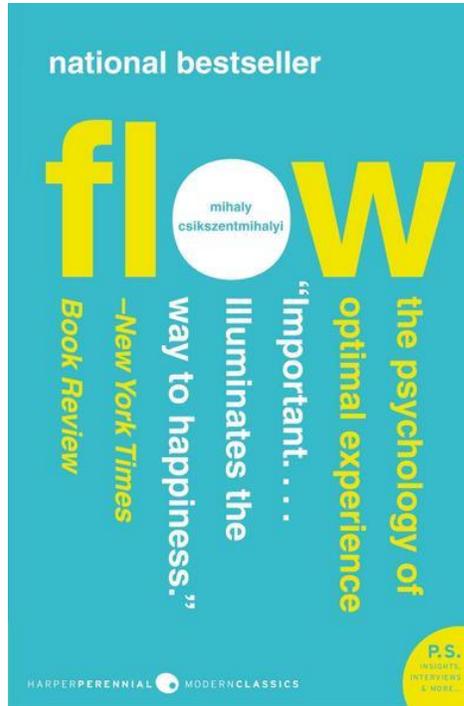


G as Gaming (and Other Flows)

An Alphabet to Explore Time



Flow – the Psychology of Optimal Experience
M. Csikszentmihalyi, 1990

La popolarità del mondo del Gaming, e **la pervasività delle sue logiche di ingaggio in una serie di contesti sempre più ampia** e sempre più distanti da quelle originariamente interessate, permette di ragionare e approfondire un ulteriore elemento di rilevanza del Tempo: **il Tempo nella sua dinamica di scorrimento, di flusso – di flow, appunto.**

Lo psicologo Csikszentmihalyi (vedasi anche I) ci ha regalato nel 1990 un testo molto interessante sul **come funzionano le Optimal Experiences**, rispondendo a un vissuto comune a tutti noi: che il tempo a volte sembri scorrere piano, e a volte scorre velocissimo.

In alcuni contesti, una esperienza permette di entrare in uno stato di “flow” in cui si è così immersi nella propria attività da non notare il passaggio del tempo. **Questo flusso è particolarmente soddisfacente e si crea quando siamo coinvolti in attività che ci ingaggiano, ci sfidano e ci permettono di concentrarci, con successo. Se le attività fossero troppo semplici, o troppo difficili, non riusciremmo a trovare questo stato di equilibrio.**

Questo particolare stato è ben conosciuto in una serie di discipline ed attività: **lo sport, la programmazione di software e applicazioni, la musica, e appunto il gaming.**

