



www.luridoteca.com - info@luridoteca.com

## Congresso ARCI Latina

La *Lu(ri)doteca* è un circolo affiliato ARCI, nato solo da pochi mesi, che ha lo scopo di utilizzare il gioco, in alcune delle sue molteplici forme, per favorire la crescita sociale e culturale dei propri soci.

Noi promotori dell'associazione siamo infatti convinti che il gioco ci consenta *di soddisfare due nostri profondi e contraddittori stimoli sociali: l'uno di stare insieme, l'altro di confrontarci.*

Gli aspetti del gioco in cui la *Lu(ri)doteca* propone e progetta attività spaziano dal gioco da tavolo alle simulazioni storiche tri-dimensionali senza dimenticare i giochi di ruolo o di *improvvisazione teatrale*. Ma l'associazione è attivamente impegnata nella ideazione, nella progettazione e nella realizzazione di giochi completamente originali, alcuni dei quali sono disponibili sul sito nello spirito di gratuità che anima il nostro statuto ed anche i soci.

A questo proposito va detto che proprio pochi giorni fa un gioco ideato da Fabio Chiarello – *Fatocrazia* – e sviluppato con l'aiuto della *Lu(ri)doteca* si è classificato quarto nel Premio Archimede<sup>1</sup> e sarà prossimamente pubblicato ad opera della *Venice Connection*.

Un buon successo ha ottenuto anche la manifestazione *Waterloo, la battaglia*, in cui la *Lu(ri)doteca* ha ricostruito l'omonima battaglia napoleonica consentendo agli spettatori di conoscere aspetti sconosciuti di quel periodo storico ma, soprattutto, di cimentarsi nel gioco di simulazione tri-dimensionale in modo facile ed avvincente.

## Il contributo della Lu(ri)doteca all'ARCI

La funzione che alcuni di noi svolgono qui a Latina, per professione o per scelta, costituisce un osservatorio privilegiato, per quanto limitato alla sola città capoluogo, sulla realtà giovanile.

La apparente incapacità di impegno, il disinteresse, il distacco, sembrano caratterizzare una gran parte dei giovani di Latina. La necessità di camminare accanto alle persone, di progettare un cammino e di percorrerlo insieme condividendo esperienze ci sembrano una delle risposte possibili per realizzare quella crescita sociale e culturale di cui parla il nostro statuto e di cui la nostra città ha assoluto bisogno.

## Perché il gioco

Beh! Innanzitutto perché è *divertente*. Accingersi a giocare è, in qualche modo, come accingersi ad un bel pranzo, c'è lo stesso tipo di gioiosa partecipazione. Ed in questo senso il gioco non è solo dei bambini ma è degli adolescenti, degli adulti.

In secondo luogo perché il gioco svolge una *naturale* funzione di educazione alla legalità. Infatti un gioco e le sue regole sono la stessa cosa, le regole *sono* il gioco e viceversa. Accingendoci a giocare un gioco dichiariamo di accettarne le regole.

Ma le regole di un gioco non sono immutabili. I giocatori, insieme, possono decidere di modificarle, di migliorarle, se c'è un generale *consenso*. E questa è un'altra, possibile, funzione del gioco: quella di *costringere* i giocatori ad osservare la situazione e di porsi in atteggiamento propositivo nei confronti della realtà (simulata oppure no).

---

<sup>1</sup> Il Premio Archimede – il gioco dell'anno – è la più importante manifestazione italiana nel campo dei giochi da tavolo originali.



www.luridoteca.com - info@luridoteca.com

E poi c'è la meravigliosa esperienza di *costruire* un gioco<sup>2</sup>. Badate bene: *costruire un gioco* e non *costruire un giocattolo*. Il progetto richiede tempo, progetto, incontri, realizzazione, con le proprie mani, degli oggetti che costituiranno l'oggetto del gioco. Richiede anche di rivedere spesso i propri convincimenti, richiede ascolto (delle critiche e dei suggerimenti), richiede attenzione per i bisogni e le aspettative dei giocatori. Insomma, costruire un gioco è un po' come ricostruire un *pezzetto* di realtà, di vita.

La categoria più vicina ai giochi, infatti, è forse proprio il raccontare storie. Anche le storie sono *riproduzioni della vita*. Eventi attentamente selezionati ed organizzati. C'è lo svolgimento di una storia o, in una narrazione più complessa ci possono essere intrecciati gli svolgimenti di più storie. Scenari simulati in cui si fanno accadere le cose. Ma ci sono due elementi fondamentali che mantengono i giochi completamente separati dalle storie.

Uno è l'incertezza. Noi non sappiamo cosa sta per accadere. Questa è l'essenza del nostro godimento in un gioco. L'incertezza è la chiave di ciò che rende il gioco non ripetibile, mai due volte lo stesso.

L'altro elemento è la giustizia. In un gioco deve esserci giustizia, altrimenti non ha senso, non è un gioco. In noi c'è un profondo senso della giustizia, forse innato. I bambini dimostrano presto di possederlo: la prima volta che dicono che qualcosa *non vale*, quello è il momento in cui diventano consapevoli dell'ingiustizia, delle umilianti disuguaglianze della vita. E questo è, ancora, un altro aspetto educativo, culturale, formativo del gioco. E non l'ultimo.

## I progetti

Per realizzare, concretamente, quanto detto finora, abbiamo in mente, in breve, di realizzare iniziative e manifestazioni ludiche e culturali. In particolare:

- avremmo intenzione, nella prossima primavera, di aprire un banchetto al mercatino della memoria nel quale far giocare chiunque ne abbia voglia;
- stiamo affinando un progetto da presentare nelle scuole medie della città, come *offerta formativa integrativa*, con due linee guida: un laboratorio per *costruirsi il proprio gioco* da una parte e *la storia come gioco* (o *rigiocare la storia*) dall'altra;
- stiamo già lavorando ad una manifestazione del tipo di quella già realizzata all'inizio di ottobre (*Waterloo, la battaglia*) magari ampliandola con l'aiuto di altre associazioni della provincia o della regione;
- ampliare le occasioni di partecipazione a giochi di improvvisazione teatrale (in particolare con il regolamento *On Stage!*<sup>3</sup>) e, magari, avendo le risorse e le possibilità, di aprirle ad un pubblico partecipante (con il regolamento *Vox Populi!*<sup>4</sup>).

---

<sup>2</sup> in un tempo dove molti giochi sono *infiniti*: richiedono continue – e costose – espansioni, dove *il gioco è quello di comprare un altro pezzo del gioco*, questo di costruirsi il proprio gioco non mi sembra affatto cosa da poco.

<sup>3</sup> *On Stage!* è un regolamento che consente ai *giocatori-attori* di giocare *recitando-improvvisando* sulla base di un copione conosciuto (noi abbiamo messo in scena almeno quattro volte *Amleto* di *Shakespeare* sempre con un finale diverso) ma che viene interpretato e riscritto via via che la recitazione procede. Il gioco non richiede particolari abilità recitative e, quindi, ben si presta ad introdurre ed avviare alla recitazione vera e propria.

<sup>4</sup> *Vox Populi!* È la versione *in pubblico* di *On Stage!* I giocatori-attori recitano su un palcoscenico ed il pubblico ha la possibilità di interagire (votando la direzione che deve prendere un confronto che avviene sulla scena) ed intervenire (chiamata a recitare piccole parti di comparsa a richiesta dei giocatori e/o del regista).