

L'INTERVISTA. Anche per gli adulti l'attività ludica rimane un aspetto fondamentale della vita. Parla Umberto Eco

Nell'affascinante ed antico castello di Gradara si è appena conclusa la IV edizione di «Gradara Ludens», manifestazione che promuove la sperimentazione ludica nell'incontro tra il gioco tradizionale e le nuove sofisticate tecnologie multimediali.

La manifestazione ha offerto a tutti i visitatori la possibilità di collegarsi in rete, di farsi coinvolgere dai media telematici ed interattivi, di usare i videogiochi e di soddisfare tutte le curiosità sul Seicento grazie al Cd Rom «Encyclomedia» realizzato per Opera Multimedia da Umberto Eco, che Gradara ha voluto premiare come «personaggio extraludico dell'anno». Si è avvertita, inoltre, una seria riflessione su «I giochi del futuro. Il futuro dei giochi». Nella tavola rotonda coordinata da Arnaldo Cecchini della società italiana dei giochi di simulazione, a cui hanno partecipato tra gli altri Umberto Eco, Danco Singer, direttore editoriale di opere multimedia e Giorgio Bartolucci direttore del centro internazionale documentazione ludoteche. Al professor Eco abbiamo chiesto di condurci attraverso le tante definizioni della nozione di gioco.

«Può sembrare riduttivo pensare al gioco come ad una attività non seria, secondaria, da svolgere solo quando si sono fatte le cose più importanti, il gioco come riposo, il gioco come evasione. La filosofia del gioco ha alcuni secoli di riflessione alle proprie spalle, il gioco è uno degli atteggiamenti fondamentali dell'essere umano, almeno quanto la nutrizione, la deambulazione, il sonno, il sesso, lo stesso bambino ad una certa fase della gestazione comincia a giocare tentando i primi movimenti. Per gli animali il gioco è fondamentale per vivere e per mantenere in esercizio le loro facoltà. Il gioco è una delle nozioni più difficili da definire, esiste una certa pagina di Wittgenstein per dimostrare gli imbarazzi, i crampi che il linguaggio quotidiano provoca continuamente. Ogni tentativo di definizione trova una sua negazione. Il gioco si fa per puro disinteresse? E allora il giocatore al casinò di Montecarlo che cosa sta facendo? Se affermiamo che si fa in due, dobbiamo subito pensare al bambino che si accovaccia nel prato. È una cosa che si fa per piacere, ma ci sono dei giochi feticciosissimi, è una cosa che implica competizione, ma molti giochi la escludono. Ci sono tanti aspetti contraddittori che non si capisce più che cosa intendiamo per gioco. Credo, però, che alla base di tutte queste attività che definiamo gioco ci siano tre aspetti fondamentali: il disinteresse, l'esercizio e il piacere.

Professore, lei distingue le attività di gioco nella loro forma basilare e nella loro forma malata o anomala. Ci può spiegare questa distinzione?

Correre è un'attività normale, se uno corre per dattaro o per fare spettacolo questa è un'attività anomala. È normale cantare facendosi la barba, in chiesa o camminando, è anomalo cantare sul palcoscenico. È normale raccontare quando si incontra un amico, è anomalo fare lo scrittore di professione. È normale frequentare Montecarlo per guadagnare, è normale giocare d'azzardo per sfidare il caso. In tutte le attività ci sono dei livelli di anomalia, può essere una anomalia che poi la società premia, premia l'attore, lo scrittore, il calciatore ma questo non ha nulla a che fare con la normalità di queste attività. Anzi non ci potrebbe essere il cantante, lo scrittore, il calciatore se non ci fosse alla base la normale tendenza a cantare, raccontare, giocare a calcio. Se dimentichiamo le eccezioni, possiamo affermare che il gioco ha un ruolo talmente importante che se trascurato nella vita del bambino o dell'adulto porta ad una vita anomala. Non a caso nell'Ottocento il gioco è stato strettamente legato al problema dell'educazione, educazione al gioco, educazione che sia essa stessa gioco, cioè come acquisizione disinteressata piacevole del sapere.

Professore, nella sua introduzione a «Homo Ludens» di Huizinga lei sottolineava la distinzione, che non esiste in italiano, tra game e play. In particolare rilevava che Huizinga



Giorgio Santarelli/Agf

Gioco dunque sono

ga non era riuscito a fare questa distinzione. Il play è attività ludica, il bambino che getta la palla contro il muro, che salta in un prato. Il game è un sistema regolato di gioco, come possono essere il poker o gli scacchi. Quando si gioca un game si devono conoscere le regole del gioco, bisogna sottostarvi il doppio valore dell'attività ludica sta nel fatto che per un aspetto è attività libera, gioiosa, e piacevole e per l'altro aspetto è sottomissione a regole di interpretazione. Anche la vita sociale, o la comunicazione linguistica sono basate su delle regole di gioco?

Sì, infatti chi non sta al gioco, si trova infelicamente inserito in un rapporto sociale da cui viene espulso. Possiamo parlare di gioco anche per i rapporti interpersonali, l'insieme della vita quotidiana è regolata da regole di gioco, giochi di faccia, come mi presento all'altro, come voglio che l'altro mi interpreti. Si è pensato che il gioco sia una continua simulazione della vita, in fondo i due bambini che giocano a lottare stanno simulando, in forma incoerente,

quello che la vita pone di fronte a loro in forma non più disinteressata.

È l'arte? L'arte è fondamentale gioco, il libero gioco dell'immaginazione. Si impara a scuola che l'arte serve per esprimere grandi sentimenti, è vero, a volte, ma non sempre e necessariamente. L'anonimo del sublime diceva: «Ci sono delle cose patetiche che non sono sublimi, ci sono delle cose sublimi che non sono patetiche». Per i libri capitolini della letteratura, dalla poesia ellenistica a quella carolingia, la poesia è un supremo gioco linguistico, si insinua persino il dubbio che, alcuni grandi poeti, che noi leggiamo perché ci parlano di amore o di morte, abbiano lavorato per inserire all'interno del loro lavoro anagrammi o paragrammi segreti, giocavano con se stessi, giocavano con il linguaggio. Solo se si coglie queste tante possibilità si offrono con il computer, lo ero un drogato dei biliardini elettronici, con le rane

CLAUDIA MASSAN
Professore, molti educatori sono preoccupati per un uso eccessivo del computer?

L'onanismo da computer sta diventando una delle malattie del nostro tempo. Ma nego assolutamente che i nuovi giochi elettronici ci rendano passivi. Siamo marciando verso delle pericolose tendenze che si chiamano Macintosh e Windows che cercano di facilitare la vita. Uno dei modi di giocare con il computer consiste, se uno lavora in dos, nel fare quello che la bestia non vuole fare, dandogli un'istruzione sbagliata in modo che lui faccia la cosa che noi vogliamo. Quando abbiamo a che fare con le interfacce amichevoli siamo contenti, ma perdiamo questa capacità di giocare. Conoscere il dos è come studiare le lingue antiche nelle scuole. Faccio questo discorso per far capire quante possibilità si offrono con il computer, lo ero un drogato dei biliardini elettronici, con le rane

che saltavano sul tronco. Andavo a dormire e durante il sonno mi vedevo passare delle scie davanti agli occhi e continuavo a sparare sulle autostrade nemiche, andavo pazzo per quei giochi. Ho smesso nel 1983 quando mi sono messo in casa il primo computer, perché dovevo sparare alle asironavi, quando potevo farlo con le mie stesse parole, cancellare testo, spostarlo rapidamente, tutto quel gusto ludico e competitivo, che provavo con i giochi elettronici era spostato a far coincidere il mio lavoro con il mio piacere. Questo è un aspetto interessante, se prima si poteva apprendere giocando, oggi si può giocare apprendendo.

È quello che succede con l'Encyclomedia che lei ha realizzato?

Ci si può divertire anche con l'enciclopedia Treccani, e cercare tutte le voci ma implica un lavoro e un tempo immenso, e con il cd rom sono tentato continuamente di inseguire nuove nozioni, di av-

venturarmi in mondi diversi, per poi ritornare senza perdermi nel percorso iniziale. Il vantaggio è fisico (avere tutto sul tavolino) e in più c'è il gusto della esplorazione, come tutti i gusti per l'esplorazione può diventare fine a se stesso. Ma il fascino del gioco consiste anche in questo.

Qui a Gradara è stato presentato anche il libro «Povero Pinocchio» curato da lei e realizzato dai suoi studenti del corso di comunicazione.

Questo piccolo divertimento è un gioco fatto dagli studenti. Questi studenti, dopo aver frequentato il corso di scrittura, erano presi dal desiderio di fare esercizi personali a casa, e questo libretto comprende tutti questi piccoli lavori. Troviamo testi scritti senza usare una determinata vocale, scritti con la stessa iniziale, con i sinonimi, oppure esercizi di ridondanza, come quello lungo sette pagine per descrivere l'uso dello spazzolino. Questo libro arriverà nelle scuole e potrà così stimolare la creazione di altri giochi e quindi l'esercizio con le parole.

Così l'Italia raschia e vince (il fondo del barile)

15 mila e 340 miliardi: sono il fatturato del gioco legalizzato in Italia nel 1994 e rappresentano circa la metà - come importo - della prossima Finanziaria (o meglio della manovra aggiuntiva). Incredibile se non fosse che il governo per fare quadrare i conti ha davvero conto sul gioco d'azzardo (2 mila miliardi in più per l'esattezza). Tanto che per il prossimo anno è previsto il potenziamento del «Gratta e Vinci» e il lancio dello «Scassoquindici», un gioco abbinato al Lotto e attualmente diffuso fra gli scommettitori clandestini.

La prospettiva si commenta da sé: più che sulla faccia triste di Dini (per entrare nello Sme) si confida su quella sorridente della Fortuna. Ma a differenza della fine secolo scorso non c'è più «progressismo» (con in testa il quotidiano «La Plebe») che inveiva «contro lo Stato biscazziere». Non casualmente, a voler considerare lo «spirito dei tempi» attuale. Visto che se da sempre bische e postiboli («casini» nella doppia accezione) viaggiano apparentati, ora si torna a chiedere, dopo una parentesi quarantennale, la riapertura delle «case chiuse», men-

tre ogni città italiana invoca di potere aprire un «Casino». O di potersi dedicare una Lotteria nazionale. Con ciò si dovrà aggiungere che ci sono paesi che giocano anche più dell'Italia (gli Usa e in Europa Spagna e Norvegia) e che già la Thatcher (statista «moralista» e conservatrice come pochi) pensò di finanziare il Servizio sanitario inglese con lotterie e scommesse. Resta però vero che l'italica pulsione per l'azzardo di massa, per la fortuna tentata a poco prezzo (il «Rischiattutto») traduce un'immagine di degrado socio-culturale, di svaporamento ideale difficilmente confluitabile.

Perché oggi è nella vita d'ogni giorno che si ha il sospetto che *rien va plus*, che i giochi siano fatti: con il lavoro che scarseggia e le possibilità d'ascesa sociale e professionale sempre più ridotte al lumicino; con l'ansia smodata di protagonismo (costi quel che costi) e di contro la caduta di valori forti (politici e religiosi) e la mancanza di futuro che pesa in vario modo su tutti noi. Costretti a vivere una vita molto normale, media, ma

al ribasso. Una vita non povera in assoluto, ma insopportabile rispetto all'invidenza soprattutto televisiva delle immagini di ricchezza e di felicità incessantemente spettacolarizzate.

In tale contesto ci stanno la depressione come malattia epocale e i nuovi fondamentalismi, le madonne che piangono e i miracoli berlusconiani, il rifiorire del magico e il prepotente ritorno della credenza nella fortuna. A conferma appunto della generalizzata convinzione che per mutare sostanzialmente i destini personali bisogna affidare nell'evento eccezionale, nel regalo della sorte. Che però bisogna concretamente sfidare, perché, come dice la pubblicità del Totip «se non giochi non vinci». Da qui la corsa di massa verso tutto ciò (lotterie, concorsi a premi, quiz) che suona come promessa di regalo, di vincita milionaria, di miraggio miliardario.

Ma il carattere nuovo è la dimensione «democratica» dell'azzardo: il suo essere per un verso sempre più aleatorio o sempre meno

evocante abilità o competenze specifiche e per l'altro estremamente economico, alla portata d'ogni tasca. Prova è che si cerca non il baccarat e il poker bensì le slot-machine, non il totocalcio ma il totogol. Cioè fortuna allo stato puro, subito pronta all'incasso, istantanea come un caffè espresso, anche nel prezzo. Come nel caso dell'ormai macroscopico fenomeno del «gratta e vinci». Traduzione ludica dell'italica e piccolo-borghese propensione per la rendita senza rischi (sul versante «serio» rappresentata dalla corsa ai Bot) e metafora politicamente degradata del rivoluzionario «vogliamo tutto e subito» di settantasettesca memoria. Perché il «tutto» si è molto svalutato e il «subito» sono di norma cifre di 10/50/100 mila lire. Vincite da poco, di valore, quasi simbolico. Ma proprio per questo assai indicative di un clima sociale in cui s'è persa la speranza di cambiamenti veri, sostanziali, anche perché in tal direzione non si è più disponibili a investire molto, a rischiare tanto. Piuttosto a rischiare. Anzi a grattare tutto (in senso proprio e metaforico): perfino il fondo del barile.

ARCHIVI

G. T.

Greci e romani

Dal sacro al circense

Non c'era per gli antichi cosa più seria del gioco. Per i Greci, sacralità e ritualità erano infatti parte fondamentale dell'agon (da cui agonismo), che trovò la sua espressione più alta nei Giochi Olimpici. Al punto che ai vincitori delle gare atletiche venivano tributati onori quasi divini. Ma lo spettacolo olimpico si trasformò con i Romani in uno spettacolo circense. All'ombra dei quali gli spettatori scommettevano su cavalli e gladiatori, ingannando l'attesa del risultato giocando a dadi, con gli ossicini (tali), a *navita aut capita* (a testa e croce) o *par impar*, alla *imicatio*, un antenato della morra.

Giovani e vecchi

Nella taverna con morra e carte

Panem et circenses divennero talmente parte della vita del cittadino romano che all'epoca dell'imperatore Traiano in un anno i giorni dedicati ai *Ludi* era 182. Logico che una volta caduto l'impero tale frenesia ludica dovette fare i conti con l'ora et *labora* medievale e successivamente l'aperta ostilità dei pubblici poteri. Solo il gioco dei bambini (o più precisamente dei figli dei principi e signori) era tollerato. Ma in quanto gioco che doveva preparare ai doveri della vita adulta (all'esercizio delle armi e del potere). Ciò ovviamente non impediva che giovani e vecchi corressero ad affollare taveme e bordelli e trasformassero ogni festa religiosa o civile in una lieta occasione per giocare di forza e destrezza (i cosiddetti giochi popolari), per ballare e azzardare a la morra e con le carte.

In Italia

A Genova nasce il lotto

Le carte da gioco «moderne» compaiono nel XIV secolo: luogo originario l'Italia. Paese bizzacchiere per eccellenza, tanto che il lotto vede la luce a Genova sul finire del '500 e che Venezia sino a tutto il '700 è la capitale mondiale del gioco. Ma nel secolo dei Lumi è l'intero panorama ludico che viene rivoluzionato. Se da un lato pensatori come Rousseau e gli enciclopedisti celebrano il carattere pedagogico dei giochi infantili, dall'altro compaiono i primi giocattoli meccanici (bambole e cavalieri). Mentre su un altro versante ancora i giochi popolari cominciano ad assumere forma embrionale di sport. Ciò all'interno di un processo educativo che in Inghilterra veda la progressiva istituzionalizzazione dei giochi e degli esercizi fisici nelle Public School e nei College. E che può essere sintetizzato nel celebre adagio: «I ragazzi che imparano a vincere nei games imparano a comandare le Indie».

Europa e Usa

Bagni termali e slot machine

Ma l'Inghilterra è anche il paese che nella celebre stazione termale di Bath inaugura il moderno binomio luoghi di villeggiatura e casinò. Al punto che sull'esempio inglese Napoleone stabilì nel 1806 che la sfida alla fortuna fosse consentita solo nella città termale di Vichy. E che praticamente oggi non c'è casa da gioco in Europa che non conservi questa impronta: da Deauville a Baden, Sanremo, Venezia, Saint Vincent. Anche se l'aristocratico gioco all'europea è stato nel frattempo soppiantato da quello democratico all'americana. Qui, specie a Las Vegas, il Casinò si è trasformato dalle architetture «termali» nostrane in una specie di Disneyland fantastica (ve ne sono a foggia di piramide egizia o di Fom romano, il tutto con una approssimazione storica da kolossal hollywoodiano) e il gioco ha cambiato faccia: dai tavoli verdi alle slot-machine, le «macchinette» dove si rischiano pochi soldi ma si possono fare colpi grossissimi e che sono il simbolo più immediato di un azzardo di massa che lo Stato non persegue più ma addirittura incoraggia apertamente.