



Ma giochiamo un game o un play?

Marco Belpoliti

SAGGI Il gioco non è più un mondo rigidamente separato, una riserva rispetto alla cosiddetta realtà; s'insinua ovunque. Tempo di lavoro e tempo libero non sono più nettamente distinguibili, e tutti oggi giocano, qualsiasi cosa facciano. Effetto del personal computer? Questa nuova realtà è il "ludico". Stefano Barterzaghi, in un libro di poco più di duecento pagine, "La ludoteca di Babele" (Utet, pp. 210, € 14), ci spiega il grande cambiamento in corso nel mondo contemporaneo: come il gioco permei ogni cosa, come facciamo tutto o quasi giocando. Non fa solo questo, che sarebbe già molto, ma ricapitola le teorie del gioco, da "Homo ludens" di Huizinga a "L'uomo e i giochi" di Roger Caillois (capolavoro d'intelligenza e invenzione), passando per Umberto Eco (la fondamentale distinzione tra game e play), per Maurice Blanchot (autore misconosciuto eppure fondamentale), per Wittgenstein, Winnicott, Amleto, Greimans, l'anagramma, la simulazione. E mobilitando letteratura, psicoanalisi, filosofia, sociologia, storia, linguistica, semiotica. Un libro scritto in tono leggero, intenso, fruibile, profondo. Davvero un manuale per capire il gioco attuale: dalle Playstation al "gratta e vinci", dal terrorismo islamico al labirinto di Borges. Un'enciclopedia in forma narrativa. Ci sono capitoli su Queneau e Leiris, Kant e Foster Wallace, Calvino e Lacan, Goffman e Derrida, Rodari e Gombrich. Ma soprattutto c'è lui, l'autore, con le sue passioni, le sue manie, le sue idiosincrasie, la sua personalità multipla di monomaniaco del gioco. C'è una straordinaria curiosità per le cose che lo spinge a raccogliere ogni dettaglio, anche quelli in apparenza secondari. Bellissimo il "Diario dei giochi dell'anno", un brogliaccio che coglie il mondo sub specie ludi. Da non perdere.

