



PLANTING IN MINIATURE GARDENS

Giocando nei giardini in miniatura

TRA LE FOGLIE DI GINKGO DI UN GIARDINO GIAPPONESE, UNA LEZIONE SULLE SIMULAZIONI THROUGH THE GINKGO LEAVES OF A JAPANESE GARDEN, A LESSON ON SIMULATIONS, Gonzalo Frasca

Stavo per intitolare questo articolo *La città e il giardino in miniatura giapponese* ma poi mi sono fermato, probabilmente per la veggogna. Dopo tutto, il Giappone è diventato il non plus ultra dei clichés alla moda. Senza dubbio, l'arcipelago giapponese non è più esotico come un tempo. Ci si perde ancora nella sua cultura, ma in un modo molto più familiare. Pensateci un attimo: negli anni '80 c'era Harrison Ford che vagava per le strade di una Los Angeles stile Giappone in *Blade Runner*; ora i poliziotti dei cupi film noir sono stati rimpiazzati dai realistici Bill Murray e Scarlett Johansson. Il Giappone è ancora oggi la labirintica Disneyland per eccellenza, ma molto più aperta a personaggi patetici, come Murray, voi o me. L'esoticità è stata democratizzata: i mari solcati da Sandokan e altri pirati sono diventati località turistiche servite da compagnie aeree a basso costo. I satelliti

I was about to entitle this article *The city and the Japanese miniature garden* but I stopped myself, probably out of shame. After all, Japan has become the ultimate in cool clichés. Certainly, the Japanese archipelago is not as exotic as it used to be. You still get lost in its culture, but in a much more friendly way. Think about it for a second. In the eighties, it was Harrison Ford who would roam the Japanese Los Angeles' streets in *Blade Runner*. Now, dark film-noir cops have been replaced by down-to-earth Bill Murray and Scarlett Johansson. Japan is still the ultimate labyrinthic Disneyland, but it is now much more open to pathetic characters, like Murray, you where Sandokan and other pirates roamed have become vacation spots served by cheap airlines. Satellites offer us pictures of every place in the planet. Imperialism does not require armies anymore, but battalions of tourists.



photos Gonzalo Frasca

ci propongono immagini da ogni parte del mondo. L'imperialismo non richiede più eserciti, ma battaglioni di turisti. *Lost in Translation* è probabilmente una delle ultime avventure di viaggio, la fine del seducente e misterioso Estremo Oriente. Eppure, il Giappone non si arrenderà tanto facilmente alla propria mondanità. La sua influenza sulla nostra cultura - in modo particolare nell'intrattenimento - è in crescita. Isolati dal resto del mondo, i giapponesi hanno trascorso secoli perfezionando sistemi per creare mondi alternativi. E ora ne abbiamo testimonianza nella loro straordinaria capacità di creare i migliori videogame e simulazioni del pianeta. Potrà anche non essere più esotico, ma il Giappone è ancora una industria che produce esotismo virtuale nei mondi fittizi di ogni videogame che immette sul mercato. Il punto qui non è considerare tutto ciò che è giapponese come una dichiarazione di moda *tiber-trendy*, ma piuttosto cercare

Lost in Translation is probably one of the last travel adventures, the end of the mysterious and glamorous Far East. Nevertheless, Japan will not become mundane before putting up a fight. Its influence on our culture - particularly in entertainment - is growing. Isolated from the rest of the world, the Japanese have spent centuries perfecting systems for creating alternative worlds. Now, we witness this in their amazing capacity to create the best videogames and simulations on the planet. Japan may not be exotic anymore, but it is still a factory producing virtual exoticism in the fictional worlds of every videogame that they put on the market. The relevant issue here is not to point to all-things Japanese as the tiber-trendy fashion statement, but rather to try and understand why this is happening. The answer, my friend, is blowing through the ginkgo leaves of a Japanese garden.

di captine il perché. La risposta, amico mio, è soffiare tra le foglie di un giardino giapponese.

Il turista esperto sa che esiste un solo vero modo di cogliere l'essenza di una città: perdersi. È l'unico modo di evitare le tipiche trappole per turisti: una volta vista la Tour Eiffel (o la statua di Godzilla nello sciccoso quartiere Ginza di Tokyo) è vista per sempre. L'autentico piacere del viaggiare sta nel trovare pepite d'oro sparse tra le vie ordinarie degli abitanti della città. Se siete fortunati finirete con una serie tutta vostra di card dei Pokémon che potrete poi scambiare con i vostri cari. Questo approccio aneddotico è quello che gli scienziati chiamano *bottom-up*. Si parte da una serie di immagini incoerenti e diverse fino a costruire la propria idea della città. Naturalmente, c'è un'alternativa: l'approccio *top-down*. Anziché prestare attenzione ai dettagli, ci si concentra sul quadro generale. Si crea una metafora della città, un modello semplice, statico che forse non trasmette accuratezza ad un micro-livello ma fornisce una verità globale a quello macro. Prima del videogame, la classica metafora *top-down* della città era il formiccio. CHAIM GINGOLD, un game researcher che lavora per la Maxis - la compagnia dietro a Sim-City - ha analizzato la nostra passione per questi mondi portatili autosostenenti. Gingold

Prima dei videogame, la classica metafora top-down della città era il formiccio. Before videogames, the classic top-down metaphor for the city was the anthill.

ritiene che siano in circolazione da molto tempo prima che Sim City cambiasse le regole sulle caratteristiche dei giochi per computer. Palle di vetro effetto neve, acquari o trenini sono alcuni esempi da lui citati. A questi possiamo aggiungere la casa di bambola, un gioco tradizionale che WILL WRIGHT, lead designer della Maxis, ha riproposto nel gioco per PC più venduto della storia: *The Sims*. Wright non è l'unico game designer ossessionato dai piccoli mondi. SHIGERU MIYAMOTO, suo collega giapponese della Nintendo, creatore di Mario, condivide con Wright il piccolo Olimpo dei game designer più influenti della terra. Per i suoi giochi, Miyamoto, non c'è da stupirsi, trae ispirazione anche dai giardini in miniatura giapponesi. Minuscoli elementi non sono che una parte della modellazione dei micro-mondi. La miniaturizzazione è estremamente importante: adoriamo i modelli in scala perché possiamo avvicinarli più facilmente, da una prospettiva di maggior potere. Non stupisce che i turisti vogliano sempre visitare torri, colline o edifici alti per godere di una vista sull'organismo urbano in cui si stanno infiltrando. Vedere è conquistare, e una città non sarà mai tua finché non la guardi dall'alto.

The professional tourist knows that there is only one true way to apprehend the essence of a city: by getting lost. This is the only way to avoid the classic tourist traps: once you've seen the Eiffel Tower (or the Godzilla statue in Tokyo's posh Ginza district) there is not much need to see it again. The real pleasure of travelling resides in finding gold nuggets scattered through the everyday lives of the city inhabitants. If you are lucky, you end up with your very own set of Pokémon cards that you will later be able to trade with your loved ones. This anecdotal approach is what scientists call the bottom-up. You start with a series of incoherent, diverse images until you construct your idea of the city. Of course, another path is also available: the top-down approach. Rather than paying attention to the small details, you focus on the big picture. You create a metaphor for the city, a simplistic model that may not deliver accuracy on the micro level, but provides an overall truth on the macro one. Before videogames, the classic top-down metaphor for the city was the anthill. CHAIM GINGOLD, a game researcher who works at Maxis -the company behind Sim-City- has analyzed our fascination for these self-sustained portable worlds. He argues that they have been around long before Sim City changed the rules on what a computer game was to be.

Snow globes, fish tanks or model trains are some of the examples that he provides. To these, we may also add the dollshouse, a traditional game that WILL WRIGHT, lead designer at Maxis, has repoposed into the best-selling PC game ever: *The Sims*. Wright is not the only game designer obsessed with little worlds. SHIGERU MIYAMOTO, the Nintendo Japanese game designer who created Mario, shares with Wright the small Olympus of most influential game designers on earth. Miyamoto, not surprisingly, also looks for game inspiration Japanese miniature gardens.

Tiny little elements are only one part of modeling micro-worlds. Miniaturization is extremely important: we love scaled-down models because we can approach them with more freedom, from a much more powerful perspective. It is not surprising then that tourists always want to visit towers, hills or tall buildings in order to have a view of the urban organism that they are infiltrating. To see is to conquer and you never own a new city until you can view it from the top. Certainly, there are different ways of owning it, but the most popular one is to capture its roofs on the chemical or digital film of your camera. The loot of your triumph will later be



photos Gonzalo Frasca



Certamente ci sono modi diversi di possederla, ma quello più diffuso è catturarne i testi nella pellicola tradizionale o digitale della propria fotocamera. Il bottino del trionfo verrà in seguito archiviato nell'album di fotografie, a riprova che l'intera città è stata ai tuoi piedi. Tuttavia, piccolo non è sufficiente. Un mondo in miniatura è più accessibile di quello normale, ma è pur sempre necessario coglierne l'essenza. Schemi di comportamento, sono queste le chiavi di accesso all'organismo vivente urbano. *Sim City* sarà anche il classico esempio di città virtuale, ma ce ne sono molti altri. Le violente giunghe urbane delle serie *Grand Theft Auto* offrono una prospettiva decisamente più spietata dell'invenzione sociale metropolitana. Giochi online massicciamente multiplayer come *World of Warcraft* includono non soltanto una, ma molte metropoli e città, ciascuna con la propria economia e caratteristiche. Così come accade nella realtà, le proprietà immobiliari virtuali all'interno di questi spazi possono essere estremamente allettanti per i giocatori, e molti di loro sono disposti a sborsare denaro del mondo reale per comprarle. Proprio in questo momento, magari a pochi isolati da casa vostra, un team di game developer potrebbe essere in procinto di creare il prossimo ambiente virtuale in cui centinaia di migliaia di perso-

Vedere è conquistare, e una città non sarà mai tua finché non la guardi dall'alto

PO SEE IS TO CONQUER AND YOU NEVER OWN A NEW CITY UNTIL YOU CAN VIEW IT FROM THE TOP

ne passeranno il loro tempo libero. Le città reali stanno immaginando quelle fittizie e sempre più cittadini si sentono a proprio agio nel passare dall'una all'altra con la stessa naturalezza con cui ci si cambia il vestito dopo il lavoro, prima di andare ad una festa. I Giapponesi hanno iniziato a creare realtà virtuali molto tempo prima dell'invenzione del computer. Il potere supremo di queste macchine è simulare sistemi: modellare realtà complesse in semplici organizzazioni con cui interagire. Non è allora per caso che questa cultura si è distinta nella creazione dei videogame: avevano acquisito le abilità necessarie secoli fa. La simulazione non è altro che un modo diverso di guardare la realtà. Non è nuovo, ma ha dovuto attendere l'invenzione dell'informatica per prosperare. La simulazione differisce dal modo alternativo di vedere e strutturare il mondo in un unico punto: la narrazione. Le storie sono buone solo per mostrare qualche percorso di relazioni causa-effetto. In un film, si seguono generalmente due, forse tre linee di intreccio simultanee. La narrazione è un approccio *bottom-up*: apprendiamo attraverso una serie di aneddoti, come i turisti avventurosi descritti prima. Dall'altra parte, la simula-

tioned in your photo album, as a proof that you had the whole city at your feet. However, small is not enough. A miniature world is more accessible than the normal one, but we still need to capture its essence. Behaviour patterns, those are the key to the urban living organism. *Sim City* may be the classic example of a virtual city, but there are many more. The violent urban jungles of the *Grand Theft Auto* series offer a much more grim perspective of metropolitan social interaction. Massively multiplayer online games such as *World of Warcraft* include not just one but several cities and towns, each one with their own economy and features. As happens in reality, virtual real estate within these game spaces can be extremely attractive to players and many are willing to pay real-world money in order to buy it. Right now, maybe a few blocks from your house, a team of game developers may be designing the next virtual environment where hundreds and thousands of people will spend their leisure time. Real cities are imagining fictional ones and more and more citizens feel at ease switching between them in the same natural way that you change your clothes after work, before going to a party.

The Japanese were creating virtual realities way before the invention of computers. The ultimate power of these

vedere è conquistare, e una città non sarà mai tua finché non la guardi dall'alto

PO SEE IS TO CONQUER AND YOU NEVER OWN A NEW CITY UNTIL YOU CAN VIEW IT FROM THE TOP

machines is to simulate systems: modelling complex realities into simple organizations that we can interact with. Then it is not by accident that this culture has excels in creating videogames: they acquired the required skills ages ago. Simulation is simply another way of looking at reality. It may not be new but it had to wait until the invention of computer science in order to flourish. Simulation differs from the alternative way to view and structure our world: narrative. Stories are good at showing only a few paths of cause and effect relationships. In a movie, we can usually follow two, maybe three, simultaneous plot-lines. Narrative is a bottom-up approach: we learn through a series of anecdotes, like the adventurous tourists that we described before. On the other hand, simulation works in the inverse way: it provides us together simultaneously. The big picture: the abstract approach that focuses on behaviours. The city as anhill. You do not read simulations: you experiment with them. Experimentation involves taking risks, making mistakes, testing the boundaries of the system. By playing *Sim City*, I do not learn anything about a specific city, but rather I explore the behaviour patterns that make all

GOZZALVO FRASCA

Gozzalvo Frasca non è soltanto un ornante del Giappone, un pioniere nel recente filone dei game studies, e l'esponente più noto dei cosiddetti "addipoi" (un filone di ricerca che pensa ai videogame non in termini di "narrazioni", multimediali e interattive, ma di "simulazione" basata su delle regole). Sviluppatore di professione, Frasca è stato uno dei fondatori di Powerful Robot, uno studio di game design basato in Uruguay che dal 2002 si dedica a una pratica definita "political advergameing". Il suo motto è: "se la tua compagnia ha qualcosa di importante da dire, dillo con un gioco". Powerful Robot ha sviluppato i suoi giochi, che coniungono divertimento, marketing e propaganda politica, per clienti come Cartoon Network, TNT e la compagnia elettorale di Howard Dean prima di produrre *Newsongame.com*, un sito che propone videogiochi politicamente impegnati, basati su vicende di strettissima attualità. Così, se in Madrid (2004) siamo invitati a tenere accese le candele dei manifestanti per la strage di Madrid, 17 settembre 12th ci mette nella condizione di soldati americani che stanno bombardando una città urbana, mostrandoci le conseguenze delle nostre azioni amministrative, di un medium ancora sottovalutato, creando un equivalente contemporaneo dei tradizionali fumetti politici da giornali. Gozzalvo Frasca si è sempre a fan of Japan, a pioneer in the recent field of game studies, and a well-known exponent of the so called "addipoi" (an range of research that looks at videogames not under the aspect of "narration", multimedia and interaction, but of "simulation" based on a set of rules). Gozzalvo Frasca is not only a professional of his profession, he is also one of the founders of Powerful Robot, a game design studio based in Uruguay that since 2002 has created its games that deal with marketing and political propaganda for clients like Cartoon Network, TNT and the Howard Dean electoral campaign before producing *Newsongame.com*, a website that offers politically involved videogames, based on very up to date affairs. This way if in Madrid (2004) we are invited to keep the demonstrators candles alight following the terrorist attack on Madrid, September 12th we are put in the shoes of the American soldiers bombing an Arabic city, showing us the consequences of our actions: destruction, death of women and children and an increase in the terrorist threat. The idea is that of demonstrating the communicative potential of an underestimated medium, creating a contemporary equivalent of the newspapers traditional political comic strips.

<http://www.newsongame.com/>
<http://www.powerfulrobot.com/>

zione funziona nel modo inverso: ci fornisce dozzine, forse centinaia di variabili che operano simultaneamente. Il quadro complessivo. L'approccio astratto che si concentra sui comportamenti. La città come formicaio. Non si leggono le simulazioni, le si sperimentano. La sperimentazione implica affrontare dei rischi, commettere degli errori, testare i confini del sistema. Giocando a *Sim City* non si impara nulla di una specifica città, al contrario si esplorano gli schemi comportamentali che fanno funzionare tutte le città. I turisti virtuali in visita a *Sim City* si portano a casa strani souvenir. Niente cartoline, ma regole sociologiche e urbane. Si viene a conoscenza del tasso di criminalità e dello sviluppo edilizio, dei luoghi in cui costruire scuole, dell'esigenza di spazi verdi, delle tasse e dell'imperiosa di realizzare una rete autostradale. Di certo queste regole sono spesso stereotipi incompleti, astrazioni, semplificazioni, eppure il giocatore di videogame in qualità di turista virtuale avvicina il soggetto con un atteggiamento curioso e critico. In altre parole, impara qualcosa delle meccaniche del luogo che ha appena visitato, anziché tornare a casa con l'ennesimo pacchettino acquistato raffigurante lo skyline di New York. I videogame sono un nuovo modo di ritrarre la realtà. Creano microcosmi che possiamo esplorare per conto nostro. Non ci perdiamo più all'interno di una storia, ma creiamo aneddoti personali esplorando i paesi virtuali simulati contenuti nei nostri computer. La città diventa un laboratorio di esperimenti e il giocatore è lo scienziato pazzo che lo supervisiona. I giochi sono in grado di insegnarci cose che non possono essere scritte su carta. Ci spingono a fare domande, a condividere le nostre scoperte con gli amici, a capire fin dove possiamo spingereci. Piccole città popolano le nostre macchine da gioco ed è per questo che ci piace così tanto visitarle. C'è via dentro il computer, e si dà il caso che sia piuttosto esotica. Persino più del Giappone.

cities work. The virtual tourists visiting *Sim City* bring back home strange souvenirs. Not postcards, but rather sociological and urban rules. You learn about crime rates and urban planning, where to build schools, about the need for green spaces, taxes and the challenge of creating a network of highways. Sure, these rules are usually incomplete stereotypes, abstractions, simplifications, but still the videogame player as a virtual tourist approaches the subject with an inquisitive, critical attitude. In other words, she learns about the mechanics of the place she just visited, rather than returning back home with yet another cheesy watercolour depicting the New York skyline.

Videogames are a new way to recreate reality. They create microworlds that we can experience by ourselves. We do not get lost inside a story anymore, but we create our own anecdotes by exploring the simulated virtual countries inside our computers. The city becomes a laboratory for experimentation and the player is the mad-scientist in charge. Games can teach us things that cannot be written down. They encourage us to ask questions, to share our findings with friends, to see how far we can go. Little cities populate our game machines and that is why we enjoy visiting them so much. There is life inside the computer and, as it happens, it is quite exotic. Even more than Japan.