

Valerio Perna

L'attività ludica come strategia progettuale

Regole e libertà per una grammatica del gioco
in architettura

Quodlibet

DiAP Dipartimento di Architettura
e Progetto

Direttore Orazio Carpenzano

Sapienza Università di Roma

Dottorato di Ricerca in
Architettura. Teorie e Progetto

COLLEGIO DEI DOCENTI

Orazio Carpenzano
(coordinatore)

Rosalba Belibani
Maurizio Bradaschia
Andrea Bruschi
Roberto Cherubini
Alessandra Criconia
Alessandra De Cesaris
Paola Veronica Dell'Aira
Emanuele Fidone
Nicola Flora
Gianluca Frediani
Cherubino Gambardella
Anna Giovannelli
Paola Gregory
Andrea Grimaldi
Filippo Lambertucci
Renzo Lecardane
Domizia Mandolesi
Luca Molinari
Renato Partenope
Antonella Romano
Antonino Saggio
Guendalina Salimei
Antonello Stella
Nicoletta Trasi
Nilda Maria Valentin
Massimo Zammerini

MEMBRI ESPERTI

Lucio Altarelli
Lucio Barbera
Roberto Bocchi
Marcello Pazzagli
Franco Purini
Piero Ostilio Rossi
Roberto Secchi

DIAP PRINT / DOTTORATO

DIRETTORE DELLA COLLANA
Piero Ostilio Rossi

COMITATO SCIENTIFICO
Giovanni Longobardi
Luca Lanini
Marco Trisciuglio

Il Comitato Scientifico della
Collana varia in funzione della
Commissione che ha valutato la
dissertazione finale dei singoli
cicli di Dottorato ed è di norma
composto da tre docenti esterni
all'Università Sapienza di Roma

© 2020

Quodlibet srl
via Giuseppe e Bartolomeo
Mozzi, 23
Macerata
www.quodlibet.it

PRIMA EDIZIONE
novembre 2020

ISBN
978-88-229-0472-0
e-ISBN
978-88-229-1149-0

IN COPERTINA

P. Kumi, foto anni Cinquanta-
Sessanta, Tirana, tratta
dall'album *Jeta përmes objektivit*
(Vita attraverso l'obiettivo),
Shtepia Botuese Ideart, Tiranë
2013 (particolare)

Indice

11	Introduzione
19	1. Il gioco e le sue regole
22	Game Studies I – Dal cerchio magico alla vertigine
29	Game Studies II – Dall’oasi del gioco ad Half Real
34	Half-Real: dalla transmedialità al classic game model
40	Cosa significa “giocare”: verso una definizione dell’attività ludica
42	Play is – Il gioco è
48	Dalla Playfulness al Play anything
57	2. Grammatica della fantasia: i giochi degli architetti
62	Playground I – Giochi, fantasia e creatività: tecniche d’invenzione ludiche
65	Tecniche d’invenzione: il pensiero laterale
68	I sei cappelli del pensare: pensiero laterale per complex urban challenges
71	Il gioco dell’errore come dispositivo d’invenzione
78	Playground II – Giochi in un contesto generativo
79	Della scacchiera. Dispositivi ludico-sintattici per il progetto architettonico
84	Giocattoli da costruzione e architettura. Influenze dei construction toys e genesi degli edifici moderni
88	Dai treni giocattolo ai kit Meccano: storia di una fusione ludico-architettonica

94	Mobaco e il De Stijl
98	Il Meccano e l'architettura componibile
105	3. Il gioco come pratica rigenerativa bottom-up. Nozioni metodologiche
109	Play The City: Games for Informing the Urban Development
112	Il City Gaming Method: step by step
116	Yap-Yaşa: modellizzare nuove prospettive
118	Yap-Yaşa: i risultati
120	Play Noord: scenari alternativi per lo sviluppo urbano
121	Play Noord: il concept del gioco
124	Play Noord: i risultati
126	Fields of View: Strategie dal basso negli slum indiani
128	City game: esplorazione di nuove forme urbane e preferenze spaziali
130	Stake: soluzioni tra mondo pastorale e speculazioni spaziali
131	Urban-Think Tank: operazioni ludiche dall'altro emisfero
133	Metro Cable: una giostra urbana per ricucire la città di Caracas
135	Empower shack: strategie ludiche bottom-up nell'informalità (sud)aficana
138	PlayTaranto: rigenerazione ludica per la città di Taranto
145	Bibliografia

A Miriam, Gioia e Massimo,
che mi hanno mostrato la possibilità
di una vita differente

Credo che i ringraziamenti più dolci siano inaudibili. Si trovano nel Cuore e nessun altro li conosce (E. Dickinson, *Lettere*, 1973)

Questo lavoro è stato possibile grazie a tantissime persone che, dislocate in diversi angoli del mondo, mi hanno continuamente fornito in maniera appassionata e affettiva innumerevoli stimoli e occasioni di confronto. Proprio questi anni di studio mi hanno insegnato ad apprezzare la generosità intellettuale e l'importanza di essere debitori a qualcuno delle proprie competenze e del proprio modo di guardare il mondo. La speranza è quella di non dimenticare nessuno, e, qualora ciò sia avvenuto di poter confidare nell'involontarietà dell'errore. Prima di tutto desidero ringraziare il professor Antonino Saggio, relatore della dissertazione da cui questo lavoro muove i suoi passi, per il continuo investimento umano e didattico che ha fatto su di me, dapprima come studente e poi come Dottorando a lui legato. Lo ringrazio per la guida e le innumerevoli occasioni di dialogo e confronto, per essere stato molto più che un relatore, e per avermi lasciato, durante la mia ricerca, libertà durante la mia ricerca di esplorare, di perdere la strada e poi ritrovarla, di crescere imparando a fidarmi del mio istinto e delle mie intuizioni. Lo ringrazio infine per la fiducia che, in questi anni, ho sempre tentato di ripagare al massimo delle mie possibilità, e per "avermi sempre riconosciuto e mai scambiato per un altro". Ringrazio inoltre il professor Orazio Carpenzano, direttore del DiAP (Dipartimento di Architettura e Progetto) e attuale coordinatore del Dottorato di Ricerca, per il costante interesse mostrato verso il mio lavoro, per i preziosi consigli, e per avermi insegnato che "una ricerca può anche terminare con un passo falso, ma rimarrà comunque un tassello da cui poter ripartire di nuovo"; il professor Piero Ostilio Rossi, coordinatore del dottorato nella fase finale del mio ciclo, per la costante disponibilità al confronto e alla discussione, per avermi trasmesso l'importanza di avere obiettivi chiari da raggiungere in un progetto di ricerca, e per avermi insegnato che "prima bisogna trovare e poi a cercare". Desidero anche ringraziare tutti i membri del collegio docenti di Roma per gli infiniti stimoli trasmessimi durante il percorso di dottorato, da cui sono nate molte delle riflessioni contenute in questo volume; gli amici palermitani che hanno sempre guardato con curiosità e interesse al mio lavoro e alle mie infinite esplorazioni in giro per il mondo; tutte le persone (Gabriele Ferri, Ben Schouten, Martijn de Wall) incontrate durante la mia esperienza come visiting scholar nel lectorate Play and Civic Media alla Hogeschool van Amsterdam dove ho imparato a comunicare le mie idee anche a persone fuori dalla mia disciplina.

Mi sia consentito inoltre un breve paragrafo in una lingua differente per ringraziare un paese, l'Albania, che mi ha adottato e continua ad arricchirmi ogni giorno che passa. *Dëshiroj të falenderoj profesorët Besnik J. Aliaj, Sotir Dhano, Ledian Bregasi, Saimir Kristo, dhe të gjithë njerëzit që kam pranë në këtë jetë të re në Shqipëri, të cilët më mbushin vazhdimisht ditët duke më nxitur kuriozitetin.*

Infine ringrazio la mia famiglia che mi ha sempre dato tanto (forse troppo!) senza mai chiedere perché, e Benedetta, compagna di vita e insostituibile spinta nel raggiungere i miei desideri più grandi.

E. Wong,
Cohesion, 2016.



Introduzione

Alla ricerca di una nuova realtà ludica

Giocare un gioco è il tentativo volontario di superare ostacoli non necessari (Suits, 1978, p. 159).

Le relazioni che intercorrono tra gioco e architettura sono state da sempre oggetto di riflessioni e indagini da parte di architetti alla ricerca di nuovi metodi per operare e comprendere la complessità della realtà che li circonda.

Nel secolo scorso, al decadere della cieca fede che vedeva nel funzionalismo e nella civiltà della macchina la risposta inequivocabile alle grandi domande che l'architettura del XX secolo tentava di affrontare, si diffuse un grande interesse nell'immaginare uno spazio urbano visto non più come reificazione diretta della metafora del nastro trasportatore della catena di montaggio – una sequenza lineare di movimenti da un punto A ad uno B, senza possibilità di movimenti diagonali o che potessero generare soluzioni inattese – ma come spazio di relazione, dove l'architettura era in grado di entrare in contatto con una nuova concezione antropologica della realtà della città.

Furono i Situazionisti tra i primi ad interrogarsi su come “rompere le regole” della città meccanicista e, sulla scia degli studi di Huizinga (1958-2003), perseguirono l'ideale di un nuovo tipo antropologico. Il loro programma si basava sulla volontà di creare situazioni, definite come “momenti di vita concretamente e deliberatamente costruiti mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di eventi”, e sulla ricerca un immaginario che prefigurava la nascita di un uomo non più *sapiens* ma *ludens*, che si sarebbe liberato dai limiti imposti dalla società della macchina grazie alle nuove frontiere dell'automazione e dedicato alla costante ricerca di spazi di collettivi e di interazione (“il gioco deve invadere l'intera vita”¹).

¹ “Internationale situationniste”, 1, Paris, giugno 1958; trad. it. *Internazionale situazionista 1958-69*, Nautilus, Torino 1994.

In una città dove lo spazio è caratterizzato da grandi mura e da una rigida separazione delle singole aree tramite il concetto di zoning (Saggio, 2007, p. 37), i Situazionisti propongono l'idea della deriva, del passaggio rapido da un ambiente all'altro, di un'analisi psicologico-percettiva dello spazio dove è la psicogeografia² a disegnare nuove mappe urbane e dove ad essere prese in considerazione sono le relazioni tra psiche e ambiente, in grado di sconvolgere completamente la geografia classica e a proporre una riscrittura ludico-creativa degli spazi urbani.

È quindi da questo momento in poi che si sviluppa un forte interesse verso il mondo del gioco e si comincia ad interrogarsi su come quest'ultimo possa diventare materia fondativa dell'architettura ed essere una delle possibili risposte ad una crisi, quella del funzionalismo modernista, non più in grado di interpretare i desideri del mondo post-bellico. I movimenti anti-CIAM degli anni Cinquanta perseguirono questa critica alla corrispondenza forma-funzione: gruppi come il Team X dedicarono tutta la loro attività alla ricerca di una proposizione differente da quella dell'ortodossia funzionalista.

Alison e Peter Smithson proposero la loro idea delle *streets-in-the air* come possibile sostituto ai dettami stabiliti dall'organizzazione circa venti anni prima nel suo famoso documento, la Carta d'Atene. I due, marito e moglie, fecero notare che “il corretto pattern di associazioni tra persone e funzioni non può essere previsto” e che “l'aggregazione sociale è il prodotto di un allentamento [*looseness*] nella organizzazione spaziale e di una facile comunicazione piuttosto che di pattern predefiniti” (Wigley, 1998).

Un altro membro del Team X, l'olandese Aldo van Eyck, lavorò strenuamente alla costruzione di *playground* negli spazi lacerati dai bombardamenti bellici nella città di Amsterdam e delinè il *framework* di una città labirintica, dove sono gli utenti stessi a riscrivere in modo ludico il senso degli spazi che l'architetto disegna, dove i comportamenti sono emergenti (Bregasi, 2016; Dhano, 2018) e non strettamente imposti. Questa linea di ricerca è proseguita con i movimenti radicali degli anni Settanta, dove ciò che si delinea è un azzeramento totale sia della

² Metodologia di studio dello spazio urbano creata nei primi anni Cinquanta dalla corrente artistica dei letteristi.

forma che della funzione, e dove lo spazio è talmente indefinito che l'architettura diventa sfondo, completamente sostituita dalla figura umana che è la vera protagonista, e le cui infinite possibilità possono essere liberate grazie alla tecnologia:

Se vuoi potrai divertirti a costruirti un riparo, o farti la casa, o giocare all'architettura. Tutto quello che devi fare è inserire una spina: il microclima desiderato sarà subito a disposizione (temperatura, umidità...); metti una spina e ti conetterai con la rete delle informazioni, muovi un pulsante e avrai acqua e cibo (Archizoom, 1972).

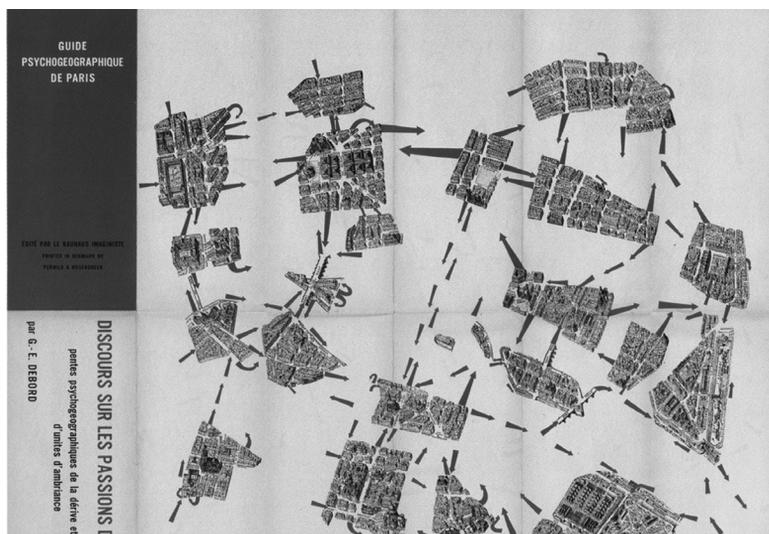
Comincia in questo periodo a comparire nel vocabolario degli architetti, complici i continui avanzamenti tecnologici, una nuova parola che è il *fil rouge* che arriva fino a noi e ci aiuta a comprendere perché oggi sia necessario parlare nuovamente di gioco in relazione all'architettura: questa parola è "interattività".

L'interattività è il catalizzatore dell'architettura dell'era dell'informazione perché "[...] pone al centro il soggetto (variabilità, riconfigurabilità, personalizzazione) invece dell'assolutezza dell'oggetto (serialità, standardizzazione, duplicazione)" [e inoltre] "gioca strutturalmente con il tempo e indica un'idea di continua 'riconfigurazione spaziale' che cambia i confini consolidati sino a oggi sia del tempo che dello spazio" (Saggio, 2007, p. 103). L'interattività consente di far evolvere l'architettura da semplice rifugio a macchina capace di plasmarsi sui desideri degli utenti, dà ai giocatori la possibilità di plasmare il proprio ambiente, di

elaborare il proprio habitat in privato o in gruppo, di partecipare alla creazione del proprio contesto (Toraldo di Francia, 1992).

Riflettere sul significato di interattività di ci fa comprendere meglio perché oggi i giochi siano così importanti per l'architettura. In primo luogo perché molte delle opere di alcuni architetti (Lars Spuybroek, Marcus Novak, Kas Oosterhuis – solo per fare alcuni nomi) progettano oggi sono simili a dei veri e propri giochi. Nei loro lavori, l'architettura è dinamica e mutevole, trasformabile, e interattiva, come se ci trovassimo in un *video game*. In secondo luogo, perché gli architetti che lavorano alla nuova estetica del nostro tempo – il quale deriva dal mondo

Guy-Ernest
Debord, *The
naked city*, 1957.



interconnesso dell'informatica – gettano enzimi per la creazione di un nuovo “paesaggio mentale” (Saggio, 2007, pp. 43-49). Quello che riescono a generare è una vera e propria “insurrezione mentale” (Baricco, 2018) capace di tracciare nuove direzioni e scenari possibili.

Gli architetti “nati con il computer” cercano di materializzare le potenzialità mutevoli e interattive degli ambienti informatici, non per crearne semplicemente altri, ma per realizzare architetture che reifichino queste caratteristiche.

È possibile pensare quindi che esista una componente “isomorfica” tra attività ludica e formazione dello spazio fisico, la quale, tramite l'azione architettonica, può trovare un suo *modus operandi* e concorrere alla creazione di nuovi paesaggi mentali che trovino forma a materia in nuove spazialità e che reifichino, rendano evidenti, queste correlazioni.

L'interrogativo che quindi muove questa ricerca, e il filo che tiene assieme i molti aspetti che verranno analizzati, è “Perché i giochi sono importanti per l'Architettura?”, e in che modo questi possano diventare nuova materia progettuale al fine di trasformare completamente lo spazio in cui siamo immersi.

Giocare è infatti prima di ogni altra cosa *in-ludere*, che tratto dal latino ha il doppio significato di “entrare nel gioco” e anche “illudere”; giocare è la possibilità di costruire ogni volta,

quindi, una *inclusio*, nuove realtà possibili, diverse da quelle che siamo costretti ogni giorno a vivere e che ci danno nuove armi per plasmare la realtà nella quale viviamo.

È quindi una continua opera di decontestualizzazione e riscrittura dello spazio, in grado di donare ad esso significati nuovi, di stimolare processi creativi che consentano al giocatore (l'architetto) la costruzione del proprio ambiente e dove il gioco è da intendersi non come azione a sé stante, ma come una qualsiasi altra funzione dell'architettura, in grado di cambiare radicalmente il rapporto tra uomo e spazio e di trovare una propria forma in spazialità differenti da quelle del passato.

Quello proposto al lettore in questa ricerca è quindi un viaggio tra l'idea di gioco e quella di città, tra le spazialità di *playground* reali e virtuali, tra giochi analogici e digitali per la costruzione di nuovi spazi urbani. Fine ultimo è cercare di delineare una strategia ludica applicata direttamente a dei contesti reali al fine di catalizzare tutte le peculiarità identificate in questo viaggio e proporre una soluzione alternativa – e ludica – alle crisi che caratterizzano il mondo in cui viviamo.

* * *

Il presente testo rappresenta la parte più informativa e divulgativa del lavoro di dissertazione dottorale dell'autore (Perna, 2019)³, nel quale, oltre agli argomenti trattati in questa sede, sono stati affrontati ulteriori campi di indagine, come ad esempio le possibili implicazioni della *Game Theory* nella risoluzione dei fenomeni di conflitto urbano; le peculiarità del gioco quale sistema educativo nei vari momenti del percorso formativo dello studente; la sua capacità di tradurre alcune componenti ludiche in “verbi del progettare” in grado di aprire la strada di aprire la strada ad una grammatica della composizione architettonica fondata su continui salti tra dinamiche e meccaniche ludiche e categorie proprie dell'architettura. Il contributo originale della dissertazione, sviluppato tramite una fitta attività di esplorazio-

³ Il lavoro qui citato sviluppa una forte sinergia con dei campi di indagine – sia legati al gioco che non strettamente connessi ad esso – precedentemente esplorati dal lavoro del professor Antonino Saggio, tutor dell'autore, e del quale, anche in questo testo, confluiscono molte idee in forma di citazioni e riferimenti bibliografici. La dissertazione è stata depositata nella banca dati dell'Università La Sapienza, ed è consultabile al seguente indirizzo: www.bit.ly/2FYobKL.

ne – e didattica – dell'autore tra Olanda Iran, e Scandinavia, ha preso forma in una metodologia didattica ludica per l'architettura, che chi scrive ha avuto modo di sperimentare, negli ultimi due anni, in qualità di docente presso la POLIS University di Tirana.

Alla luce di tutto ciò, questo testo si pone nello specifico l'obiettivo di aprire una riflessione critica sulle possibilità dell'attività ludica, delle pratiche legate al gioco, esplorando alcune delle forme che esso può assumere nell'elaborazione di nuove strategie progettuali.

L'interesse principale è proporre al lettore una metodologia multidisciplinare e operativa sia per lo sviluppo del processo creativo in architettura, che per la risoluzione di problemi urbani complessi (*complex urban challenges*) negli spazi di questo millennio.

A conferma di ciò, la barriera che separa il gioco dalla realtà quotidiana si è fatta negli ultimi decenni sempre più porosa e aperta a molteplici commistioni.

Ciò ha dato il via ad operazioni di ludicizzazione che, attraverso operazioni di “gamification urbana”, puntano a riscrivere il tessuto urbano mediante l'uso dei giochi, digitali e non, suggeriscono nuove socialità, nuove chiavi di lettura e di valorizzazione, e nuove strategie di rivitalizzazione degli spazi urbani.

Giocare diventa, quindi, strumento fondamentale per agire nei tessuti delle nostre città: trasforma i cittadini in giocatori, traccia nuovi percorsi e proietta nuovi sguardi sulla realtà.

Il testo si compone di tre parti – più un'appendice – che hanno il ruolo di veri e propri *playground* per esplorare il nesso tra gioco e architettura. Questi, a loro volta, contengono differenti “scatole” in grado di aprire nuove prospettive e orizzonti di ricerca a partire dal tema principale, che il lettore potrà liberamente decidere di esplorare e indagare.

Il primo capitolo – *Il gioco e le sue regole* – rappresenta la costruzione di un quadro storico-critico di riferimento per chi si avvicina a questo lavoro. Il capitolo prende avvio da una ricognizione storica sull'evoluzione, e l'importanza, del gioco quale strumento culturale, sociale e politico, e intende trasmettere l'importanza che esso ha sempre rivestito nel corso dei secoli per le strutture cognitive e di organizzazione del mondo così come lo conosciamo oggi.

Il secondo capitolo – *Grammatica della fantasia: i giochi degli architetti. Regole e tecniche d'invenzione per delle letture critiche-operative della realtà* – si apre con una sezione dedicata al gioco e alla creatività e al modo in cui questo possa tracciare nuove strade per il processo compositivo che sottende la progettazione architettonica.

Il terzo capitolo – *Il gioco come pratica rigenerativa bottom-up. Nozioni metodologiche* – verrà analizzato il lavoro di studi di progettazione (i cui fondatori in molti casi sono stati incontrati e intervistati dall'autore nel corso del suo periodo di *visiting* all'estero) che si confrontano con problemi urbani complessi. In particolare ci si concentrerà su architetti che lavorano su situazioni quali informalità e spazi del conflitto nelle grandi metropoli contemporanee, e che affrontano questi temi con sistemi di progettazione, pianificazione e organizzazione strutturati attorno a dispositivi ludici sia analogici che digitali.

Le strategie progettuali proposte si pongono la finalità ultima di giungere alla formalizzazione di modelli progettuali duplicabili, ripetibili non negli aspetti morfo-sintattici ma in quelli metodologico-processuali.

Obiettivo principale di questo lavoro è dimostrare come nuove direzioni di ricerca possano nascere anche da campi di studio esterni rispetto alla specifica disciplina ed essere poi in grado di generare risposte innovative ad ambiti di crisi nel mondo contemporaneo. Come precedentemente descritto, la tecnica operativa è quella del “parallelismo”, tramite cui differenti campi del sapere vengono tra loro interrelati al fine di trovare nuove strategie ed implementazioni previa la definizione delle regole costitutive – e qui entra fortemente in campo il gioco – che poi devono essere seguite e rinegoziate continuamente operando un continuo “dentro e fuori” dal proprio specifico campo d'indagine.

Pensare al gioco in relazione all'architettura non è quindi mera supposizione, ma fa parte di un processo inclusivo che apre le porte all'immaginazione, ed è da sempre motore sintetico ed etico dell'architettura quale arte polisemica mossa da continue indagini, aperture e contraddizioni, in un continuo rapporto sinergico tra teoria e prassi ai fini del processo della composizione architettonica.

Ann Hamilton,
*The event of a
thread*,
2011-2013.



1. Il gioco e le sue regole

Il gioco non è un'apparizione marginale nel corso della vita dell'uomo, non è un fenomeno che appare occasionalmente, non è contingente. Il gioco appartiene essenzialmente alla costituzione d'essere dell'esistenza umana, è un fenomeno esistenziale fondamentale (Fink, 1957, p. 12).

Il gioco è una delle attività fondamentali dell'esistenza. La nostra infanzia è costellata di ricordi legati ad esso: attimi nei quali non solo svolgiamo azioni in grado di procurarci divertimento o soddisfazione ma nei quali gettiamo le basi della nostra crescita come esseri umani a livello cognitivo, sociale e creativo. Da bambini siamo in grado di cogliere il senso ludico della vita in ogni situazione – trasformiamo un bastone in una spada affilata per combattere contro un drago o più semplicemente disegniamo dei quadrati a terra nei quali saltare ora in equilibrio su una gamba ora con due – e siamo in grado di attingere da un immaginario condiviso di giochi (nascondino, sasso-carta-forbice ecc.) e ampliarlo senza limiti, di espanderne i confini fino a renderli sfumati e irricognoscibili per poi a nostra volta trasmetterli.

Se quindi non vi è nessun dubbio nell'importanza strutturante del gioco come diritto ed elemento fondamentale della nostra infanzia, vi è, al contrario, un momento della vita nel quale il gioco comincia a perdere di importanza, ad essere relegato ad un posto secondario dell'esistenza e considerato come un voler fuggire dalla realtà, un rifugiarsi nel passato per non fronteggiare il presente. Il gioco adulto viene quindi sottoposto ad un compatto "dispositivo dequalificante" (Fink, 1957) che lo interpreta socialmente in chiave negativa e spinge molti ad affrancarsi dal ruolo di giocatori, in una visione dell'attività ludica come atto puerile, momento di sola evasione dal quotidiano. Quello che interessa a

noi è, invece, proprio questo tipo di gioco, per dimostrare come l'attività ludica sia una componente fondamentale dell'esistenza umana – stimolando in maniera positiva tutti i campi di attività con i quali va a relazionarsi (artistica, architettonica, pedagogica ecc.) al fine di generare degli avanzamenti nelle singole discipline – e sia qualcosa di antecedente alla cultura stessa; cultura intesa non come semplice accumulo di nozioni a cui attingere, bensì quale proposizione creativa in costante ridefinizione di sé, una vera e propria capacità di orientamento che, “basandosi sulla comprensione critica del passato, guarda alla costruzione del futuro” (Saggio, 2016, p. 115).

È interessante sottolineare che, se il gioco non è da relegare esclusivamente all'attività puerile, altrettanto errato è metterlo in relazione solamente al mondo umano.

Gregory Bateson, antropologo, sociologo e psicologo britannico tra i maggiori studiosi dell'attività ludica, sostiene che il gioco appartiene anche al mondo animale (Bateson, 1956, 1972): giocano i cuccioli tra loro e con le loro madri, giocano due maschi nei momenti di pausa durante lo spostamento di un branco e giocano un maschio e una femmina ai fini del corteggiamento. Bateson afferma quindi che giocare è un'attività di “metacomunicazione”, un'attività di scambio di messaggi relativi ad una relazione – o al contesto – tra diversi soggetti: fingere di lottare è quindi un'azione che nasconde un significato diverso da quello messo in scena, è una finzione che prevale sulla mera realtà e serve a dire: “quello che facciamo non è quello che sembra – sto facendo finta di colpirti e non voglio farti male sul serio”.

Proprio questa capacità di metacomunicare avvicina l'uomo agli altri animali e consente di dare alle azioni che compiamo giocando un significato non letterale ma figurato, rappresentativo e simbolico. Il gioco per Bateson è prima di tutto questo, un evento narrativo in cui la finzione prevale sulla realtà e ci consente di leggere le cose non solo nella loro oggettualità ma di coglierne in nuce le potenzialità su cui poter costruire grandi storie e narrazioni.

Quella dell'antropologo inglese è solo una delle tante interpretazioni del gioco che puntano a metterne in luce una peculiarità dominante rispetto alle altre; quello che stupisce in ognuna delle singole analisi che tentano di definirla, è che l'attività ludica non è mai analizzata in maniera esclusiva, solo nelle proprie singole componenti disciplinari, ma inclusiva, sempre in relazione con il

Ninja takes over
IT University.



mondo esterno da cui trae materia sempre nuova per riorganizzarsi ed estendere i primi confini. Sia che se ne affronti la componente “creativo-archetipica” (Vogler, 1998 – Durand, 1963), quella “transizionale” che la lega al mondo dell’arte (Winnicott, 1971, p. 43) o quella “autorappresentativa” che ne distrugge il primato antropocentrico (Gadamer, 1967, p. 134) – “è il gioco che viene giocato o che si svolge: non c’è alcun soggetto stabile a giocarlo”.