

AGATA MENEGHELLI
agata.meneghelli@unibo.it

Se i Sims vanno su Facebook...

Subito dopo il lancio, la versione facebookiana di *The Sims* ha riscosso un enorme successo, ma a distanza di qualche mese si è registrato un significativo calo di interesse. L'articolo propone una possibile lettura di questo fenomeno, partendo da alcune caratteristiche della serie *The Sims* e mostrando come il gioco si sia modificato, sposandosi con le logiche 2.0 di Facebook, per diventare più *social* e in *real time*.

*The Sims Social*¹, lanciato su Facebook da Electronic Arts il 9 agosto 2011, ha riscosso da subito un (aspettato) successo: dopo poco più di un mese dal lancio, la versione social del celebre simulatore di vita vantava oltre sessanta milioni di utenti attivi mensilmente e più di dieci milioni di utenti attivi al giorno, distinguendosi come l'applicazione con il più elevato tasso di crescita settimanale, oltre che come il miglior browser game dell'anno². Sebbene tutti credessero che il successo del gioco avrebbe continuato a crescere, a distanza di quattro mesi *The Sims Social*³ ha subito un (inaspettato) calo di interesse da parte degli utenti di Facebook: il 10 gennaio 2012 gli utenti attivi mensilmente sono stati poco più di ventiquattro milioni e quelli attivi giornalmente poco più di quattro milioni.

Perché l'enorme successo iniziale e il calo di interesse attuale? Dare una risposta esaustiva non è di certo facile: i fattori che influiscono sul successo (o l'insuccesso) di un'applicazione sono talmente numerosi e intrecciati tra loro che è difficile disegnarne un quadro completo, tanto più se si considera che la vita dei contenuti virali è, per natura, altamente imprevedibile.

Vorrei però proporre una possibile lettura del fenomeno, partendo da alcune caratteristiche della serie *The Sims* e mostrando i cambiamenti più significativi che il gioco ha subito sposandosi con le logiche 2.0 di Facebook.

1. Maxis, EA, USA, 2011.

2. *The Sims Social* è stato premiato come *Best Browser Game* in occasione dei *GamesCom Award* 2011.

3. D'ora in poi TSS.

THE SIMS: ALL'ORIGINE DEL SUCCESSO

Una buona fetta del successo di TSS deriva dalla popolarità del marchio *The Sims*, serie videoludica che per oltre un decennio è riuscita a mantenersi in vetta alle classifiche di vendita, raccogliendo 140 miliardi di fan in sessanta nazioni che parlano ventidue lingue diverse. Con i suoi tre titoli principali, più di venti es-

pansioni, cinque spin-off e numerose versioni per le più svariate piattaforme, *The Sims*⁴ è senza dubbio il più popolare e prolifico simulatore di vita della storia.

Dal mio punto di vista, la formula vincente di *TS* è composta di tre ingredienti principali, amalgamati tra loro in maniera magistrale: “interattività, personalizzazione e creatività”.

TS è un gioco molto “interattivo”: il giocatore ha un ampio ventaglio di “possibilità di azione” – varie e in continua crescita⁵ – e, poiché gli obiettivi di gioco rimangono per lo più impliciti, sente di poter fare (quasi) ciò che vuole nel mondo del gioco. *TS* appare come “un’opera aperta, socchiusa, spalancata”⁶ capace di generare micro-mondi che il giocatore può vivere e plasmare quasi come un dio.

In *TS* l’interattività si traduce in un altro importante fattore di successo: le ampie possibilità di personalizzazione. Il giocatore può costruire (e de-costruire) a piacimento i suoi avatar e l’ambiente materiale e sociale in cui vivono. Ogni partita a *TS* è potenzialmente diversa da qualsiasi altra, non solo perché gran parte degli eventi che accadono nel mondo del gioco dipendono dalle scelte del giocatore, ma anche perché il giocatore può “ammobiliare” tale mondo, creando o selezionando personaggi e oggetti, con possibilità combinatorie potenzialmente infinite.

In *TS* interattività e personalizzazione diventano a loro volta stimoli per la creatività del giocatore, che è spinto a costruire micro-mondi vari e in continua trasformazione (combinando gli elementi disponibili in modo più o meno originale), nonché a creare micro-storie potenzialmente avvincenti⁷. Il potenziale creativo di *TS*, intrinseco al suo gameplay dinamico, è stato amplificato dagli editor, che hanno stimolato la produzione di contenuti user-generated e la nascita di affollate comunità di fan desiderosi di condividere e scambiare le proprie creazioni.

Sebbene *TS* sia un gioco nato per il single-player, fin dalla nascita possedeva già, in nuce, una forte vocazione sociale: in-game il gioco simula interazioni sociali relativamente complesse e dinamiche; off-game le possibilità di personalizzazione e di creazione offerte dal gioco stimolano la nascita di community che condividono contenuti user-generated.

È forse questa vocazione sociale che spinse Electronic Arts a lanciare nel 2002 un Massively Multiplayer Online Game basato su *TS*: il fallimentare *The Sims Online*⁸, che dopo sei anni fu ufficialmente chiuso. Forse i tempi erano prematuri, o forse la versione online del gioco non era in grado di adeguarsi alle dinamiche del web; di certo ciò che EA non era riuscita a conquistare con *The Sims Online*, lo ho conquistato sbarcando su Facebook con *TSS*.

THE SIMS SOCIAL

La prima volta che ho giocato a *TSS*, come fan di vecchia data di *TS*, sono rimasta un po’ spiazzata: la versione facebookiana di uno dei miei giochi preferiti mi è apparsa da subito “meno interattiva e dinamica” della versione originale. È ammesso il controllo di un solo avatar; gli obiettivi ludici sono più espliciti

4. D’ora in poi *TS*.

5. Il giocatore non solo può decidere quando e come soddisfare i bisogni fondamentali dei propri sims, ma può anche scegliere se e come innamorarsi, litigare, fare carriera, fare shopping, arredare la propria casa, procreare...

6. Bittanti, M. (2003). *The Sims: similitudini, simboli & simulacri*. Unicopli: Milano.

7. Ne sono una dimostrazione le numerose fan fiction ispirate a *The Sims* che popolano il web.

8. Maxis, EA, USA, 2012.

e vincolanti (il gameplay è organizzato in missioni e prevede diversi sistemi di punteggio); la libertà di azione è ridotta (le risorse necessarie per compiere azioni in-game sono molto più numerose⁹); le possibilità di personalizzazione sono limitate, soprattutto per quanto riguarda la costruzione della casa.

A prima vista questi cambiamenti possono apparire come punti di debolezza di *TSS*, ma a ben guardare sono il prezzo da pagare per adeguarsi alle dinamiche 2.0 del social network più popolare del mondo. Entrando su Facebook, il “simulatore di vita quotidiana e di relazioni sociali” è diventato ancora più social e in real time.

THE SIMS DIVENTA SOCIAL

Cosa accade se un gioco che simula relazioni sociali tra personaggi virtuali si incontra con una piattaforma che crea e alimenta relazioni sociali tra persone reali? In *TSS* ogni avatar è legato a un profilo su Facebook, che a sua volta è collegato a una persona che lo gestisce. Questo significa che ogni volta che il nostro sim intrattiene relazioni sociali con altri sims, noi interagiamo indirettamente con le persone reali che controllano i profili dei nostri “vicini”.

Si crea così un intreccio complesso tra due livelli – le *relazioni in-game* (fra i sim) e le *relazioni off-game* (fra gli amici di Facebook) – livelli che possono influenzarsi a vicenda. Per fare un esempio un po’ estremo: se uno dei miei vicini in *TSS*, oltre ad essere un mio amico di Facebook, è anche un mio ex nella vita reale, sarà problematico decidere di intrattenere una relazione romantica con il suo sim, tanto più se il mio attuale ragazzo è su Facebook e può leggere sulla mia bacheca i feed del gioco. Caso estremo, che però mostra bene come l’intreccio tra relazioni in-game e off-game sia uno dei punti di forza di *TSS*: giocando posso ri-definire relazioni sociali “reali”, posso rafforzare relazioni di amicizia già esistenti, indebolirle o modificarle; così come posso sfruttare le relazioni di amicizia off-game per incrementare le mie relazioni in-game.

TSS è social anche perché sfrutta le potenzialità “virali” di Facebook attraverso un articolato sistema di notifiche e feed. Non solo ogni volta che ottengo un risultato¹⁰ posso condividere la notizia sulla mia bacheca, ma per concludere alcune missioni sono addirittura obbligata a farlo. Sempre nell’ottica del doppio livello di relazione, condividere una notizia sulla bacheca ha i suoi pro e i suoi contro: permette a noi e ai nostri amici-vicini di ottenere risorse utili per il gioco, ma può anche risultare fastidioso, soprattutto per gli amici che non giocano a *TSS*. In ogni caso rende il gioco potenzialmente virale, sfruttando la forza del passaparola.

Insieme a notifiche e feed, anche i punteggi e le missioni contribuiscono a rendere social il gioco, poiché innescano meccanismi di sfida e di collaborazione con gli amici. Da un lato, poter conoscere i risultati raggiunti dai nostri amici-vicini ci spinge a migliorare la nostra performance in un’ottica competitiva; dall’altro lato, per migliorare la nostra performance dobbiamo chiedere aiuto agli altri giocatori, e se aiutiamo gli altri giocatori otteniamo bonus e

9. Oltre ai *simoleon* (i soldi virtuali del mondo Sim, che si possono accumulare facendo diverse azioni in-game), è necessario possedere: punti energia (che si rigenerano automaticamente con il passare del tempo e vengono “spesi” compiendo azioni); punti sociali (che si guadagnano intrattenendo interazioni con altri sim); oggetti particolari (che possono essere raccolti in-game oppure richiesti agli amici) ed eventualmente *simcash* (che sono acquistabili con denaro reale tramite carta di credito).

10. Ad esempio se concludo una missione, modifico la mia relazione con un sim, raggiungo un nuovo livello di esperienza o un punto abilità.

vantaggi. Come nel web 2.0, anche in *TSS* vince la logica del dono, che non contraddice – ma interagisce con – una logica di competizione.

THE SIMS DIVENTA (QUASI) IN REAL TIME

A differenza dei classici giochi multiplayer online, le interazioni sociali in *TSS* non sono sincrone: le interazioni con i vicini avvengono principalmente off-game, attraverso notifiche e messaggi, mentre quando interagiamo in-game con un sim, non è il nostro amico a controllarlo.

Ciò nonostante *TSS* è saldamente agganciato al “tempo reale”: l’event time (il tempo degli eventi del gioco) e il *play time* (il tempo del giocatore che gioca) sono talmente intrecciati tra loro che l’uno arriva ad invadere l’altro.

Poiché i punti energia si rigenerano al passare del tempo “reale” e poiché l’event time scorre anche quando il giocatore non sta giocando, *TSS* crea una sorta di tempo parallelo, un tempo “duro” (cioè non modificabile a piacimento) e “persistente” (cioè che scorre indipendentemente dalla presenza del giocatore). Questo tempo duro e persistente influenza il play time: le sessioni di gioco sono tendenzialmente brevi (quando i punti energia si esauriscono, il giocatore tende a interrompere la sessione), ma molto frequenti (per stare dietro al gioco è necessario giocare almeno una volta al giorno).

Inoltre il mondo del gioco si trasforma in relazione al tempo sociale: ad esempio in prossimità di Halloween le missioni acquistano un sapore horror e i sim si travestono, mentre durante le vacanze natalizie l’ambiente si ricopre di neve e le case si riempiono di addobbi e alberi di Natale. E così il gioco diventa ancora più in *real time*.

SE IL GIOCO CESSA DI ESSERE UN GIOCO

Se *TSS* si è sposato così bene con le dinamiche 2.0 di Facebook, perché una crescente fetta di giocatori sta abbandonando il gioco? In parte dipende dalle modalità di distribuzione: poiché il gioco è gratuito, molti lo provano per curiosità e poi, se non sono soddisfatti, lo abbandonano. Ma mi sembra che la dimensione sociale e temporale di *TSS*, oltre ad aver contribuito al successo, abbia anche paradossalmente influito sull’abbandono del gioco.

Chi non diventa *addicted*, infatti, rischia di provare un senso di frustrazione. Chi non vuole, o non può, adeguarsi alla dimensione temporale del gioco – che richiede un impegno costante e frequente – verrà irrimediabilmente superato dagli altri giocatori, che tenderanno ad interagire sempre meno con il suo sim.

Le dinamiche sociali (competizione e collaborazione) e temporali (tempo duro e persistente) innescate da *TSS* rischiano di trasformare il gioco in un “impegno” di tempo e di energie, più che in un passatempo; in un’attività più vicina all’ambito dei doveri che a quello dei piaceri. E se il gioco diventa un lavoro... cessa di essere un gioco.