



## L'umanità in gioco Società, culture giochi Speciale Dialoghi sull'uomo 2016

*Il gioco sa innalzarsi a vette di bellezza e di santità che la serietà non raggiunge.*  
Johan Huizinga

*Niente quanto il gioco esige attenzione, intelligenza, resistenza nervosa.*  
Roger Caillois

La settima edizione dei *Dialoghi* ha come filo conduttore "L'umanità in gioco. Società, culture e giochi", un tema di grande attualità che affronta il tema della dimensione ludica nella sua accezione socio-antropologica. Il gioco, nella sua attitudine naturale e nella sua forma più strutturata, non è una semplice attività ricreativa per bambini ma rispecchia i meccanismi mediante i quali le società elaborano il loro *modus operandi* e trasmettono i propri modi di organizzare il sapere. Questo argomento ha inoltre un forte legame con la contemporaneità, in quanto videogiochi, ludopatia e realtà virtuali sono al centro dell'odierno dibattito filosofico e antropologico: se, infatti, nel Novecento era pensabile tenere separato il confine tra gioco e realtà, nel ventunesimo secolo il gioco è ormai penetrato nei nostri strumenti di lavoro e negli oggetti di uso quotidiano (basti pensare all'uso degli *emoticon*). Ripercorrere le tappe che hanno segnato l'evolversi della dimensione ludica nel corso dei secoli non è solo un compito per storici eruditi, ma per tutti coloro che sono interessati a capire e dimostrare come il gioco sia un momento fondamentale sia per la cultura di una comunità, sia per la crescita di un singolo. Autorevoli teorie dimostrano che gli adolescenti che nell'infanzia hanno giocato molto (soprattutto all'aperto) sono in media meno depressi e ansiosi di loro coetanei che hanno trascorso il tempo di fronte al video. Diametralmente opposte sono, invece, le conferenze che lasciano emergere le criticità della dimensione ludica: il gioco (soprattutto d'azzardo) che miete vittime e crea dipendenze dalle quali non è possibile uscirne, come accade al protagonista del film *Il grande peccatore* (ispirato a *Il giocatore* di Dostoevskij) che diventa vittima della febbre del gioco. L'azzardo di massa è un giro d'affari di quasi novanta miliardi di euro in Italia (la metà dei quali generati da *slot machine*); si tratta di un fenomeno sociale e culturale dagli impatti devastanti sul tessuto economico, culturale e relazionale delle nostre società. A questo proposito, vale la pena di visitare la mostra di Ferdinando Scianna, reporter ospite di *Dialoghi*, per raffigurarci la ludopatia, un buio tunnel dove l'essere umano si perde e il gioco si fa corruzione.



La bibliografia presenta i libri degli autori ospiti a Pistoia durante i giorni della manifestazione e testi di approfondimento sui temi discussi.

### Il gioco e le sue trame letterarie

Il gioco come insopprimibile esigenza dell'uomo, che Umberto Eco ha definito, insieme al nutrimento, riposo, affetto e "chiedersi perché" uno dei cinque bisogni fondamentali dell'uomo. Risale a Roger Caillos e al suo testo, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, la proposta di classificazione dei giochi sulla base di quattro ludemi: l'agon o la gara, la competizione in quei giochi dove inizialmente i giocatori sono artificialmente messi alla pari ma dove alla fine deve comparire la migliore qualità del vincitore per un elemento "muscolare" (come nelle gare sportive) o "cerebrale" (come negli scacchi); *alea*, il caso, in quei giochi in cui è il destino, sottoforma di fortuna, a decidere la sorte dei giocatori, la *mimicry*, l'imitazione, quando il gioco si basa su una falsa immagine di se stessi assunta con un'identità fittizia (il bambino che si traveste da astronauta) e infine l'*ilnx*, vertigine, ovvero la ricerca del senso di smarrimento, di vertigine temporanea, per intendersi quella che si prova stando a lungo sulle altalene oppure le giostre.



**M: una metronovela** di Stefano Bartezzaghi, Einaudi, 2015

**Il falò delle novità. La creatività al tempo dei cellulari intelligenti** di Stefano Bartezzaghi, UTET, 2013

**Dando buca a Godot: giochi insonni di personaggi in cerca di autore** di Stefano Bartezzaghi, Einaudi, 2012

**Sedia a sdraio. Giochi impensati per svagare la mente** di Stefano Bartezzaghi, Salani, 2011

**Come dire. Galateo della comunicazione** di Stefano Bartezzaghi, Mondadori, 2011

**Scrittori giocatori** di Stefano Bartezzaghi, Einaudi, 2010

**Il libro dei giochi per le vacanze: anagrammi, rebus, cruciverba, refusi, indovinelli** di Stefano Bartezzaghi, Mondadori, 2009

**La posta in gioco** di Stefano Bartezzaghi, Einaudi, stampa 2007

**Rebus per Ada**, regia di Luigi De Angelis (con testi di Stefano Bartezzaghi et al.); Zapruder filmmakersgroup, Sossella, 2007

**Incontri con la sfinge. Nuove lezioni di enigmistica** di Stefano Bartezzaghi, Einaudi, 2004

**È l'enigmistica, bellezza!: lettere e cifre per allenare la mente** di Ennio Peres, Ponte alle Grazie, 2012

**Le ombre cinesi = Ombres Chinoises = Chinese Shadows** di Arturo Brachetti, Priuli & Verlucca, 2007

**Anplagghed** di Aldo Giovanni Giacomo, regia di Arturo Brachetti (Kit 2007)

**Quando tutto questo sarà finito. Storia della mia famiglia perseguitata dalle leggi razziali** di Gioele Dix, Mondadori, 2014

**Si vede che era destino** di Gioele Dix, Mondadori, 2010

**La Bibbia ha (quasi) sempre ragione** di Gioele Dix, Mondadori, 2003

**La novella degli scacchi** di Stefan Zweig, SE, 2013

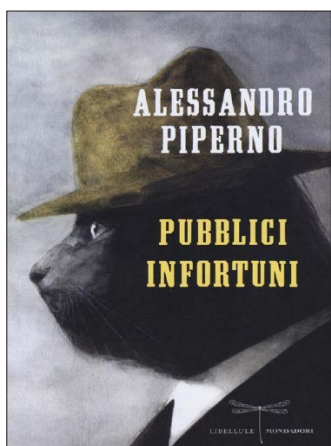
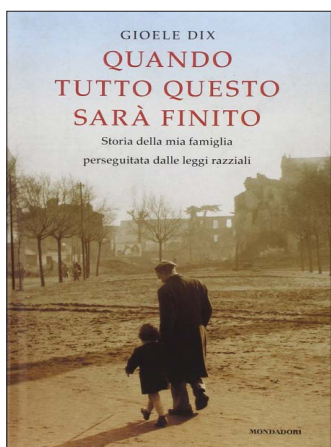
**La difesa di Luzin** di Vladimir Nabokov, Adelphi, 2001

**Re, donna, fante** di Vladimir Nabokov, Adelphi, 1996

**Pubblici infortuni** di Alessandro Piperno, Mondadori, 2013

**Contro la memoria** di Alessandro Piperno, Fandango libri, 2012

**Persecuzione: il fuoco amico dei ricordi** di Alessandro Piperno, Mondadori, 2010







### Il gioco e la creatività culturale

Il gioco unisce libertà e creatività nel rispetto di regole condivise. I giochi viaggiano e si trasformano, divenendo occasione di integrazione e di "fare cultura". Ad esempio, cosa diventa la tombola in un piccolo paese dell'Oceania? La creatività culturale non ha confine e il gioco può diventare un momento condiviso di espressione in cui si sperimentano nuove appartenenze comuni, al di là delle provenienze e dei pregiudizi.

**Il gioco duro dell'integrazione. L'intercultura sui campi da gioco** di Davide Zoletto, Cortina, 2010

**Straniero in classe. Una pedagogia dell'ospitalità** di Davide Zoletto, Cortina, 2007

**La scuola dei giochi** di Pier Aldo Rovatti, Davide Zoletto, Bompiani, 2005

**L'oltre e l'altro. Sette variazioni sul viaggio**, UTET, 2014

**Senza sponda: perché l'Italia non è più terra d'accoglienza** di Marco Aime, UTET, 2015

**La bussola dell'antropologo. Orientarsi in un mare di culture** di Adriano Favole, Laterza, 2015

**Oceania: isole di creatività culturale** di Adriano Favole, Laterza, 2010

### Il gioco dall'antichità ai giorni nostri

Tornare indietro di alcuni millenni e ripensare alle Olimpiadi del mondo ellenico è un passo necessario per capire da dove proviene oggi il gusto della vittoria e della competizione nello sport. I giochi nell'antichità ci insegnano a capire quanto di quella cultura noi oggi abbiamo ereditato; nello sport, e in particolare nel calcio, si moltiplicano le occasioni per accrescere i sentimenti come la fratellanza, l'educazione e la conoscenza. Il business e la violenza non devono mai oscurare questi valori.

**Non sei più mio padre. Il conflitto tra genitori e figli nel mondo antico** di Eva Cantarella, Feltrinelli, 2015

**L'amore è un Dio. Il sesso e la polis** di Eva Cantarella, Feltrinelli, 2015

**Ippopotami e sirene: i viaggi di Omero e di Erodoto** di Eva Cantarella, UTET, 2014

**Dammi mille baci. Veri uomini e vere donne nell'antica Roma** di Eva Cantarella, Feltrinelli, 2009

**Nel mezzo del casin di nostra vita?: indizi e tracce per trovar la via d'uscita** di Matteo Rampin, Ponte alle grazie, 2014

**Elogio della fatica. Vincere, senza segreti** di Matteo Rampin, Salani, 2014

**Andare avanti guardando indietro. Filosofia del rugby** di Mauro e Mirco Bergamasco con Matteo Rampin, Ponte alle Grazie, 2011

### Il gioco come valore

In una società caratterizzata dall'ideologia della competizione, il riuscire a mettersi in gioco risulta un *plus* valore, sia da un punto di vista psicologico che filosofico. L'imperativo categorico si fonda sul fatto che non c'è gioco senza il piacere di giocare e saper giocare significa anche accettare il rischio e la perdita. Attraverso la dimensione ludica della vita i bambini e gli adulti acquisiscono abilità fisiche e sociali che generano sicurezza, perché imparano ad affrontare gli imprevisti, gestendo la paura con la forza dell'autocontrollo.

**A piedi nudi nel verde. Giocare per imparare a vivere** di Albertina Oliverio, Anna Oliverio Ferraris, Giunti, 2011

**Chi manipola la tua mente?: vecchi e nuovi persuasori. Riconoscerli per difendersi** di Anna Oliverio Ferraris, Giunti, 2010

**Non solo amore: i bisogni psicologici dei bambini** di Anna Oliverio Ferraris, Rizzoli, 2003





## Percorsi tematici di lettura, ascolto e visione

**La forza d'animo: cos'è e come possiamo insegnarla a noi stessi e ai nostri figli** di Anna Oliverio Ferraris, Demetra, 2005

**Le domande dei bambini** di Anna Oliverio Ferraris, Rizzoli, 2000

**Le mani della madre. Desiderio, fantasmi ed eredità del materno** di Massimo Recalcati, Feltrinelli, 2015

**Il complesso di Telemaco. Genitori e figli dopo il tramonto del padre** di Massimo Recalcati, Feltrinelli, 2014

**Abitare la distanza. Per una pratica della filosofia** di Pier Aldo Rovatti, Cortina, 2007

**La scuola dei giochi** di Pier Aldo Rovatti, Davide Zoletto, Bompiani, 2005

**Il paiolo bucato: la nostra condizione paradossale** di Pier Aldo Rovatti, Cortina, 1998

### Il gioco come dipendenza

L'azzardo di massa è un giro d'affari in costante aumento: si calcola che sono più di quattrocentomila le *slot machine* presenti nel territorio italiano, un numero senza pari nel mondo, che si espandono ovunque, modificando e annullando (per coloro che ne sono vittima) relazioni sociali, fino a dare forma al cosiddetto *predatory gambling*.

**Il calcolo dei dadi. Azzardo e vita quotidiana** di Marco Dotti, O barra O, 2013

**Homo Pluralis. Essere umani nell'era tecnologica** di Luca De Biase, Codice edizioni, 2015

**I media civici: informazione di mutuo soccorso** di Luca De Biase, Feltrinelli, 2013

**Economia della felicità. Dalla blogosfera al valore del dono e oltre** di Luca De Biase, Feltrinelli, 2007

**Quando il gioco si fa duro. Dalle slot machine alle lotterie di Stato: come difendersi in un Paese travolto dall'azzardomania** di Nadia Toffa, Rizzoli, 2014

**L'azzardo del gioco. Riflessioni sulle ludopatie**, a cura di Cristina Bertogna, Rodolfo Picciulin, La meridiana, 2014

**Non è un gioco. Conoscere e sconfiggere la dipendenza da gioco d'azzardo** di Cesare Guerreschi, San Paolo, 2012

**Gioco d'azzardo: la società dello spreco e i suoi miti** di Gianluca Cuozzo, Mimesis, 2012

**Il gioco d'azzardo in Italia: i dati e la ricerca**, a cura di Daniela Capitanucci, Mauro Croce, Monica Reynaudo, Riccardo Zerbetto, EGEA, 2009

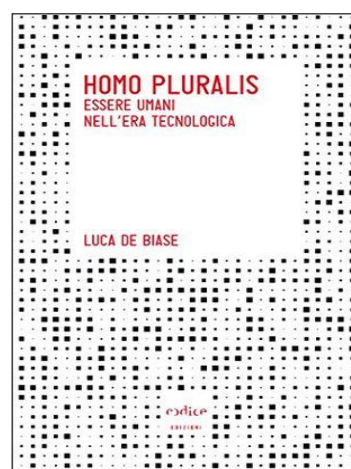
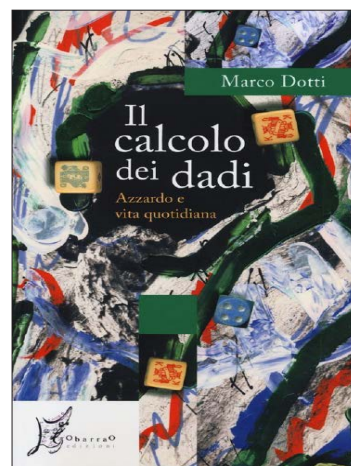
### Il gioco e il cinema

Tre sono le proiezioni in programma al Teatro Bolognini, a cura del giornalista e critico letterario del Corriere della Sera Ranieri Polese: *Il grande peccatore* diretto nel 1949 da Robert Siodmak (ispirato a un romanzo di Dostoevskij, *Il giocatore*) che mette in scena la vita del giovane scrittore Fjodor (Gregory Peck), vittima della febbre del gioco; *La decima vittima* del 1965 con la regia di Elio Petri, film considerato dalla critica come antesignano dei capolavori di fantascienza e dell'idea dei reality show in cui una bellissima Ursula Andress sta compiendo la caccia all'uomo e deve eliminare l'ultima vittima, il romano Marcello Mastroianni e, infine, *Lo spaccone* del 1961 di Robert Rossen con Paul Newman nei panni di "Eddie lo svelto", famoso giocatore di biliardo che butta via le sue capacità, perché si ubriaca e diviene quindi uno spaccone.

**Doppio gioco** un film di Robert Siodmak (DVD 2007)

**La decima vittima** un film di Elio Petri (DVD 2008)

**Lo spaccone** un film di Robert Rossen (DVD 2002)



**Biblioteca San Giorgio**  
Via Sandro Pertini  
51100 Pistoia  
Tel 0573 371600  
Fax 0573 371601

sangiorgio@comune.pistoia.it  
www.sangiorgio.comune.pistoia.it