

## **Il Club del Gioco**

*(l'ausiliaria è già in scena – giunge il genitore)*

**GENITORE** – Buongiorno.

**AUSILIARIA** – Buongiorno.

**GENITORE** – Dovrei parlare con la professoressa di Scienze.

**AUSILIARIA** – Ma la professoressa riceve oggi? A che ora?

**GENITORE** – Sì, riceve alle 11.

**AUSILIARIA** – E allora signora deve aspettare. Appena finisce l'ora arriverà la professoressa.

**GENITORE** – Grazie.

**AUSILIARIA** – Prego, di niente.

*(suona la campanella – giunge la professoressa di Scienze)*

**GENITORE** – Buongiorno, professoressa.

**PROF. SCIENZE** – Buongiorno.

**GENITORE** – Sono la mamma di...

**PROF. SCIENZE** – ...sì, sì ho capito.

**GENITORE** – Volevo sapere come va mia figlia a scuola.

**PROF. SCIENZE** – Signora, ho notato che ha studiato in questo periodo un po' più del solito, ma siamo comunque alle solite. Si distrae spesso. E poi, devo dirlo, al posto di seguire con attenzione, gioca. È una giocherellona. Invece dovrebbe capire che a scuola si studia, bisogna essere seri, non giocare.

**GENITORE** – Grazie. Arrivederci.

**PROF. SCIENZE** – Arrivederci.

*(è arrivata anche la professoressa di Italiano)*

**GENITORE** – Professoressa, mi scusi, lo so che oggi non riceve, ma visto che sono qui posso parlarle?

**PROF. ITALIANO** – Certo. Buongiorno.

**GENITORE** – Buongiorno. Sono la mamma di...

**PROF. ITALIANO** – ...sì, sì lo so, ricordo.

**GENITORE** – Volevo sapere come va mia figlia, c'è qualche progresso?

**PROF. ITALIANO** – Signora, sicuramente ha studiato in questo periodo un po' più del solito, ma è cambiato poco rispetto a prima. Si distrae spesso. E poi, gioca. Non riesce a studiare con serietà, per lei tutto è un gioco. Gioca sempre, gioca su tutto.

**GENITORE** – Grazie. Arrivederci.

**PROF. ITALIANO** – Arrivederci.

*(è arrivato il prof. di Educazione fisica)*

**GENITORE** – Professore, sono la mamma di...

**PROF. EDUCAZIONE FISICA** – ...sì, sì ho capito.

**GENITORE** – Volevo sapere come va mia figlia.

**PROF. EDUCAZIONE FISICA** – Signora, si impegna un po' di più. Ma si distrae, è passiva. E poi ho notato che spesso non gioca. Invece dovrebbe giocare. Abbiamo la pallavolo, la pallacanestro, giochi molto interessanti. Ma sua figlia non gioca. Qualche volta la scopro a leggere il libro di scienze o quello di italiano. Invece farebbe bene a giocare, il gioco è importante. Lo dica a sua figlia: deve giocare. La saluto.

**GENITORE** – Grazie. Arrivederci.

*(il prof. di Educazione fisica esce)*

**GENITORE** – Gioca e si lamentano. Non gioca e si lamentano. Non pensavo che il gioco fosse un problema.

*(il genitore esce)*

**SOCIO 1** – Già, il problema è proprio questo: il gioco è una cosa seria?

**SOCIO 2** – Approfondiremo la questione nel nostro club, il Club del Gioco, e cercheremo di capire cos'è in realtà il gioco, quali sono le tipologie e soprattutto i meccanismi che ne sono alla base. Non dimenticando che si gioca dalla prima infanzia alla vecchiaia. Si passa dal giocare a palla al giocare in Borsa, ci si impegna in giochi leggeri come il Monopoli o in giochi seri come gli scacchi.

**SOCIO 1** – Ma non faremo la storia del gioco con tutte le conseguenze pedagogiche, psicologiche e pure filosofiche. Né vi annoieremo con teorie e visioni.

**SOCIO 3** – Anche perché addentrarsi nei labirinti della pedagogia, visto che praticamente tutti i pedagogisti e pedagoghi hanno disquisito sui giochi e sui giocattoli, in realtà ci porterebbe sempre e comunque alle solite domande.

**SOCIO 4** – Cos'è il gioco? Quanti tipi di gioco esistono? Qual è l'elemento che fa diventare una semplice azione o attività un gioco? Ma qual è l'essenza di questa attività che incontriamo mille volte nella vita e molte volte nel linguaggio?

**SOCIO 1** – E per rispondere a queste domande seguiremo innanzitutto due grandi studiosi, praticamente i due autori che con le loro opere ci hanno fatto capire la realtà del gioco.

**SOCIO 5** – Seguiremo gli insegnamenti di Johan Huizinga, che ha scritto *Homo ludens*, e pure Roger Caillois, che è l'autore del fondamentale *I giochi e gli uomini*.

**SOCIO 2** – La parola, dunque, a Huizinga.

**HUIZINGA** – Facciamo subito una premessa: di solito si parla di homo sapiens, l'uomo che conosce e che ragiona, e anche di homo faber, l'uomo che produce, che realizza. Ma non basta.

**SOCIO 3** – Perché c'è un altro tipo di homo, di uomo?

**HUIZINGA** – Sì, l'homo ludens.

**SOCIO 4** – Homo ludens? In che senso?

**HUIZINGA** – È l'uomo che gioca. E tale funzione, il gioco, è essenziale come quella del fare.

**SOCIO 1** – Il gioco è come il produrre? Possibile?

**HUIZINGA** – Certo, anche perché conviene riflettere su un dato: il gioco è più antico della cultura.

**SOCIO 4** – In che senso?

**HUIZINGA** – La cultura per esistere ha avuto bisogno dell'uomo, degli uomini che convivono tra loro. Il gioco, invece, è un elemento naturale, lo troviamo anche negli animali.

**SOCIO 5** – Va bene, il gioco sarà più antico della cultura, ma è sicuramente inferiore.

**HUIZINGA** – E perché?

**SOCIO 2** – Perché ci sono questioni, quelle che affrontano l'homo sapiens e l'homo faber, che sono importanti, serie. Il gioco, al contrario, non è serio.

**HUIZINGA** – Il gioco, invece, è serio.

**SOCIO 4** – Scusi, in che senso?

**HUIZINGA** – Noi pensiamo che il gioco non sia serio perché lo colleghiamo al riso, al comico. Si tratta di cose diverse. Il comico è l'irregolare, ciò che scardina la realtà, e perciò fa ridere. Il gioco, invece, è un'attività che contiene molta serietà. I calciatori, gli scacchisti, quando giocano sono molto seri. E gli stessi bambini nel gioco sono seri, serissimi.

**SOCIO 1** – Il gioco è serio. Va bene. Ma ha solo questo da dirci?

**HUIZINGA** – No. Il gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco è libertà. E c'è pure dell'altro.

**SOCIO 2** – Dica, dica pure.

**HUIZINGA** – Il gioco non è la vita "ordinaria", la vita "vera". Il gioco è una finta. Ma in quella finzione tutto avviene seriamente. E poi, altro elemento fondamentale, il gioco è un atto disinteressato. Il vero gioco non ha un obiettivo, un profitto da cogliere. Il gioco è fondato sul disinteresse.

**SOCIO 4** – In che senso?

**HUIZINGA** – Prendiamo una partita a carte. Due persone, due amici possono giocare anche ore a carte senza che ci sia nulla in palio, senza che ci sia una posta da vincere. Giocano senza alcun interesse. E nel gioco vero il disinteresse, lo ripeto, è fondamentale. Se ci riflettete, infatti, se i due amici che giocano a carte mettessero in palio una birra, il gioco continua a rimanere, perché vincere o perdere una birra non costa nulla o quasi. Ma immaginate, ora, che i due amici giochino a carte e come posta ci sia un milione di euro. L'interesse è così forte che porta il gioco a finire.

**SOCIO 5** – Il ragionamento mi sembra corretto e profondo.

**SOCIO 1** – Ricapitoliamo: il gioco è un'azione disinteressata e libera. Racchiude una finzione ed è seria. Vogliamo proseguire l'indagine?

**HUIZINGA** – Con piacere. E l'indagine ci porta a scoprire un'altra caratteristica che rafforza il concetto di serietà di gioco.

**SOCIO 3** – E qual è questa caratteristica?

**HUIZINGA** – Il gioco per esistere ha bisogno di regole.

**SOCIO 4** – In che senso?

**HUIZINGA** – Scusi, ma lei fa sempre la stessa domanda?

**SOCIO 4** – Come sempre la stessa domanda, in che senso?

**SOCIO 3** – Andiamo avanti, per piacere.

**HUIZINGA** – Il gioco propone una finzione. Ma quella finzione, sino a quando giochiamo, dev'essere governata da regole. Senza regole il gioco non esisterebbe più. Anzi, più vogliamo giocare più dobbiamo rispettare le regole.

**SOCIO 5** – Regole da rispettare, dunque regole serie.

**SOCIO 1** – Talmente serie che, immagino, vanno rispettate anche se nella vita ordinaria e vera non esistono. Se giochiamo a calcio, credo di aver capito, il pallone non può essere preso con le mani, questo dice la regola, e se i giocatori prendessero la palla con le mani non avremmo più il gioco del calcio. Regola seria e ferrea, dunque. Che vale solo nel gioco: nella vita reale, infatti, quella regola non vale e il pallone lo possiamo prendere con le mani quante volte vogliamo.

**HUIZINGA** – Esatto. Come vedete, dunque, le coordinate per capire il gioco le avete ricevute. Ora, indagate, proseguite da soli. E scoprirete che il gioco è un mondo pieno di sorprese.

**SOCIO 4** – Sorprese? In che senso?

**SOCIO 3** – Huizinga è andato via, il senso di quello che ha detto lo dobbiamo scoprire noi.

**SOCIO 2** – Io, ad esempio, vorrei approfondire la questione delle regole. Certo, ogni gioco ha le sue regole. Ma secondo voi ci sono regole basilari per ogni tipo di gioco?

**SOCIO 5** – Bella domanda.

**SOCIO 1** – Io penso che la prima regola del gioco sia quella del tempo.

**SOCIO 5** – [*rivolto al Socio 4*] Non dire in che senso perché ce lo sta spiegando.

**SOCIO 1** – Il gioco, per esistere, deve svolgersi per forza in un tempo stabilito. Non può durare all'infinito. Un gioco infinito non esiste.

**SOCIO 3** – È vero, un gioco all'infinito produrrebbe noia.

**SOCIO 1** – Il gioco deve avere un inizio ed una fine. La durata è la prima regola del gioco.

**SOCIO 2** – Una durata che viene stabilita o dal tempo, appunto, o da un obiettivo, di solito da un punteggio, dai punti.

**SOCIO 5** – È vero, ci sono giochi che finiscono quando scade un tempo prestabilito e giochi che terminano quando si raggiunge un punteggio.

**SOCIO 3** – E se ci pensiamo esiste anche un'altra regola che sta alla base del gioco, di ogni gioco. La regola dello spazio.

**SOCI** – [*rivolti al Socio 4*] Shhhhhh!

**SOCIO 3** – Se riflettiamo, infatti, appare evidente che un qualsiasi gioco deve svilupparsi in uno spazio delimitato. Prendiamo il caso di quando si gioca a nascondino. Le persone che si nascondono devono farlo in uno spazio circoscritto, nei pressi del giocatore che sta cercando chi si è nascosto.

**SOCIO 1** – È vero. Se infatti mentre si sta giocando a nascondino ad Andria, un giocatore che si deve nascondere, prende il treno e va a nascondersi a Milano, il gioco finisce immediatamente.

**SOCIO 2** – Spazio e tempo, dunque, sono le regole fondamentali del gioco.

**SOCIO 5** – A quale conclusione, allora, siamo giunti?

**SOCIO 1** – Il gioco è un'azione disinteressata, libera, che produce un mondo finto e che è serio, tanto serio che si fonda su regole, e le regole principali sono quelle dello spazio e del tempo.

**SOCIO 3** – Dobbiamo proseguire l'indagine. Ma come? [*zittisce il Socio 4*]

**SOCIO 2** – Come facciamo a scoprire quali sono i tipi di gioco? [*zittisce il Socio 4*]

**SOCIO 5** – Dobbiamo approfondire in maniera precisa. [*rivolgendosi al Socio 4*] E basta, non vedi che abbiamo capito che ci devi chiedere 'in che senso?'.

**SOCIO 4** – No, veramente io volevo dire altro. Volevo dire che è giunto il momento di invitare nel nostro Club l'altro grande studioso del gioco: Roger Caillois.

**CAILLOIS** – Il gioco è importante.

**SOCIO 1** – Grazie, ma questo l'abbiamo già capito.

**CAILLOIS** – Il gioco riposa e diverte. Il gioco si oppone al lavoro anche perché non produce nulla. Il gioco è gratuito.

**SOCIO 2** – Veramente sappiamo anche questo.

**CAILLOIS** – Il gioco è invenzione, è libertà.

**SOCIO 3** – Nulla di nuovo, conosciamo anche questo aspetto della questione.

**CAILLOIS** – Il gioco si fonda su una realtà inventata, fittizia. In un gioco anche gli ostacoli che bisogna superare sono irreali, fittizi.

**SOCIO 5** – Scusate ma cosa l'abbiamo invitato a fare, ci sta ripetendo le stesse cose di Huizinga.

**CAILLOIS** – Ogni gioco è un sistema di regole.

**SOCIO 2** – Vabbè, dai, ce ne possiamo andare...

**SOCIO 1** – Un attimo, aspettate. Tutte queste cose le conosciamo. Sappiamo anche che ci sono i giochi nello sviluppo, i giochi linguistici, compresa l'enigmistica, quelli motori, di ruolo, sociali, i giochi solitari. Noi però volevamo approfondire...

**CAILLOIS** – Lo so che sapete. Ma per andare avanti bisogna stabilire con chiarezza cos'è il gioco e quali sono le sue caratteristiche. Il gioco, dunque, è un'azione libera, separata, incerta, improduttiva, regolata, fittizia. Chiediamo come e perché.

**SOCIO 1** – Il gioco è un'attività libera...

**CAILLOIS** – ...a cui il giocatore non può essere obbligato senza che il gioco perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso.

**SOCIO 2** – Separata...

**CAILLOIS** – ...circostritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo.

**SOCIO 3** – Incerta...

**CAILLOIS** – ...il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente.

**SOCIO 5** – Improduttiva...

**CAILLOIS** – ...che non crea né beni né ricchezze né alcun altro elemento nuovo.

**SOCIO 4** – Regolata... in che senso?

**CAILLOIS** – È sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova. Infine, fittizia: accompagnata cioè dalla consapevolezza di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale.

**SOCIO 1** – Stabilito questo, possiamo andare avanti, aggiungere cose nuove?

**CAILLOIS** – Certo. Ascoltate bene perché ora faremo un grande passo in avanti. Sapete tutti che esistono tanti, tantissimi giochi. Ma i giochi in quante categorie si possono dividere?

**SOCIO 5** – Non lo so, non lo sappiamo.

**CAILLOIS** – Ve lo dico io. I giochi, tutti i giochi, appartengono a soltanto quattro categorie.

**SOCIO 3** – E quali sono queste categorie?

**CAILLOIS** – Le ho chiamate in questo modo: Agon, Alea, Mimicry e Ilinx.

**SOCIO 2** – Agon, Alea, Mimicry, Ilinx: che significano questi nomi?

**CAILLOIS** – Ve lo spiegheranno loro stessi.

**AGON 1** – Noi siamo i giochi Agon. I giochi cioè dell'agonismo, della competizione.

**AGON 2** – Una competizione in cui l'uguaglianza delle probabilità di successo viene artificialmente creata affinché gli antagonisti si affrontino in condizioni ideali, tali da attribuire un valore preciso e incontestabile al trionfo del vincitore.

**AGON 3** – Il gioco Agon, il gioco della competizione, si regge sulla rivalità. Naturalmente i giocatori al momento del via devono disporre di elementi dello stesso valore e dello stesso numero.

**AGON 2** – Poi vince chi dimostra di eccellere in una qualità ben definita che può essere la forza, la rapidità, la memoria, l'abilità, l'ingegnosità.

**AGON 3** – Una qualità che si esercita in limiti ben definiti, senza alcun intervento esterno, in modo che il vincitore appaia il migliore in una determinata categoria di impresa.

**AGON 1** – La competizione, poi, può riguardare la contrapposizione tra due individui o due squadre. Ma sia che siano due

giocatori singoli sia che siano due squadre l'importante è che al momento del via devono disporre di elementi dello stesso valore e dello stesso numero.

**AGON 3** – E la conferma su tali questioni viene da un giocatore, un giocatore di pallavolo. È vero che il gioco Agon, il gioco della competizione, si regge sulla...

**GIOCATORE** – Scusa, non posso, ho fretta, devo andare all'allenamento.

**AGON 1** – Va bene, andiamo avanti. Nel gioco Agon per ogni concorrente la molla principale del gioco stesso è il desiderio di veder riconosciuta la propria superiorità in un determinato campo.

**AGON 2** – La pratica dell'agon presuppone un'attenzione costante, un allenamento appropriato, degli sforzi assidui e la volontà di vincere.

**AGON 1** – Implica disciplina e perseveranza.

**AGON 2** – L'agon si presenta come la forma pura del merito personale e serve a manifestarlo.

**AGON 3** – I giochi agon, dunque, sono quelli in cui la competizione è dominante. Possono essere molto diversi, assolutamente differenti, ma sicuramente riconoscibili.

**AGON 2** – Infatti c'è un filo invisibile che lega le competizioni sportive in genere, gli scacchi, il calcio, la dama, la scherma, il biliardo, la boxe...

**AGON 3** – ...e anche l'atletica, i combattimenti, le corse di ogni genere.

**AGON 1** – Quindi, visto che abbiamo citato il calcio, è gioco agon anche la pallacanestro, pure la pallavolo...

**AGON 3** – Certo. E la conferma viene dal nostro giocatore, vero?

**GIOCATORE** – Scusate, non posso restare, ho gli allenamenti.

**AGON 1** – E quello che è importante nei giochi agon è che la competizione può nascere dovunque o con qualsiasi cosa.

**AGON 2** – Un esempio? Decenni fa i bambini giocavano per strada e a volte li si vedeva impegnati in agguerrite partite di ticc(h). I ticch(h), parola dialettale ormai quasi scomparsa, sono i tappi di metallo che si trovavano sulle bottiglie della birra, dell'aranciata, del chinotto, della gazzosa.

**AGON 1** – Si giocava sui marciapiedi, per strada, negli androni. In pratica i tappi erano come le bocce. Si lanciavano verso un tappo, un ticc(h) che fungeva da pallino e bisognava tirare i propri tappi avvicinandosi quanto più al tappo-pallino.

**AGON 2** – I tappi li si lanciava in questo modo [*fa vedere*]. E le gare di ticc(h) erano molto spettacolari.

**AGON 1** – E il gioco dei tappi di metallo era così comune, ma importante tra i bambini che oggi, quando ormai nessuno più gioca con i ticc(h), a ricordo di quei momenti, è stato pubblicato addirittura un libretto su quel gioco.

**AGON 2** – Un libretto, di Marco Legumi, che si intitola *Tappi*. E che ha un sottotitolo: "Giocare con i tappi in azione, a faccia in giù, a faccia in su, di profilo". Un prezioso libricino che fa scoprire che con i tappi si potevano fare tanti giochi.

**AGON 1** – In effetti c'era anche il gioco a chi colpiva più tappi con un solo tiro, utilizzando le sponde, un vero e proprio tiro al bersaglio. Ma in questo libro non ci sono solo questi due giochi che abbiamo citato, ce ne sono più di venti: Quercetti, Formula T, Gimcana di formiche, Rally di Montetappo, Slalom...

**AGON 2** – ...Tapshore, Tappismo, Triangolo, Spintarella, Spintarella Folle, Precipizio, Tiro al bersaglio, La rampa e il pendolo, Tiro al tappo...

**AGON 1** – ...Dragstertap, Tappiadi, Tapperloo, Boowling, Biliardo, Pelota tappa...

**AGON 2** – Dischi striscianti

**AGON 1** – Acchiappatappi

**AGON 2** – Rimanenze

**AGON 1** – Tappo scientifico

**GIOCATORE** – Posso fare anch'io una partita a tappi?

**AGON 2** – Vai a fare gli allenamenti, chissà fai tardi...

**AGON 1** – Un piccolo libro, tanti giochi, tanti tappi. E l'autore ha scritto: "Un libro per chi conserva dentro di sé una parte del bambino che è stato: il gioco, per fortuna, è anche roba da grandi".

**ALEA 1** – Poi ci siamo noi, i giochi di Alea.

**ALEA 2** – Alea è la parola latina che indica il gioco dei dadi.

**ALEA 3** – I giochi alea, dunque, sono quelli che, al contrario degli agon, si fondano su una decisione che non dipende dal giocatore e sulla quale egli non può minimamente far presa.

**ALEA 2** – Sono giochi nei quali si tratta di vincere non tanto su un avversario quanto sul destino.

**ALEA 3** – Ne citiamo solo alcuni: le filastrocche per fare la conta, testa o croce, le scommesse, la roulette, le lotterie, ovviamente i dadi.

**ALEA 1** – L'alea sottolinea e rivela il favore del destino. Il giocatore è totalmente passivo, non deve impegnarvi le sue qualità, la sua abilità, i suoi muscoli, la sua intelligenza.

**ALEA 3** – Il giocatore alea deve solo aspettare, con speranza e trepidazione, il verdetto della sorte.

**ALEA 1** – Contrariamente all'agon, l'alea nega il lavoro, la pazienza, la destrezza, la qualificazione. Elimina il valore professionale, la regolarità, l'allenamento.

**ALEA 2** – Il giocatore ha un atteggiamento esattamente opposto a quello di cui si dà prova nell'agon. In quest'ultimo, egli conta

solo su se stesso. Nell'alea, invece, conta su tutto: sull'indizio più vago, su un segno, su un avvertimento. Sì, su tutto, tranne che su se stesso.

**ALEA 1** – L'agon, la competizione è una rivendicazione della responsabilità personale, l'alea è un'abdicazione della volontà, un abbandono al destino.

**ALEA 2** – E paradossalmente l'alea ha lo scopo di porre ciascuno su un'assoluta uguaglianza di fronte al cieco verdetto della sorte.

**MIMICRY 1** – Il terzo tipo di gioco è quello Mimicry. Ogni gioco presuppone l'accettazione temporanea, se non di un'illusione, almeno di un universo chiuso, convenzionale e, sotto determinati aspetti, fittizio.

**MIMICRY 2** – Il gioco, allora, può consistere non nello sviluppare un'attività o nel subire un destino in un contesto immaginario, ma nel divenire noi stessi un personaggio illusorio e comportarci di conseguenza.

**MIMICRY 3** – Ci troviamo dunque, di fronte a manifestazioni che hanno come caratteristica comune quella di basarsi sul fatto che il soggetto gioca a credere, a farsi credere o a far credere agli altri di essere un altro.

**MIMICRY 2** – Chi fa un gioco del genere, nega, altera, abbandona temporaneamente la propria personalità per fingerne un'altra.

**MIMICRY 3** – Questi giochi possono essere chiamati mimicry, parola che indica il mimetismo.

**MIMICRY 1** – Mimica e travestimento sono le molle di questa categoria di giochi. Il piacere consiste nell'essere un altro o nel farsi passare per un altro. Ma, dal momento che si tratta di un gioco, la questione essenziale non è esattamente quella di ingannare lo spettatore.

**MIMICRY 3** – I giochi mimicry puntano alla dissimulazione della realtà. La regola del gioco è chiara: far finta, sia per chi si traveste sia per lo spettatore, che il travestimento, il mascheramento siano reali mentre, si sa e tutti lo sanno, si tratta di una finzione.

**MIMICRY 1** – I giochi mimicry cioè quelli del mimetismo, sono facili da individuare: le imitazioni infantili, i giochi illusionistici, la bambola, fingersi guardie e ladri. I costumi vari, la maschera, il travestimento, lo stesso teatro.

**MIMICRY 2** – I giochi agon e alea danno la possibilità di evadere dal mondo facendolo altro. I giochi mimicry vedono invece evadere il giocatore che si fa lui stesso altro.

**ILINX 1** – L'ultima specie di giochi è quella Ilinx. Sono giochi che si basano sulla ricerca della vertigine e consistono in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e a far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico.

**ILINX 2** – Si tratta di giochi che si reggono su un impulso che è al tempo stesso uno smarrimento sia organico che psichico. E il termine ilinx, nome greco di gorgo, di vertigine, indica con chiarezza un turbamento che viene ricercato solo per se stesso.

**ILINX 3** – I bambini conoscono bene e sin da subito i giochi ilinx: girano vorticosamente e a fatica ritrovano l'equilibrio. E tutto questo provoca piacere.

**ILINX 2** – Un piacere che si coglie negli effetti dell'ubriachezza, delle danze, della velocità.

**ILINX 3** – I giochi ilinx vogliono ricercare uno smarrimento preciso, un panico momentaneo, vogliono cogliere la vertigine.

**ILINX 1** – E la vertigine la si trova in giochi come il roteare infantile, nella giostra, sull'altalena, nel ballare il valzer, al luna park e, andando sempre verso più l'annullamento momentaneo, nelle acrobazie.

**ILINX 3** – Sono dunque quattro le categorie fondamentali dei giochi: Agon, cioè la competizione; Alea, vale a dire la fortuna; Mimicry, il mimetismo; infine, l'abbiamo appena analizzata, Ilinx, la vertigine.

**SOCIO 1** – Quattro tipi di giochi. L'indagine prosegue, ora abbiamo tanti elementi in più per capire cos'è il gioco e perché si gioca.

**CAILLOIS** – Ma c'è un ulteriore elemento che va sottolineato: i giochi, di tutte e quattro le categorie, evolvono. Passano cioè dalla Paidia al Ludus.

**PAIDIA** – Io sono Paidia, lo spirito originario del Gioco. Sono la libertà originaria, la distensione, la distrazione, la fantasia. Io, Paidia, rappresento nel gioco la turbolenza, l'improvvisazione, lo scarto, l'ebbrezza. Sono l'origine del gioco.

**LUDUS** – Io, invece, sono Ludus. Rappresento la scaltrezza, il calcolo, l'abilità, la pazienza. Vado alla ricerca di ostacoli per poterli superare. E se Paidia è l'origine del gioco, io, Ludus, sono la prosecuzione. E questa prosecuzione porta ad una conclusione: il gioco è alla base del sapere, dei fenomeni sociali.

**PAIDIA** – E siamo inversamente proporzionali. Se in un gioco diminuisce la Paidia, aumenta necessariamente il Ludus.

**LUDUS** – E così, poco alla volta, il gioco può produrre forme culturali che restano in margine al meccanismo sociale, come ad esempio lo sport, le lotterie, casinò, gli ippodromi, il carnevale, il teatro, il cinema, l'alpinismo, l'alta acrobazia.

**PAIDIA** – Al contrario si formano pure forme istituzionali integrate alla vita sociale e queste sono la concorrenza in campo commerciale, gli esami ed i concorsi, la speculazione in Borsa, le professioni che implicano il dominio della vertigine.

**LUDUS** – E non è tutto. Anche i giochi, comprese le tipologie dei giochi, sono soggetti alle degenerazione.

**SOCIO 2** – Adesso concordiamo tutti nel chiedere...

**SOCIO 4** – In che senso il gioco può degenerare?

**CAILLOIS** – La degenerazione di un gioco avviene quando l'universo del gioco non è più separato ermeticamente dalla vita vera, quando cioè c'è contaminazione con il mondo reale. E a ognuna delle categorie fondamentali di giochi corrisponde una perversione del gioco, vale a dire l'assenza di un freno.

**SOCIO 5** – Questo quindi significa che il principio del gioco si può corrompere.

**SOCIO 1** – Ma quando il principio del gioco è corrotto?

**DEGENERAZIONE 1** – Il gioco si corrompe quando vi è la contaminazione della realtà.

**DEGENERAZIONE 2** – La corruzione del gioco si manifesta ogni volta che un istinto non incontra nella categoria dei giochi che gli corrisponde la disciplina e il rifugio.

**DEGENERAZIONE 3** – Ciò che era piacere diventa idea fissa, ciò che era evasione diventa costrizione, ciò che era divertimento diventa febbre, ossessione, angoscia.

**DEGENERAZIONE 4** – Il gioco non solo si rompe, ma si corrompe quando va alla deriva una delle quattro pulsioni primarie che presiedono i giochi: l'ambizione di trionfare grazie solo al merito personale, l'agon; l'abdicazione della volontà a vantaggio della sorte, l'alea; il gusto di assumere una personalità diversa dalla propria, mimicry; la ricerca della vertigine, l'ilinx.

**DEGENERAZIONE 1** – La degenerazione dell'agon si ha quando l'antagonismo non è più temperato dal rigore dello spirito del gioco. Ricordiamolo: l'ambizione forsennata, ossessiva, in qualunque campo si eserciti, manifestandosi senza rispettare le regole del gioco e del gioco leale, è una deviazione decisiva, è corruzione.

**DEGENERAZIONE 2** – I giochi alea iniziano a corrompersi non appena il giocatore cessa di rispettare il caso, vale a dire cessa di ritenerlo una forza impersonale e neutra, senza senti-

mento né memoria, puro effetto meccanico delle leggi che presiedono alla ripartizione della fortuna. La degenerazione dell'alea nasce dunque dalla superstizione.

**DEGENERAZIONE 3** – La corruzione della mimicry si manifesta, invece, quando l'imitazione, la simulazione, non è più presa per tale, quando colui che è mascherato crede alla realtà del travestimento e della maschera. Il giocatore non fa più la parte del personaggio che rappresenta: è convinto di essere quel personaggio, dimentica il suo vero essere e diviene un alienato.

**DEGENERAZIONE 4** – Anche la corruzione dell'ilinx, della vertigine, è drammatica. Infatti per introdurre la vertigine nella vita quotidiana bisogna passare dagli effetti immediati della fisica ai poteri torbidi e fumosi della chimica. Ci si ritrova a chiedere alla droga e all'alcool l'ebbrezza desiderata o il panico voluttuoso. Ma con l'alcool e la droga, la ricerca della vertigine irrompe nella realtà in modo crescente: il vortice, la vertigine non è più fuori e separato dalla realtà, ma si è insediato e si sviluppa all'interno della realtà.

**SOCIO 1** – Ecco, allora, che l'insegnamento di Huizinga e di Caillois è chiaro: il gioco è fondamentale per la nostra vita, ma il gioco deve essere staccato dalla realtà. Se c'è contaminazione, il gioco si corrompe e la corruzione va a colpire anche il giocatore e la stessa società.

**SOCIO 2** – Se degenera l'agon, la competizione, il veleno si chiama violenza, volontà di potenza, astuzia, inganno.

**SOCIO 3** – Se a degenerare, invece, è l'alea, il potere viene preso dalla superstizione.

**SOCIO 4** – Alienazione e sdoppiamento della personalità sono le conseguenze della degenerazione del gioco mimicry.

**SOCIO 5** – Infine, secondo Caillois, se a degenerare e a corrompersi è l'ilinx, si affermano alcolismo e droghe.

**LUDOPATIA** – E la degenerazione più complessa è quella che oggi va sotto il nome di ludopatie, cioè tutte le dipendenze da

giochi. A differenza di altre dipendenze, quelle da alcool, fumo, droghe, quelle prodotte dal gioco sono definite "senza sostanza", in quanto i problemi si verificano in assenza di una qualunque alterazione dell'organismo causata da sostanze tossiche.

**SOCIO 1** – Molto dipende dai giochi d'azzardo?

**LUDOPATIA** – Certo. E i giochi d'azzardo non sono solo quelli che si fanno al casinò, ma pure il lotto, le lotterie, i gratta e vinci, le slot machine, le scommesse sportive. Due sono gli elementi comuni a tutti i giochi d'azzardo: il fatto che si possa vincere o perdere denaro e la passività del giocatore rispetto alla sorte.

**SOCIO 2** – Ma ci sono anche altre dipendenze causate dal gioco?

**SOCIO 1** – Sì. A volte si gioca anche senza spendere soldi, ma si spende il proprio tempo in modo incontrollato. Si gioca troppo, in continuazione, si sta al computer isolati e per ore e ore.

**SOCIO 3** – Ci sono caratteristiche fondamentali per la dipendenza da gioco d'azzardo?

**SOCIO 1** – La difficoltà a resistere ai desideri, agli impulsi e alla tentazione di compiere atti considerati nocivi per se stessi o per gli altri; un senso crescente di tensione o di eccitazione emotiva precedente al compimento dell'azione; un senso di piacere, gratificazione o liberazione mentre si compie l'azione; il compimento e la ripetizione dell'azione senza considerare lucidamente gli effetti sulla vita propria e altrui. E va ricordato che mentre l'Organizzazione mondiale della sanità ha riconosciuto la ludopatia come malattia sociale, questo allarme non è stato ancora recepito fattivamente in Italia.

**SOCIO 4** – In che senso?

**LUDOPATIA** – In senso drammatico visto che le spese per il gioco sono allarmanti. Qualche dato: in Italia nel 2000 si sono spesi circa 4 miliardi di euro per il gioco. Nel 2003 sono stati 15 miliardi e mezzo. Nel 2007 sono diventati più di 42 miliardi. Nel 2010 siamo arrivati a 61 miliardi e mezzo. E nel 2011 si è

toccata quota 80 miliardi di euro. Senza contare che poi ci sono i circuiti illegali e i denari spesi nei giochi di casinò fatti in rete.

**SOCIO 5** – Ci sono altri dati?

**LUDOPATIA** – Il dossier "Azzardopoli" dell'associazione Libera stima che nel 2010 erano circa 800mila le persone in Italia dipendenti dal gioco di azzardo, e quasi due milioni i giocatori a rischio. I minorenni scolarizzati che scommettono illegalmente sono più di mezzo milione. Ed è stato anche calcolato che in Italia, dal 2008 al 2009, la percentuale di studenti tra i 15 e i 19 anni che dichiarano di aver giocato denaro almeno una volta negli ultimi 12 mesi è aumentata dal 40 al 47%. Tutti dati che abbiamo ricavato da un bel libro, *Giocare*, di Valentina D'Urso. E sempre nello stesso libro abbiamo scoperto che la Regione Toscana ha attivato un progetto, "Orthos", per la prevenzione e il contenimento del gioco d'azzardo patologico, che presso i Sert di molte strutture sanitarie pubbliche si trova personale preparato a trattare le ludopatie e che però attualmente i centri specializzati si trovano solo presso il Policlinico Gemelli di Roma e Le Molinette di Torino.

**SOCIO 1** – È triste rendersi conto che il gioco ha subito questo infelice paradosso: Huizinga e Caillois ci hanno spiegato che giocare è un atto di libertà e di creatività, ma purtroppo per chi cade nella trappola delle ludopatie si finisce nella prigione della dipendenza. Ma vogliamo terminare questo nostro viaggio nel gioco e nel giocare tornando all'allegria dell'Homo Ludens. E lo facciamo parlando di carte, carte da gioco. Quello delle carte, infatti, a pensarci bene, è il gioco che si ritrova in tutte e quattro le categorie-pulsioni indicate da Caillois. Nelle carte da gioco troviamo l'agon, la competizione, visto che chi gioca vuole vincere, battere l'avversario e cerca di farlo ragionando, ricordando le carte che sono già uscite. Ma c'è pure l'alea, la fortuna: è evidente, infatti, che la sorte può farci avere carte migliori o peggiori, favorevoli o sfavorevoli. Nel gioco delle carte c'è pure mimicry, il travestimento, la maschera: cos'è del resto il bluff, quando cioè si fa finta di avere carte buone, il punto, e invece non si ha niente o al massimo in mano abbiamo solo scartine?

E la faccia imperturbabile di chi gioca a poker o a scopone non è mimicry? Infine, anche il giocare a carte può portare alla vertigine, a finire nel vortice dell'ebbrezza: a tal proposito è grandioso il romanzo *Il Giocatore* di Dostoevskij, con il protagonista ossessionato dal gioco. E dunque, proprio alle carte dedichiamo l'ultima scena di questo nostro racconto, con una partita a scopone giocata da...

[mentre Socio 1 sta parlando si sistemano al tavolo i professori]

**PROF. 1** – Allora, siamo pronti per la partita a scopone?

**PROF. 2** – Naturalmente, questa volta vi distruggiamo.

**PROF. 3** – Sì, sì, come l'altra volta.

**PROF. 4** – Faccio io carte.

**PROF. 3** – Sapete perché questo gioco si chiama "scopone"?

**PROF. 2** – È una variante della scopa, no?

**PROF. 4** – Va bene, ma perché il gioco si chiama "scopa"?

**PROF. 1** – Ma veramente non lo sapete? Il nome del gioco viene dall'atto di spazzare via in un sol colpo tutte le carte dal tavolo.

**PROF. 4** – In effetti la scopa serve a spazzare il pavimento.

**PROF. 3** – E qual è la differenza tra lo scopone e lo scopone scientifico?

**PROF. 2** – È scopone quando i quattro giocatori hanno 9 carte a testa e le rimanenti 4 si mettono scoperte sul tavolo.

**PROF. 1** – Come per la scopa.

**PROF. 2** – Invece è scopone scientifico quando i giocatori hanno 10 carte ciascuno e sul tavolo non ci sono carte. In alcune regioni italiane, però, è tutto il contrario: scopone scientifico è quello con 4 carte scoperte mentre l'altro è quello con le carte tutte in mano. Ma, generalmente, lo scopone scientifico dalla maggioranza dei giocatori è considerato quello con tutte le carte in mano e sul tavolo, all'inizio, nemmeno una carta.

**PROF. 3** – Pure per i giochi di carte ci sono le discussioni.

**PROF. 2** – Discussioni e disquisizioni etimologiche e tecniche per spiegare quale delle due varianti è quella da considerare più scientifica.

**PROF. 1** – Lo scopone, comunque, è un gioco importante. Che viene da lontano: nel 1750, un anonimo napoletano, forse un sacerdote, che si firmava con lo pseudonimo di Marcello Chitarella, codificò il gioco con un trattato scritto in latino maccheronico: *De Regulis Scoponis*.

**PROF. 4** – Un trattato che poi venne tradotto in italiano, nel 1866, da Luigi Chiaruzzi: lo sappiamo, lo sappiamo. Possibile che ogni volta che giochiamo a scopone ce lo devi ricordare?

**PROF. 1** – Ma vedi che quello è un trattato importante, vengono spiegate tutte le regole. E viene chiarito tutto il discorso del pariglio e dello spariglio

**PROF. 4** – E anche se me l'avete spiegata un sacco di volte, questa storia dello spariglio e del pariglio mica me la ricordo bene...

**PROF. 1** – Hai visto che è meglio ripetere?

**PROF. 3** – Lo spariglio si ha quando si effettua una presa di più carte la cui somma dei valori dà quello della carta utilizzata per prendere. Esempio: io butto il cinque e ho lo spariglio quando prendo l'asso e il quattro o il tre e il due. In questo modo la carta che prende non consuma in numero pari le carte dello stesso valore, ma lascia in giro un numero dispari di carte per valore.

**PROF. 2** – E questo ha un'importanza notevole per gli effetti tattici, andando ad influenzare la capacità di presa, tanto che quando si gioca bisogna tenere a mente quanti sparigli ci sono stati. Ovviamente è possibile attuare il pariglio cioè riportare ad un numero pari o nullo quello di alcune carte prima sparigliate.

**PROF. 4** – Pariglio o spariglio, per me lo scopone è una delle colonne dell'italianità giocosa, ludica. Ma vi ricordate la storica partita a scopone giocata dal presidente della Repubblica San-

dro Pertini e dal portiere della Nazionale di calcio, Dino Zoff, contro l'allenatore Enzo Bearzot e il calciatore Franco Causio?

**PROF. 3** – E chi se la scorda... I quattro giocavano a scopone sull'aereo che li riportava da Madrid a Roma con tutta la Nazionale, era il 12 luglio 1982.

**PROF. 2** – Il giorno prima l'Italia era diventata campione del mondo battendo la Germania per 3 a 1.

**PROF. 1** – Terzo titolo mondiale per l'Italia, dopo quelli del 1934 a Roma e 1938 a Parigi. Poi è venuto il quarto, nel 2006 a Berlino.

**PROF. 2** – Sul tavolo di gioco, sull'aereo, era poggiata in bella vista la Coppa del Mondo, per la gioia dei fotografi che immortalarono la scena.

**PROF. 4** – La partita a scopone terminò con la sconfitta di Pertini e Zoff, con il presidente che accusava il portiere di aver commesso errori imperdonabili.

**PROF. 3** – Sì, però Bearzot, in interviste successive spiegò che essendo lui mazziere e avendo dato le carte, proprio Pertini avrebbe dovuto invece sparigliare, ma non lo fece e questo costò i cinque punti della sconfitta...

**SOCIO 1** – Niente da fare. Devono spiegare pure quando giocano. E mentre loro giocano e spiegano, noi vi salutiamo e vi ringraziamo per averci seguito sin qui. E se questo racconto sul giocare vi è sembrato breve, beh, non dimenticate la vecchia regola: ogni bel gioco dura poco.

2014 IL CLUB DELL'ASINO

racconto  
(semi)serio  
con riflessioni  
(QUASI)FILOSOFICHE

il Club  
dell'Asino

