

I SAGGI DI LEXIA

37

Direttori

Ugo VOLLI

Università degli Studi di Torino

Guido FERRARO

Università degli Studi di Torino

Massimo LEONE

Università degli Studi di Torino

Aprire una collana di libri specializzata in una disciplina che si vuole scientifica, soprattutto se essa appartiene a quella zona intermedia della nostra enciclopedia dei saperi — non radicata in teoremi o esperimenti, ma neppure costruita per opinioni soggettive — che sono le scienze umane, è un gesto ambizioso. Vi potrebbe corrispondere il debito di una definizione della disciplina, del suo oggetto, dei suoi metodi. Ciò in particolar modo per una disciplina come la nostra: essa infatti, fin dal suo nome (semiotica o semiologia) è stata intesa in modi assai diversi se non contrapposti nel secolo della sua esistenza moderna: più vicina alla linguistica o alla filosofia, alla critica culturale o alle diverse scienze sociali (sociologia, antropologia, psicologia). C'è chi, come Greimas sulla traccia di Hjelmslev, ha preteso di definirne in maniera rigorosa e perfino assiomatica (interdefinita) principi e concetti, seguendo requisiti riservati normalmente solo alle discipline logico-matematiche; chi, come in fondo lo stesso Saussure, ne ha intuito la vocazione alla ricerca empirica sulle leggi di funzionamento dei diversi fenomeni di comunicazione e significazione nella vita sociale; chi, come l'ultimo Eco sulla traccia di Peirce, l'ha pensata piuttosto come una ricerca filosofica sul senso e le sue condizioni di possibilità; altri, da Barthes in poi, ne hanno valutato la possibilità di smascheramento dell'ideologia e delle strutture di potere. . . Noi rifiutiamo un passo così ambizioso. Ci riferiremo piuttosto a un concetto espresso da Umberto Eco all'inizio del suo lavoro di ricerca: il "campo semiotico", cioè quel vastissimo ambito culturale, insieme di testi e discorsi, di attività interpretative e di pratiche codificate, di linguaggi e di generi, di fenomeni comunicativi e di effetti di senso, di tecniche espressive e inventari di contenuti, di messaggi, riscritture e deformazioni che insieme costituiscono il mondo sensato (e dunque sempre sociale anche quando è naturale) in cui viviamo, o per dirla nei termini di Lotman, la nostra semiosfera. La semiotica costituisce il tentativo paradossale (perché autoriferito) e sempre parziale, di ritrovare l'ordine (o gli ordini) che rendono leggibile, sensato, facile, quasi "naturale" per chi ci vive dentro, questo coacervo di azioni e oggetti. Di fatto, quando conversiamo, leggiamo un libro, agiamo politicamente, ci divertiamo a uno spettacolo, noi siamo perfettamente in grado non solo di decodificare quel che accade, ma anche di connetterlo a valori, significati, gusti, altre forme espressive. Insomma siamo competenti e siamo anche capaci di confrontare la nostra competenza con quella altrui, interagendo in modo opportuno. È questa competenza condivisa o confrontabile l'oggetto della semiotica.

I suoi metodi sono di fatto diversi, certamente non riducibili oggi a una sterile assiomatica, ma in parte anche sviluppati grazie ai tentativi di formalizzazione dell'École de Paris. Essi funzionano un po' secondo la metafora wittgensteiniana della cassetta degli attrezzi: è bene che ci siano cacciavite, martello, forbici ecc.: sta alla competenza pragmatica del ricercatore selezionare caso per caso lo strumento opportuno per l'operazione da compiere.

Questa collana presenterà soprattutto ricerche empiriche, analisi di casi, lascerà volentieri spazio al nuovo, sia nelle persone degli autori che degli argomenti di studio. Questo è sempre una condizione dello sviluppo scientifico, che ha come prerequisito il cambiamento e il rinnovamento. Lo è a maggior ragione per una collana legata al mondo universitario, irrigidito da troppo tempo nel nostro Paese da un blocco sostanziale che non dà luogo ai giovani di emergere e di prendere il posto che meritano.

Ugo Volli

Mattia Thibault

Ludosemiotica

Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi

Prefazione di
Ugo Volli





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXX
Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.gioacchinoonoratieditore.it
info@gioacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-3212-8

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: marzo 2020

Indice

- 9 *Prefazione*
di Ugo Volli
- 15 *Premessa*
- 19 *Capitolo I*
Introduzione alla ludosemiotica
- 1.1. Affascinati dal ludico, 19 – 1.1.1. *Il gioco tra istinto ed estetica*, 19 – 1.1.2. *Il gioco come oggetto di studio*, 21 – 1.2. Dalla semiotica del gioco alla ludosemiotica, 23 – 1.2.1. *Quale spazio per una semiotica del gioco?*, 23 – 1.2.2. *Per una ludosemiotica*, 24 – 1.2.3. *Giocare, mentire, far ridere*, 26 – 1.3. Che cos'è il gioco?, 28 – 1.3.1. *I campi semantici del ludico*, 28 – 1.3.2. *Tentativi di definizione*, 29 – 1.3.3. *Mauvaises méthodes*, 35 – 1.4. La portata della ludosemiotica, 37 – 1.4.1. *Selezioni*, 37 – 1.4.2. *Gli aspetti semiotici del ludico*, 38.
- 41 *Capitolo II*
Fondamenti di Ludosemiotica
- 2.1. Gli ingranaggi del gioco, 41 – 2.2. Risemantizzazioni, 42 – 2.2.1. *Risemantizzazioni e provincie di senso*, 42 – 2.2.2. *Attitudini e comportamenti ludici*, 45 – 2.3. Confini, 48 – 2.3.1. *Esiste il cerchio magico?*, 48 – 2.3.2. *Salienze e bolle psicologiche*, 49 – 2.3.3. *Débrayage e meta-comunicazione*, 50 – 2.3.4. *Lo spazio e il tempo del gioco*, 53 – 2.4. Mondi possibili, 55 – 2.4.1. *Mondi narrativi e mondi ludici*, 55 – 2.5. Costrizioni, 58 – 2.5.1. *Le costrizioni semiotiche del gioco*, 58 – 2.5.2. *Il gioco regolato*, 61 – 2.5.3. *Matrici e agio*, 63 – 2.5.4. *Narrare giocando*, 64 – 2.5.5. *Attanti in gioco*, 64 – 2.5.6. *Un modello attanziale per il ludico*, 67 – 2.5.7. *Il soggetto.*, 69 – 2.5.8. *L'anti-soggetto.*, 70 – 2.5.9. *L'oggetto.*, 71 – 2.5.10. *Destinante e destinatario.*, 72 – 2.5.11. *Attante controllore e attante osservatore*, 72 – 2.5.12. *La struttura narrativa del gioco*, 73 – 2.5.13. *La qualificazione del soggetto.*, 73 – 2.5.14. *La performance.*, 74 – 2.5.15. *La sanzione.*, 76 – 2.5.16. *Il gioco narrativo*, 77 – 2.6. Matrici di testi, 79 – 2.6.1. *Matrice e repertorio*, 79 – 2.6.2. *Il processo ludico e la produzione testuale*, 80 – 2.6.3. *Le partite*, 81 – 2.7. Classificazioni, 83 – 2.7.1. *Metalinguaggio ludosemiotico*, 83 – 2.7.2. *Forme di gioco e stati d'animo elementari*, 85 – 2.8. Modelli, 88 – 2.8.1. *Il gioco e il fato*, 90 – 2.9. Conclusioni, 93.
- 95 *Capitolo III*
Giocattoli e oggetti ludici
- 3.1. Studiare i giocattoli, 95 – 3.2. La semiotica dei giocattoli, 98 – 3.2.1. *Vedi alla voce "giocattolo"*, 98 – 3.2.2. *Gli oggetti con cui giochiamo*, 100 – 3.2.3. *Replique e*

miniature, 102 – 3.2.4. *Sineddoci gestuali*, 107 – 3.2.5. *Giocattoli si diventa*, 111 – 3.2.6. *Gioco e produzione segnica*, 115 – 3.2.7. *Esplorazione e maestria*, 119 – 3.2.8. *Giocattoli digitali*, 122 – 3.2.9. *Protesi, avatar*, 125 – 3.2.10. *Gioco creativo in mondi virtuali*, 128 – 3.2.11. *Attorno ai giocattoli, l'effetto Hobbes*, 130 – 3.3. I giocattoli come funzioni segniche, 132 – 3.3.1. *Di cosa son fatti i giocattoli, o la sostanza dell'espressione*, 133 – 3.3.2. *Il diavolo è nei dettagli, o la forma dell'espressione*, 139 – 3.3.3. *Narratività intrinseca, o la forma del contenuto*, 142 – 3.3.4. *Giocattoli diseducativi, o la sostanza del contenuto*, 143 – 3.4. I giocattoli come sistema semiotico, 146 – 3.4.1. *Sintassi*, 147 – 3.4.2. *Semantica*, 149 – 3.4.3. *Pragmatica*, 151.

153 **Capitolo IV**
Testualità e gioco

4.1. Le dimensioni testuali del ludico, 153 – 4.1.1. *Cybertesti, ipertesti, testi incompleti*, 153 – 4.1.2. *Statuti*, 155 – 4.1.3. *Lo statuto del Tris*, 158 – 4.1.4. *Partite*, 160 – 4.2. Dispositivi testuali ludici, 163 – 4.2.1. *L'intentio operis: dall'alea alla generazione procedurale*, 163 – 4.2.2. *Dentro al videogioco: ludosemiotica e programmazione*, 167 – 4.2.3. *Terreni di gioco, mappe, diagrammi*, 180 – 4.3. *Gioco e intertestualità*, 184.

189 **Capitolo V**
Ludicità e semiosfera

5.1. Il gioco come semiosi, 189 – 5.1.1. *Il ludico come dispositivo semiotico culturale*, 190 – 5.1.2. *Il gioco e l'arte*, 195 – 5.1.3. *Giocare con l'arte*, 197 – 5.2. Il ludico nella semiosfera, 199 – 5.2.1. *La ludicizzazione della cultura*, 200 – 5.2.2. *Il gioco come metafora e come linguaggio*, 205.

209 *Conclusioni*

217 *Ringraziamenti*

219 *Bibliografia*

Prefazione

UGO VOLLI

Tutti crediamo di sapere benissimo che cosa significa giocare, ma si tratta di una di quei casi in cui tanta confidenza non resiste a un tentativo di approfondimento concettuale, come diceva Agostino del tempo: “Se nessuno me ne chiede, lo so bene: ma se volessi darne spiegazione a chi me ne chiede, non lo so” (Le confessioni, XI, 14). Prendiamo la parola. “Gioco” in italiano è un nome comune astratto, derivante dal latino *jocum*, che però significa “facezia”, “battuta”, “gioco di parole”, essendo legato a una radice indoeuropea **yek*, che copre il campo del “dire”, “affermare”; ha cognati in francese, spagnolo, rumeno, mentre il suo equivalente latino è *ludum*, di incerta origine. In altre lingue indoeuropee vi sono parole molto diverse fra loro come il greco *paizo* (legato al bambino, *paidòs*) gli inglesi *play* (da una radice che indica il muoversi velocemente o il danzare), il tedesco *Spiel* e il russo *igrat* che coprono un campo semantico analogo, ancora l’inglese *game* che viene da un antico *gaman*, dove “ga” è la radice per “insieme” e “man” sono gli “uomini”, e dunque significa “riunione” e di qui “intrattenimento collettivo”.

Queste etimologie indicano dunque concezioni assai diverse da ciò che oggi chiamiamo “gioco” e anche indipendenti fra loro, dalla condizione infantile alle sensazioni di leggerezza e di forza che si esprime nel ballo, fino al passare il tempo in buona compagnia. Al di là di tale alta varietà linguistica, che, mostrando l’assenza di un antecedente comune indoeuropeo, implica comunque una definizione linguistica assai recente di questa nozione, il contenuto che è stato fatto corrispondere a questa terminologia è ancora piuttosto vago, come mostrano fatti notissimi: che esso in inglese sia diviso non solo in due parole, ma in due concetti diversi, che in molte lingue il termine con cui si parla del gioco copra anche l’esecuzione musicale e quella scenica, le quali pure hanno probabilmente origini rituali e non ludici.

Il fatto è che il “gioco” non è un oggetto o un insieme di oggetti del mondo, semplicemente definibili, come per esempio il “ponte” o il “cibo”, né tanto meno un genere naturale che la scienza individua e classifica precisamente, come l’“acqua” o il “gatto”. Esso è invece un’unità culturale appartenente a una semiosfera (o, seppure con alcune varianti, a un gruppo

di semiosfere) definita e in fondo creata da esse; è analogo da questo punto di vista a concetti come "arte", "onore", "debito", "diritto", "amore", "giustizia", "matrimonio" che noi spontaneamente ma acriticamente nella vita quotidiana trattiamo come realtà indubitabili e oggettive, e che tendiamo a pensare come se fossero universali, ma che in effetti sono costrutti culturali più o meno complessi e strutturati e sempre particolari, che hanno senso solo all'interno di certe culture. Con questo non intendo affatto affermare che il gioco non esista o che sia una pura finzione. Ma solo che mettere assieme sotto la categoria del gioco l'azzardo, lo sport, le simulazioni infantili, le abilità dei giocolieri, gli esercizi di pazienza con le carte o con i puzzle, i videogames, i cruciverba, ecc. e pensare tutte queste attività e le altre che si potrebbero indicare come parte di quell'altro costrutto culturale anch'esso recente e più labile che è il "divertimento" (la parola è testimoniata in italiano dal XVI secolo) o i "passatempo", è una caratteristica interessante e per certi versi arbitraria, ma ormai profondamente radicata della nostra civiltà, condivisa in parte con alcune altre, che però non è certamente necessaria o universale né parte di una "natura umana".

Il peso di questo gruppo di attività è poi certamente molto aumentato negli ultimi secoli, non solo per l'invenzione dello "sport", che ha meno di due secoli, ma per il crescente orientamento della nostra cultura verso il divertimento e il piacere come scopo esistenziale primario, che contraddice platealmente una considerazione di Aristotele, che è stata condivisa e considerata ovvia per buona parte del corso della civiltà occidentale:

la felicità non consiste nel divertimento. E infatti sarebbe assurdo che il fine fosse il divertimento e che ci si affaticasse e ci si affannasse per tutta la vita solo allo scopo di divertirsi. Tutte le cose infatti, per così dire, le scegliamo in vista di altro, eccetto la felicità; essa infatti è il fine. Invece l'agir seriamente e l'affaticarsi a scopo di divertimento sembra cosa sciocca e troppo puerile; [invece] il divertimento sembra un riposo, giacché gli uomini, non potendo agire continuamente, hanno bisogno di riposo. Ma il fine non è il riposo: esso infatti sorge solo in vista dell'attività. Felice invece sembra essere la vita secondo virtù: essa infatti si svolge con serietà e non consiste nel divertimento (Etica Nicomachea 1176b–1177a).

Ovviamente oggi questa etica della "serietà" resiste anche nella nostra cultura, ma è chiaramente minoritaria, mentre il "divertimento" è al centro della vita sociale e il gioco, con tutta la sua complessità, è il centro di questo centro, come si vede da qualche dato empirico. Se anche consideriamo solo la parte più innovativa e vendibile dei giochi, i cosiddetti "videogiochi", sono ormai parecchi anni che essi generano un fatturato superiore a quello di musica e cinema assieme; se guardiamo al più tradizionale mercato televisivo, è chiaro che le Olimpiadi, il massimo evento sportivo e perciò ludico della nostra società sono anche il momento di maggiore audience

mondiale, cioè il contenuto più condiviso, la narrazione più interessante, il punto massimo di attenzione della semiosfera unificata dell'umanità.

Questi dati di fatto suggeriscono due considerazioni di metodo. La prima è che è importante e urgente occuparsi oggi teoricamente del gioco, della sua definizione, dei meccanismi che lo fanno funzionare. Non si tratta semplicemente di legittimare l'attenzione ai generi "bassi" della cultura — una scelta di strategia culturale comune non solo alla filosofia e alle scienze umane dell'ultimo secolo (dall'antropologia culturale all'estetica e alla semiotica, da Mauss a Barthes, a Dorfles, a Eco e Lotman...) ma anche alle arti (da Courbet a Duchamp, a Wharol...). È necessario anche guardarlo come un modello culturale importante, forse il sistema metaforico dominante nella società contemporanea. Oggi tutto o quasi tutto è detto gioco: la politica è "come la boxe" (Calabrese), nell'economia prevale la finanza cioè il "gioco" di borsa, ma in fondo anche la libera concorrenza è spesso accostata alle competizioni sportive; se in scienza politica lo stato deve essere per alcuni solo "arbitro" e per altri invece deve "entrare in campo", se la strategia internazionale può essere definita "il grande gioco", se l'arte, la letteratura, l'architettura esibiscono spesso una dimensione ludica e perfino la guerra viene spesso compresa strategicamente secondo la "teoria dei giochi", se nella vita quotidiana di quasi tutti il divertimento è la parte più importante e l'industria e la tecnologia destinati a soddisfare questo bisogno sono sempre dominanti... anche se consideriamo buona parte di questi esempi non come una serie di nudi fatti, ma solo come l'applicazione di una metafora diffusissima, emerge il bisogno di indagare questa metafora, cioè di comprendere le regole e il funzionamento del "veicolo" di questo paragone universale, cioè del gioco.

Il secondo punto è il carattere non naturale, non dato, non universale di questo veicolo metaforico e di ciò che gli sta dietro. Come ho già cercato di argomentare, non vi è un'essenza naturale o universale del gioco: esso è un genere di pratica e di istituzione socialmente definito, quando lo è, che cambia con l'evoluzione non solo delle tecnologie (il che è ovvio pensando non solo ai videogames ma anche per esempio al rapporto dei giochi di carte con l'invenzione della stampa), ma anche con l'innovazione sociale, con il continuo cambiamento nei costumi e nei ruoli definiti in una cultura. Si pensi per esempio a come è cambiata l'accettabilità sociale di certe rappresentazioni tradizionali dei generi che erano inclusi in molti giocattoli; o anche alla crescita d'età dei protagonisti del gioco, che nel mondo e anche nel lessico greco erano bambini (poiché i "giochi" funebri per Patroclo nel libro XXIII dell'Iliade e gli Olimpici sono definiti "gare" — *athlos* o *agon* — e non giochi — *paidia* — parola che rimanda al fanciullo — *paidion* —), mentre a partire dall'Ottocento di Dostoevskij e certamente oggi essi sono diventati anche adulti o almeno giovani.

Di qui viene l'importanza dell'approccio semiotico. a questo tema. Perché è la semiotica, che ha gli strumenti per studiare in maniera non essenzialista ma strutturale il funzionamento effettivo della semiosfera, il modo in cui si organizza un paesaggio semantico sempre mutevole e definito per via di opposizioni interna ("una griglia proiettata su una nuvola", secondo la famosa immagine di Hjelmslev), a poter comprendere un fenomeno così multiforme e complesso, esaminandone le definizioni, considerando le tipologie che ne sono state proposte, comprendendola come un fenomeno testuale che ha una faccia narrativa e una faccia tecnico/materiale, distinguendone i livelli. Il gioco, del resto, era già presente in forma metaforica nelle opere dei fondatori della semiotica, nell'immagine del linguaggio come partita di scacchi che compare sia in Saussure che in Peirce. Il libro di Mattia Thibault sviluppa questo sguardo semiotico sui giochi in forma sistematica con grandissima finezza e competenza, classificando una grande messe di teorie e di esempi, non con la pretesa di produrre una definizione tradizionale del gioco, per *genus et differentia* specifica, ma di produrre un discorso semiotico dettagliato e duttile sulle attività di gioco, comprese nella loro specificità ed estensione. La proposta di un nome nuovo per questa costruzione teorica — "Ludosemiotica" al posto dell'ovvia "semiotica del gioco" — è conseguenza dell'ambizione teorica di questo lavoro.

Si tratta dunque di un libro molto articolato, che fa i conti con una storia di studi, che per quanto recente (il testo inaugurale della teoria dei giochi, *Homo Ludens* di Huizinga, così amato da Umberto Eco, risale solo al 1938), è diventato molto ricco e intricato soprattutto nel corso degli ultimi decenni, con l'affermazione dei videogames. Ma soprattutto si sforza di dare ragione dell'ampiezza del concetto di gioco, senza imporgli un modello ristretto, ispirato a qualche specifico filone ludico: lo spazio riservato ad aspetti generalmente trascurati come la materialità degli oggetti di gioco e il loro funzionamento semiotico, o l'attenzione al gesto elementare del "giocherellare", in un momento in cui soprattutto si basa alla dimensione videoludica, è da questo punto di vista esemplare.

Due sono le mosse teoriche più importanti del libro, entrambe qualificate dal punto di vista semiotico: la prima è la scelta di analizzare il funzionamento dei giochi innanzitutto con una metodologia immanente, occupandosi cioè delle operazioni che si svolgono, delle regole che vengono applicate, degli obiettivi che sono perseguiti all'interno dell'ambiente ludico, e non di guardarlo dal di fuori. Questo significa per esempio identificare i protagonisti del gioco, umani o virtuali, come attanti, senza ignorare la base materiale, ma facendo attenzione a distinguere la pertinenza del loro comportamento rispetto alla condizione ludica. La seconda mossa è quella di risolvere una serie di osservazioni che quasi tutti gli studiosi hanno fatto sulla differenza dello spaziotempo ludico rispetto alla realtà "seria" circostan-

te in termini di risemantizzazione, il che significa partire dall'esistenza di un grado zero semantico che coinvolge tutti i partecipanti di una certa cultura (che si può pensare nei termini di un'Enciclopedia secondo Umberto Eco) e individuare i modi, i limiti e le regole per cui il gioco modifica, arricchisce o addirittura rovescia questi investimenti di senso, definendo per esempio nuovi ruoli, nuovi usi, nuovi significati per i giocatori di tutti gli elementi pertinenti della situazione.

Studiare i giochi significa dunque comprendere queste operazioni che avvengono sul piano del senso, classificarle, analizzarne le dinamiche. Ed è sulla base di questi processi, più che sulla loro base materiale o sulle motivazioni psicologiche che si può fruttuosamente cartografare il territorio vasto e accidentato del gioco. Un esempio particolarmente interessante di questa ridefinizione è il ripensamento in termini semiotici della tipologia di Caillois dei giochi, che è uno dei risultati più interessanti del libro. In conclusione, questo è un libro importante non solo per la teoria dei giochi, ma anche per la semiotica, che viene messa di fronte per una volta non al singolo testo empirico, ma a un intero e importante gruppo di attività sociali e supera la prova di comprenderne le articolazioni e le tipologie, decifrarne i meccanismi, stabilirne la sintassi.

Premessa

Sono sempre stato affascinato dal gioco. Affascinato dal suo modo di riscrivere la realtà attorno a noi, di farci capitombolare *oltre lo specchio* e di permetterci di reinventare gli oggetti del quotidiano. Non posso non meravigliarmi davanti alla facilità con cui la spazzola si trasforma in istrice, il cucchiaino si fa catapulta, la macchia d'umido sul muro del bagno diventa la mappa di un paese lontano. E non smetto di stupirmi di fronte alla capacità del gioco di coinvolgere i suoi giocatori, di farli urlare di eccitazione, fremere di rabbia, sussultare di spavento, ridere sguaiatamente o piangere dallo sconforto. Il gioco, da questo punto di vista, è un fatto intimo, afferente al mondo interiore. Eppure, un fenomeno così personale, è anche uno dei modi primari con cui ci relazioniamo col mondo, tramite il quale guardiamo la realtà e le diamo un senso.

Non è un caso che Floch (1990) chiami proprio “ludica” una delle sue quattro fondamentali strategie di valorizzazione, quella basata sui valori non-utilitari. E se il celebre *quadrato* del semiologo francese si occupa di valorizzazioni pubblicitarie, non è difficile vedere come la portata di questa formulazione sia ben più generale. Il gioco è davvero uno dei nostri modi primari di rapportarci con le cose. Ogni volta che giocherelliamo con le chiavi di casa, che scarabocchiamo un tris sulla lista della spesa, che passeggiamo senza pestare le linee sul marciapiede, ecco il gioco fare capolino nella nostra quotidianità, aiutarci a distrarci, a rendere un'attesa meno noiosa, a far passare il tempo.

Ma la capacità del ludico di creare valore va oltre il passatempo, e lo testimonia tra le altre cose l'impressionante fatturato del mercato dei videogiochi. Oggi il gioco, inteso come insieme di attività e valorizzazioni, sta assumendo delle dimensioni inedite, infiltrandosi tra le pieghe di pratiche e discorsi che fino a non molto tempo fa le erano, in qualche misura, negati. Il gioco sembra avere rotto ogni argine, e negli ambiti più disparati si cerca di sfruttare la sua capacità di creare e offrire valore, di attrarre attenzione, di dare senso. Un esempio fra tutti: in un'occasione seria come il concerto della Wiener Philharmoniker allo Schloss Schönbrunn nel 2010, il Maestro Franz Welser-Möst, nel suo impeccabile completo, finisce per brandire goffamente una spada laser giocattolo dopo l'esecuzione della *Imperial March* di John Williams. Il video fa rapidamente il giro del Web attraendo milioni di visualizzazioni.

Se il gioco si intrufola persino ai piani più “alti” della cultura, è evidente che la “gamification” sia in realtà un fenomeno ben più profondo e complesso di quello che lascerebbero supporre gli usi utilitaristici e un po’ superficiali del termine nelle strategie di marketing.

Il ludico, però, non è solo cosmetico; e se può essere utilizzato come strategia di valorizzazione, la sua struttura essenziale può rimandare alle regole nascoste che fanno da impalcatura a tante attività umane. Eco, nella sua introduzione all’edizione italiana dell’*Homo Ludens* di Huizinga (“Saggio introduttivo” in Huizinga 1963), descrive il gioco come il metalinguaggio che la cultura usa per far parlare le proprie regole. Il gioco, per Eco, diventa occasione per far emergere strutture sociali e culturali implicite, trasformandole in pura forma, svuotandole dal loro significato concreto e facendone delle griglie astratte. Con una metafora automobilistica, Eco descrive il gioco come un momento in cui la cultura “mette il motore in folle” per disingolfarsi e pulire le candele, un’occasione per fare un po’ di manutenzione culturale.

Che si voglia guardare al gioco come valorizzazione, come metalinguaggio o come entrambi allo stesso tempo, vi è un dato che non cambia: la sua natura profondamente semiotica, che lo rende partecipe della creazione e dell’organizzazione del senso, del suo rinnovamento e della sua circolazione.

Il libro che avete tra le mani (o, eventualmente, sul vostro schermo) esplora proprio questa dimensione. Questo lavoro si addentra con curiosità nei funzionamenti microscopici del gioco, a partire dalle singole istituzioni segniche che nascono dall’uso di un giocattolo, e cerca di rendere conto dei loro ingranaggi, delle dinamiche interpretative che richiedono, delle strategie che mettono in atto. Dal fulcro del meccanismo ludico, poi, risale via via tutti i piani di immanenza fino a posizionare il gioco nella semiosfera e a rintracciarne il ruolo e i movimenti all’interno della cultura occidentale. In altre parole, questo libro nasce dal desiderio, semplice ma ambizioso, di usare la semiotica per capire (meglio) il gioco.

Questo desiderio, se mi si consente una nota autobiografica, è nato nel momento stesso in cui, per la prima volta, ho conosciuto questa disciplina. Più di un decennio fa, quando seguii il mio primo corso di semiotica — io che all’epoca studiavo storia, filologia e linguistica — ero un appassionato giocatore che divideva gran parte del suo tempo libero tra giochi da tavolo, giochi di ruolo e videogiochi. Scoprendo e appassionandomi a questa disciplina, non potei non accorgermi di come il suo metalinguaggio e i suoi strumenti analitici mi consentissero di concettualizzare in modo non banale cose che, benché familiari, rimanevano in qualche modo misteriose. Mi fu chiaro fin dal principio, in altre parole, che la semiotica mi offriva strumenti perfetti per mettere un po’ di ordine in quel caos che è il gioco. Da quel

preciso momento ha preso avvio una ricerca pluriennale che ha attraversato una laurea e un dottorato e che approda — o quantomeno fa tappa — in questo volume. E che, incidentalmente, ha finito per occupare gran parte del mio tempo, a scapito del gioco stesso.

Parafrasando Barthes¹, amo dunque sia il gioco che il segno, e questa doppia passione (che forse è una sola), mi porta a pensare, con presunzione, che sia possibile non soltanto una semiotica del gioco, ma addirittura una ludosemiotica.

Se questa ambizione sarà raggiunta o meno spetterà ai lettori di dirlo, perciò e non mi resta che augurare loro una buona lettura. E, siccome il gioco è anche il poliedrico insieme di suoi linguaggi, ne prendo in prestito uno e concludo questa premessa alla maniera di un librogame:

Per scorrere l'indice, andate a pagina 7.

Per leggere il primo capitolo, andate a pagina 19.

Per consultare la bibliografia, andate a pagina 219.

Se volete invece leggere i ringraziamenti, andate a pagina 217.

1. "Car j'aime et la ville et les signes. Et ce double amour (qui probablement n'en fait qu'un), me pousse à croire, peut-être avec quelque présomption, en la possibilité d'une sémiotique de la cité" (Barthes 1967 : 279).

Introduzione alla ludosemiotica

Stefano, figlio mio, ti regalerò fucili. Perché un fucile non è un gioco. È lo spunto di un gioco. Di lì dovrai inventare una situazione, un insieme di rapporti, una dialettica di eventi. Dovrai fare pum con la bocca, e scoprirai che il gioco vale per quel che vi inserisci, non per quel che vi trovi di confezionato.

Umberto Eco, *Diario Minimo*

1.1. Affascinati dal ludico

1.1.1. *Il gioco tra istinto ed estetica*

Il gioco è misterioso. È una dimensione del vivere umano che precede e modella molti aspetti delle nostre società e culture. Prima di imparare a parlare l'uomo già giocava, come fanno d'altronde moltissimi animali non umani. Non è sempre facile individuare inequivocabilmente l'aspetto ludico del comportamento animale, ma siamo relativamente sicuri che ogni vertebrato — e probabilmente molti altri animali — giochi (Bateson 1956). Già Platone, nel secondo libro delle Leggi, sottolineava i punti in comune dell'istinto ludico sostenendo che:

Si dice che ogni giovane essere vivente, per così dire, non riesca mai a stare quieto con il corpo e con la voce, ma cerchi sempre di muoversi e di parlare forte, e alcuni saltano e balzano, come se danzassero con piacere e giocassero, altri emettono ogni sorta di suoni (Platone, Leggi, ii, 653).

Secondo Platone, la differenza tra animali e uomini per quanto riguarda il gioco è che a questi ultimi gli dei conferirono la “percezione del ritmo e dell'armonia accompagnati al piacere” (ibid.). Apollo, le Muse e Dioniso hanno dato all'umanità il dono di percepire l'ordine e il disordine nel movimento: secondo il filosofo, questa consapevolezza dell'esistenza dell'ordine e del caos — che è anche la capacità di trascendere il presente e di creare regole generali — è la pietra angolare su cui si costruisce l'umanità. Perché,

nonostante tutto, il gioco è spesso percepito come qualcosa di intimamente umano.

Friedrich Schiller nelle sue *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* (1993[1795]) ha scritto che “l'uomo gioca unicamente quando è uomo nel senso pieno della parola ed è pienamente uomo unicamente quando gioca” — ed è effettivamente difficile immaginare un'umanità privata di questa pratica. Schiller, in particolare, attribuisce al gioco un ruolo predominante nell'educazione. Nelle sue teorie il filosofo distingue tra un impulso sensibile (*Sinnestrieb*) e un impulso formale (*Formtrieb*): due impulsi distinti che agiscono simultaneamente in ogni persona (Ibid.: 118–119). Mentre l'impulso sensibile si occupa della vita quotidiana e del particolare, l'impulso formale si interessa all'assoluto e all'infinito. Queste due pulsioni appaiono contraddittorie e spesso sono in competizione, superandosi incessantemente. Un'educazione estetica — come quella che Schiller sta delineando nel suo lavoro — insegna agli uomini come diventare capaci di sperimentare queste pulsioni simultaneamente in un modo che dà alla luce uno *Spieltrieb*, un “impulso ludico” (Ibid.: 126). Quest'impulso permette agli esseri umani di contemplare la bellezza di un equilibrio tra realtà e forma e, in questo modo, di elevare il proprio carattere morale.

Schiller non è il solo a vedere nel gioco una risorsa irrinunciabile per l'educazione. Da sempre, il ruolo del gioco nell'apprendimento — e soprattutto nell'apprendimento infantile — è stato una delle principali lenti con cui la filosofia occidentale ha guardato al ludico nel suo complesso. Jean Jacques Rousseau in *Emilio ovvero dell'educazione* (1762), scrivendo a proposito dell'idea di libertà e della natura dell'uomo, accorda al gioco una grande importanza: il giocare, specialmente se in un ambiente naturale, civilizza il bambino. Quest'ultimo, secondo Rousseau, neppure percepisce la differenza tra gioco e lavoro:

Che sia occupato o che si diverta, l'una cosa vale l'altra per lui: i suoi giuochi sono le sue occupazioni, né egli avverte differenza alcuna tra loro. Dà prova in tutto ciò che fa di un interesse che induce a sorridere e di una libertà che piace, mostrando ad un tempo l'originalità della sua indole e l'ampiezza delle sue cognizioni. Non è forse lo spettacolo più proprio di quest'età, uno spettacolo dolce e delizioso, vedere un bel fanciullo dall'occhio gaio e vivace, dall'aspetto contento e sereno, dalla fisionomia aperta e sorridente, fare come giocando le cose più serie o impegnarsi con gran serietà nei più puerili svaghi? (Rousseau 2017[1762]: 169).

I discorsi che circondano il ludico, fin dall'antichità classica, sembrano divincolarsi in un'apparente contraddizione. Da un lato, il gioco è descritto come qualcosa di “naturale”, che accomuna l'uomo e l'animale non umano. Dall'altro, il gioco è una pratica sofisticata alla base delle competenze estetiche dell'uomo, e di conseguenza della sua capacità di creare “cultura”. Il