

Stefano Bartezzaghi



Stefano Bartezzaghi
«La ludoteca di Babele»
Utet
pp. 210, € 14

LA «BABELE» DI BARTEZZAGHI

A che gioco stiamo giocando se il terrorismo è un videogame?

Una superba ricognizione delle teorie ludiche tra Huizinga, Nietzsche, Wittgenstein, Eco

GIANFRANCO MARRONE

Un padre s'avvicina al bimbo che sta giocando al trenino, seduto sulla prima di una fila di sedie. Va per dargli un bacio, il piccolo replica: «Papà, se baci la locomotiva gli altri vagoni non crederanno sia una cosa seria». E s'allontana sconsolato. Cos'altro avrebbe potuto fare?

Se lo chiede Stefano Bartezzaghi, giocatore serissimo e ludologo sfegatato, nel suo nuovo libro *La ludoteca di Babele*: continuare nella simulazione, interromperla, rilanciarla, riderci su? In ogni caso, il danno è fatto: a quel genio del figlioletto che sa assai bene oscillare fra realtà e fantasia, ha tolto quella che del gioco è forse la caratteristica fondamentale: la legge-

rezza. Come poter pensare di baciare una locomotiva? Il gesto d'affetto si rivela un'intrusione normalizzante, un'ottusa volontà di ritorno al reale duro e puro, cupo e triste. Quel che la storiella insegna, per Bartezzaghi, è che il gioco non s'opponesse alla realtà ma la integra al suo interno, trasformandola e cambiandola di segno; così come vale il contrario: una realtà ben fatta, una realtà come si deve, non è impermeabile al gioco ma usa le medesime regole, gli stessi principi, e soprattutto le stesse conseguenze. Non a caso, a mediare fra la seriosità del mondo e le facce del gioco c'è un'attività che è presente in entrambi: quella narrativa. Raccontare una storia non è molto diverso che giocare una bella partita o andare ogni giorno al lavoro: basta saper gestire similitudini e differenze.

Il libro di Bartezzaghi è una superba ricognizione delle teorie sul gioco, e una precisa presa di posizione su di esse. Discutendo autori come Huizinga e Callois, Blanchot e Wittgenstein, Freud e Winnicott, Nietzsche e Derrida, Saussure, Greimas ed Eco, viene fuori come il gioco, nella sua doppia valenza di gioco giocante (game) e gioco giocato (play), sia difficilmente definibile perché, nella sua essenza, esso è un «campo di tensioni», una continua oscillazione tra elementi opposti come regolazione e libertà, dovere e potere, necessità e caso, gravità e leggerezza, ma anche, più a monte, tra oscillazione e fermezza. Così le varie tipologie di giochi (per esempio: azzardo, agonismo, simulazione, vertigine) non riescono quasi mai a esaurire l'ampiezza e la com-

pietà dell'attività ludica propria all'animale uomo: incaricata spesso, non a caso, di farsi portatrice di cose come l'umanità, la socialità, la cultura.

Sbaglierebbe pertanto chi pensa che il giocatore, men che mai il ludologo, sia un essere sbarazzino, frivolo, disincantato e disimpegnato. Lo sguardo sull'attualità, che apre e chiude il libro di Bartezzaghi, ne è puntuale testimonianza: non solo oggi il gioco tradizionale si scioglie nel ludico generalizzato presente in ogni nostra attività, ma sembra ahinoi - aver a che fare con pratiche tutt'altro che spassose: sappiamo che i terroristi sono abilissimi giocatori di videogames. Non è retorica, in questo quadro, la domanda del sottotitolo: a che gioco stiamo giocando?

© BY AK NIKALIC/ALAN DIRITTI RISERVATI

