

# progetto grafico

RIVISTA INTERNAZIONALE DI GRAFICA  
INTERNATIONAL GRAPHIC DESIGN MAGAZINE

Anno 13 • n.27 • Primavera 2015 • 9,99 euro [edizione digitale]

**27** Gioco  
Play



**aiap**

associazione italiana design  
della comunicazione visiva

**Aiap**

Via A. Ponchielli, 3  
20129 - Milano  
tel. 02 29 52 05 90  
fax 02 29 51 24 95  
[aiap@aiap.it](mailto:aiap@aiap.it)  
[www.aiap.it](http://www.aiap.it)

**consiglio direttivo**

Daniela Piscitelli,  
*Presidente;*  
Cinzia Ferrara,  
*Vicepresidente;*  
Gabriele Maci,  
*Segretario generale*

**consiglieri**

Andrea Innocenti,  
Gianni Latino,  
Carla Palladino,  
Roberto Pieracini

**probiviri**

Giangiorgio Fuga,  
*Presidente;*  
Monica Nannini,  
*Segretario;*  
Carla Cacianti,  
Elena Camilla Masciadri,  
Valeriano Piozzi

**revisori dei conti**

Laura Ferrario,  
Luciano Ferro,  
Alberto Locatelli

**tesoriere**

Ino Chisesi

**direttore**

Maria A. Di Piero

**segreteria**

Elena Panzeri

**segreteria amministrativa**

Lucia Leonardi

# progetto grafico

## RIVISTA INTERNAZIONALE DI GRAFICA

INTERNATIONAL GRAPHIC DESIGN MAGAZINE

Periodico dell'Aiap. Associazione italiana design della comunicazione visiva  
Registrazione del tribunale di Milano n. 709 del 19/10/1991

**direttore responsabile**

**editor in chief**

Silvia Sfligiotti

**direzione editoriale**

**editors**

Davide Fornari  
Silvia Sfligiotti

**comitato di redazione**

**editorial board**

Emanuela Bonini Lessing  
Serena Brovelli  
Maria Rosaria Digregorio  
Riccardo Falcinelli  
Claude Marzotto  
Jonathan Pierini  
Carlo Vinti  
Stefano Vittori

**coordinamento redazionale**

**editorial coordination**

Serena Brovelli

**progetto grafico**

**graphic design**

Alizarina e Falcinelli & Co.

**impaginazione**

**layout**

Mauro Abbattista, Nicola Bertelloni,  
Luca Martelli, Stefano Vittori

**correzione di bozze**

**proofreading**

Lotto 49

**traduzioni**

**translations**

Alta Price, Giorgio Testa

**fotografie**

**photographs**

Alessio Macrì

**caratteri tipografici**

**typefaces**

Alice, Marta Bernstein  
([c-a-s-t.com/about](http://c-a-s-t.com/about))  
Gamma, Riccardo Olocco  
([c-a-s-t.com/gramma](http://c-a-s-t.com/gramma))

**collaboratori di questo numero**

**contributors in this issue**

Antonio Altomare, Marianna Calagna,  
Giulia Ciliberto, Biagio Cillo, Arnaldo Filippini,  
Nicola Giorgio, Andrea Ligabue, Alvise Mattozzi,  
Claudia Molinari, Walter Obert, Luciano Perondi,  
Draupadi Piccini, Roberto Picerno,  
Matteo Pozzi, Emanuela Tatti, Luca Tremolada,  
Eric Zimmerman, Salvatore Zingale

**sede**

**editorial office**

via A. Ponchielli, 3  
20129 - Milano, Italia

**contatti**

**e-mail**

[redazione\\_progettografico@aiap.it](mailto:redazione_progettografico@aiap.it)

**per inserzioni pubblicitarie**

**to advertise**

Maria A. Di Piero  
[mdipierro.direttore@aiap.it](mailto:mdipierro.direttore@aiap.it)

**partner tecnici**

**technical partners**



a cura di / edited by SERENA BROVELLI • MARIA ROSARIA DIGREGORIO • LUCIANO PERONDI



Foto Photo: Institute of Play

⚠️ Alcuni articoli di questo numero presentano screenshot di videogiochi. Abbiamo scelto di utilizzare queste immagini senza ricampionamento con antialias, ciò per non alterare il loro significato. Dunque, le immagini che appaiono sgranate sono frutto di una scelta. Pg.

Some articles in this issue include videogame's screenshots. We choose to use them without antialias resampling, this was meant not to alter their original meaning. The apparently poor resolution is therefore a choice. Pg.

## La foto di copertina On the Cover

L'Institute of Play – fondato a New York nel 2007 – promuove un approccio non formale all'educazione, svincolato dal contesto scolastico tradizionale e incentrato sul gioco e sul giocare come modello di apprendimento per il futuro.

Play@MoMA è un loro workshop tenuto nel 2012 al Museum of Modern Art (MoMA) di New York per i membri dello staff, con l'obiettivo di ripensare l'esperienza museale giocando e progettando giochi. È stato il primo di una serie di laboratori per aziende e istituzioni culturali, mirati a fornire strumenti per applicare nel proprio lavoro le potenzialità dell'apprendimento basato sul gioco.

The Institute of Play, founded in New York in 2007, promotes an informal, unorthodox approach to education, departing from the traditional school setting to focus on games and play as learning models for the future. Play@MoMA was a workshop the Institute held in 2012 for staff members at New York's Museum of Modern Art (MoMA), with the aim of rethinking the museum experience through play and game design. It was the first in a series of workshops providing companies and cultural institutions with tools they can apply in their own work to maximize learning potential based on play.

<http://www.instituteofplay.org/work/projects/play-your-org/>  
Play@ Your Org

# Indice

## Index

8

Giocare, Progettare  
[Playing, Designing](#)

SERENA BROVELLI, MARIA ROSARIA  
DIGREGORIO, LUCIANO PERONDI

20

Manifesto per un  
secolo ludico  
[Manifesto for  
a Ludic Century](#)

ERIC ZIMMERMAN

26

Giocare per cambiare  
[Playing to Change](#)

DRAUPADI PICCINI  
Illustrazioni / Illustrations  
NICOLA GIORGIO

40

Sulla mappa del tesoro  
non scavare sulla X  
[X Doesn't Mark the Spot](#)

ARNALDO FILIPPINI, WALTER OBERT

54

Ai Palazzi del Potere  
[Capitol Clash](#)

ARNALDO FILIPPINI, WALTER OBERT

Tempo Time →

56

L'urbanistica in gioco  
[Urban Planning at Play](#)

BIAGIO CILLO

70

Il gioco dialogico nella  
comunicazione sociale  
Schemi semiotici e casi studio  
[Dialogical Games in Social  
Communication](#)

Semiotic Schemata and Case Studie

SALVATORE ZINGALE

73

Quando la comunicazione  
diventa gioco  
[When Communication  
Becomes a Game](#)

EMANUELA TATTI

Senso Meaning →

88

Disruption e auto-produzione  
La rivoluzione dei videogiochi  
indipendenti

[Disruption and DIY](#)  
The Indie Games Revolution

WE ARE MÜESLI  
[CLAUDIA MOLINARI, MATTEO POZZI]

102

Non solo un passatempo  
Le motivazioni alla base  
dei giochi d'autore

[Not Just a Pastime](#)  
The Underlying Inspirations of Novel,  
Non-Digital Games

ANDREA LIGABUE

114

Immersi nel quotidiano  
[Immersed in the Everyday](#)

LUCA TREMOLADA

Fuori tema

*Off Topic*

130

Il fotoracconto, il montaggio,  
l'archivio.

Tre approcci alla narrazione  
del territorio attraverso l'uso  
delle immagini

[Photo-essays, Montages,  
and Archives](#)

[Three Approaches to Local  
Narrative Using Images](#)

ANTONIO ALTOMARE, GIULIA CILIBERTO,  
ROBERTO PICERNO

138

*Il medium è il massaggio*

di Marshall McLuhan,  
Quentin Fiore e Jerome Agel  
[Marshall McLuhan, Quentin Fiore,  
and Jerome Agel's \*The Medium  
is the Massage\*](#)

ALVISE MATTOZZI

144

Una magnifica eccezione  
[A Magnificent Exception](#)

MARIANNA CALAGNA

156

Hanno collaborato a questo  
numero

[Contributors in This Issue](#)

158

Abbonamenti e arretrati  
[Subscriptions and Back Issues](#)

Luogo Space →

Che cosa significa occuparsi di gioco per dei progettisti?

In che modo le pratiche e le modalità messe in campo dal gioco possono avere a che fare con l'ambito progettuale?

What does it mean for designers to deal with play and games?

How do the practices and methods implemented in gaming relate to the realm of design?

# Giocare, Progettare

↳ SERENA BROVELLI • MARIA ROSARIA DIGREGORIO • LUCIANO PERONDI

[Playing, Designing]

*Gioco è un'azione che si svolge entro certi limiti di luogo, tempo e senso, in un ordine visibile, secondo regole liberamente accettate e fuori dalla sfera dell'utilità o necessità materiali.*

Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1939.<sup>1</sup>

Questa frase dello storico olandese Johan Huizinga ha dato il via alla nostra riflessione sul gioco e sulle relazioni che esso ha con l'attività di progettare.

Il punto di vista che è emerso immediatamente e dal quale sono scaturite tutte le nostre successive riflessioni è che il gioco è in primo luogo «fare esperienza» ovvero l'attività umana che permette

*[Play] is an activity which proceeds within certain limits of time and space [and meaning], in a visible order, according to rules freely accepted, and outside the sphere of necessity or material utility.*

Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1955.<sup>1</sup>

This phrase, by Dutch historian Johan Huizinga, sparked our reflection on play and the relationship it has to design practice.

Our shared point of view, which gave rise to all our subsequent reflections, is that play is first and foremost a way of “gaining experience”—a human activity that allows us to become aware of,



♥ Flatlands, Nathalie Pozzi e Eric Zimmerman, 2010.  
 Originariamente commissionato da: Babycastles - New York City.  
 Esposizione: XYZ - Alternative Voices in Game Design / Museum of Design Atlanta / 2013.  
 I suoi progettisti lo definiscono «un gioco sul linguaggio, le relazioni sociali e l'estetica dei giochi». Ideato per un'installazione alla Babycastles Gallery di New York, la dinamica si incentra sull'aspetto estetico dei tabelloni di gioco e sui significati socioculturali che questi ultimi instaurano.  
 Fotografie: Dan Sponberg

Flatlands, Nathalie Pozzi and Eric Zimmerman, 2010. Originally commissioned by: Babycastles - New York City.  
 Exhibition: XYZ - Alternative Voices in Game Design / Museum of Design Atlanta / 2013.  
 Its designers call it "a game about language, social interaction, and the aesthetics of games." Devised for an installation at the Babycastles Gallery in New York, the game focuses on the aesthetics of game boards and the sociocultural meanings they help foster.  
 Photos: Dan Sponberg

la conoscenza, l'acquisizione e infine il padroneggiamento del sapere, sia esso manuale-fattivo o intellettuale.

Il gioco è, per quanto abbiamo avuto modo di osservare, un'attività attraverso la quale l'uomo acquisisce qualcosa: nozioni, consapevolezza di sé e degli altri, abilità, denaro, soddisfazione, divertimento. In queste pagine ci siamo concentrati proprio sul gioco inteso come attività, escludendo dall'analisi gli oggetti che si usano per giocare.

I giocattoli, gli attrezzi sportivi e qualunque altro strumento implicato nel processo del giocare sono mezzi che fanno parte del gioco, lo rendono possibile e condivisibile, in alcuni casi la loro costruzione è essa stessa parte essenziale del gioco, ma, per quello che riguarda la nostra indagine, abbiamo preferito analizzare, in quanto progettisti, come i giochi nascono e perché continuano a nascere, come funzionano e perché sono così coinvolgenti.

Il gioco esiste, secondo Huizinga, in un tempo e in uno spazio arbitrariamente definiti e si regge sulla condivisione di una serie di regole o convenzioni, che creano una sorta di «mondo parallelo» alla realtà, in cui ogni cosa acquisisce un valore diverso da quello che avrebbe al di fuori della cornice che lo definisce. Anche se questa non è l'unica attività umana che prevede tali condizioni di sicuro è quella che lo fa più esplicitamente e che sfrutta più apertamente il paradosso che ne deriva.

acquire, and, finally, master a particular type of knowledge, be it manual/physical or mental/intellectual.

Play is, as far as we have seen, an activity through which humans acquire something: knowledge, awareness of themselves and others, skills, money, satisfaction, fun. In this issue of *Progetto grafico* we focus solely on the activity of play; our considerations do not include analysis of the objects that are used in play.

Toys, sports equipment, and other such instruments are integral means involved in the process of play—they make play possible and acceptable, and in some cases the way they're constructed is in itself an essential part of play. But for this specific investigation we chose instead to analyze, as designers, the how and why of play: why games exist, why new ones are created all the time, how they work, and why they are so engaging.

Play exists, according to Huizinga, in an arbitrarily defined time and space, and is based on a shared set of rules or conventions that create a "parallel world", distinct from reality, in which everything takes on a different value than the one it has outside the game's framework. Although this is not the only human activity that provides these conditions, it certainly does so more explicitly than any other, and exploits the resulting paradox more openly.

Traditional notions of time and space are therefore altered by the demands of play itself. The space-time continuum in which play takes place is, for all



© 2010, Eric Zimmerman and Nathalie Pozzi

♥ Video games nella collezione del MoMA.  
 Nel 2012 la curatrice del dipartimento di Architettura e design del MoMa, Paola Antonelli, ha annunciato l'acquisizione di 14 videogame (incrementati poi l'anno successivo) nella collezione permanente. La collezione ripercorre la storia dei videogame partendo dai primissimi Magnavox Odyssey e Pong (1972), passando per i classici dei videogiochi da sala (Space Invaders, 1978; Pac-Man, 1980; Tetris, 1984), fino ad arrivare agli esempi più recenti come SimCity2000 (1994), The Sims (2000) e Minecraft (2011).

Video games in MoMA's Collection. In 2012 Paola Antonelli, curator of MoMA's architecture and design department, announced the acquisition of 14 games (subsequently increased) for the permanent collection. The collection traces the history of video games, starting with the very first Magnavox games, Odyssey and Pong (1972), moving on to classic arcade games (Space Invaders, 1978; Pac-Man, 1980; Tetris, 1984), up to more recent examples such as SimCity2000 (1994), The Sims (2000), and Minecraft (2011).

Il tempo e lo spazio tradizionali vengono di conseguenza travalicati dalle esigenze del gioco stesso. La cornice spazio-temporale nella quale il gioco si colloca e si svolge è funzionale alla finalità del gioco e del tutto svincolata dalla topografia reale dello spazio o dalla consequenzialità canonica del tempo.

Un esempio è quello del campo da calcio che i ragazzi creano semplicemente appallottolando due coppie di felpe a delimitare le porte: quello che si ottiene, partendo da un prato, è un **luogo** di cui i giocatori conoscono i limiti e i vincoli e in cui possono esercitare tutte le operazioni di gioco che appartengono a quel dato spazio.

Lo stesso avviene per il **tempo**, dilatato o contratto arbitrariamente dal gioco: si possono presupporre degli antefatti, eludere dei momenti, contrarre o espandere a dismisura degli istanti o disporre in altro modo azioni che sarebbero parallele, come nel caso dei turni di gioco, che scompongono gli eventi e impongono una scansione sequenziale ad azioni che potrebbero essere simultanee, in modo che i giocatori passino continuamente dall'essere attori a spettatori, sino alla possibilità di sospendere, anche indefinitamente, il gioco, fatto che ne rimarca la condizione di frame parallelo allo scorrere del tempo della vita reale.

L'arbitrarietà del tempo e dello spazio permettono la creazione di una cornice spazio-temporale che isola e trasforma le persone in giocatori e gli

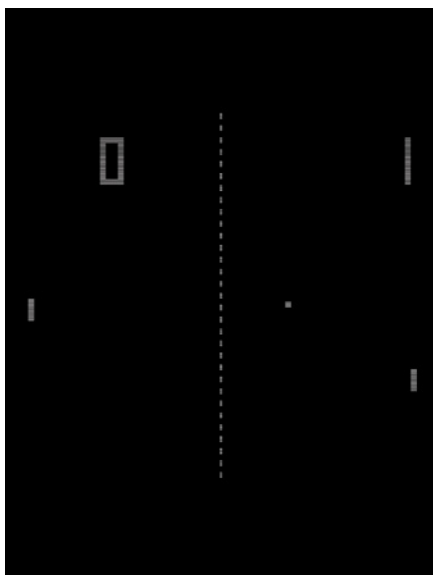
intents and purposes, completely independent of the actual topography of space or sequential perception of time.

One example would be the kind of soccer field kids create by simply crumpling up two pairs of sweatshirts and laying them out as goalposts: this transforms an ordinary lawn into a **space** where the players know the limits and constraints, and in which they can exercise all the operations of play pertinent to that given location.

The same is true of **time**, which can be arbitrarily expanded or contracted by play: players can presume certain events occurred beforehand, bypass certain moments, dramatically condense or expand an instant, or set otherwise parallel, simultaneous events in sequence. Such is the case when players take turns or play separate rounds, breaking events down to impose a sequential unfolding of actions that would otherwise be simultaneous. This means that players continuously switch from being actors to spectators, even suspending play, sometimes indefinitely—a fact that emphasizes play's existence in a timeframe parallel to the passage of time in real life.

During play, the arbitrary nature of time and space allow for the creation of a spatiotemporal frame that isolates people and objects, turning them into players and toys, respectively. Everything in the outside world that is superfluous or not useful to playing the game is left out.

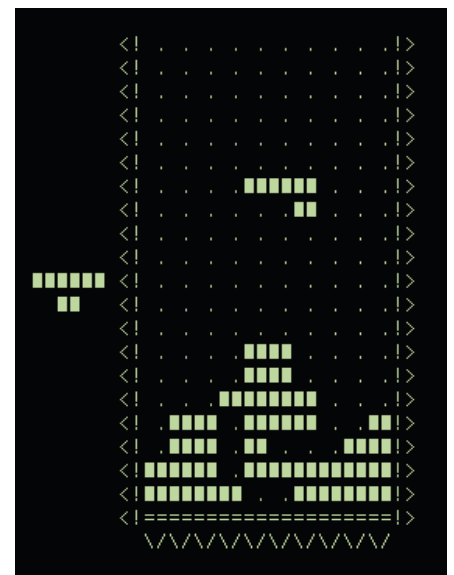
Time and space, arbitrarily applied,



♥ Pong, © Atari, Inc., 1972.  
 Pong, © 1972, Atari, Inc.



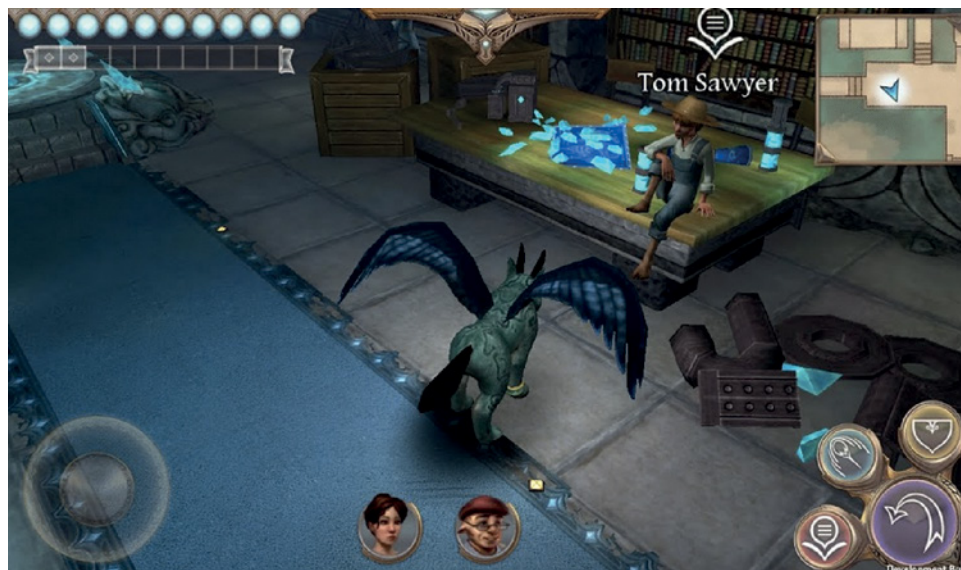
♥ Pac-Man, © Namco Limited, 1980.  
 Pac-Man, © 1980, Namco Limited.



♥ Tetris, © Alexey Pajitnov, 1984.  
 Tetris, © 1984, Alexey Pajitnov.

► Lexica, Jesse Schell, 2013.  
Lexica è un videogioco con finalità educative che si propone di appassionare i giovani alla lettura anche al di fuori degli obblighi scolastici. Il gioco si configura come un mondo virtuale al centro del quale sta una fantastica biblioteca che raccoglie centinaia di libri classici e contemporanei di letteratura. I giocatori-eroi hanno il compito di «liberare» i protagonisti dei libri dalla loro prigionia nella biblioteca, ma per farlo hanno bisogno di conoscere loro e le loro vicende. Da qui la necessità di passare senza interruzioni dal gioco alla lettura. (<https://www.youtube.com/watch?v=gjHggOqzUDA>).

Lexica, Jesse Schell, 2013.  
Lexica is an educational video game designed to inspire young people to read more than the minimum required at school. It is set up as a virtual world with a fantastic library containing hundreds of books of classic and contemporary literature at its core. The players must "free" the books' main characters from their captivity in the library, and in order to do so they need to know them and their stories—thereby triggering a natural shift from playing to reading. (<https://www.youtube.com/watch?v=gjHggOqzUDA>)



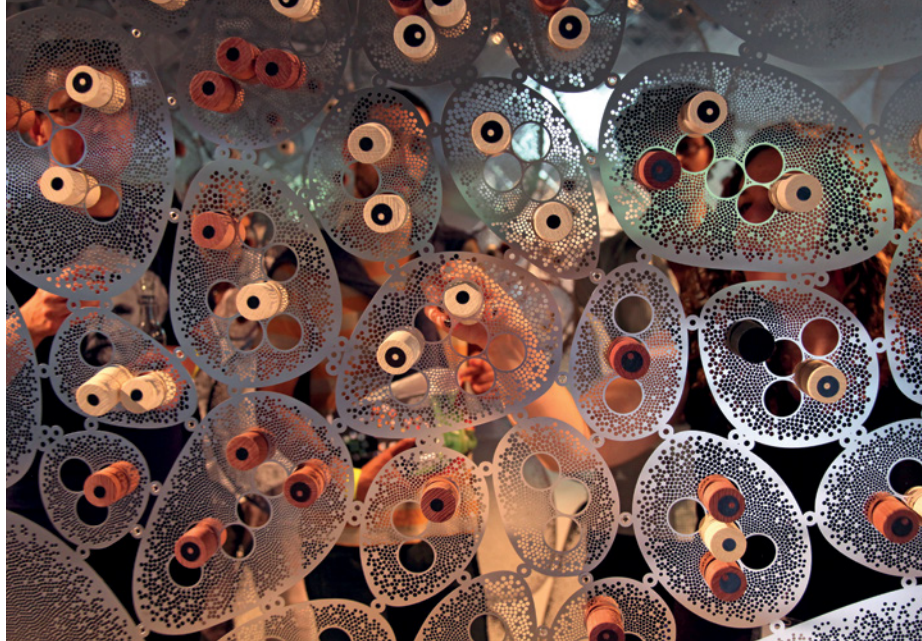
© 2014, Amplify Education, Inc.

oggetti in giocattoli e permette di lasciar fuori tutto quello che del mondo esterno è superfluo o non utile ai fini del gioco.

Tempo e spazio, così arbitrariamente stabiliti, concorrono a creare la struttura portante del gioco, quella cornice che è definita da **regole** o convenzioni e che rende il gioco giocabile e condivisibile. Chi gioca conosce le regole e le rispetta, chi non lo fa è automaticamente escluso. Anche chi tenta di eludere le regole, per farlo deve mantenere l'apparenza della correttezza (l'asso è nascosto nella manica, la molecola sfugge al controllo antidoping), in caso contrario il gioco non funziona e viene a mancare l'interesse dei giocatori e dell'eventuale pubblico. Le regole però non implicano simmetria tra i partecipanti, un giocatore può essere volutamente sfavorito dalle regole rispetto a un altro per pareggiare la compe-

combine to create the overall structure of the game, the framework defined by **rules** and conventions that make a game playable and capable of being shared. Players know the rules and respect them, and anyone who doesn't is automatically excluded. Even those who try to bend the rules must maintain the appearance of fairness (an ace up the sleeve, a molecule that can evade doping tests), otherwise the game doesn't work and both players and their potential public lose interest. The mere fact of having rules, however, doesn't imply symmetry between all participants. One player may be deliberately disadvantaged by the rules compared to another, in order to level the playing field (as is the case in Go, where the weaker player can get a head start, setting set a few pieces on key intersections early on or placing pieces on the board before play begins) or the unfavorable role can alternate (as hap-





© 2011, Eric Zimmerman e Nathalie Pozzi

▲ **Interference**, Nathalie Pozzi e Eric Zimmerman, 2011. Commissionato da La Gaîté Lyrique – Paris / Metal Panels Manufactured by Caino Design – Italy.

Nel gioco-installazione **Interference**, coppie di giocatori affrontano un puzzle strategico complicato dal fatto che, per avanzare, i giocatori hanno la libertà di rubare i pezzi agli avversari. Il gioco sposta così il suo punto focale dalla pura strategia finalizzata al risolvimento del puzzle alla costruzione delle dinamiche relazionali necessarie per mantenere il gioco attivo. Fotografie: Maxime Dufour Photographies.

**Interference**, Nathalie Pozzi and Eric Zimmerman, 2011. Commissioned by La Gaîté Lyrique – Paris / Metal Panels Manufactured by Caino Design – Italy.

In the game/installation **Interference**, pairs of players face a strategic puzzle complicated by the fact that, in order to advance, they have the freedom of stealing their opponents' pieces. The game's focus, therefore, shifts from pure strategy (aimed merely at solving the puzzle) to the goal of creating the right relational dynamics in order to keep the game active. Photos: Maxime Dufour Photographies.

tizione (come avviene ad esempio nel Go, in cui si può dare al giocatore più debole il vantaggio di avere alcune pedine già posizionate in alcune intersezioni chiave a inizio partita o permettendogli di posizionare delle pedine sul goban prima di cominciare i turni di gioco) oppure la situazione sfavorevole si può alternare (come avviene con l'avvicendamento del servizio nella pallavolo o nel tennis).

Ma il gioco non è solo regole, anzi, le regole stesse sono finalizzate a sviluppare precise **meccaniche** di gioco, che sono gli strumenti (sempre più evoluti) adottati per stimolare il gioco: punti, livelli, sfide, classifiche ecc.

Le regole e le meccaniche generano situazioni, dinamiche e – a seconda del grado di aleatorietà – tattiche e strategie, che rendono il gioco avvincente e vario, e soprattutto permettono di accumulare esperienza che può essere riutilizzata in partite successive o, per analogia, anche al di fuori del dominio del gioco stesso. Questo costituisce l'aspetto cruciale (ma anche controverso) delle analisi che proponiamo. Eric Zimmerman, Jane McGonigal, Jesse Schell sostengono che il gioco abbia ricadute importanti sulla realtà, sia come strumento di apprendimento, sia in sé stesso come modalità di interazione sociale. Qualsiasi posizione si prenda, è però innegabile che l'universo dei giochi pervada la nostra esistenza e ne costituisca anche una voce importantissima in termini economici.

Questo numero di «Progetto grafico» dedicato al gioco è pertanto suddiviso in tre macrosezioni tematiche: il **luogo**, dove si discute sul modo in cui il gioco influisce sullo spazio, oppure, al

pens with the rotation of who serves in volleyball and tennis).

But a game is more than just rules—indeed, the rules themselves are designed to develop specific game **mechanics**, which are the (increasingly advanced) instruments adopted to stimulate play: points, levels, challenges, rankings, etc.

These rules and mechanics generate situations, dynamics, and—depending on the degree of uncertainty—tactics and strategies that make a game exciting and varied, and above all help players gain experience that can be applied to subsequent rounds or, by analogy, situations outside the realm of play. This is the crucial (and controversial) aspect of our present analysis. Eric Zimmerman, Jane McGonigal, and Jesse Schell argue that play has an important impact on reality, both as a learning tool and as a mode of social interaction in and of itself. Whatever position you take, though, there is one undeniable fact: games and play pervade our lives, and are also economically influential.

This issue of *Progetto grafico* devoted to games and play is, therefore, divided into three overarching “macrothemes”: **space**, wherein we discuss how play affects space, or, on the contrary, how space changes the interactive modes of play itself; **time**, wherein we reflect upon the construction of time, and, by extension, the fundamental narrative underlying any and all games; and, finally, **meaning**, understood as the ultimate goal a game implies, be it consciously or not—or, to the contrary, the idea that a game should have no purpose aside from the act of play itself.

contrario, come lo spazio modifica le modalità di interazione messe in campo dal gioco stesso; il **tempo**, in cui si riflette sulla costruzione del tempo e, per traslato, sulla narrazione che sta alla base della creazione di ogni gioco; infine il **senso**, inteso come fine ultimo che il gioco presuppone, consciamente o no, oppure, all'opposto, nell'ipotesi che il gioco non debba avere alcun fine se non quello del giocare.

## Perché il gioco?

Alla base di ogni gioco c'è una fase di progettazione, in alcuni casi consapevole e strutturata, in altri più spontanea e inconsapevole. Quello che ci interessa indagare è proprio l'evolversi e il compiersi di questo processo progettuale che permette la costruzione di quei luoghi, tempi e sensi che danno vita alla cornice all'interno della quale il gioco si attua.

Emerge un rapporto biunivoco tra la progettazione e il gioco: non solo la prima è parte fondamentale per il realizzarsi del secondo, ma il gioco stesso può diventare un approccio all'attività progettuale.

Come progettisti (e in questo senso ci sentiamo di estendere il concetto di progettazione non solo alla grafica, ma a tutti gli ambiti della vita in cui si progetta) vogliamo perciò indagare in che

## Why Play?

At the core of all games lies the design phase, sometimes conscious and structured, sometimes more spontaneous and unconscious. What interests us most here is to investigate the evolution and the fulfillment of this design process, which enables the construction of those places, times, and meanings that create the framework within which play comes to life.

What emerges is a two-way relationship between the design and the game: not only is the first part crucial to the realization of the second, but play itself can become an approach to the design process.

As designers (and here we'd like to extend the term beyond graphics, to encompass all areas of life that include design), we aim to investigate how play—with its unique dynamics and relational implications—can contribute to the design process. Game design calls upon a set of skills and design strategies that includes effective tools, rigorously tested and tweaked to help generate engaging, meaningful games. Designing a game that is neither repetitive, nor too easy, nor too difficult is a challenge on par with many other design problems.

At the same time—again, as designers—we realize that the realm of play is such a significant part of all human experience that it's hard to imagine do-

♥ Quest to Learn è un progetto sperimentale di scuola pubblica (a New York) basato sul concetto di Game Learning elaborato dall'Institute of Play. Gli studenti della Quest to Learn imparano attraverso i giochi progettati dall'Institute of Play per lo SMALLab, un ambiente di apprendimento in realtà misto che utilizza telecamere per il motion capture e proiettori per animare l'apprendimento, stimolando la partecipazione dei ragazzi in un'attività fisica che coinvolge tutto il corpo. «Ogni trimestre gli studenti affrontano una serie di sfide narrative, giochi e missioni di crescente complessità dove imparare, scambiarsi conoscenze, opinioni e riflessioni sono il risultato delle dinamiche naturali del gioco.» (<http://www.instituteofplay.org/work/projects/quest-schools/quest-to-learn/>)  
Fotografie: Institute of Play.

Quest to Learn is an experimental public school project (in New York) based on the concept of game learning pioneered by the Institute of Play. Students at Quest to Learn school play learning games designed by Institute of Play in SMALLab, a mixed-reality learning environment that uses motion capture cameras and projectors to bring learning to life by engaging kids in full-body physical activity. "Each trimester students encounter a series of increasingly complex, narrative challenges, games or quests, where learning, knowledge sharing, feedback, reflection and next steps emerge as a natural function of play." (<http://www.instituteofplay.org/work/projects/quest-schools/quest-to-learn/>)  
Photos: Institute of Play.





▲ Find the Future, Jane McGonigal, 2011.  
 Nel 2011, per celebrare il centenario dello Stephen A. Schwarzman Building (l'edificio che ospita la New York Public Library), è stato organizzato un gioco durato un'intera notte. I 500 partecipanti prescelti sono stati coinvolti in una sorta di caccia all'indizio per scoprire le meraviglie nascoste nell'edificio e, a partire da questi, scrivere una nota «per i posteri», raccolta poi in un volume ospitato all'interno della biblioteca stessa.  
 Photos: NYPL/Jonathan Blanc.

Find the Future, Jane McGonigal, 2011.  
 In 2011 an all-night game was organized to celebrate the centenary of the New York Public Library's main building (the Stephen A. Schwarzman Building). 500 participants were selected to conduct a treasure hunt, with each clue leading players to discover one of the building's hidden wonders. Using their findings as inspiration, each player then wrote a note "for posterity." The notes were then collected in a book and stored in the library's collection.  
 Photos: NYPL/Jonathan Blanc.

modo il gioco, con le dinamiche e le implicazioni relazionali che gli sono proprie, può portare un contributo all'interno dei processi di progettazione. L'insieme delle competenze e strategie progettuali che confluisce nell'attività di game design include strumenti molto efficaci, collaudati e codificati per ottenere l'effetto di generare giochi coinvolgenti e densi di significato. Progettare un gioco che non sia ripetitivo, troppo semplice o troppo difficile, è una sfida affine a quella che molte altre attività progettuali propongono.

Allo stesso tempo, come progettisti ci rendiamo conto che la dimensione del gioco è una parte talmente significativa dell'esperienza umana che non è possibile immaginare un intervento sulla realtà senza tenerne conto.

Pertanto abbiamo cercato di allargare il campo il più possibile, facendo entrare nella nostra riflessione ambiti diversi che già usano il gioco con finalità diverse.

A questo proposito abbiamo individuato il *Manifesto for a Ludic Century* di Eric Zimmerman che propone un punto di vista globale: parte dal gioco e dalle consuetudini che vengono messe in atto per proporre una visione progettuale e pratica in grado di coinvolgere tutte le attività umane.

Anche se non si condividono totalmente le idee di Zimmerman, anche se il mondo dei game designer pecca degli stessi egocentrismi e autoreferenzialità di qualsiasi altra attività progettuale, il Manifesto è la sintesi di una importante corrente di pensiero che vede il gioco come strumento di intervento sulla realtà e di accesso alla conoscenza, ineludibile in questa fase storica caratterizzata da cambiamenti molto repentini all'interno della società e da complessità prima del tutto inaspettate.

ing work (any "intervention on reality") that doesn't take it into consideration.

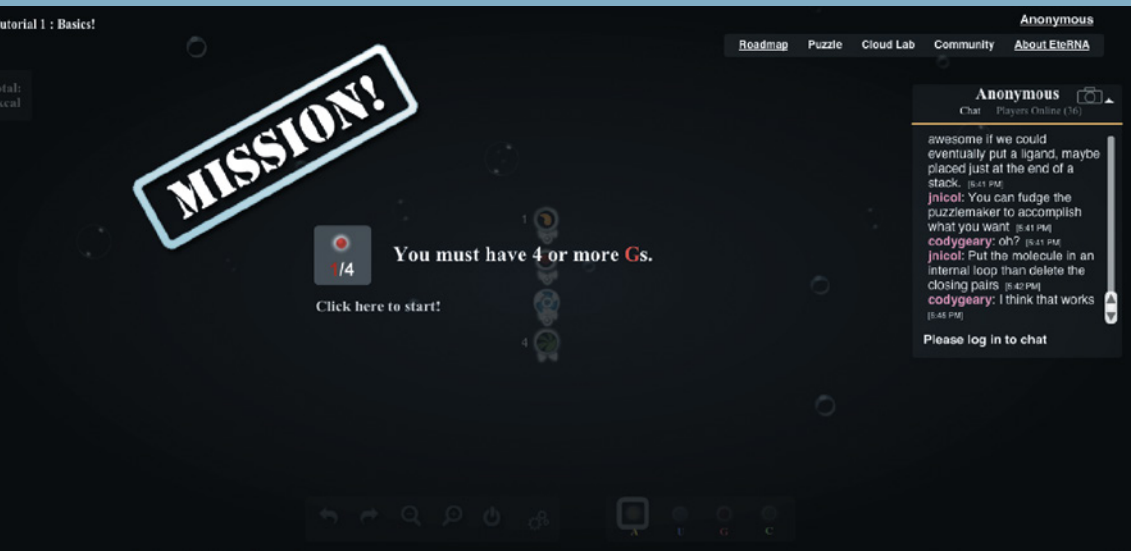
We've therefore tried to broaden the field as much as possible, bringing our reflection to bear on different fields where play is already being used for unusual purposes.

That's what brought us to Eric Zimmerman's *Manifesto for a Ludic Century*, which offers a global perspective, starting with play and its customs and moving on to propose a vision of game design and practice that engages the entire range of human activity.

Even if you don't completely agree with Zimmerman, even if the world of game design exhibits the same flaws of self-centeredness and self-referentiality as any other design field, this manifesto is the synthesis of an important school of thought that sees play as a key tool for intervention on reality, a key way of accessing knowledge—both essential in this historical period of rapid societal change and previously unimaginable complexity.

We have therefore chosen to publish the *Manifesto for a Ludic Century* first and foremost because it's interesting to open the issue with a manifesto, a declaration ripe for disapproval and/or discussion; secondly, because its publication—first on his site, [ericzimmerman.com](http://ericzimmerman.com), and later in *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications* di Steffen P. Walz & Sebastian Deterding (Cambridge, MA: MIT Press, 2014)—sparked widespread reflections and reactions (<http://ericzimmerman.wordpress.com/2013/09/12/whats-wrong-with-the-ludic-century/>) from the broad array of people who deal with game design.

Hence we sent Zimmerman's manifesto to all this issue's contributors and asked them to keep it in mind, whether their reaction be positive or negative, as they wrote their articles.



◀ Eterna. Eterna, progettato da un gruppo di scienziati della Carnegie Mellon University e della Stanford University, è un puzzle online che ha lo scopo di capitalizzare le risorse spontanee di problem solving dei giocatori per creare un database, al servizio della ricerca, di possibili costruzioni di una catena di RNA. (<http://eterna.cmu.edu/web/>)

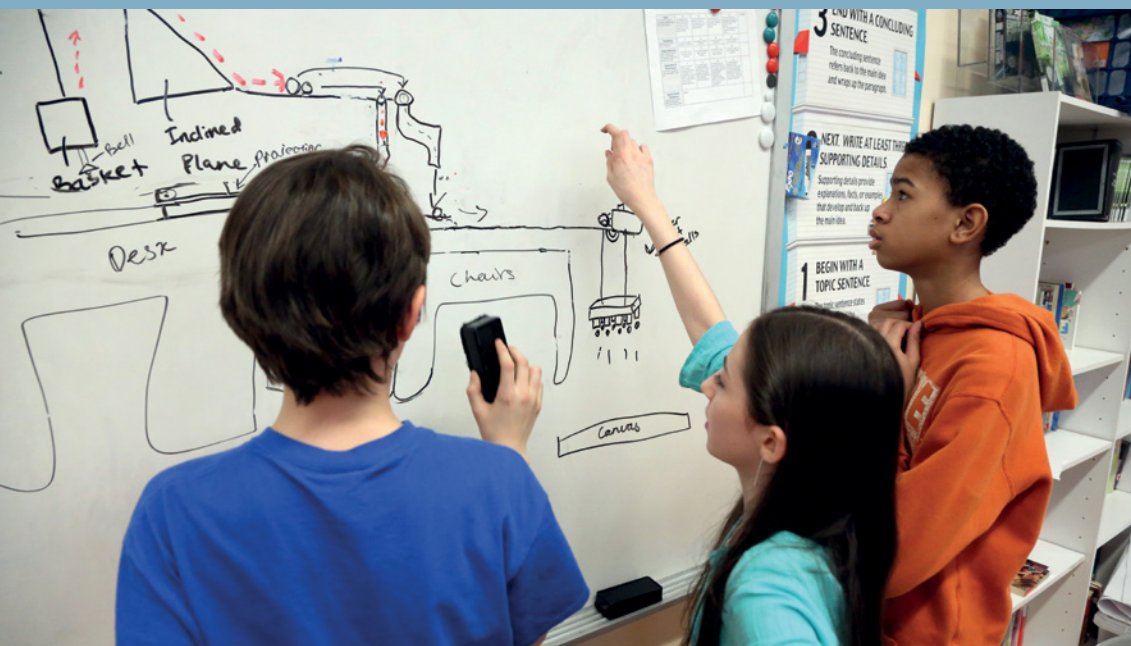
Eterna. Eterna, designed by a group of scientists at Carnegie Mellon and Stanford universities, is an online puzzle that aims to capitalize on players' spontaneous problem-solving skills to create a database charting the possible configurations of an RNA chain; the players' solutions help contribute to the research. (<http://eterna.cmu.edu/web/>)



© Carnegie Mellon University and Stanford University

▶ Institute of Play. Fondato nel 2007 a New York, Institute of Play è un'associazione che promuove l'insegnamento, a tutti i livelli di età, attraverso esperienze basate sul gioco. L'Istituto si propone di attuare nuove forme di apprendimento in grado di affrontare le nuove problematiche e dinamicità messe in atto dall'evolversi della società. «Noi crediamo nella costruzione di un insegnamento appropriato alle tecnologie che plasmano le vite dei nostri ragazzi, alle passioni che nutrono le loro ambizioni e alle esigenze di vita del 21° secolo.» (<http://www.instituteofplay.org/about/>)

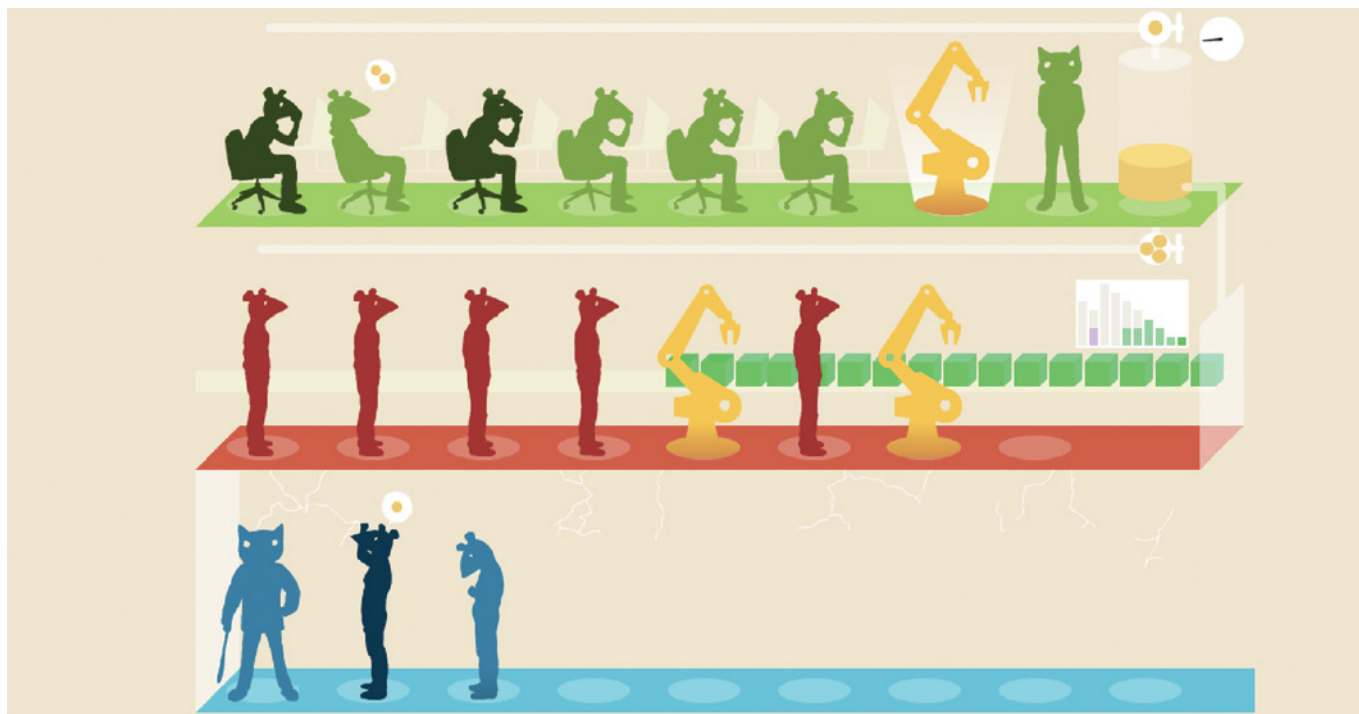
Fotografie: Institute of Play



© Institute of Play

Institute of Play. Founded in 2007 in New York, Institute of Play is an association that promotes teaching, at all age levels, through play-based experiences. The Institute aims to implement new forms of learning that can address the new issues and dynamics that come up as society evolves. "We believe in making learning relevant—to the technologies that shape our kids' lives, the passions that fuel their ambitions, and the demands of life in the 21st century." (<http://www.instituteofplay.org/about/>)

Photos: Institute of Play



© 2014, Molleindustria

Abbiamo quindi scelto di pubblicare il *Manifesto for a Ludic Century* in primo luogo perché è interessante iniziare da un manifesto, una dichiarazione asserita, che si possa prestare a essere smentita o discussa; in secondo luogo perché la sua pubblicazione (sul sito di Eric Zimmerman, [ericzimmerman.com](http://ericzimmerman.com), e poi all'interno di *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications* di Steffen P. Walz & Sebastian Deterding Cambridge [MA], The Mit Press, 2014) ha suscitato riflessioni e reazioni (<http://ericzimmerman.wordpress.com/2013/09/12/whats-wrong-with-the-ludic-century/>) dalla galassia di soggetti che si occupano di game design.

Per questo abbiamo sottoposto il Manifesto di Zimmerman a tutti i nostri collaboratori chiedendo loro di tenerne conto, in positivo o in negativo, nella stesura dei loro articoli.

Noi crediamo che, anche se questo non fosse il secolo del gioco, come asserito nel Manifesto, il valore sociale, economico e culturale di questo universo sia particolarmente rilevante e di fatto la grafica sia una componente fondamentale in tutto questo processo, ma le competenze legate all'ambito grafico che si possono mettere in gioco sono al momento marginali e piuttosto indefinite.

A nostro parere è necessario quindi operare un investimento formativo in materia; è necessaria una ricerca e una rielaborazione tramite cui individuare e affinare gli strumenti per contribuire a questo processo.

Even if this isn't the century of play, as Zimmerman's manifesto claims, we believe the social, economic, and cultural value of this field is particularly relevant, and that graphics are a key component of the whole process. Nevertheless, the graphic design-related skills that can actually be put into play remain fairly marginal and rather undefined at present.

In our opinion, therefore, this is a formative area in need of investment: we must research and reconsider the field, in order to identify and refine the tools by which we might contribute to it.

▲ Molleindustria, *To Build a Better Mousetrap*, 2014.

*To Build a Better Mousetrap* è un gioco online, ideato dal collettivo italiano Molleindustria con lo scopo di simulare il funzionamento del sistema capitalistico del lavoro. Il giocatore deve gestire le esigenze di 3 gruppi: i colletti bianchi, la classe operaia e i disoccupati in modo da mantenere tutti contenti e nutriti. Il gioco si rivela presto un circolo vizioso che non può che terminare con la bancarotta, il pensionamento o l'insurrezione. (<http://www.molleindustria.org/to-build-a-better-mousetrap/>)

Molleindustria, *To Build a Better Mousetrap*, 2014.

*To Build a Better Mousetrap* is an online game designed by the Italian collective Molleindustria that simulates how capitalist work systems function. The player has to manage the needs of three groups—white-collar workers, the working class, and the unemployed—so as to keep everyone happy and well fed. The game soon proves to be a vicious circle that can only end in bankruptcy, retirement, or insurrection. (<http://www.molleindustria.org/to-build-a-better-mousetrap/>)



Non solo un passatempo ► p. 102

*Il divertimento come chiave d'accesso per condurre i giocatori in un'esperienza che non si esaurisce in sé stessa.*

*Fun as the key allowing players to unlock an experience that doesn't end when the game itself does.*



Sulla mappa del tesoro non scavare sulla X ► p. 40

*La riuscita di un gioco passa attraverso la buona progettazione degli elementi visivi che lo costituiscono. Le relazioni che si instaurano tra i giocatori dipendono in larga parte dalla riuscita dell'esposizione visiva.*

*A game's success is shaped by the design of its constituent visual elements. The relationships that develop between players depend in large part on a successful visual layout.*

## Finalità del gioco

Gli articoli presentati in questo numero esplorano diverse finalità per cui il gioco può essere utilizzato partendo dall'esperienza in ambiti diversi, offrendo una panoramica sicuramente parziale ma comunque ricca di potenzialità progettuali.

### ●● Coinvolgimento

Il gioco è essenzialmente divertimento e i risultati rilevanti di questa attività sono il grado di coinvolgimento che il gioco riesce a sviluppare, la ricchezza dell'esperienza che offre e il livello delle competenze che vengono enfatizzate.

Tra le competenze elaborate nel nostro ambito un aspetto su cui è possibile dare un contributo importante è quello del progetto dei singoli artefatti che contribuiscono a evidenziare e arricchire la cornice del gioco, permettendo di fatto l'«immersione» e l'identificazione nell'esperienza del gioco, l'abbassamento della soglia di accesso e l'ottimizzazione delle potenzialità di interazione. Tuttavia, da un altro punto di vista, questo requisito non risulta indispensabile: bastano infatti quattro felpe per essere al Maracanã o una manciata di sassolini per ricreare la battaglia di Austerlitz. Si potrebbe argomentare che, a volte, gli effetti migliori si ottengono togliendo elementi per spingere a un più intenso sforzo immaginativo.

## The Goals of Play

The articles included in this issue explore the many different purposes play can be used for, beginning with how the gaming experience applies to various fields, offering an overview that is inevitably partial yet still full of design-related potential.

### ●● Involvement

Play is essentially having fun, and the relevant results of this activity are: the degree of involvement a game inspires, the richness of the experience it offers, and the degree of skill it emphasizes.

Among the many play-related skills explored here, one of the most important aspects is the design of individual objects that help to highlight play and enrich the framework of any given game—allowing for an immersive experience, lowering the threshold necessary to access it, and optimizing its interactive potential. However, seen from another point of view, this supposed requirement isn't so essential: all it takes is four sweatshirts to feel like you're at Rio's Maracanã, or a handful of pebbles to recreate the battle of Austerlitz. One could argue that, sometimes, the best effects are obtained by removing certain elements, pushing players to use their imagination more intensely.

Passare da un modello «conformativo» a uno «performativo» nell'insegnamento dell'urbanistica e sperimentare il superamento dei limiti dell'insegnamento tradizionale della disciplina.

*Going from a "conformative" to a "performative" teaching model in urban planning, thereby overcoming the limitations of how the discipline is traditionally taught.*



●● **Formazione**

Nel campo della formazione (anche interna al mondo del design) sono frequenti gli esempi di utilizzo della modalità del gioco, dalla consueta (e forse abusata e discutibile) formula didattica di proporre una sorta di gioco di ruolo in cui il docente «fa il cliente» e gli studenti «fanno lo studio», all'utilizzo del gioco come strumento formativo, ad esempio come modalità di allenamento di alcune competenze specifiche o come modo per superare alcuni schemi di pensiero o modalità di lavoro abituali, che, in assenza della «modalità gioco», impedirebbero di sviluppare particolari percorsi educativi, di acquisizione e di conoscenza.

● **Organizzazione dell'informazione per la comprensione di fenomeni complessi**

L'immersività che si sperimenta durante il gioco permette di ottenere punti di vista – ruoli – inusuali, difficilmente raggiungibili altrimenti e quindi consente di analizzare fenomeni complessi «dall'interno». La possibilità – peculiare solo del gioco – di cimentarsi in ruoli diversi, all'interno dello stesso sistema complesso/gioco, consente inoltre di moltiplicare i punti di vista dai quali si analizza un dato fenomeno. Il risultato finale è la simulazione di una situazione con forti elementi



**Giocare per cambiare > p. 26**

Quando si tratta di formazione per gli adulti, il gioco risulta la modalità grazie alla quale si possono superare barriere e precondizionamenti radicati.

*When it comes to training for adults, play is a way to overcome barriers and deeply rooted presumptions.*

●● **Training**

In the field of education, in design as in other realms, games are commonly used. They range from the classic (and perhaps overused, debatable) role-playing game whereby the teacher plays the "client" and students the "studio," to the use of play as a training tool to instill specific skills, or as a way to overcome rote thought patterns or ways of working that, in the absence of a playful approach or "game mode," might prevent the development of special educational paths and the acquisition of knowledge.

● **Information Organization to Aid the Comprehension of Complex Phenomena**

The immersive nature of play allows us to experience unusual points of view—roles—that are otherwise difficult to reach, and then allows us to analyze complex phenomena "from within." The possibility—unique to games and play—of trying out different roles within the same complex system/game, also allows us to multiply the points of view from which we can analyze any given phenomenon. The end result is the simulation of a situation with strong elements of constraint, within which participants learn to move, quickly adapting to the new situation. In this sense, play can be used as a means for broadening our knowledge or opinions on any given topic.

Il progetto di comunicazione è un progetto di dinamiche e relazioni, proprio come il gioco. Le azioni e re-azioni in campo sono analizzabili e prevedibili così come lo sono all'interno di un gioco.

*Communication design means designing certain dynamics and relationships, just like play. Actions and reactions in this realm of design can be analyzed and predicted much like moves on the game board or playing field.*





**Disruption e auto-produzione** ► p. 88

*I videogiochi indipendenti inaugurano linguaggi alternativi di comunicazione, svincolati dalle esigenze e dagli stereotipi del mercato principale.*

*Indie video games herald alternative visual languages and forms of communication, freed of the demands and stereotypes of the mainstream market.*

di vincolo all'interno della quale i partecipanti imparano a muoversi adattandosi rapidamente alla nuova situazione. Il gioco, in questo senso, può essere usato come mezzo per allargare le nostre conoscenze o le nostre opinioni su un determinato argomento.

● *Introduzione di nuove forme di comunicazione*

La cornice all'interno della quale il gioco si svolge scardina non solo le certezze spazio-temporali, ma consente anche il movimento dei giocatori all'interno di una «zona franca», libera dalle inibizioni e dai precondizionamenti culturali della realtà. In quest'ottica è possibile sperimentare nuove forme di comunicazione e nuove modalità di diffusione delle stesse.

● *Riduzione degli effetti del calo di attenzione e di interesse*

L'esperienza del gioco, in grado di trasportare i giocatori in un frame parallelo e apparentemente surreale, consente, attraverso gli espedienti della narrazione, di mantenere alta e costante l'attenzione dei partecipanti, anche quando coinvolti in situazioni complesse.



● *Introducing New Forms of Communication*

Play takes place within a framework that not only undermines the certainties of space and time, but also allows players to move within a “free zone”—free from the cultural inhibitions and prejudices of reality. From this point of view, it allows players to experiment with new forms of communication and new ways of disseminating it.

● *Reducing the Effects of Decreased Attention and Interest*

The game experience, capable of transporting players into a parallel and seemingly surreal realm, uses narrative to maintain participants' attention, keeping players rapt even when they're involved in complex situations.

**Immersi nel quotidiano** ► p. 114

*Esperimenti di narrazione nell'ambito giornalistico con lo scopo di far vivere esperienze di immersione completa nella notizia da cui ricavare nuove visioni e punti di vista.*

*Experiments in journalistic storytelling with the aim of evoking fully immersive news experiences, from which new insights and points of view can be drawn.*

1. Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 1973.

1. Johan Huizinga, *Homo Ludens* (New York: Beacon Press, 1955).



# Hanno collaborato a questo numero

## Contributors in This Issue

**Antonio Altomare** è un graphic e interaction designer. Si è laureato al Politecnico di Bari con una tesi sull'identità museale, e in seguito ha conseguito una laurea magistrale in Interaction design presso l'Università Iuav di Venezia occupandosi di physical computing, user experience e design di interfacce. Attualmente vive e lavora a Milano, dove collabora con l'agenzia Circular e si occupa di comunicazione multidisciplinare per importanti brand.

**Antonio Altomare** is a graphic and interaction designer. He graduated from the Politecnico di Bari with a thesis on museum identity, and went on to earn a master's degree in interaction design—specializing in physical computing, user experience, and interface design—from Iuav in Venice. He currently lives and works in Milan, where he works with the Circular creative agency and manages multidisciplinary communication for major brands.

**Serena Brovelli** scrive, disegna, ma soprattutto legge. Ha studiato disegno industriale per la comunicazione visiva al Politecnico di Milano e ha fatto parte del Cantiere di Arte Contemporanea di Remo Salvadori (San Quirico d'Orcia, 2003). Insegna alla Scuola Politecnica di Design e allo Ied (Milano). Dal 2005 al 2012 ha fatto parte del team dello Studio FM Milano. Dal 2012 lavora come freelance e consulente. È stata autrice per la casa editrice DeAgostini e collabora con «Progetto grafico» dal 2008.

**Serena Brovelli** writes and designs, but above all she reads. She studied industrial design at the Politecnico di Milano and took part in Remo Salvadori's Cantiere di Arte Contemporanea (San Quirico d'Orcia, 2003). She teaches at the Scuola Politecnica di Design and Ied (Milan). She was part of the Studio FM Milano team from 2005 to 2012, after which she launched her own consulting career. She has published with DeAgostini, and has worked with *Progetto grafico* since 2008.

**Marianna Calagna** nasce in provincia di Ravenna, cresce in provincia di Bologna. Dopo la maturità scientifica frequenta lo Iuav di San Marino e si specializza in grafica editoriale all'Isia di Urbino. Nel 2012 comincia la propria esperienza professionale a Parigi. Affascinata dalla cultura grafica francese passata e presente, decide di restare per

portare avanti un progetto di ricerca che confluirà nel suo progetto di tesi. Tornata in Italia lavora come grafico in alcuni studi tra Milano e Firenze.

**Marianna Calagna** was born near Ravenna and raised near Bologna. After receiving a high school diploma specializing in the sciences, she attended Iuav in San Marino and went on to major in editorial design at ISIA in Urbino. In 2012 she moved to Paris and, intrigued by French graphic culture both past and present, stayed on to carry out research that ultimately turned into her thesis project. Now back in Italy, she is currently working as a graphic designer with studios in Milan and Florence.

**Giulia Ciliberto**, è una designer e ricercatrice. È attualmente dottoranda e assegnista di ricerca presso l'Università Iuav di Venezia, ateneo dove svolge anche attività di assistenza alla didattica nell'ambito di insegnamenti sia teorici che progettuali. Interessata principalmente agli ambiti di ricerca della storiografia, della museologia e della pedagogia del design, dal 2012 collabora regolarmente con la redazione della rivista online «AIS/ Design. Storia e Ricerche».

**Giulia Ciliberto** is a designer and researcher. She is currently a PhD student and research fellow at Iuav in Venice, where she is also a TA in design theory and practice. Her main interests are historiography, museology, and pedagogy as they relate to design. Since 2012 she has been a regular editorial contributor to the online magazine *AIS/Design. Storia e Ricerche*.

**Biagio Cillo**. Architetto, professore associato di Urbanistica in pensione dal 2012. Attualmente insegna a contratto presso la Seconda Università di Napoli (Laboratorio di Urbanistica) e l'Università Federico II di Napoli (Scuola di specializzazione in Beni architettonici e del paesaggio e Master di II livello per il Piano comunale). È stato consulente della Regione Campania e di alcuni parchi nazionali per la pianificazione del paesaggio. Dal 2012 è socio onorario dell'Associazione italiana di architettura del paesaggio.

**Biagio Cillo** is an architect and associate professor of urban planning (emeritus since 2012). He is currently an adjunct professor at two universities in Naples: he teaches in the urban planning lab at the Seconda Università di Napoli; and also teaches a mas-

ter's-level course in municipal planning, as well as a specialization course in architectural and landscape heritage, at the Università Federico II. He was previously a consultant for the Campania Regional government and landscape planner for several national parks. In 2012 he became an honorary member of the Associazione italiana di architettura del paesaggio (Italian Landscape Architecture Association).

**Maria Rosaria Digregorio**. Designer, book maker e apprendista tipografa. Ha studiato progettazione grafica al Politecnico di Bari e comunicazione visiva e multimediale all'Università Iuav di Venezia. Insegna Information Design alla Scuola Politecnica di Milano, collabora come grafico con New Art Exchange, spazio per l'arte contemporanea di Nottingham (UK), progetta e tiene workshop di editoria, tipografia e stampa con Zabar, collettivo di designer di cui è co-fondatrice. È affascinata dall'idea di autoprodurre tutto ciò di cui ha bisogno.

**Maria Rosaria Digregorio** is a designer, book maker, and apprentice typographer. She studied graphic design at the Politecnico di Bari and visual communication and media at Iuav in Venice. She teaches information design at the Scuola Politecnica di Milano, is a graphic designer for New Art Exchange (a contemporary art space in Nottingham, UK), and leads workshops on publishing, typography, and printing at Zabar, a design collective she also co-founded. She is fascinated by DIY and the possibility of producing everything she needs with her own two hands.

**Arnaldo Filippini**, co-fondatore dello studio QZR, ha studiato presso l'Isia di Urbino e si occupa di progettazione grafica. Parallelamente all'attività di progettista si dedica allo studio e all'analisi di visualizzazioni delle informazioni.

**Arnaldo Filippini**, co-founder of studio QZR, studied at ISIA in Urbino and is a graphic designer. In addition to his design practice, he also devotes his time to the study and analysis of information visualization.

**Nicola Giorgio** nasce a Firenze e nel 2008 si trasferisce a Urbino per frequentare il corso di progettazione grafica e comunicazione visiva all'Isia. Attualmente, presso lo stesso istituto, sta per concludere il biennio specialistico in illustrazione, dopo una parentesi di un semestre all'École Saint-Luc di Bruxelles.

les. Collabora con riviste di illustrazione e progetta laboratori per bambini su tecniche di stampa manuali.

**Nicola Giorgio** was born and raised in Florence, and in 2008 moved to Urbino to study graphic design and visual communication at ISIA. He recently spent a semester at the École Saint-Luc in Brussels before returning to ISIA, where he is currently completing a two-year specialization in illustration. He contributes to several illustration magazines and also leads children's workshops on hand-printing techniques.

**Andrea Ligabue.** Da sempre appassionato di giochi, ha conosciuto i giochi da tavolo e di ruolo negli anni Ottanta diventandone uno dei massimi esperti italiani. Membro della giuria dell'International Gamers Awards e Direttore Artistico di PLAY: Festival del Gioco, ha fatto della sua passione un lavoro. Consulente per aziende del settore, play-tester, giornalista ludico, si occupa di formazione in scuole e aziende utilizzando il gioco da tavolo. Possiede oltre 2000 giochi e diffida degli «esperti» che conoscono e hanno giocato, nella loro vita, a meno di 100 titoli!

**Andrea Ligabue,** a born gamer, dove into both board and role-playing games in the eighties and is now one of Italy's leading game experts. He has turned his hobby into a career, and is a juror for the International Gamers Awards as well as artistic director of PLAY: Festival del Gioco. He is a consultant, play tester, and gaming journalist, and also trains people in schools and companies using board games. He owns over 2000 games, and is skeptical of supposed "experts" who have played fewer than 100 games over the course of their lives!

**Alvise Mattozzi,** semiologo, è ricercatore in sociologia dei processi culturali e comunicativi alla Facoltà di design e arti della Libera Università di Bolzano. Le sue ricerche si situano all'incrocio tra Science and Technology Studies e Design Studies e vertono sulla descrizione degli artefatti in quanto mediatori di relazioni sociali. Tra le sue pubblicazioni: *Il senso degli oggetti tecnici* (Meltemi, 2006), con Angelika Burtscher, Daniele Lupo e Paolo Volonté, *Biografie di oggetti | Storie di cose* (Bruno Mondadori, 2009) e, con Dario Mangano, *Il discorso del design. Pratiche del progetto e saper-fare semiotico* (Nuova Cultura, 2010).

**Alvise Mattozzi** is a semiotician and research associate specialized in the sociology of cultural and communications processes in the arts and design department of the Free University of Bozen-Bolzano. His work explores the intersection of science and technology with design studies, and looks at design objects as mediators of social relationships. His publications include: *Il senso degli oggetti tecnici* (Rome: Meltemi, 2006); with Angelika Burtscher, Daniele Lupo, and Paolo Volonté, *Biografie di oggetti | Storie di cose* (Turin: Bruno Mondadori, 2009); and, with Dario Mangano, *Il discorso del design. Pratiche del progetto e saper-fare semiotico* (Rome: Nuova Cultura, 2010).

**Claudia Molinari** è una graphic designer, illustratrice e art director con competenze trasversali nella comunicazione e nel design. Dopo gli studi a Cambridge e Brighton e anni di esperienza come visual designer in progetti di retail, branding e service design, è ora impegnata insieme al creative writer Matteo Pozzi come metà del duo indipendente di game design e storytelling non-convenzionale We Are Müesli, autori del pluripremiato gioco narrativo CAVE! CAVE! DEUS VIDET.

**Claudia Molinari** is a graphic designer, illustrator, and art director with cross-disciplinary skills in communication and design. After studying at Cambridge and Brighton and years of experience as visual designer of retail, branding, and service design projects, she has now teamed up with the creative writer Matteo Pozzi to form We Are Müesli, an independent, unconventional game design and storytelling duo. Together they created the award-winning narrative game CAVE! CAVE! DEUS VIDET.

**Walter Obert.** Grafico del packaging, diplomato all'Istituto G. B. Bodoni di Torino, ha pubblicato una quindicina di giochi negli ultimi anni. Ha collaborato alla pagina dei giochi di «Focus magazine». Fondatore di IDEAG, l'incontro dei game designers italiani.

**Walter Obert.** Packaging designer Walter Obert holds a diploma from the Istituto G. B. Bodoni in Turin, and has published roughly 15 games in the past few years. He has been a contributor for the game section of *Focus* magazine, and is also founder of IDEAG, an annual Italian game design conference.

**Luciano Perondi** opera nel campo della progettazione grafica di aspetti legati alla scrittura e all'information design. Nel 2003 ha dato vita allo studio Molotro. Luciano Perondi è docente di Storia del libro e della stampa presso l'Isia di Urbino dal 2007 e direttore dello stesso Istituto dal 2013. Oltre che di progettazione si occupa anche degli aspetti teorici della grafica e della scrittura.

**Luciano Perondi** works with the graphic aspects of writing and information design. In 2003 he founded studio Molotro. He has taught the history of books and printing at ISIA in Urbino since 2007, and became the school's director in 2013. In addition to his design practice, he also deals with the more theoretical aspects of graphic design and writing.

**Drapadi Piccini.** Laureata in filosofia teoretica presso l'Università degli Studi di Milano, si è specializzata in Arte Terapia. Dal 2003 si occupa di consulenza creativa e di sviluppo, sia per aziende private sia per istituzioni. Inventiva, progetta e organizza percorsi e laboratori per sviluppare le relazioni interpersonali, per affinare la comunicazione e la capacità di ascolto, per implementare una cultura dialogica, per sviluppare le capacità di negoziazione e per risvegliare la creatività.

**Drapadi Piccini** holds a degree in theoretical philosophy from the Università degli Studi in Milan. Her specialty is art therapy, and since 2003 she has been a creative and development consultant for various companies and institutions. She leads courses and workshops that help people improve their interpersonal relations, hone their communication and listening skills, implement a culture of dialogue, develop negotiation skills, and awaken creativity.

**Roberto Picerno** è un interaction designer. Ha studiato design del prodotto e grafica al Politecnico di Bari e successivamente interaction design presso l'università Iuav di Venezia. Durante gli studi si è interessato particolarmente a forme di rappresentazione e narrazioni collettive del territorio. Vive e lavora a Londra come user experience e digital product designer per OI Engine, una piattaforma di design collaborativo sviluppata da IDEO.

**Roberto Picerno** is an interaction designer. He studied graphic and product design

at the Politecnico di Bari, followed by interaction design at Iuav in Venice. His studies focused mainly on local, collective forms of representation and narration. He now lives in London, where he is a user experience and digital product designer for OI Engine, a collaborative design platform developed by IDEO.

**Matteo Pozzi.** Giornalista di videogiochi nei primi anni 2000, Matteo Pozzi ha lavorato negli ultimi anni come sceneggiatore televisivo e come copywriter e caporedattore di progetti di service design, comunicazione e business innovation. Insieme alla visual designer Claudia Molinari, è ora metà del duo indipendente di game design e storytelling non-convenzionale We Are Müesli, autori del pluripremiato gioco narrativo CAVE! CAVE! DEUS VIDET.

**Matteo Pozzi.** Throughout the early 2000s Matteo Pozzi was a video game journalist, and for the past few years he has been a screenwriter for tv as well as copywriter and editor in chief for various design, communication, and business innovation services. He and visual designer Claudia Molinari have teamed up to form We Are Müesli, the game design and storytelling duo that recently released the award-winning narrative game CAVE! CAVE! DEUS VIDET.

**Emanuela Tatti** è art director e graphic designer. Dopo la laurea triennale in Progetto grafico e virtuale al Politecnico di Torino, si specializza in design della comunicazione al Politecnico di Milano, con una tesi sul gioco come modello di comunicazione, applicato alla tematica sociale. Appassionata d'illustrazione e tipografia, ha recentemente partecipato al Laboratorio Tipografico presso il CFP Bauer di Milano, contribuendo alla realizzazione del libro *Typographie d'ameublement*.

**Emanuela Tatti** is an art director and graphic designer. After earning a three-year degree in graphic and virtual design from the Politecnico di Torino she went on to specialize in communication design at the Politecnico di Milano, with a thesis on games as communication models applicable to social issues. She is also deeply interested in illustration and typography, and recently attended the type lab course at CFP Bauer in Milan, culminating in the collaboratively produced book *Typographie d'ameublement*.

**Luca Tremolada.** Ha lavorato in televisione, radio, agenzia, internet e carta stampata occupandosi prevalentemente di economia, scienza e tecnologia. Le esperienze vanno da «Repubblica.it» a Radio Popolare, da Class Editori a «Il Sole 24 Ore». Attualmente è coordinatore di «Nòva24 Tech», si occupa di data journalism su «Info Data Blog» ([www.infodata.ilsole24ore.com](http://www.infodata.ilsole24ore.com)) e scrive di scienza, innovazione, tecnologia e creatività sul quotidiano «Il Sole 24 Ore» nella redazione scientifica di «Nòva 24».

**Luca Tremolada** has worked in television, radio, Internet, and print media, focusing primarily on economic, scientific, and technological issues for venues ranging from the newspaper website Repubblica.it to Radio Popolare and Class Editori. His contributions to the newspaper *Il Sole 24 Ore* include management of *Nòva24 Tech*, coverage of data journalism for the Info Data Blog ([www.infodata.ilsole24ore.com](http://www.infodata.ilsole24ore.com)), and writing on science, innovation, technology, and creativity as part of the editorial staff of the editorial staff of *Nòva 24*.

**Eric Zimmerman.** Game designer di lunga esperienza, è stato cofondatore del prestigioso studio Gamelab di New York, che ha diretto per 10 anni. È titolare di una cattedra di discipline artistiche al NYU Game Center ed è stato coautore di importanti opere sul game design, come *Rules of Play* (The MIT Press, 2003). Tra i suoi lavori più recenti si ricordano le installazioni architettoniche di gioco realizzate con Nathalie Pozzi, i giochi da tavolo *Quantum* e *The Metagame*, nonché il rilancio del gioco multiplayer online *SISSYFIGHT 2000*.

**Eric Zimmerman.** Longtime game designer Eric Zimmerman co-founded of the prestigious Gamelab studio in New York, which he directed for 10 years. He is a full-time arts professor and founding faculty at the NYU Game Center, and co-authored *Rules of Play* (Cambridge, MA: MIT Press, 2003) as well as other key texts on game design. His most recent works include architectural installation games produced in collaboration with Nathalie Pozzi, the board games *Quantum* and *The Metagame*, and the relaunch of the multiplayer online game *SISSYFIGHT 2000*.

**Salvatore Zingale** è ricercatore presso il Dipartimento di design del Politecnico di Milano e docente di Semiotica del progetto alla Scuola del design. È responsabile scientifico del progetto di ricerca «Humanities Design Lab» ([www.humanitiesdesign.org](http://www.humanitiesdesign.org)). Fra le sue pubblicazioni: *La semiotica e le arti utili in undici dialoghi* (Moretti Honegger, 2005) *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica* (ATi, 2009) e *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva* (FrancoAngeli, 2012).

**Salvatore Zingale** does research and teaches design semiotics at the Scuola del Design (Politecnico di Milano), and directs scientific research at the Humanities Design Lab ([www.humanitiesdesign.org](http://www.humanitiesdesign.org)). His publications include *La semiotica e le arti utili in undici dialoghi* (Bergamo: Moretti Honegger, 2005); *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica* (Milan: ATi, 2009); and *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva* (Milan: FrancoAngeli, 2012).

## Abbonamenti e arretrati

### Subscriptions and Back Issues

L'abbonamento per l'Italia a 2 numeri di «Progetto grafico» costa **25 euro** (anziché 30). Quello a 4 numeri (due anni) costa **48 euro** (anziché 60). Potete anche abbonarvi per l'estero secondo i prezzi indicati in basso. In tutte le offerte sono incluse le spese di spedizione.

Per acquistare i singoli numeri cartacei e digitali potete usare il carrello della **libreria aiap** on line: [www.aiap.it/libreria](http://www.aiap.it/libreria).

Il prezzo di ciascun numero cartaceo è di **15 euro** più le spese per l'invio a mezzo corriere. Il prezzo dei numeri digitali è di **9,99 euro**. I numeri arretrati della prima serie\* di «Progetto grafico» sono disponibili al 50% del prezzo di copertina più le spese per l'invio a mezzo corriere.

Per informazioni sulle spedizioni e gli abbonamenti o per altre informazioni: [aiap@aiap.it](mailto:aiap@aiap.it)  
tel. **02 29 52 05 90** • fax **02 29 51 24 95**

\* I numeri cartacei 4-5, 9, 12-13, 17, 20, 22 sono esauriti.

## Subscriptions for Other Countries

### Area 1 • Europe and Mediterranean

2-year subscription (4 issues) **76 euro**  
Annual subscription (2 issues) **39 euro**

### Area 2 • Africa, Asia, Americas

2-year subscription (4 issues) **96 euro**  
Annual subscription (2 issues) **49 euro**

### Area 3 • Oceania

2-year subscription (4 issues) **120 euro**  
Annual subscription (2 issues) **61 euro**

For information and subscriptions, please contact aiap: [aiap@aiap.it](mailto:aiap@aiap.it) or visit our website: [www.aiap.it](http://www.aiap.it)

Giocare, Progettare  
*Playing, Designing*

**SERENA BROVELLI, MARIA ROSARIA DIGREGORIO,  
LUCIANO PERONDI**

Manifesto per un secolo ludico  
*Manifesto for a Ludic Century*

**ERIC ZIMMERMAN**

## Luogo • Space

Giocare per cambiare  
*Playing to Change*

**DRAUPADI PICCINI, NICOLA GIORGIO**

Sulla mappa del tesoro non scavare sulla X  
*X Doesn't Mark the Spot*

**ARNALDO FILIPPINI, WALTER OBERT**

Ai Palazzi del Potere  
*Capitol Clash*

**ARNALDO FILIPPINI, WALTER OBERT**

## Tempo • Time

L'urbanistica in gioco  
*Urban Planning at Play*

**BIAGIO CILLO**

Il gioco dialogico nella comunicazione sociale  
Schemi semiotici e casi studio

*Dialogical Games in Social Communication  
Semiotic Schemata and Case Studie*

**SALVATORE ZINGALE**

Quando la comunicazione diventa gioco  
*When Communication Becomes a Game*

**EMANUELA TATTI**

## Senso • Meaning

Disruption e auto-produzione  
La rivoluzione dei videogiochi indipendenti

*Disruption and DIY  
The Indie Games Revolution*

**WE ARE MÜESLI**

**[CLAUDIA MOLINARI, MATTEO POZZI]**

ISSN 1824-1301



9 771824 130006

5 0 0 2 7

Non solo un passatempo

Le motivazioni alla base dei giochi d'autore

*Not Just a Pastime*

*The Underlying Inspirations of Novel, Non-Digital Games*

**ANDREA LIGABUE**

Immersi nel quotidiano

*Immersed in the Everyday*

**LUCA TREMOLADA**

Il fotoraconto, il montaggio, l'archivio.

Tre approcci alla narrazione del territorio attraverso  
l'uso delle immagini

*Photo-essays, Montages, and Archives*

*Three Approaches to Local Narrative Using Images*

**ANTONIO ALTOMARE, GIULIA CILIBERTO, ROBERTO PICERNO**

*Il medium è il massaggio* di Marshall McLuhan,

Quentin Fiore e Jerome Agel

*Marshall McLuhan, Quentin Fiore, and Jerome Agel's*

*The Medium is the Massage*

**ALVISE MATTOZZI**

Una magnifica eccezione

*A Magnificent Exception*

**MARIANNA CALAGNA**