confine negoziabile.

Eric Zimmerman è game designer (tra i suoi lavori più noti *Diner Dash*, uscito nel 2003) e fondatore del NYU Game Center, sezione della scuola d’arte della New York University, dove insegna. In passato, Zimmerman ha proposto – nel testo *Rules of Play* (2004) scritto assieme a Katie Salen – una rilettura piuttosto rigida della proposta teorica di Huizinga che è entrata tra i riferimenti fondamentali del dibattito culturale attorno ai game studies. Tant’è che, nello scorso decennio, scrivere un saggio pro o contro la nozione di cerchio magico è stato una sorta di rito di passaggio con cui la maggioranza dei ricercatori in quest’ambito si è cimentata almeno una volta. A pochi anni dalla sua (ri)comparsa, il cerchio magico sembra essere diventato una vera e propria ossessione accademica.

In questo articolo, un decennio dopo *Rules of Play*, l’autore torna sulla questione per dire la sua su un dibattito che ha finito con il prendere una strada ben diversa da quella immaginata.

*Stefano Baschiera, Giovanni Caruso, Riccardo Fassone, Mauro Salvador*

[Scarica qui il pdf](#)

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\\_c...](http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_c...)

Segnalazione e traduzione a cura della redazione di **G|A|M|E**

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

---

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.  
Torna presto a leggerti e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

---

