

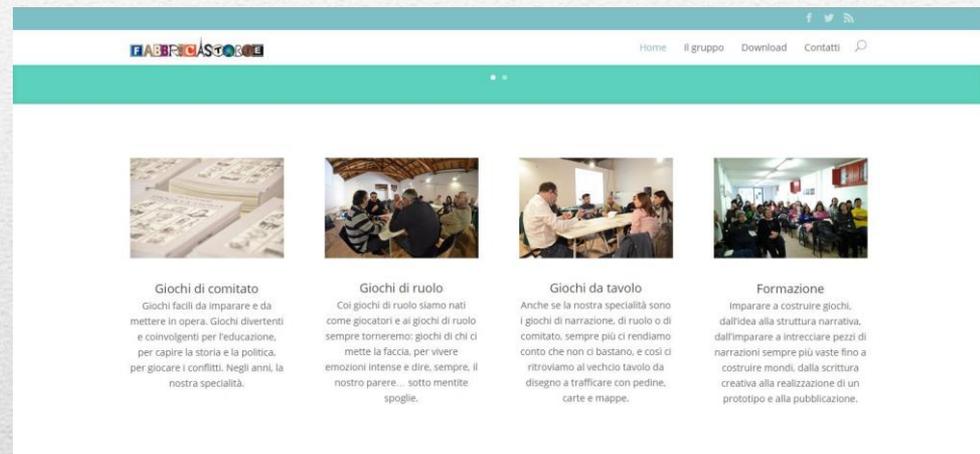
Motivi per non giocare

Sette provocazioni

UN PO' DI PREMESSE

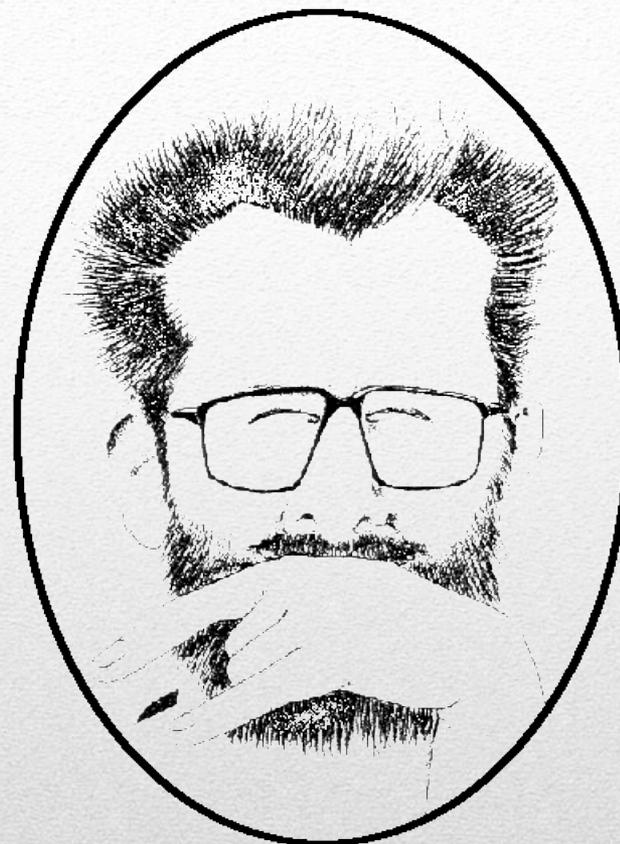
Chi siamo, chi sono,
cosa facciamo (di solito e oggi)

- Una associazione di autori di giochi
 - di narrazione...
 - ... da tavolo, ...
 - ... di società ...
 - ... *videogames*...
 - ...per giovani e adulti
- Una associazione di autori di giochi **interessati a aiutare altri a giocare o a scrivere giochi**



I Fabbricastorie

- Presidente dei *Fabbricastorie*
- Autore di giochi (o quasi)
- Curatore di *Gioca la storia*
- Giocatore e *master*
- Istigatore di *Roba da giocatori di ruolo*



Roberto Sedda (io che vi parlo)

F4

I Quattro Fabbricastorie
o i *Fantastici Quattro*?
(io faccio la *Cosa*)



Andrea, Tino, Andrea e Roberto

E io in particolare
Fondatore della Banca
Coordinatore dei soci
di Cagliari per nove
anni
E Referente dei soci
del Centro Italia per
altri nove anni

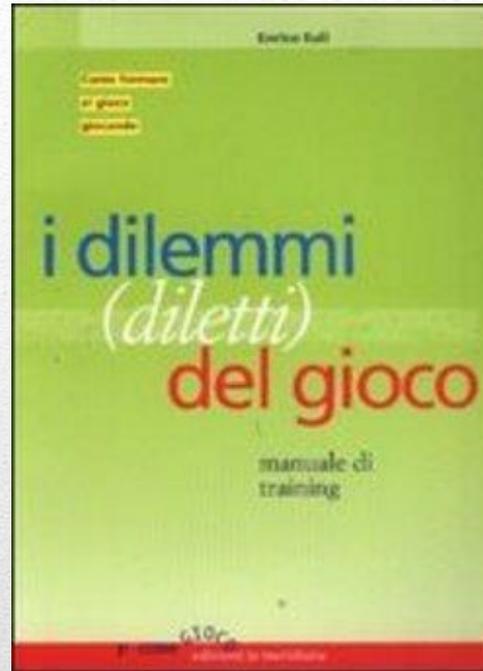


Soci e clienti di Banca popolare Etica

NON GIOCATE! PERCHÉ (O QUANDO)...

Dove, anche se non sembra, si parla di politica

Fonte di
ispirazione



**Enrico Euli, *La Meridiana*, 2004
(esaurito!)**

«Fin quando si opera con le antitesi popolari di «lavoro e gioco», di «gioco e serietà della vita», il gioco non è inteso nel contenuto e nella profondità del suo essere. Esso vale come il non-serio, in non-impegnativo, il non-vero, come petulanza e ozio. Proprio nel modo in cui si raccomanda positivamente l'efficacia igienica del gioco, si esprime il fatto che lo si considera sempre ancora come manifestazione marginale, come un contrappeso periferico, quasi un ingrediente aromatizzante per il piatto pesante del nostro essere» (E. Fink)

... il gioco non ha valore

Il gioco protegge i contesti e le relazioni,
non le persone.

Giocare vuol dire imparare che prima viene
la fiducia e *poi* la sicurezza (mi sento sicuro
perché mi fido) e non il contrario.

... il gioco è insicuro

- Cooperare a competere o competere a collaborare?
- Un modo di vedere in viso sia al buonismo disincarnato che ai fautori della legge del più forte

**... il gioco è contro il buonismo
ma anche contro la
concorrenza**

Giocare ha a che fare con le differenze, con prendere coscienza delle relazioni, dei legami, delle interdipendenze, degli spazi condivisi e attraversati, della complessità.

Chi sa giocare impara a attraversare le **soglie**.

**... gioco e muri non vanno
d'accordo**

- Il gioco è fondato sulle regole...
- ...ma proprio per questo permette/insegna a variarle, violarle, sospenderle (o a non farlo)
- Co-costruzione di regole comuni (ordine e stabilità in un dato tempo e spazio) e insieme variazione creativa delle regole (cambiamento e innovazione)

... il gioco (s)regola

- Della cultura del produrre
 - Hannah Arendt diceva che l'agire (la vita attiva, la politica) inizia soltanto quando si siano superati i limiti tipici del produrre.
- Della cultura della colpevolizzazione del potere
 - *Empowerment*, protagonismo, affermazione di sé.
- Della cultura dell'obbedienza e della delega
 - Il gioco non è adatto a persone obbedienti, remissive, passive, succubi, dipendenti.

... il gioco rivela la violenza

- Società dello spettacolo
 - «Lo spettacolo è il cattivo sogno della moderna società incatenata, che non esprime in definitiva se non il proprio desiderio di dormire. Lo spettacolo è il guardiano di questo sogno» (G. Debord).
- Società dell'informazione
 - «Coloro che ricercano la verità sono troppo consapevoli del labirinto per essere implacabili» (EM Forster).
- Società politica
 - Parole non connesse ad azioni, rituali politici sempre più stanchi e noiosi.

**... il gioco non è in sintonia
col tempo attuale**

e infine...

Grazie!!

- <http://www.robortosedda.it>
- [Facebook](#), [Twitter](#), [Anobii](#), [LinkedIn](#), [Google+](#), [YouTube](#)
- rседda@tiscali.it

- <http://www.fabbricastorie.it>
- info@fabbricastorie.it
- direttivo@fabbricastorie.it

Come trovarmi
