

Rai5.rai.it
3 giugno 2016

Pagina 1 di 2



Bartezzaghi: le regole del gioco



Cosa ci spinge a giocare? Il saggista e giornalista Stefano Bartezzaghi - autore del recente *La biblioteca di Babele. Dal dado al social network. A che gioco stiamo giocando?* (UTET, 2016) - parte dalla riflessione di Roger Caillois per catalogare gli impulsi che ci portano al gioco: l'alea, l'*agon*, il travestimento e la vertigine. Bartezzaghi fa notare come ci siano giochi che implicano un maggior dispendio di energia (quelli che appartengono alla "vertigine", come l'altalena) e altri che hanno un sistema di regole molto formalizzato (come gli scacchi, riferibili all'*agon*). Il gioco è inoltre determinato dalla competenza (ossia la conoscenza delle regole che lo definiscono) e la libertà che il giocatore ha nell'interpretare tali regole attraverso la sua performance. Una dialettica riscontrabile in molte altre attività e caratteristiche dell'uomo. Il gioco non è quindi un "mettere tra parentesi" la realtà (si gioca per scherzo, si vive sul serio) quanto piuttosto un altro livello di realtà, tramite cui è più facile rivelare i modi in cui viviamo la vita quotidiana.

Dalla quarta di copertina del libro:

Rai5.rai.it
3 giugno 2016

Pagina 2 di 2

Esiste una definizione unica di gioco? Stefano Bartezzaghi, fedele alla lezione dei suoi "padri giocatori" - da Umberto Eco a Giampaolo Dossena, da Johan Huizinga a Ludwig Wittgenstein a Roger Caillois -, ci mostra che quella del gioco è una dimensione screziata, molteplice, cadenzata da continue oscillazioni. Costantemente in bilico tra regole e libertà, tra realtà e finzione, il gioco è oscillante quanto pervasivo. Ne ritroviamo elementi nelle narrazioni, nella moda, nel design "user friendly", nel tempo tradizionalmente dedicato al lavoro, nei linguaggi e nei comportamenti sociali, perfino nel terrorismo: i wargames strategici sono diventati negli anni così rilevanti per il reclutamento dei professionisti della guerra che perfino l'Isis attira e addestra i suoi adepti con videogiochi come Call of Duty. Di gioco, o meglio di ludico, sono intrise poi le relazioni che tutti intratteniamo online, ricche come sono di toni semiseri, tormentoni virali, emoticon, ironia e naturalmente inviti, spesso molesti, a qualche nuovo gioco sui social network. La nostra realtà assomiglia sempre di più a una "ludoteca di Babele", in cui la cultura di massa ha instaurato a tutti i livelli un regime semi-giocoso che impone di riformulare non solo i rapporti fra gioco e realtà ma le loro stesse definizioni. Con e-book scaricabile fino al 31-/12-/2016.

L'intervista è stata realizzata durante la settima edizione di Dialoghi sull'Uomo, che si è tenuto a Pistoia dal 27 al 29 maggio 2016 e il cui tema è stato "L'umanità in gioco. Società culture e giochi".

<http://www.dialoghisulluomo.it/intro>

Stefano Bartezzaghi è docente di Semiotica e di Teorie della Creatività e direttore del master di giornalismo alla Iulm di Milano; dirige *Il senso del ridicolo*, festival di Livorno sull'umorismo, e ha scritto la prima storia del cruciverba: *L'orizzonte verticale*. Ha curato e commentato la nuova edizione degli *Esercizi di stile* di Raymond Queneau. Fra i suoi altri libri: *L'Elmo di Don Chisciotte. Contro la mitologia della creatività*; *Scrittori giocatori, M. Una metronovela*; *Il falò delle novità. La creatività al tempo dei cellulari intelligenti*; *La ludoteca di Babele*.