
Book Review by
MAURO SALVADOR

P. Ortoleva, Dal sesso al gioco

Un'ossessione per il XXI° secolo?

In questo *pamphlet* edito da *Espress* per la collana “Tazzine di caffè con panna” Ortoleva riprende le fila del discorso avviato ne *Il secolo dei media* (2008). L'autore riparte dalla liberazione sessuale e dalla diffusione della pornografia della seconda metà del Novecento per giungere a parlare del contemporaneo processo di “ludicizzazione del reale”, un fenomeno che pare investire i media trasversalmente ma che non si presta a letture immediate o autoevidenti, rimanendo legato alla natura processuale e in divenire della pratica ludica. Ortoleva descrive dunque uno spostamento, dal sesso al gioco, come se si trattasse di un ipotetico passaggio di testimone fra le due principali ossessioni sociali dell'occidente: il sesso nel XX° secolo, il gioco nel XXI°, dall'*homo eroticus* all'*homo ludicus*.

Se nel 2008 Ortoleva si era concentrato principalmente sul turpiloquio e sulla liberalizzazione della pornografia negli anni settanta del secolo scorso, in questo testo parte da più lontano, dall'inizio del Novecento e dalla pratica psicanalitica di Freud, giungendo fino al decennio scorso, fra svestizione ed elevazione del corpo, ossessioni passate e perversioni contemporanee. Il punto di contatto che segna il passaggio fra sesso e gioco emerge dall'osservazione di un luogo franco, i siti web destinati a generare incontri sessuali, in cui il sociologo francese Lardellier riconosce relazioni di tipo ludico. Il cambiamento in atto è allora quello che va dalla ricerca immediata della gratificazione sessuale, processo che ha ormai saturato sia il reale che il mediale, al corteggiamento ludico che si estende poi alla passione e finanche al matrimonio, “deletteralizzando” l'incontro e rendendolo aperto a una serie di metamessaggi in grado di ampliarne la rosa di significati. Questo processo di ludicizzazione, ben riconoscibile nelle pratiche di ambito sessuale, finisce per estendersi alle pratiche quotidiane in toto, producendo l'evoluzione dell'*homo ludens*, figura trans-storica e trans-nazionale, in *homo ludicus*, soggetto “per il quale il gioco si sta facendo stile diffuso e modo di affrontare l'esistenza nel suo insieme”.

Come la ludicizzazione si espliciti nella realtà e nei media, Ortoleva lo descrive nella seconda parte del libro, a partire dal fenomeno *social game* e dalla pervasività delle pratiche ludiche a esso legate, passando per l'idea di gioco come

metafora, modello e applicazione “per simulare situazioni, per distribuire ruoli, per incentivare forme nuove di cooperazione”, fino all’abusata idea di *gamification*, l’applicazione di presunte dinamiche ludiche a oggetti e pratiche che ludiche non sono. Un processo insomma di sconfinamento del gioco oltre i suoi luoghi deputati che può assumere da un lato le caratteristiche distopiche del degrado sociale (la *addiction* al gioco d’azzardo per esempio), dall’altro quelle di un progressivo distacco dalle cose “serie” della vita che, considerate sotto il filtro di questa nuova ludicità metacomunicante, assumono contorni meno grigi.

Secondo l’autore dunque il gioco riesce a far convivere una duplice natura: da un lato risorsa culturale ed evolutiva, dall’altro paradosso slegato dalla logica ordinaria, pur essendo in grado di aiutare chi gioca a comprenderla. Questa natura anarchica, dice Ortoleva, è alla base della “nuova ludicità” ed è fondamentale per quel processo di sconfinamento verso la realtà cui stiamo assistendo. *L’homo ludicus* tuttavia si deve destreggiare fra “regole auto-imposte” e “paradossi insormontabili”, rendendo quantomeno problematico pensare a una società fondata su un a figura di questo tipo.

Ortoleva tratta l’attualissimo tema della ludicizzazione del reale con grande puntualità e riesce a stabilire una testa di ponte per lo studio di un tema per troppo tempo affrontato a livello superficiale attraverso analisi incapaci di riconoscere i processi sociali, mediali e produttivi in grado di raccontare in modo significativo un fenomeno in apparenza autoevidente, ma che si mantiene emergente e strutturalmente sfuggente in quanto declinazione del “gioco”.