

L'incrocio fecondo fra giochi e città

UGO VOLLI*

Due temi si incrociano nel discorso sulla *gamification* urbana. Da un lato vi è la città, su cui la semiotica negli ultimi anni ha molto lavorato. L'idea fondamentale che sta alla base di questo lavoro è che la città vada considerata, fra gli altri punti di vista (economico, sociologico, urbanistico, storico-artistico ecc.), anche come un testo, la cui caratteristica principale è la trasformazione ciclica della sua forma. È cioè un testo che si riscrive continuamente, in base a ritmi differenti a seconda dei suoi diversi aspetti, dalla permanenza nei secoli della mappa fondamentale con la griglia delle strade e delle piazze, al cambiamento via via più veloce delle costruzioni, del loro aspetto esterno che ne rappresenta la dimensione comunicativa esplicita, al loro uso, a ciò che vi è eventualmente esposto (vetrine, manifesti, graffiti), fino alla presenza umana che le anima.

Per questa caratteristica modalità di riscrittura continua si è proposto il concetto di “palinsesto”, il cui referente originale sono quelle pergamene medievali su cui era stato tracciato un testo, che dopo qualche tempo venivano raschiate per riutilizzarle come supporto per nuove scritture, magari conservando traccia del primo documento, invisibile a chi aveva operato la sostituzione, ma ben rilevabile con le nostre tecnologie. Si tratta di una metafora, imprecisa e parziale come tutte, ma utile a sottolineare il cambiamento continuo del testo urbano e soprattutto a spiegare la pretesa di trattare la città come un testo (Volli 2015).

Dall'altro vi è il tema del gioco, che ha suscitato molto interesse nella storia della nostra disciplina. Vale la pena di ricordare almeno il lavoro di Umberto Eco su Huizinga (Eco 1973). Vedremo in seguito le

* È professore ordinario di Semiotica del testo all'Università degli Studi di Torino, dove dirige anche il Centro interdipartimentale di ricerca sulla comunicazione.

ragioni di questo interesse. L'aspetto più interessante di un discorso sulla *urban gamification* dal punto di vista semiotico consiste proprio nel mettere insieme questi due temi. Questo interesse è spiegato da almeno tre nessi che congiungono oggetti che sembrano assai lontani come città e gioco.

La prima ragione si può precisare partendo dal fatto che la città *rappresentata* è oggetto di gioco e di illusione (anche nel senso di *in ludere*, cioè mettere in gioco) nella cultura e in particolare nella pittura occidentale — basta pensare, per fare solo due esempi all'*Allegoria del Buon Governo* di Ambrogio Lorenzetti del 1338 a Siena e alla *Città ideale* di Urbino (1480), come pure nella tradizione teatrale, per esempio in *Antigone* da cui probabilmente deriva la scena del teatro Olimpico di Vicenza (attribuita a Palladio, 1580). Dal nostro punto di vista le possiamo considerare forme di una sperimentazione visiva e comunicativa sulla città.

La seconda è che esiste una serie di giochi di grandissimo successo, dai vecchi *Lego*, *Meccano* e *Monopoli* fino a *Sim City*, che hanno proprio la città come loro oggetto, combinando di nuovo i principi della simulazione e dell'illusione, ma usando a questo fine i progressi della tecnica e della conoscenza, dalla chimica, all'economia, all'informatica.

La terza ragione è sociale. Rispetto al tema del gioco, è avvenuto e sta ancora avvenendo un cambiamento importante nella nostra vita collettiva. Il gioco fino a qualche tempo fa era per definizione un'attività isolata, marcata da confini precisi rispetto al resto dell'attività umana: si trovava in una sorta di bolla, al di là di una barriera che divideva due statuti ontologici, quello della "serietà" e quello della "ludicità", con una differenziazione di tempi e spazi, di soggetti (analoga al *debrayage* che la semiotica vede alla base delle situazioni narrative). C'era il momento in cui i bambini giocavano e quello in cui studiavano, il momento in cui si andava al casinò e quello in cui si lavorava o si coltivavano i rapporti interpersonali, c'era lo stadio per fare lo sport e la città per abitare, i 90 minuti predefiniti della partita di calcio o i 15 round da 3 minuti del pugilato e i ritmi altrettanto regolati, ma diversi, della "vita reale". Chi non avesse rispettato questa divisione e questa distribuzione di ruoli sarebbe stato considerato un personaggio sospetto, dal punto di vista etico o psichiatrico.

La letteratura europea è piena di queste violazioni di tempo e della loro punizione, da Don Chisciotte a Madame Bovary al "Giocatore"

di Dostoevskij. Questo era un modo per far convivere i due elementi della paradossale definizione del gioco, la sua “serietà” e la sua “futilità” o inefficacia, su cui hanno riflettuto tutti i teorici del gioco. Il pallone da calcio viene inseguito con una serietà che può produrre danni fisici fra avversari e tifosi; ma la sua conquista ha influenza solo all’interno del gioco, come il risultato della partita o del campionato. Come il calcio, anche gli scacchi e tutti gli altri giochi competitivi hanno la forma di un combattimento simbolico, ma si pretende che esso sia condotto “cavallerescamente” e in amicizia, che l’aggressività dentro il gioco non porti conseguenze fuori di esso. Ciò è probabilmente vero solo in parte, in particolare per i giochi in cui gira del denaro, ma l’ideologia alla base è la stessa. La barriera del *debrayage* ludico è, secondo quest’ideologia, impermeabile e in un certo senso sacra, perché fondativa della possibilità stessa del gioco. Nel prendere sul serio gli scopi artificiali e “futili” c’è un elemento di piacere che motiva l’atto ludico, proprio per la sua chiusura, analogamente a ciò che Barthes chiama “piacere del testo”.

Quel che è accaduto nel tempo che ha amato definirsi “postmoderno”, al livello dei fatti, ma ancor più a quello dell’ideologia, della presentazione intellettuale del mondo e della coscienza collettiva, è la caduta di questa barriera. Come ha sostenuto forse per primo Guy Debord (1967), noi non viviamo più il mondo come se lo spettacolo (il gioco, il racconto) fosse una parte specializzata della nostra società, ma all’inverso come se la realtà sociale fosse una parte dell’universo dello spettacolo, del gioco, del racconto (eventualmente della televisione: Eco 1983, Casetti 1988). Se si dovesse però indicare un momento in cui questa idea si è affermata pubblicamente, bisognerebbe indicare l’affermazione della corrente autodefinita “postmoderna” in architettura, la quale si è basata proprio sull’abolizione di una distinzione come quella che ho tratteggiato sopra, sostenendo al contrario che, fra gioco della decorazione e serietà dell’abitazione (e persino arte della scultura) i confini dovessero essere porosi.

Lo sono ormai in due sensi. Il primo è che il gioco invade la vita sociale, diventa non solo una grande metafora universale — ad esempio nell’idea della competizione — ma anche un obiettivo di vita, una specie di valore generale che riguarda tutte le persone, e influenza profondamente — in maniera che io trovo assai discutibile — l’etica pubblica; che inoltre, per tornare al nostro tema, si iscrive nelle

strutture urbane, nel disegno degli edifici, in un paesaggio artificiale che gioca continuamente la carta della piacevolezza e di una ostentata non-serietà, in cui i confini fra tempo del carnevale e tempo della vita normale, che una volta erano netti, si frastagliano e si confondono di continuo, almeno sul piano ideologico se non sempre su quello della realtà.

D'altro canto con la *gamification* accade che il sistema di valori, il sistema degli scopi che si definiscono seri "invada" il gioco e ne sfrutti i meccanismi, usandolo ai suoi fini. C'è quindi una porosità anche nell'altro senso: il gioco diventa così uno strumento per realizzare e rendere seduttivi, grazie al piacere connesso ai suoi meccanismi, progetti educativi, commerciali e così via. Anche in questa direzione vi è dunque una tendenziale perdita di distinzione, in cui il gioco, contro la sua definizione classica, diventa funzionale e le funzioni "serie" si fanno giocose. Non solo ciò accade, ma si afferma che le cose debbano andare in questa direzione: c'è un elemento di obbligatorietà o di ideologia nell'ibridazione fra i discorsi. Questo avviene perché la nostra semiosfera, il testo generale della nostra cultura, è cambiata profondamente. Se lo spiegassimo attraverso la sociologia e l'economia potremmo dire che i bisogni di base, quelli che stanno al livello più basso della famosa piramide di Maslow, sono stati nella nostra società generalmente risolti; che restano dunque o dovrebbero restare altri bisogni che non siano così elementari, così di base, così materiali; dovrebbero essere i bisogni culturali, i quali però, contrariamente alle aspettative di tutti gli utopisti, Marx compreso, non risultano molto attraenti per tutti.

C'è dunque una mancanza di stimoli motivanti, o se vogliamo dirlo in termini semiotici, una mancanza di quei valori condivisi che rendono le cose e le persone *oggetti di valore*. L'aspetto più interessante del gioco è la sua capacità di istituire dei valori che non siano motivati estrinsecamente, se non per il fatto di essere presentati all'interno di un sistema di regole che ne pone la validità. Non c'è nessuna ragione estrinseca per cui sia interessante infilare la palla in un canestro o fra tre pali sistemati in modo diverso nel calcio e nel rugby, se non che sia prescritto dalle regole come uno scopo. La capacità che ha il gioco di istituire dei valori senza bisogno di radicarli su un terreno antropologico o psicologico forte, spesso anzi indicandoli in maniera contorta e difficile (si pensi ai giochi di carte o al minigolf) è importantissima.

Questo spiega il valore del gioco nella città contemporanea, proprio perché sono passati in secondo piano — in quanto generalmente soddisfatti — i vecchi valori. Di conseguenza anche quelli che erano valori di base come il cibo, il sesso ecc. vengono progressivamente “gamificati”, proprio perché è dato per scontato che siano ricercate e debbano essere introdotte nuove motivazioni. Lo stesso accade quando si usa la *gamification* per indurre certi utenti a interessarsi di ciò che si suppone non importi loro, almeno non autonomamente, come la cultura o le materie di insegnamento.

Bisogna rendersi conto di come sotto queste pratiche vi sia una convinzione di cui normalmente non si parla, cioè l'assenza o almeno la debolezza di valori vivi. In termini molto generali ciò si può legare a quella caratteristica della cultura europea dell'ultimo secolo (o secolo e mezzo) da tempo denunciata in filosofia, che si usa chiamare nichilismo. Nichilismo non è l'assenza di cose, oggetti, mezzi, risorse, persone, idee, divinità, ma il fatto che esse siano in qualche modo indifferenti. Non vi è del resto miglior modo per rendere indifferente qualcosa che garantirla, renderla scontata. Quel che la *gamification* propone per toglierle dall'indifferenza è stipulare la loro importanza sulla base di sistemi artificiali, cioè ludici, di regole e di valorizzazione.

Tutto ciò può portare a riflettere, in termini più fondamentali, sul tema dell'organizzazione ritmica e motivata del tempo. Questa organizzazione sta alla base sia del gioco che della narritività, due domini che a me sembrano molto legati, anche se tale legame è molto discusso in ambito ludologico. Questo tema potrebbe essere espresso come segue: il tempo della vita di una persona normale, più in generale il tempo della città, è in genere fortemente ripetitivo e privo di emozione, salvo nel caso di eventi catastrofici privati o collettivi, che nessuno si augura. Da un certo punto di vista questa assenza di passioni è positiva, perché è meglio vivere annoiandosi in un ufficio che morire di fame ad un angolo di strada, chiedendosi se prima di sera si riuscirà a trovare un tozzo di pane per sopravvivere, o scappare dai barbari, evitare attentati terroristici o quel che sia. Tuttavia questa omogeneità del tempo è difficilmente tollerabile e richiede una ritmizzazione.

Essa per lo più viene da questi due grandi sistemi, importantissimi dal punto di vista semiotico: il gioco e la narrazione. A essi corrisponde da un lato la narrativizzazione universale, lo storytelling come

ingrediente di ogni forma di comunicazione politica, commerciale, culturale; il racconto è una sorta di metasistema che permette di trasmettere valori, di rendere sensati dati e situazioni. Come semiotici noi disponiamo di schemi di analisi della narratività che ci consentono di rendere ragione di molte sue caratteristiche e del funzionamento dei singoli racconti. Dall'altro vi è il gioco, che spesso ha una natura almeno parzialmente narrativa, o almeno è narrativizzabile, come si vede nelle cronache degli eventi sportivi.

Riferimenti bibliografici

- BARTHES R. (1973) *Le Plaisir du texte*, Éd. du Seuil, Paris.
- CASETTI F. (1988) *Tra me e te. Strategie di coinvolgimento dello spettatore nei programmi della neo-televisione*, VPT-Eri, Torino.
- DEBORD G. (1967) *La Société du spectacle*, Buchet-Chastel, Paris.
- ECO U. (1973) *Saggio introduttivo* all'edizione NUE della traduzione italiana di Huizinga (1938), Einaudi, Torino.
- . (1983) *La trasparenza perduta*, in *Sette anni di desiderio*. Bompiani, Milano 1983.
- HUIZINGA J. (1938) *Homo ludens*, Akademische Verlagsanstalt Pantheon, Basel.
- VOLLI U. (2015) *Alla periferia del senso*, Aracne, Roma.