

## Introduzione

### Massimo Leone

Certo è l'impatto delle nuove tecnologie digitali di comunicazione mobile sulla vita quotidiana. Se già con i media non digitali si andava "oltre il senso del luogo", l'avvento di tecnologie di comunicazione sempre più portatili e performanti ha consentito di procedere "oltre il luogo del senso". Esso non abita più entro cornici spazio-temporali e tematiche definite, ma esonda dall'alveo di testi, situazioni, e persino pratiche, per diffondersi in forma di una significazione diffusa, più aeriforme che liquida, labile nelle strutture interne e negli effetti. Se la "dislocazione del senso" riguarda ogni ambito dell'esistenza, uno fra tutti è esemplare: il gioco. Tradizionalmente ancorato a quadri dai confini piuttosto marcati, esso muta sempre più in una ludicità proteiforme, in un "gioco senza frontiere" che s'insinua ovunque, anche nei contesti tradizionalmente meno ludici, e altera, connotandole, le estetiche del quotidiano. Attraverso una serie di interventi incentrati sui diversi aspetti della ludicità innescata dalla comunicazione mobile digitale, l'atelier torinese si propone di esplorare come un nuovo senso del gioco, e come nuovi giochi del senso, si affermano, condizionandoli profondamente, in tutti gli ambiti del vivere, dalla moda al cibo, dalla letteratura alla religione.

Il gioco è inconcepibile senza un campo. Il campo è lo spazio astratto in cui si concentra, e si confina, l'ontologia del gioco. Nell'orizzonte sociale, è il luogo comunicativo nel quale si può essere raggiunti e raggiungere gli altri in quanto giocatori. Nessuna teoria del gioco può esimersi da un'idea di campo. Non Bateson, che ne ha bisogno per concepire il discrimine fra un dentro e un fuori, fra l'arbitrio della vita e la vita dell'arbitrio. Non Caillois; a ben vedere, tutte e quattro le sue categorie esistono in un campo. Certamente l'agone, perché la competizione non avrebbe senso se non fosse finita nel tempo e nello spazio. Indubbiamente l'alea: anche i dadi hanno bisogno di barriere contro cui arrestarsi e manifestarsi. Con più difficoltà la vertigine e la mimesis. Ma lo stordimento non avrebbe senso se non in riferimento a un quadro stabile, e il mimetismo pure si nutre dell'ambiguità fra un dentro e un fuori, fra camouflage e smascheramento. Nell'astratto semiotico, il campo non è altro che una linea fra due zone valoriali, che può poi materializzarsi nel tempo con i suoi calendari, nello spazio con le sue geometrie, e soprattutto in un sistema di regole. Ogni gioco insomma ha il suo fuorigioco, e senza questo non avrebbe senso. Quando la politica si fa ludica scende in campo, eppure anche questa è la conferma di un altrove in cui non si gioca e non ci si diverte più; quella risalita nella serietà della politica che tanto poco ha convinto gli italiani. Il campo poi

si solidifica anche in configurazioni più concrete, fino a oggettificarsi nella materialità del giocattolo. Il giocattolo è l'angolo di mondo nel quale si concentrano, materializzandosi, le possibilità ma anche le regole del gioco. È soltanto afferrando la bambola che la bambina potrà giocare a fare la mamma, perché quel giocattolo è segno di un campo materiale in cui si addensano, e si confinano, accessi regolati a mondi possibili. Perduto il contatto con la bambola, anche questi accessi si rarefaranno, fino a chiudere la bambina fuori dal campo di gioco. Non solo tutto ciò che è ludico si addensa in un campo, ma anche tutto ciò che si addensa in un campo è, sotto certi aspetti, ludico. L'adesione a ruoli familiari, sociali, o professionali lo è senz'altro. Dopo la tragedia dell'uomo funzionale così ben descritta da Kertész non è necessario sottolineare quanto sia pericoloso, per gli esseri umani, non scorgere più la linea, continua o tratteggiata, che contorna il ruolo. Anzi, si potrebbe sostenere che il gioco infantile è una indispensabile palestra esistenziale per imparare ad abbracciare i ruoli entrando in un campo, ma anche per apprendere ad abbandonarli uscendone. Donde lo sconcerto di fronte ai popoli i cui bambini non giocano più. Convivere con l'idea di campo ludico non significa non prendere niente sul serio. Significa invece interiorizzare che ogni serietà ha un limite, e che l'esercizio dell'umanità è essenzialmente ludico perché è essenzialmente linguistico, è abbraccio di un senso che nasconde sempre il suo rovescio. Tutta l'avventura strutturalista si identifica topologicamente con l'idea di campo, relegando in un fuoricampo ontologico tutto ciò che di un sistema rimane virtuale, istanza non enunciata, potenzialità semiotica. Eppure è proprio nella dialettica campo-fuoricampo, enunciato-enunciazione che si conferma la saldatura fra gioco e senso: la vita ha senso se si accetta che potrebbe averne un altro. Il gioco è giocabile perché potrebbe non esserlo.

Certo, l'antropologia semiotica americana cerca di scovare l'ideologia semiotica che produce l'idea di campo. Ci si dirà che in culture premoderne o religiose non vi è nozione di campo perché tutto è campo. Non vi è nozione strutturale di senso perché tutto è senso e il senso è tutto. Nella devozione tradizionale, per esempio, non esiste un non-senso. Tuttavia cosa rimane della conoscenza se si esclude la possibilità di un distacco; di un campo da gioco osservabile dall'esterno? Cosa rimane della semiologia quando si reprime il desiderio di cogliere, nell'osservazione di un campo, e dunque in un campo di osservazione, le regole di un gioco cui non si gioca proprio perché lo si osserva, lo si analizza? Lucidamente Greimas suggeriva che la prima enunciazione è quella che delinea il testo. E cos'è un testo se non un campo ove si giocano le regole della semiotica? Ove i semiologi competono, con armi affilate e a volte con violenza, a produrre l'interpretazione più virtuosa? Il pericolo di un semiologo che dimentichi a che gioco sta giocando è analogo a quello del burocrate funzio-

nale. Solo nel gioco semiotico cosciente della sua variabilità si coltiva la consapevolezza che le regole, per quanto venerate da una tradizione, possono cambiare, dando luce a nuovi giochi. Non vi è gioco, infatti, il cui campo non muti nel tempo, seppure impercettibilmente, perché è il linguaggio stesso — che dell'idea di campo è l'espressione più compiuta — a mutare nel tempo. Nessuno gioca più al calcio come vi giocava cento anni fa. Nessuno parla più né scrive come parlava e scriveva cento anni fa. Questa è una conseguenza del fatto che attorno al campo del gioco sportivo come attorno a quello del senso premono forze esterne, le quali esercitano un'agentività spesso astratta e impersonale ma non di meno efficace. È questo forse l'argomento più solido contro ogni paradossale decostruzione essenzialista della semiotica; non un argomento strutturale ma uno storico: del senso non ci si può occupare che dal punto di vista della differenza perché il campo in cui il senso si manifesta cambia nel tempo. Non cambia forse il meccanismo antropologico generale del campo, questa linea immaginaria di cui gli esseri umani sembrano aver bisogno per includere ed escludere, per dar vita a giustapposizioni simboliche. Tuttavia cambiano di continuo le linee sinuose e frastagliate che delimitano le aree di gioco, i ruoli, i passaggi leciti e quelli illeciti, quelli che designano arbitri ed elevano un pubblico. Di fronte all'inesorabile dipanarsi dei linguaggi nella storia, e all'impossibilità di coglierne le ere geologiche, ogni clamore è fuori luogo. Una sfida che l'epistemologia semiotica può cogliere è quella di trascendere le vicissitudini contingenti del senso per proiettarsi in una dimensione più eterea e astratta, nella quale si colgono principi federatori dell'umano e si osservano con lucidità le sue declinazioni locali. Ecco perché il semiologo non potrà essere sconvolto dall'invenzione del significante digitale più di quanto non lo sia da quella della stampa a caratteri mobili. Sono cesure epocali, è vero, ma pur sempre picchi nell'orografia della storia del senso che una linea immaginaria collega agli altipiani e alle pianure. Neppure però si può trascurare che alcuni mutamenti nella storia dei linguaggi creino semiosfere dalle topologie se non inusitate perlomeno peculiari. È l'effetto dell'invenzione di dispositivi che consentono agli esseri umani di immergere il proprio corpo in un campo il cui senso è evocato da un significante digitale, e i cui confini si spostano insieme con questo corpo. Quando si associa il concetto di gioco a quello di campo, è inevitabile pensare al primo come a uno shifter che modifica gli atteggiamenti e persino il valore del corpo, ma in relazione a una topologia che il corpo non agisce ma subisce. Si scende in campo, si varcano le linee del campo da gioco, si indossa un costume, ci si lancia su un'altalena, si scaglia la pallina contro i raggi di una roulette: il corpo dà inizio al gioco, ma è soltanto in virtù del suo travalicare in un campo che il gioco ha inizio. La fenomenologia del gioco si sviluppa nell'incontro fra un'agentività somatica e un'inerzia topologica.

Se i confini del campo da gioco fossero ognora mutevoli il corpo resterebbe interdetto. È quanto accade a quei bambini che giocano a calcio senza ancora aver pienamente assorbito il senso del gioco, e per i quali i confini del campo da gioco coincidono con quelli del mondo, ossia svaniscono. Il primo segno di questo cortocircuito è il litigio: se il campo da gioco non ha fine, quand'è che la palla va fuori?

La storia del gioco tuttavia manifesta un'esigenza che è parallela a quella del culto. Il paragone irriverente tra i videogiochi portatili e un dispositivo di preghiera assai diffuso, il rosario, illustrerà questa convergenza. I videogiochi portatili incontrano l'esigenza di confinare il campo da gioco nella cornice del dispositivo materiale di dimensioni ridotte che il giocatore può portare con sé ovunque. Giocare ovunque, fare del mondo il campo da gioco, è l'utopia del videogioco portatile, un'utopia che solletica lo stesso desiderio dei bambini che fanno del mondo il loro stadio, fino a inglobare persino il pubblico e la radiocronaca (nel calcio giocato in strada c'è sempre un bambino veloce di parola che combina la mimesi e l'agone, offrendo una pseudo-radiocronaca diretta del gioco in atto). Questa ambizione consegue sia meno che più del previsto. Di meno, perché non è il mondo a farsi gioco, ma i sensi a isolare il mondo fino a ritagliarne una porzione, lo schermo di un videogioco, il quale si sposta con il giocatore. Di più, perché non è questo schermo a essere il campo da gioco. Chi gioca con un videogioco portatile crea attorno a sé una bolla fenomenologica in cui il campo accoglie il corpo intero. Come una crisalide, il corpo tesse continuamente attorno a sé un campo da gioco mobile, che si sposta con il giocatore. L'esigenza antropologica che il rosario incontra e soddisfa non è diversa. È impossibile pensare il sacro senza il suo campo da gioco, ovvero senza un tempio. Per universalizzare il culto, il Cristianesimo si emancipa dall'idea ebraica di tempio e inventa quello straordinario videogioco portatile che è la preghiera interiore. Non c'è più bisogno di uno spazio, né di un tempo, né di una comunità per accedere alla fenomenologia del sacro: ovunque si sia, in qualunque tempo e in qualunque compagnia, l'anima diventerà un campo da gioco esclusivo, inscalfibile, che si sposta fedelmente insieme all'orante. Il rosario è perciò un compromesso: se nella fenomenologia protestante della preghiera l'anima diviene tempio che l'orante abita da solo insieme al suo dio, fino al parossismo dei quaccheri che per non sporcare questo dialogo con nessun accenno di comunità scelgono il silenzio, il rosario è un cedimento, tipicamente cattolico, all'esigenza del gioco. Il fedele è lontano dal tempio, ma non lo ritrova unicamente nel foro invisibile dell'anima, bensì in un giocattolo sacro che concentra lo spazio, il tempo, e la materialità del tempio fra le mani dell'orante: il rosario, appunto. O meglio, che crea intorno all'orante quella bolla fenomenologica che il videogioco portatile crea intorno al giocatore. L'analogia non finisce qui. Nell'un caso

come nell'altro, è fondamentale che l'accesso sensorio a questo mondo possibile portatile sia visivo, acustico, ma soprattutto tattile, e ancor di più polisensoriale: tasteggiando il videogioco, così come sgranando il rosario, il giocatore e l'orante inseriscono il corpo in uno schema motorio ripetitivo, la cui inesorabile cantilena scatena un obnubilamento cosciente. È soltanto grazie a questa specie di trance tattile che l'individuo dimentica il confine fra il gioco e il mondo, e si immerge in un campo in cui il fuoricampo scompare. Altri poi sono i tratti comuni, anche se qui interessano relativamente meno: come il videogioco portatile, anche il rosario consente una contabilità della ripetizione, una quantificazione del rapporto fra azione psicomotoria e risultato che è fondamentale sia nel gioco (l'agone tra il videogiocatore e sé stesso) sia nella preghiera (l'accumulazione di precì a scopo salvifico). Sia nel videogioco che nel rosario si hanno tante vite, tutte da salvare, e l'illusione di poterle conservare compiendo le azioni appropriate, allontanando così lo spettro della morte, è forse il senso ultimo di questo auto-confinamento ludico. Nella bolla del videogioco, così come in quella della preghiera, si appanna il sentimento della fine. Quando l'ingiunzione del "game over" colpisce il giocatore, egli potrà ricominciare così come si ricomincia, alla fine di ogni novena, l'esercizio del rosario. Il convincimento di un tempo ciclico sostituisce l'appercezione di un tempo lineare, in un'utopia che tende all'invincibilità. Vi sono altri paralleli possibili, meno fenomenologici e più strutturali, nel senso socio-economico del termine. È evidente che la diffusione di dispositivi per il gioco mobile nel soddisfare l'esigenza di una ludicità a tutto campo produce altresì una ragione di profitto. Svincolare il corpo dalla fissità del campo da gioco significa poter vendere un immaginario che sia esperito in ogni circostanza possibile, dai trasporti in comune ai banchi di scuola. Ma a ben vedere il rosario innesca la stessa dinamica, sia pure in relazione al profitto di un meme culturale invece che economico. Si pensi a quanto la Chiesa Cattolica Americana ha promosso l'uso del rosario come strumento per affermare l'identità religiosa dei migranti cattolici nella sfera pubblica. In entrambi i casi l'intento del contagio è evidente. Tuttavia vi è un ulteriore salto di orografia semiotica quando il dispositivo ludico si fa non solo digitale, e non soltanto portatile, ma anche connettivo. Quando cioè consente allo stesso tempo di filare intorno al corpo un campo da gioco, condurlo ovunque esso si trovi, ma anche di aprire (o chiudere) l'accesso di altre bolle ludiche individuali in intersezione con la propria. È quello che accade quando il dispositivo mobile di comunicazione per eccellenza, il telefonino, diventa fonte di un campo da gioco 2.0, costantemente in risonanza con quello prodotto da altri giocatori. Tentativi di creare rosari digitali e connettivi non mancano, e sollevano interrogativi che interpellano il semiologo: cosa succede all'idea di campo da gioco quando l'unico fuoricampo possibile si determina nel-

lo spegnimento del dispositivo, ovvero nell'assenza di campo inteso come capacità ricettiva? E l'utopia tecnologica di un campo senza limiti — ove ogni bolla individuale sia raggiungibile virtualmente da ogni altra bolla, sia essa ludica od orante — come incide sul carattere antropologico profondo del gioco, questa necessità che il suo esercizio sia sotteso sempre dall'incombenza di un fuoricampo? In altri termini, sarà ancora possibile giocare, quando sarà possibile giocare ovunque?

E|C

## ***I-dress e giochi del vestire.*** **Appunti semiotici sulla** **ludicizzazione della moda 3.0** Eleonora Chiais

Sono antiche e profonde le radici che collegano il gioco alla filosofia, argomento del quale hanno discusso nomi illustri. Aristotele per primo accostò il gioco alla gioia e alla virtù, Kant lo definì come un'attività che produce piacere, Schiller propose un passo ulteriore riconoscendo alle attività ludiche addirittura la funzione prima di tramite per raggiungere la libertà. Quello che però interessa di più in questa sede è la constatazione di Gregory Bateson (1956), che individuò l'essenza del gioco nel suo essere metalinguaggio riconoscendo in questo modo il gioco come tale solo nel momento in cui ci sia la consapevolezza che l'azione che si sta svolgendo è fittizia e che «meta-comunica» questa sua finzione. La meta comunicazione, quindi, per Bateson ha sostanzialmente la finalità di rivelare la natura del «come se» del gioco e la sua conseguente creazione di un mondo irreale, extra-ordinario, in cui azioni fittizie simulano le azioni reali. Ma se questa simulazione storicamente è stata relegata in parentesi della quotidianità dedicate appunto alla pratica del gioco, che cosa accade quando si assiste alla ludicizzazione del quotidiano e quindi si preleva il gioco dagli spazi a lui dedicati per inserirlo nelle pratiche della vita di tutti i giorni? Sosteneva Greimas che le esperienze ludiche ed estetiche hanno la capacità di ri-semantizzare l'esistenza «attraverso una rottura degli stereotipi percettivi». Ed è esattamente ad una risemantizzazione che ci si trova innanzi oggi assistendo a fenomeni come, per esempio, quello della *gamification* o dalla sempre maggiore presenza di *applicazioni* ludiche per *smartphone*.

### **1. Introduzione**

Nel macro-universo di applicazioni dedicate ai dispositivi mobili esiste un settore, quello delle applicazioni dedicate al mondo della moda, particolarmente rilevante ai nostri fini. La moda e il gioco, d'altra parte, hanno sovrapposizioni evidenti. Il perché è chiaro. La moda, almeno da George Simmel (1905) in poi, è stata