

Quando il gioco è l'arte della libertà

TENDENZE

Nuovi studi e mostre indagano il nostro essere "homo ludens" capace di sviluppare, attraverso l'apparente inutilità, le virtù civili necessarie alla convivenza

EUGENIO GIANNETTA

Di questi tempi dire che a qualcuno piace giocare fa pensare a un significato molto distante da quello che è in realtà. Poiché il nostro mondo è il nostro linguaggio, andrebbe riattribuito un significato al termine "gioco" e anche a ciò che rappresenta il gioco nelle nostre vite. Alla scorsa Biennale Democrazia di Torino, per esempio, uno dei talk ospitati approfondiva infatti il tema del *gaming* nei processi di coinvolgimento democratico; in una mostra di agosto 2022 alla Venaria Reale i videogiochi erano stati invece osservati da un punto di vista a cavallo tra arte e impatti sulla nostra società. A emergere in modo piuttosto evidente da questi due semplici esempi è la poliedricità del gioco e la realtà che rappresenta, senza distinzioni di età: i videogiochi per esempio sono infatti spesso intesi come una forma di puro intrattenimento e divertimento, ma negli ultimi anni vi sono stati numerosi esempi in cui questi si sono posizionati in modo sempre più rilevante nella formazione dei giovani, per esempio nell'ambito di iniziative culturali e museali, oppure nei processi di coinvolgimento e impegno politico, civico, sociale. Un esempio recente di questa "inversione di rotta" nella considerazione del ruolo del gioco nelle nostre vite, si può ritrovare in *Videogiochi per genitori ed educa-*

tori. Spunti per un'educazione digitale consapevole, pubblicato da Blonk (ebook, euro 6,99). Il libro, a cura di Serena Naldini e Mau-

ro Maurino - fondatore di EduGamers for kids, sito dedicato ai genitori che cercano risposte a dubbi educativi su come crescere i figli nel mondo digitale - è il racconto di un viaggio di scoperta intrapreso con la bussola puntata sul desiderio di ampliare l'orizzonte della relazione con i propri figli. Un viaggio mosso dalla consapevolezza che «il videogiochi è un mondo, non è semplicemente un passatempo bensì un incredibile concentrato di tecnologia, capace di intrattenere ma anche influenzare, orientare, finanche formare chi lo utilizza», e procede decostruendo i più comuni pregiudizi sulla pratica videoludica - dipendenza, violenza, isolamento - nella direzione invece di alcune risposte e qualche tentativo di consiglio. Cercando di rispondere alle domande più diffuse sul tema, il libro si rivolge a tutti quei genitori, insegnanti ed educatori che si trovano ad affrontare ogni giorno le sfide educative poste dalla rivoluzione digitale. Poiché poi i giochi esistono da che esiste l'uomo, la capacità di giocare ha avuto un ruolo cruciale nella storia e nell'evoluzione della nostra specie e senza "scomodare" l'*Homo ludens*, è vero che gli uomini da sempre esplorano mondi immaginari alla ricerca di uno spazio e un tem-

po nei quali testarsi in una o più realtà alternative, in mondi diversi ed esperienze distanti da quelle conosciute. Questo è il tema al centro del libro del matematico Marcus du Sautoy, appena uscito per Rizzoli: *Il giro del mondo in 80 giochi* (pagine 516,

euro 20,00). Il gioco e infatti, come sostiene lo scrittore e sociologo Roger Caillois, «un'occasione di puro spreco: spreco di tempo, energia, abilità, ingegnosità e spesso anche denaro», ma insieme a tutto questo restituisce un certo senso di libertà. Nel libro di Marcus du Sautoy, così come nella mostra di Venaria, il gioco è allora come se si tramutasse nella "decima forma d'arte", proprio per la storia e i meccanismi su cui si fonda e per la visione della vita che riflette. Ed è ancora l'arte a essere centrale nel libro di C. Thi Nguyen, professore di filosofia all'Università dello Utah, appena pubblicato da add editore. *Giocare è un'arte. Il gioco co-*

Secondo C. Thi Nguyen «i giochi sono arte perché si confrontano con la praticità, con la capacità di decidere e fare, rappresentando sistemi complessi in modo non lineare»

me tecnologia trasformativa (pagine 368, euro 22,00), parte da una ricerca che si concentra su come le strutture sociali e la tecnologia possono modellare la nostra razionalità e il nostro modo di agire. Giocare permette infatti di vivere esperienze soggettive e oggettive impossibili nella vita reale, con sistemi di regole che consentono di valutarne l'esperienza. L'idea centrale è che i giochi siano un modo per



testare forme diverse di azione, rappresentando sistemi complessi in modo non lineare, portando di fatto alla comprensione di quali comportamenti possano eventualmente influenzarne altri. Un esempio concreto di questo processo è quello che accade in *Papers, Please*, un videogioco che investe il giocatore del ruolo di un ispettore di frontiera addetto al controllo immigrazione. Cosa fare in quella situazione? Quanto cambia il nostro giudizio su una questione di cui siamo solitamente osservatori quando tocca fare una scelta in prima persona? L'immedesimazione non è solo un ribaltamento di prospettiva, ma una palestra, «non per vincere - scrive Pierdomenico Baccalario nella prefazione -, ma per esserci, per vedere gli altri ed essere visto in modo nuovo. Che poi è quello che l'artista fa ogni volta che si appresta a fare il suo lavoro». Quando giochiamo, spiega C. Thi Nguyen, assumiamo una forma alternativa di *agency*, con

mativa.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

nuovi obiettivi, abilità, ambiente. L'esempio che cita per introdurre il concetto è *Sign*, un gioco di ruolo *live-action* incentrato sull'invenzione del linguaggio e basato su una storia vera. Negli anni Settanta in Nicaragua non esisteva la lingua dei segni e i bambini sordi vivevano una sorta di isolamento. Il governo li riunì in una scuola sperimentale per insegnare loro a leggere le labbra, ma i bambini inventarono in modo collettivo e spontaneo la propria lingua dei segni: «In *Sign* - scrive l'autore - i giocatori diventano quei bambini». C. Thi Nguyen prosegue ripercorrendo le diverse teorie per cui i giochi sarebbero arte, dall'aspetto narrativo al valore sociale, dal linguaggio economico all'interazione, ma in definitiva, dice, sono arte perché «si confrontano con la praticità umana, con la capacità di decidere e fare». L'analisi prosegue passando in rassegna i giochi, l'estetica, la cornice - su cui poniamo la nostra attenzione per un dato periodo di tempo - il rifugio (o fuga) dall'ordinario e il tema del limite, o del suo superamento, in una dimensione temporanea salvifica, facente paracadute non solo a «una prospettiva diversa, come potremmo fare leggendo un romanzo», ma agendo «per noi stessi da una prospettiva diversa», talvolta (anche) potenzialmente trasfor-