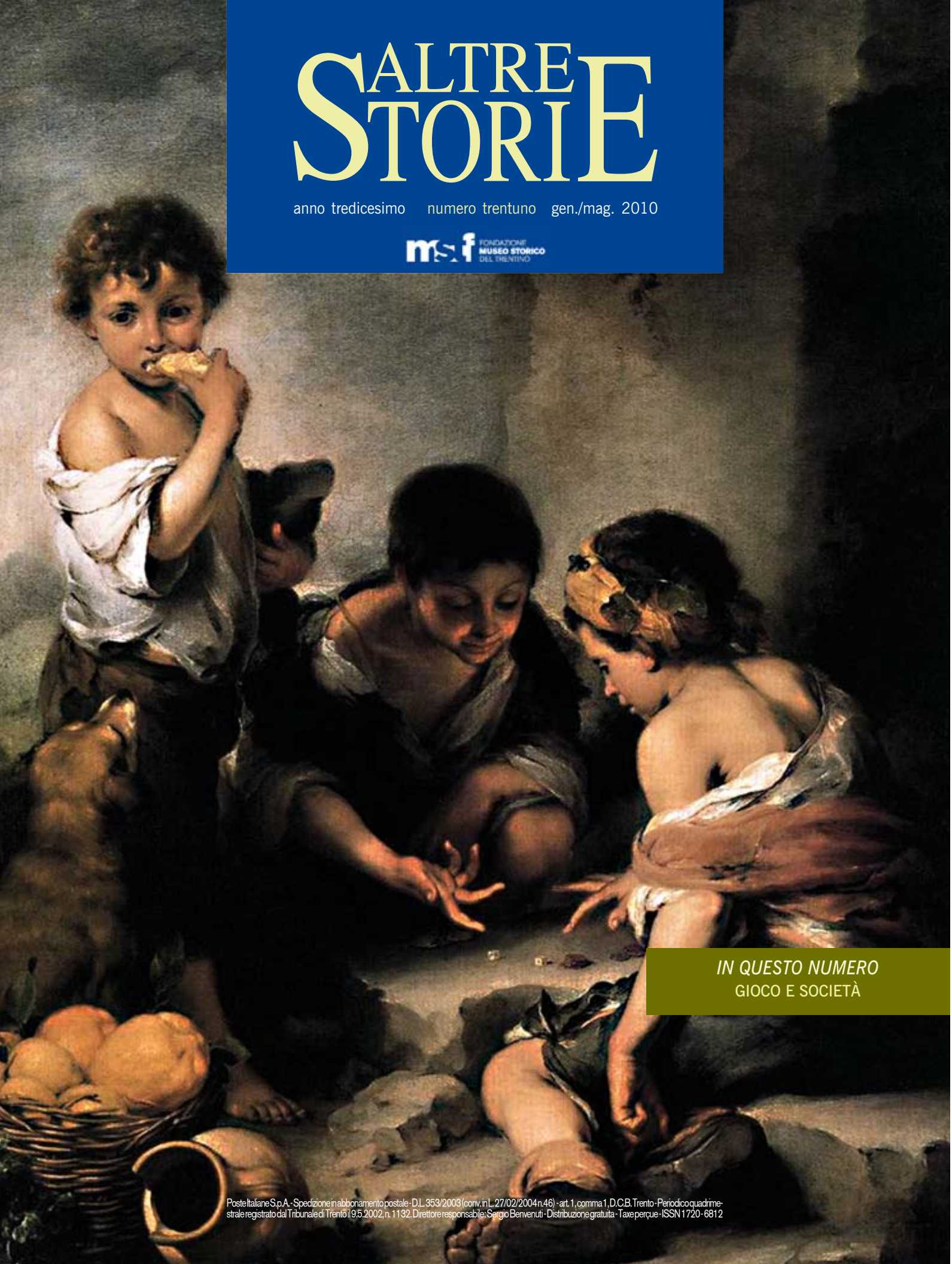
ALTRE STORIE

anno tredicesimo numero trentuno gen./mag. 2010

msf FONDAZIONE MUSEO STORICO DEL TRENTINO



IN QUESTO NUMERO
GIOCO E SOCIETÀ

Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) - art. 1, comma 1, D.C.B. Trento - Periodico quadrimestrale registrato dal Tribunale di Trento il 9.5.2002, n. 1132. Direttore responsabile: Sergio Benvenuti - Distribuzione gratuita - Taxe perçue - ISSN 1720 - 6812

FONDAZIONE MUSEO STORICO DEL TRENTINO

Via Torre d'Augusto, 35/41
38100 TRENTO
Tel. 0461.230482 Fax 0461.237418
info@museostorico.it
www.museostorico.it

ALTRESTORIE – Periodico quadrimestrale di informazione
Periodico registrato dal Tribunale di Trento il 9.5.2002, n. 1.132 ISSN 1720-6812
Comitato di redazione: Paola Bertoldi, Giuseppe Ferrandi, Patrizia Marchesoni, Paolo Piffer, Rodolfo Taiani
Direttore responsabile: Sergio Benvenuti
Hanno collaborato a questo numero: Lorenzo Baratter (direttore dell'Istituto Cimbro/Kulturinstitut di Luserna), Alessandro de Bertolini (ricercatore della Fondazione Museo storico del Trentino), Layla Betti (borsista della Fondazione Caritro), Milena Cossetto (coordinatrice del Centro Servizi per la Didattica della Storia – Lab. doc storia/Geschichte della Sovrintendenza scolastica di Bolzano), Sofia Cramerotti (psicologa, Centro studi Erickson di Trento), Andrea Dalla Palma (consulente settore no profit), Felice Ficco (psichiatra), Raffaele Lovaste (direttore del Servizio per le tossicodipendenze dell'Azienda provinciale per i servizi sanitari del Trentino), Nunzia Mazzini (direttore dell'Ospedale riabilitativo Villa Rosa di Pergine), Gherardo Ortalli (ordinario di storia medioevale presso l'Università degli studi di Venezia), Emanuela Renzetti (ricercatrice di storia delle tradizioni popolari presso l'Università degli studi di Trento), Francesca Rocchetti (collaboratrice di biblioteca Fondazione Museo storico del Trentino), Caterina Tomasi (collaboratrice di biblioteca Fondazione Museo storico del Trentino), Marta Villa (antropologa).
Progetto grafico: Graficomp – Pergine (TN).

ALTRE STORIE

anno tredicesimo numero trentuno gen./mag. 2010

FONDAZIONE MUSEO STORICO DEL TRENTINO

Cassa Rurale di Trento
BANCA DI CREDITO COOPERATIVO

IN QUESTO NUMERO

Gioco e società

Editoriale 4

Giochi di mano, giochi da villano?
di Andrea Dalla Palma e Alessandro de Bertolini 5

Gioco e società: interviste con Gherardo Ortalli e Raffaele Lovaste
a cura di Paola Bertoldi 10

Musei per gioco: l'esperienza del Museo demoantropologico regionale del giocattolo di Zagarolo in provincia di Roma
di Layla Betti 15

Giochi d'archivio: uno sguardo nelle collezioni della Fondazione Museo storico del Trentino
a cura di Rodolfo Taiani e Caterina Tomasi 18

Il gioco dell'oca: bambini, giochi e propaganda tra le due guerre mondiali in Italia
di Marta Villa 22

Giochi e giocattoli delle Dolomiti e delle Alpi Orientali
di Lorenzo Baratter 24

Giochi… di memoria
di Emanuela Renzetti 26

Internet e le nuove frontiere del gioco
di Paola Bertoldi 28

Gioco e didattica nell'insegnamento della storia
di Milena Cossetto 31

Riabilitarsi giocando
di Nunzia Mazzini 33

Sperimentare e sperimentarsi: il ruolo educativo del gioco nello sviluppo psicologico del bambino
di Sofia Cramerotti 34

La "malattia" del gioco
di Felice Ficco 37

Infomuseo 39

Edizioni FMST: presentazioni e novità 44

In primo piano 47

Editoriale

L'atto del gioco, come ricorda lo storico Johan Huizinga nel suo famoso testo Homo ludens*, edito ancora nel 1938, è più antico della cultura, perché "il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare". Ancora Huizinga sostiene che tutte le grandi attività originali della società umana sono già intessute di gioco, addirittura partendo dal linguaggio, dalla sua funzione e dalla sua nascita. La cultura materiale dell'uomo ha dato così forma nel tempo a uno straordinario patrimonio di oggetti pensato e predisposto per il gioco. Se ne trovano tracce a partire dalla preistoria per arrivare fino ai più moderni e complessi prodotti tecnologici dei quali si registra una crescente diffusione e che trasformano l'atto del gioco. La cronaca stessa annota giornalmente la presenza dell'elemento ludico nella nostra società cogliendone i tanti aspetti positivi quanto negativi: da una parte il gioco serve per imparare a relazionarsi, ad apprendere, a dominare, a concorrere, a espellere gli istinti nocivi o appagare desideri inappagabili nella realtà, dall'altra degenera, come nel caso del gioco d'azzardo, in comportamenti di tipo patologico e socialmente destabilizzanti.*

Forse a sintesi di questo numero di Altrestorie, che di gioco si vuol occupare in una prospettiva inderdisciplinare, può essere ricordato quanto scrisse Friedrich Nietzsche: "Maturità dell'uomo: aver ritrovato la serietà che da bambini si metteva nel gioco".

Giochi di mano, giochi da villano?

di Andrea Dalla Palma
e Alessandro de Bertolini

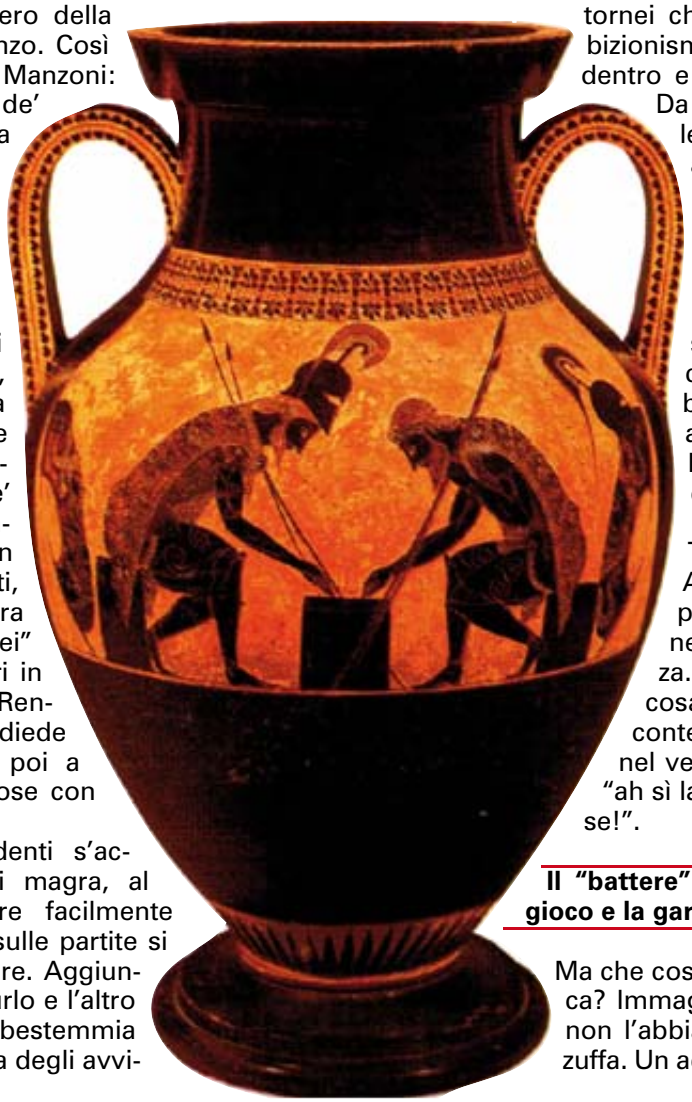
"sovrasta la voce d'un gioco sovrano, truce e magnifico, vincono le cifre imperative, i numeri vigorosi e scanditi, lanciati come frombole, della nostra Mora Nazionale, vecchia quanto l'annosa Italia" (Alberto Savino,1918)

"Ed ora tutti da me a giocare alla morra". Così un giudice friulano agli altri della corte, riordinando il fascicolo con il quale aveva appena condannato un povero cristo sorpreso a giocare, in barba al divieto. Sì, perché nella sua antichissima storia, il gioco della morra ha conosciuto anche il proibizionismo. Tanto per non farsi mancare nulla.
Urla, pugni sul tavolo, linguaggio colorito (diciamo così…) e litri di vino non mancano mai durante "un Quindici alla morra" ("Un quindici", nel linguaggio del gioco della morra, equivale a una partita). Gioco da villani? Niente affatto, se anche la bella Elena, tra un amore e l'altro, non disdegnava una giocata con Paride. E che dire di Ottaviano Augusto, l'imperatore in persona, che proprio alla morra ricorreva per regolare questioni giuridiche?
Certo, più facile assistere a una sfida all'ultimo punto sui tavoli del rifugio Campel che non alla prima della Scala, ma la morra ha conosciuto nei secoli talmente tanti teatri, talmente tanti concorrenti, che una catalogazione univoca risulterebbe una forzatura.
Tanto per incominciare, per cimentarsi in un Quindici non serve quasi nulla: una mano (neanche due!), la voce (meglio se sonante), un tavolo (ma anche in piedi, nella sua variante sarda) e la capacità di contare sino a dieci. Praticamente tutti abili e arruolabili. Abbienti e squattrinati, uomini e donne, giovani e vecchi. Uno spot alla democrazia, verrebbe da dire.
Eppure, è regola non scritta che esistano delle gerarchie. Non sta bene, ad esempio, che lo sbarbatello urli in faccia un *tutta quanta* (dieci) a chi, dopo anni di partite, si è fatto i calli sulle mani. O non giova certo alla reputazione incassare un punto decisivo dal gentil sesso. È accaduto, sulle tavolacce del rifugio Altissimo (in Trentino, sul monte omonimo nei pressi di Brentonico) durante i "campionati Mondiali del Mondo di morra" e il disonorato, dicono, non si è più visto. E poi c'è sempre il parolaio. Sempre! Avete presente il pescatore che racconta agli amici di aver preso una carpa, quando invece non ha abboccato che un'alborella? Ecco, un torneo di morra non è tale se a un certo punto non compare quello che millanta di non aver mai perso una partita. Di solito, per altro, è anche tra i più scarsi. Al secondo turno lo trovi al banco a bere rosso.
C'è chi prova a fare della morra una questione di calcolo statistico: "essendo che ogni giocatore può scegliere un numero da uno a cinque, e che combinando le dita con le chiamate si possono verificare seicentoventicinque combinazioni di cui solo duecento potenzialmente vincenti, con il numero sei che esce più spesso, rispetto agli altri…" lasci perdere! La morra è ben'altro e non tutti nascono morristi. "La morra è il gioco degli scacchi gridato" scrisse l'alpinista (e morrista) Mauro Corona. Servono spirito d'osservazione, intuito, riflessi, memoria e soprattutto tanta faccia tosta. Quella che ti permette di alternare furtivamente l'astuzia alla ruberia (il confine è labile), di far innervosire l'avversario, di imporre il proprio ritmo alla partita. Attenzione a non abusarne però! Più di una volta un dito estratto in ritardo o un punto urlato malamente hanno scatenato la zuffa. Ma fa tutto parte del gioco.
Il segnador (l'arbitro) di solito se la ride; basta che gli si offra un bicchiere di rosso, il resto non è affar suo!

Dalle piramidi alle Feste Vigiliane. La morra e i suoi 3.000 anni di storia.

"Mora" in Trentino, Friuli e Veneto, "morra" in Valle d'Aosta, "murra" in Sardegna, il gioco della morra ha origini antichissime, risalenti ad oltre 3000 anni addietro. Pare, infatti, che i primi colpi (e, presumibilmente, le prime litigate) si scambiassero già all'ombra delle piramidi nell'antico Egitto, se è vero che una fortunata spedizione di egittologi ha potuto riconoscere su di una pittura rinvenuta nella tomba di un dignitario di corte, il defunto intento a stendere il braccio con un numero, contrapposto ad un altro giocatore.
Delle sfide tra Elena e Paride nell'antica Grecia s'è già detto, presto imitati anche da Achille ed Aiace, che, deposte per un momento le armi durante l'assedio di Troia, si concedevano qualche punto. Ne troviamo

testimonianza su di un'antica anfora greca – opera del vasaio Exekias – del VI secolo a.C. e conservata oggi nei Musei Vaticani.
Poteva Roma essere da meno? Certo che no, tanto che Cicerone, di persona retta e onesta diceva che "dignus est quicum in tenebris mices" (è degno che si giochi con lui alla morra anche al buio). Nonostante i giochi di fortuna fossero tassativamente vietati nell'antica Roma, poiché spesso legati ad episodi di violenza, in età antonina questo gioco rientrava tra gli svaghi permessi in pieno giorno.
Ed è forse grazie a tale speciale deroga se la morra si è protratta nel corso dei secoli, tra alti e bassi. Nel XV secolo, la Repubblica di Venezia relegò il gioco ai "ridotti", vale a dire nelle taverne e nei circoli privati, poiché tutto quel vociare e quel surriscaldarsi d'animi mal si coniugava con la morale pubblica delle piazze.
La clandestinità del gioco si estese negli anni oltre i confini della Serenissima ma pochi rinunciarono a praticarlo. Non di certo i Bravi manzoniani che, con una mano al fiasco di vino e l'altra protesa nel punto, quasi non si accorsero della presenza del povero Renzo. Così ci descrive la scena il Manzoni: "Entrati, videro gli altri, de' quali avevan già sentita la voce, cioè que' due bravacci, che seduti a un canto della tavola, giocavano alla mora, gridando tutt'e due insieme (lì, è il giuoco che lo richiede), e mescendosi or l'uno or l'altro da bere, con un gran fiasco ch'era tra loro. Questi pure guardaron fisso la nuova compagnia; e un de' due specialmente, tenendo una mano in aria, con tre ditacci tesi e allargati, e avendo la bocca ancora aperta, per un gran "sei" che n'era scoppiato fuori in quel momento, squadrò Renzo da capo a piedi; poi diede d'occhio al compagno, poi a quel dell'uscio, che rispose con un cenno del capo".
L'animosità dei contendenti s'accompagnò, in tempi di magra, al desiderio di guadagnare facilmente due soldi e fu così che sulle partite si incominciò a scommettere. Aggiungiamoci poi che, tra un urlo e l'altro e complice l'alcool, la bestemmia usciva sciolta dalle labbra degli avvinazzati. Ecco perché tra litigi, gioco d'azzardo e turpiloquio, le restrizioni aumentarono di anno in anno e la morra, suo malgrado, finì a pieno diritto in cima alla lista dei giochi proibiti.
Divieto o non divieto, tramandano gli anziani come la morra fosse uno dei pochi svaghi che i nostri soldati si concedevano nel freddo delle trincee durante la Grande Guerra.
In anni più recenti, narrano che l'azzardo raggiunse livelli tali che dalle parti di Condino, più di uno sventurato si trovò nell'imbarazzo di confessare alla moglie di dover svuotare la cantina di casa, poiché posta in palio di una partita finita male.
Ma la passione che circola intorno a questo antico gioco è tale che nell'ultimo ventennio numerose associazioni in tutta Italia si battono per il recupero della morra. L'Associazione trentina giuoco morra, presieduta da Leo Zingales, è riuscita nel suo intento e dal 2001 battere il pugno sul tavolo, in Trentino, è di nuovo legale.
Appassionati di vecchia data, giocatori alle prime armi e semplici curiosi accorrono numerosi ai vari tornei che dalla caduta del proibizionismo vengono organizzati dentro e fuori i confini regionali.



Da due anni il torneo delle contrade è uno degli appuntamenti fissi delle Feste Vigiliane, tanto che anche il sindaco, tra un saluto e l'altro, non rinuncia ad un paio di colpi. I personaggi noti, poi, sono i più vari e ciascuno con un proprio nome di battaglia (si va dal Barba al Delfo, dall'Olimpio al Bestia, dal Linotto al Ciau, dal Papi al Mighel, dal Maestro allo Zagor, dal Torre al Combater).
Assistere anche da semplici spettatori ad un torneo è una vera esperienza. Occhio però, se c'è una cosa che fa andare in bestia i contendenti è che il passante, nel vedere i pugni tesi esclami "ah sì la conosco: la morra cinese!".

Il "battere" dei furbi, le regole del gioco e la gara del pensiero.

Ma che cos'è la morra? Come si gioca? Immaginatevi la scena. Per chi non l'abbia visto mai, sembra una zuffa. Un accapigliamento. Caos. Di-

ciamo, pure, un casino di pugni sopra a un tavolo e di insulti e di parole. Urlate, quasi sempre. Rinfacciate, bestemmiate. A uno sputo dalla rissa. A un soffio dalla lite. A un pelo dalle botte.
Ora meno. Non si gioca più per le botte. Non ci si scommette sopra nulla o quasi nulla. Si punta l'avversario ed è una sfida di cervelli. Una gara del pensiero. Ci si affronta con i corni a mezzo metro di distanza e senza mai sfiorarsi con un dito. Mezzo metro oppure meno. Trenta, venti, dieci centimetri. Se nel pugilato a forza di cazzotti vince il più grosso e quello muscoloso, alla morra la spunta quello intelligente e il più furbo.
Bellissima, la gara del pensiero.
Difficile da credersi? Diamo uno sguardo alle abilità richieste. Attenzione, memoria, intuizione, capacità matematiche e statistiche, riflessi e velocità di esecuzione, coordinazione, improvvisazione, astuzia e resistenza. Tutto vero. Tutto giocato in una frazione di secondo. E non è finita. Conta, poi, la personalità. La capacità di esercitare soggezione sull'avversario, imporgli il tuo ritmo, le tue scelte, la tua voce e la tua presenza.
Bellissima, è la gara del pensiero!
Ma, ci chiedevamo, come si gioca alla morra? Quali sono le sue regole? Le regole sono rimaste uguali. Si gioca come si giocava una volta. Niente più scommesse, è vero. Ma le regole non sono cambiate. Una cosa, soprattutto, non è cambiata: il confine tra onestà e disonestà.
Veniamo, dunque, alla prima regola della morra. Quasi una regola di vita per i giocatori. Una specie di morale. Il gioco della morra divide gli uomini in tre categorie. Ci sono gli uomini onesti. Quelli disonesti. E poi? C'è un terzo genere di persone. Il genere che amano i giocatori della morra. E il gioco ci fa perno. Il gioco ci fa leva. Il gioco premia questo terzo genere di uomini a suon di punti e riconoscimenti. Infatti, sono sempre loro che vincono di più. Vincono i punti e vincono le partite. Sono loro. Sono i furbi. Il terzo genere di uomini appartiene a quelli furbi. Ma attenzione. Perché tra i furbi e i ladri il confine è sottilissimo. Chi ha capito questa regola ha capito tutto del gioco della morra. Ciascuna delle altre regole del gioco si piega a questo principio.
La morra si fa con un certo numero di giocatori, attraverso certe fasi del gioco, cominciando con delle mosse precise di apertura, servendosi di certi punteggi e di determinati sistemi di computo, valendosi di un arbitro che si chiama "segnatore", di un foglietto segna-punti, di un linguaggio vero e proprio che si associa a tutte le chiamate e utilizzando regole che valgono per la morra giocata e altre che si usano per la morra praticata nei tornei. Un mondo, insomma. C'è un mondo montanaro e valligiano che gira attorno al gioco della morra. Le regole non si possono modificare. Ma il confine tra ciò che è permesso e ciò che non lo è corre sul filo dell'astuzia.
Immaginatevi la scena. Dovessimo ambientarla per un film in bianco e nero sarebbe pressappoco questa. Ora, a dire il vero, la morra è tornata di moda e il nostro film possiamo farcelo a colori. La scena: entro in un bar, faccio due passi, mi avvicino alla macchina per il caffé e prima di guardarmi intorno sento battere. Il "bàter" – battere, letteralmente – è fondamentale nella morra. Se sento battere – il pugno che batte sulla tavola – so che lì da qualche parte si sta giocando al gioco della morra.
Al tavolo cinque persone. Poco o tanto inveiscono tutte quante. Due da un lato, due sull'altro, e il segnador. Le coppie si sfidano. Si gioca due persone alla volta, uno contro uno. Il giocatore che vince tiene la mano e continua a sfidare singolarmente i due avversari fino a quando non perde il punto. Dopo di lui prende la mano il giocatore che ha vinto conservandola a sua volta fino a quando non perde e via dicendo. Di norma, vince la coppia che raggiunge 15 punti salvo diverso accordo fra le parti. Ma come si fa a fare il punto? I due giocatori che si sfidano buttano contemporaneamente la mano sul tavolo indicando con le dita un certo numero (da 1 a 5). Con la voce, chiamano allo stesso tempo un numero da 2 a 10 e vince il punto il giocatore che nella chiamata indovina la somma delle dita presenti sul tavolo.
Queste, in due parole, le regole del gioco.

***Larga, larga la vedo* e *tuta quanta*. Il Trentino della mòra e delle sue espressioni dialettali.**

Probabilmente non esistono paesi del Trentino dove non si sia mai giocato alla morra. E la città non fa differenza. La morra, o *mòra*, fa parte della tradizione. Chi più e chi meno i trentini hanno sempre giocato in tutte le valli e nella città. Bar, osterie, sagre paesane e tendoni, malghe e baite, feste di paese, feste dei coscritti, cene conviviali e altre ricorrenze capaci di aggregare gruppi di amici e di parenti come i battesimi, i matrimoni, le cresime o le comunioni. In linea di principio ogni posto è buono per giocare alla morra, visto che gli unici strumenti necessari sono mano e voce.
Su come il gioco della morra venga praticato in Trentino – come, quanto, quando e dove – non ci sono studi dettagliati. Pochi riferimenti. A parte la tesi di uno studente di Psicologia presso l'ateneo di Padova. Oscar de Bertoldi, trentino, di Casez, ha scritto 130 pagine con una "parte teorica" dedicata in generale a "l'antropologia del gioco" e una "parte etnografica" dedicata in particolare al gioco della morra nelle valli di Non e Sole.
Il lavoro è importante perché quanto si legge nella tesi sulle valli del Noce, pur se con delle differenze anche notevoli caso per caso, è esemplificativo di ciò che accade nelle altre valli del Trentino.
A eccezione delle zone del Primiero, dove la morra giocata è diversa, le regole del gioco rimango-

no uguali in ogni altra valle e ciò che cambia sono soprattutto le parlate. Colpa del dialetto. Quando il giocatore, con la voce, chiama un numero, ciò evidentemente avviene nel dialetto locale e non sempre è facile capirsi. A ogni numero, inoltre, sono associate più parole. Per esempio, a Trento e nelle valli del Noce per chiamare il 5 si può dire *zinc*, *cinc*, *zink*, *cic-ciòk*, *cinquina* e via dicendo. Nella sola val di Sole, invece, per chiamare il 5 viene spesso usato *cesc*. Tra le chiamate, il numero 10 è certo quello che può variare maggiormente: *tutta la voglio*, *larga*, *larga la vedo*, *larga barca*, *vecia*, *piazza*, *piazza granda*, *mòra*, *tanta mòra* e così via. Basta che i giocatori siano d'accordo e ogni chiamata per il 10 è teoricamente valida.
Il 10 è comunque associato a qualche cosa di grande o a qualche esclamazione, talvolta perfino alla bestemmia. Grazie alle lingue locali e alle numerose varianti dialettali la partita di morra diventa una specie di teatrino per chi vi assiste. Le chiamate ripetute e ravvicinate intonano quasi una cantilena che, anche in questo caso, può variare di valle in valle per ritmo e velocità. La morra giocata nella bassa valle dell'Adige, per esempio, è spesso più veloce di quella dell'Anaunia o della val di Sole.
Il teatrino – teatrino di grida e di battute dove attorno ai giocatori si raggruppano quasi sempre gli spettatori – può davvero sembrarci un caos.
Ma non è vero. In realtà nulla è lasciato al caso o alla fortuna. La morra non è un gioco di fortuna. Di tutti i giochi di mano, la morra è quello dove conta meno la fortuna. Vince il più bravo, il più astuto, il più furbo. Come negli scacchi. Pensateci su, quando vedrete qualcuno giocare tra i tavoli di un bar della città o delle valli del Trentino. Proprio lui potrebbe essere il fuoriclasse, il campione di morra. Qualcuno c'è. Ce ne sono eccome di questi campioni. Oggi, adesso che la morra in Trentino è tornata "libera", ogni anno sono numerosi i tornei in calendario (quelli "ufficiali", pubblicizzati dalla Federazione italiana gioco morra) e quelli non in calendario (i tornei organizzati su due piedi alle feste di paese). Si va dalle valli di Sole e di Non alla val di Mocheni, dalla valle di Fiemme al monte Baldo alla Valsugana, dall'altipiano di Piné alla val di Ledro, dalla bassa valle dell'Adige alla città di Trento e i suoi dintorni. Ciascuno di questi luoghi ha ospitato tornei di morra negli ultimi tre o quattro anni. E i campioni veri ci sono e si riconoscono tra tutti. Quelli che vincono sempre, maledettamente sempre. Pare che i più forti provengono dalla valle di Ledro (padre e figlio) e da Sabbionara. Poi ci sono i ladri, i principianti, quelli onesti, quelli rumorosi, i polemici, i fastidiosi e qualche donna. Poche, ma ci sono anche loro. Le donne. E la tensione è sempre alta. Pure per loro. Sbraitano anche loro. Magari con un poco più di signorilità ma non è detto. Anche perché, ai tornei, si vince sempre qualche cosa. Salami e salsicce, vino. Fama e rispetto, soprattutto. Oppure – ricordo un torneo vicino alla città – un viaggio in Sardegna per due persone.
Avrei voluto vincerlo, quel viaggio. Ma come spiegare alla mia fidanzata che sarei partito per il mare con il mio amico della morra (il mio compagno di gara) e senza di lei? Meglio così. Meglio averlo perso, il viaggio per la Sardegna. Che, tanto per la cronaca, finì nelle tasche di quelli maledettamente forti, i campionissimi di Sabbionara. Accidenti a loro, a un passo da Borghetto, trentini per un soffio, quasi veneti!

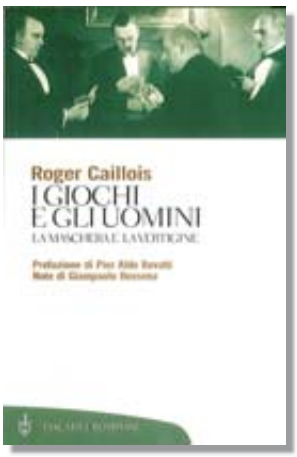
Si segnala

Al gioco della morra è dedicato un documentario proiettato all'interno della 58. edizione del Filmfestival della montagna di Trento. *La Main et la voix è* il titolo del filmato diretto da Anush Hamzehian. La pellicola, della durata di 54 minuti, propone un viaggio dalla Corsica al Friuli, da Nizza al Trentino, attraverso un vortice di dialetti e di lingue che fanno da coro ad un gioco fatto di bestemmie, di lealtà, travestito da rituale magico.

Altra segnalazione riguarda il secondo Palio della morra che si svolgerà il 25 giugno 2010 all'interno delle tradizionali Feste vigiliane a Trento. L'appuntamento, al quale chiunque può iscriversi, è fissato in piazza Garzetti con inizio alle ore 17.30.

Proposte di lettura a cura della Biblioteca della Fondazione Museo storico del Trentino

I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine, **di Roger Caillois (Milano, Bompiani, 2004)**



Il gioco come attitudine naturale, ma anche nelle sue forme più strutturate e finalizzate, rispecchia i complessi meccanismi mediante i quali le società elaborano e trasmettono i propri modi di organizzare il mondo.

Attività al tempo stesso libera e vincolata, creativa e ripetitiva, il gioco ha, infatti, accompagnato la civiltà umana, arricchendosi via via di significati simbolici e rituali. Ricomponendo sotto il segno del "gioco" osservazioni sparse di etologi e pedagogisti, filosofi ed etnologi, letterati e teatranti, con questo importantissimo saggio del 1958, Callois tenta una classificazione di attività e regole apparentemente lontane. Sottolinea così una possibile differenziazione delle pratiche ludiche, riconducendole tutte a quattro modalità fondamentali: la competizione (agon), la sorte (alea), la maschera (mimicry), la vertigine (ilinx). Queste coordinate si combinerebbero di volta in volta tra loro, determinando le due facce, opposte e complementari, del gioco: il ludus, inteso come scaltrezza, calcolo, abilità e pazienza; la paidia, percepita invece come turbolenza, improvvisazione, scarto ed ebbrezza. Un affascinante esempio di curiosità intellettuale. Un classico dell'antropologia umana.

Homo ludens**, di Johan Huizinga (Torino, Einaudi, 2002)**

Uno dei testi fondamentali sul gioco, basato sull'idea che il gioco si caratterizzi sempre come attività "altra" rispetto alla vita abituale; in questo libro Huizinga definisce e delimita con esattezza i confini di spazio e di tempo che separano il gioco dalla vita reale.

"Apparso in lingua tedesca ad Amsterdam nel 1939 e pubblicato in Italia nel 1946, *Homo ludens* aveva molte qualità per provocare e incuriosire i lettori di casa nostra: un impudente gusto interdisciplinare, una liberale curiosità per le culture non europee, uno spregiudicato coraggio nel livellare, agli occhi dell'indagine, i portati della cultura "alta" alle manifestazioni quotidiane della vita… Di colpo venivano agitati agli occhi del lettore due concetti che a noi oggi sono familiari ma che allora dovevano suonare abbastanza provocatori: una nozione di *cultura* come complesso di fenomeni sociali di cui fan parte a pari titolo l'arte come lo sport, il diritto come i riti funerari, e una nozione di *invariante culturale*, non nuova ai discorsi dell'antropologia culturale del Novecento, ma così nettamente alternativa rispetto ai principi delle filosofie idealistiche della storia.

Apparentata ai suggerimenti del positivismo, da Spencer all'estetica "sociologica" di Lalo, la nozione di gioco come costante dei comportamenti culturali affascinava se non altro perché era oltraggiosa – aveva tutta l'aria di uno pseudoconcetto che prendeva violentemente il potere insediandosi nel Palazzo d'Inverno sino ad allora alteramente abitato dall'Estetica, dalla Teoretica, dall'Etica e dall'Economia" [dal saggio introduttivo di Umberto Eco].

Gioco e società

interviste con Gherardo Ortalli e Raffaele Lovaste

a cura di Paola Bertoldi

Abbiamo intervistato Gherardo Ortalli e Raffaele Lovaste. Il primo è ordinario di storia medioevale presso l'Università degli studi di Venezia, mentre il secondo è direttore del Ser.T., il Servizio per le tossicodipendenze dell'Azienda provinciale per i servizi sanitari del Trentino. Con Gherardo Ortalli, componente di autorevoli istituzioni culturali nonché autore di importanti pubblicazioni ci si è soffermati soprattutto sui numerosi aspetti che giustificano l'interesse nei confronti di un approfondito studio storico sulla dimensione del gioco in prospettiva sia socio-economica che socio-culturale: si è parlato in particolar modo del progetto Ludica*, attivo presso la Fondazione Benetton studi e ricerche di Treviso e del quale è coordinatore da oramai 15 anni.*

Con Raffaele Lovaste si sono invece affrontate le tematiche socio-sanitarie legate alla crescente e preoccupante diffusione del gioco d'azzardo, comportamento con conseguenze destabilizzanti tanto per la vita del singolo, quanto per l'equilibrio di più ampi contesti comunitari di riferimento.

Gherardo Ortalli: "La sfera della ludicità con i suoi meccanismi influisce più di quanto si creda in molti ambiti.

Da molti anni Lei dirige una rivista di carattere internazionale, *Ludica: annali di storia e civiltà del gioco*. Ci racconta com'è nata quest'idea?

Il progetto è nato all'interno della Fondazione Benetton studi ricerche di Treviso (www.fbsr.it). Si tratta di un ente culturale che dal 1987 si occupa di tre principali aree di interesse: lo studio del territorio e del paesaggio (fra l'altro con il premio internazionale Carlo Scarpa), la storia dell'area veneta e l'ambito ludico. Con quest'ultimo si mira al superamento del vecchio concetto di gioco per passare al più articolato sistema della ludicità, un termine/concetto che abbiamo cominciato ad usare da subito senza accorgerci che non esisteva nei dizionari.

La nostra è oggi l'unica rivista con questo approccio. In passato usciva anche *Homo Ludens,* sostenuta dall'Università Mozarteum di Salisburgo, ma ha cessato le publicazioni. In effetti non è facile affrontare il tema della ludicità intesa non come sommatoria di specifici settori quali gioco, sport, *loisir*, tempo libero ed altro ancora, ma come sistema complesso e unitario. È ancora un territorio di frontiera ma anche un argomento che apre molte prospettive di analisi. Era un ambito di ricerca scoperto. *Ludica* ne è una prova: nei primi dieci numeri della rivista hanno collaborato più di 150 studiosi provenienti da 21 paesi diversi.

Quali sono gli obiettivi principali della rivista?

In estrema sintesi lo scopo è il recupero dell'unitarietà di fondo del "sistema ludico", ossia di quel complesso di comportamenti nei quali si esprime tutto un aggregato di pulsioni innate che spingono al rilassamento e alla distensione, ponendosi come naturale complemento alle fasi della fatica e dell'impegno.

L'idea sembrava anche particolarmente coerente con la filosofia del gruppo Benetton che, fin dalla sua costituzione, ha contribuito con investimenti consistenti alla realizzazione di varie iniziative sportive. Si voleva studiare il gioco e la sua storia in quanto dimensione molto seria del vivere sociale, come insieme di pratiche, attitudini, comportamenti complementari rispetto alla cosiddetta "serietà". Sono argomenti raramente affrontati "seriamente". Avendo constatato che c'era un vuoto su questi aspetti rilevanti per le nostre società, abbiamo dato vita a *Ludica*.

Che relazioni si possono individuare fra il sistema della ludicità e la società in cui viviamo?

Oggi pare più interessante che mai studiare questi aspetti, perché il loro peso aumenta notevolmente rispetto al passato. Si pensi, per esempio, all'importanza sociale che si assegna al tempo libero. Non a caso il criterio che si usa per misurare la qualità della vita si basa proprio sulla disponibilità di tempo libero. L'indice scientifico che la valuta (il "quoziente qualitativo di benessere") è calcolato facendo il rapporto fra le spese legate al tempo libero e le spese basiche della gestione economica familiare.

Nel 2008 in Italia, la spesa annua per il tempo libero è stata pari al 10,2% del menage. È un dato molto ragguardevole, in crescita nonostante il periodo attuale di difficoltà economica, ed è comunque inferiore alla media europea (12,3%). Questo potrebbe bastare per capire come lo studio del sistema ludico sia un settore di indiscutibile rilievo anche per interpretare la società in cui viviamo.

Perché la storia non ha mai davvero riconosciuto l'importanza della dimensione ludica nella vita quotidiana e nei processi sociali?

È una delle tante assurdità storiografiche. La nostra cultura è prigioniera di un sillogismo falso. Siccome – si dice – il gioco non è cosa seria, allora non

è serio nemmeno studiare il gioco nelle sue diverse declinazioni. Ma per capire l'infondatezza di questo ragionamento basta pensare a come il gioco possa scatenare le passioni più accese, bruciare antiche fortune, mobilitare masse ed energie enormi. In altra prospettiva, il gioco ha delle funzioni essenziali, nei bambini è un aspetto decisivo nella crescita e nell'apprendimento. Ecco perché il recupero della serietà del gioco è, in sintesi, il nostro scopo.
Per riprendere l'immagine usata dalla cultura antica, "l'arco non può restare sempre teso": l'operare e il ragionare richiedono la pausa per essere davvero efficaci.
La ricreazione è il necessario complemento all'impegno e dunque va conosciuta in tutta la sua importanza. Il gioco dei bambini, le manifestazioni sportive, il gioco d'azzardo sono espressioni molto diverse fra loro ma tutte ricollegabili ad un contesto diverso dal mondo della "serietà".

Se la storiografia riuscisse a includere la ludicità fra i suoi parametri di ricerca, che cosa potremmo scoprire sui nostri antenati?

Capiremmo come si arriva a oggi e a certi meccanismi. Per esempio, ogni lunedì leggiamo i vari episodi, anche violenti, della domenica sportiva, e scopriamo l'acqua calda. Ma il legame possibile fra violenza e spettacolo è una realtà quasi banale e comunque antichissima. Se l'Impero di Giustiniano rischiò di essere travolto in uno dei momenti più drammatici della storia passata, fu per la rivolta nata all'ippodromo quando le due opposte fazioni sportive dei verdi e degli azzurri furono d'accordo nella protesta e scoppiò un'insurrezione di inaudita violenza.

È possibile dare alcuni indicatori quantitativi che mettano in evidenza il ruolo del gioco nella realtà in cui viviamo?

Ci sono molti dati che restituiscono un efficace affresco della situazione attuale. Sono cifre a volte sbalorditive, alla cui base c'è sempre la sfera della ludicità. Pensiamo per esempio a come nel 2007-2008 (ultimi dati completi) il Milan abbia fatturato circa 210 milioni di euro, 175 la Roma. E sono cifre modeste se paragonate ai 366 milioni del Real Madrid o ai 325 del Manchester United. E restando allo sport (quello praticato) merita un ragionamento il fatto che nel 2000 in Germania le persone iscritte a palestre abbiano per la prima volta superato i fedeli che partecipano alla messa cattolica domenicale. Su altro piano, nel 2008 in Italia sono stati spesi 47,5 miliardi di euro per il gioco pubblico, dalle slot machine alle corse di cavalli, al gratta e vinci. Questa cifra rappresenta il 2,7% del Pil ed è aumentata del 13% rispetto all'anno precedente.

A questo proposito va evidenziata una contraddizione, dal momento che l'autorità statale condanna ufficialmente il gioco d'azzardo, ma può contare su ingenti proventi grazie a queste attività.

Questo è innegabile. La questione nasce al tempo delle grandi novità economiche e culturali europee del secolo XIII. Da un lato si continuò a condannare pubblicamente il gioco d'azzardo, dall'altro si capì che si trattava di una pulsione impossibile da frenare e tanto valeva trarne profitto. Così nacquero le case da gioco e lo stato-biscazziere. Le autorità criticavano il gioco dal punto di vista morale ma capirono che lo si poteva monetizzare.
Anche oggi, quando lo Stato dice di voler frenare il gioco d'azzardo, ci troviamo di fronte ad una situazione quasi dissociata perché, al tempo stesso, inventa nuovi modi per promuoverlo e in pratica diventa il giocatore meno "onesto" perché partecipa al gioco ma ne stabilisce anche le regole decidendo quanto in ogni caso vince. Si pensi al fenomeno del Superenalotto: l'erario trattiene metà delle somme giocate. In sostanza riscuote una tassa: l'unica che la gente paga volentieri, quella "sulla speranza".

Quanto influisce il sistema della ludicità nei vari settori della nostra società, come quello economico, politico o militare?

La sfera della ludicità con i suoi meccanismi influisce più di quanto si creda in molti ambiti. Non a caso si parla di "giocare in borsa" o "giochi politici". Gli intrecci fra gioco e serietà sono da sempre tantissimi. Così, per esempio, i giochi di simulazione molto di moda sono nati nelle scuole di guerra prussiane che cercarono di capire il perché delle impossibili vittorie napoleoniche. Non per niente Carl von Clausewitz, autore del più noto manuale di strategia militare *Vom Kriege,* scrisse che "la cosa più simile alla guerra è il gioco delle carte". Passando ad oggi, con

modelli matematici la teoria dei giochi si applica a moltissimi campi, dall'economia alla politica, alla psicologia, all'informatica. Il calcolo delle probabilità è essenziale per le scienze sociali e naturali e si dimentica che il primo ad occuparsene è stato nel Cinquecento il grande scienziato Girolamo Cardano (quello del giunto cardanico) studiando le combinazioni dei dadi. E importante fu pure il dialogo di Galileo Galilei, *Sopra le scoperte dei dadi*, che spiegò perché nella *zara*, il gioco a tre dadi di dantesca memoria, le combinazioni 10-11 uscissero più spesso di quelle 9-12. E molte teorie ancora fondamentali sulla meccanica dei solidi vennero elaborate nel secolo XIX da Gustave de Coriolis osservando il gioco del biliardo.

In base all'esperienza di questi anni, crede che qualcosa stia cambiando? Le sembra cioè che questi argomenti abbiano acquisito maggior dignità anche a livello internazionale?

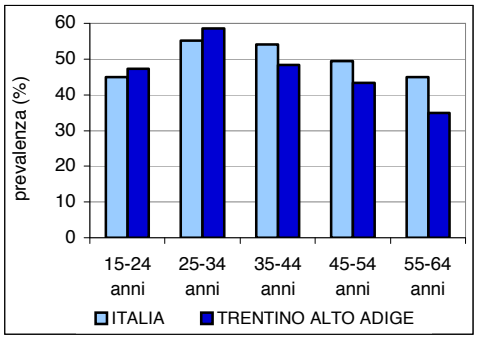
Assolutamente sì. Nell'ambito della Fondazione Benetton si è iniziato a studiare seriamente qualcosa che sapevamo essere importante, ma che dizionari ed enciclopedie ignoravano. Tuttora il correttore ortografico dei software di testo non riconosce la parola "ludicità" e la sottolinea come errore, ma ormai entra nei vocabolari delle parole nuove. Non solo. Il termine ha iniziato a diffondersi e si trova il portoghese *ludicidade*, lo spagnolo *ludicidad*, il francese *ludicité*, o l'inglese *ludicity*. Credo sia il segno che l'impegno culturale assunto non era sbagliato.

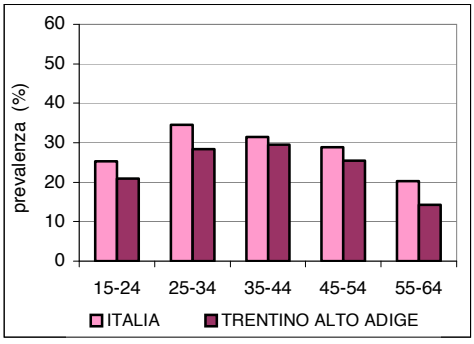
Raffaele Lovaste: "Il fenomeno del gambling non è altro che l'espressione del livello di cultura che abbiamo oggi ".

Ci può spiegare in che cosa consiste il gioco d'azzardo e come viene affrontato oggi nella provincia di Trento?

Il gioco d'azzardo patologico o *gambling* è inserito nel manuale diagnostico statistico dei disturbi mentali (DSM IV) nella sezione dei disturbi del controllo degli impulsi. Tuttavia, presentando similitudini macroscopiche con i comportamenti derivanti dal consumo di sostanze psicotrope, può essere considerato a tutti gli effetti una dipendenza cioè, come dice l'Organizzazione mondiale della sanità, una malattia cronica ad andamento recidivante del cervello.

Nella nostra società in pochi anni si sono moltiplicate le occasioni di gioco in cui vengono spesi dei soldi e le reti di vendita sono andate via via espandendosi. Oggi giocare è alla portata di tutti, il gioco d'azzardo è pensato alla stregua di un prodotto di consumo ed è espressione del momento culturale in cui viviamo. Il gioco d'azzardo risponde a diverse istanze sociali; è utilizzato come antidoto alla depressione o come facilitatore della socializzazione. Inoltre, dà l'illusione della fuga dalla realtà, dell'evasione, dell'avventura a poco prezzo e può sostenere il sogno di cambiare la propria vita in un attimo. I nuovi giochi d'azzardo che utilizzano videopoker, slot machine, bingo, lotterie e giochi on line sono rivolti a un pubblico prevalentemente costituito da adolescenti, casalinghe, pensionati o interi nuclei familiari, persone molto lontane dai tradizionali luoghi di culto dell'azzardo: i casinò. I giocatori spesso fanno parte di un gruppo in cui i riti di appartenenza facilitano il rischio di perdere il controllo del confine tra un "sano gioco di tipo sociale" e il gioco patologico.





2008: prevalenza gioco d'azzardo nella popolazione, articolata per classi d'età: confronto Italia – Trentino Alto Adige:
a) grafico a sinistra: maschi
b) grafico a destra: femmine

In base ai dati della relazione annuale del Ser.T. sulle dipendenze in provincia di Trento vediamo che nel 2008 l'82% di chi ha giocato d'azzardo è in una situazione di "assenza di rischio". Che significa?

Significa che, come è intuibile, non tutti i giocatori d'azzardo svilupperanno un comportamento patologico, così come non tutti quelli che bevono vino diventeranno alcolizzati. La media nazionale dice che una percentuale compresa fra l'1% e il 3% della popolazione che normalmente fa giochi in cui si spendono soldi, svilupperà una dipendenza da gioco patologico. Il problema è che non sappiamo a priori chi svilupperà una dipendenza e perché. La genesi di questa malattia del cervello è multifattoriale cioè è determinata da numerose variabili: l'educazione, la struttura di personalità, la genetica, la vicinanza culturale ed il tempo di esposizione. Quello che sappiamo è che ad un certo punto e dopo un certo tempo, nel cervello di alcuni giocatori si instaurano collegamenti neuronali nuovi e queste persone sviluppano questa dipendenza.

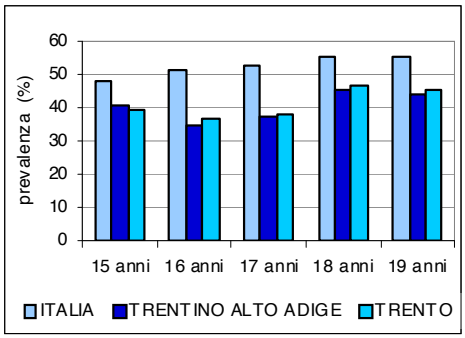
Perciò il loro cervello cambia?

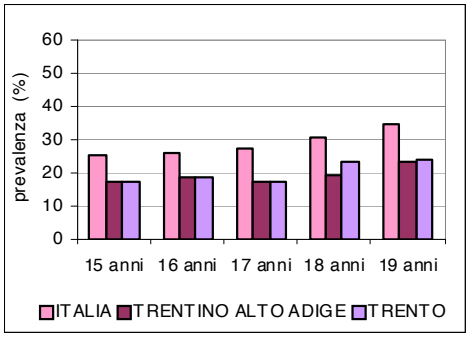
Esattamente. Nel nostro cervello è presente una particolare struttura chiamata circuito della gratificazione, normalmente attivata da stimoli fisiologici utili alla sopravvivenza della specie quali ad esempio il cibo o il sesso. La stimolazione di questa parte del cervello produce una sensazione di benessere e la percezione di stare facendo una cosa buona ed utile. Le droghe come il gioco d'azzardo riescono a mimare la stimolazione del circuito della gratificazione ed a riprodurre in modo fraudolento le stesse sensazioni di piacere. Ovviamente per fare ciò devono modificare in senso patologico le normali connessioni fra i neuroni e stabilire nuovi collegamenti. La cosa da sottolineare è che nei giocatori patologici non è tanto importante la vincita in se stessa, ma l'eccitazione che provano quando stanno per sapere se vinceranno o meno. L'attimo di piacere è concentrato nel momento in cui raschiano il gratta e vinci o aspettano di vedere dove finirà la pallina che sta girando nella roulette. È questa particolare emozione che sostiene la loro dipendenza.

Come vengono curate le persone che sviluppano questa dipendenza patologica?

Ogni caso va analizzato singolarmente per comprendere a fondo la sua situazione. Quando il paziente viene preso in carico dalle nostre strutture il trattamento è multidisciplinare: psicologico, medico-psichiatrico e sociale.

A differenza di altre dipendenze, ad esempio quella da eroina, non esistono farmaci specifici ma sono molto efficaci interventi di psicoterapia individuale e di gruppo. Gli obiettivi del trattamento sono tesi ad aumentare il livello di motivazione del paziente; concordare un contratto terapeutico chiaro con l'interessato, la sua famiglia e l'equipe terapeutica; strutturare un programma terapeutico con colloqui individuali e psico-educazionali. Ma anche a stimolare la partecipazione ai gruppi di auto mutuo aiuto, a suggerire un'eventuale terapia psico-farmacologica per i sintomi associati (ad esempio la depressione) e alla pianificazione del rientro dai debiti. È ovvio che una variabile importantissima che influenza la durata e la struttura del progetto terapeutico è il tempo di esposizione allo stimolo. Parlando in generale, i dati statistici dicono che un terzo delle persone risolve il problema senza alcun aiuto esterno, un terzo





2008: prevalenza nella popolazione scolarizzata di studenti che riferiscono di aver fatto giochi in cui si vincono soldi (almeno una volta negli ultimi dodici mesi), articolata per genere e classe di età. Confronto Italia – Trentino Alto Adige – Trento
a) grafico a sinistra: maschi
b) grafico a destra: femmine

rimuove il sintomo con un aiuto terapeutico specifico ed appropriato nell'arco di qualche anno, mentre l'ultimo terzo mantiene la persistenza del sintomo dagli 8 ai 15 anni, malgrado gli interventi terapeutici.

Perché negli ultimi anni è aumentato il fenomeno del *gambling* che oggi è considerato una vera e propria patologia?

Una volta c'erano solo i casinò, perciò le possibilità di giocare d'azzardo erano limitate. Oggi come abbiamo detto prima c'è un'iper offerta di giochi che porta naturalmente ad aumentare la percentuale dei giocatori patologici. Però sono convinto che il ruolo più importante spetti alla cultura della società in cui viviamo. Oggi si è diffusa l'idea della soluzione veloce e facile per qualsiasi problema fisico e psichico e quello che i giochi vendono è la speranza del colpo di fortuna e l'amore per il rischio. Ecco perché quando c'è un ricchissimo montepremi al Superenalotto tutti fanno una puntata. Alla fine il fenomeno del *gambling* non è altro che l'espressione del livello di cultura che abbiamo oggi. Se prevale l'idea che possiamo controllare e governare tutto con facilità è ovvio che aumenteranno sempre di più i giocatori d'azzardo.

Come giudica la contraddizione dello Stato che permettendo la grande diffusione di tutti i giochi in cui si spendono soldi (dalle slot machine al lotto) di fatto favorisce il gioco d'azzardo invece che vietarlo?

Io non credo ci sia questa contraddizione perché la gente vive prevalentemente il presente e fa molta fatica a proiettarsi nel futuro. Ormai le grandi ideologie sono crollate e le persone vivono in una società che eternalizza il presente. Se oggi dico ad esempio ad un fumatore di sigarette che questo comportamento aumenterà la probabilità di ammalarsi di cancro fra vent'anni, probabilmente non smetterà di fumare perché questa argomentazione non è percepita come un buon deterrente. Lo stesso vale per il *gambling*: dire ai giocatori che il 3% di loro svilupperà nel tempo una dipendenza patologica non cambierà il loro comportamento. È molto più efficace agire per rafforzare la capacità di critica e la consapevolezza dei limiti. Bisogna lavorare sugli adulti affinché insegnino questi valori ai propri figli e affinché riducano la diffusione di questi giochi.

Quindi lavorare sulla cultura è la chiave per arginare il fenomeno del *gambling*?

È ovvio che questo richiede tempi molto lunghi, investimenti sul futuro e soluzioni tutt'altro che immediate o quantificabili, ma ritengo sia l'unico modo per ridurre l'incidenza del problema. È necessario sviluppare una riflessione collettiva per cui tutti siamo coinvolti in questo processo. Il gioco è un elemento ludico, di socializzazione, ed è preoccupante quando diventa una condizione di solitudine. In questo suo aspetto è, infatti, espressione di insoddisfazione, di noia, di mancanza di stimoli. La cosa triste è che chi gioca d'azzardo pensa di non avere altro da fare.

Che tipo di aiuto possono trovare in provincia di Trento le persone che vivono questo problema e le loro famiglie?

Il Ser.T. ha formalizzato un accordo con il gruppo Auto mutuo aiuto (AMA) di Trento per cercare una sinergia fra la risposta individuale che rimane di competenza di questo servizio e la risposta gruppale che viene gestita dal gruppo AMA. L'accordo prevede il libero e gratuito accesso del paziente in qualsiasi punto della rete assistenziale e sarà il professionista che accoglie la domanda ad indirizzarlo verso la struttura più idonea al caso.

Inoltre, è importante ricordare che anche il Ser.T. di Trento ha aderito ad una recente iniziativa a livello nazionale promossa dalla FeDerSerD. Questa società scientifica, in collaborazione con Lottomatica mette a disposizione dei giocatori un numero verde nazionale (800 921 121) che raccoglie la domanda e indirizza la persona alla struttura più adatta presente sul territorio di residenza. Si possono trovare informazioni anche all'indirizzo www.giocaresponsabile.it.

Proposte di lettura a cura della Biblioteca della Fondazione Museo storico del Trentino

***Antichi giochi di strada: testimonianze di una civiltà scomparsa*, di Francesco Laterza (Villa Lagarina - TN, Nordsud, 2010)**

Il volume raccoglie, pagina dopo pagina, i tanti *antichi giochi di strada* che sono andati perduti a ragione delle più recenti mutazioni antropologiche, sociali, economiche e culturali.

Come dichiara lo stesso autore, questo libro vuol fare ludologia, intesa come branca essenziale della scienza folclorica, ed è a questa che egli rivolge il suo interesse. Laterza approfondisce gli elementi fondamentali di questa materia comparando i giochi di varie realtà territoriali: il tocco fatale, la ricorrenza del cerchio nei giochi dei bimbi, la figura del capogioco, il codice ludico. Un accurato indice delle località facilita la ricerca di chi è interessato ai giochi di una particolare comunità. Il lettore non potrà fare a meno di riflettere su quello che la società tecnologica ha tolto ai fanciulli, quando li ha espropriati della loro più grande ricchezza: la strada.

Musei per gioco

l'esperienza del Museo demoantropologico regionale del giocattolo di Zagarolo in provincia di Roma

di Layla Betti

Fra i numerosi musei, grandi e piccoli, dedicati al giocattolo e diffusi un po' in tutta Europa, un esempio significativo può essere rappresentato da quello allestito a Zagarolo, in provincia di Roma, all'interno della splendida cornice di Palazzo Rospigliosi, un complesso cinquecentesco, che si erge nel luogo in cui anticamente esisteva una fortezza di origine medievale. Il museo vi ha sede dal 1998, ossia da quando il Consiglio comunale decise di istituirvi il Museo del giocattolo. A suggerire questa scelta è stata semplicemente la volontà di dar vita ad un'esperienza museale dedicata al mondo dell'infanzia, affatto nuova nella regione Lazio e poco diffusa anche in Italia.

Il Museo demoantropologico regionale del giocattolo, inaugurato nella primavera del 2006 e situato nell'ala est del palazzo, occupa circa 1.400 metri quadri. Gli 800 giocattoli esposti sono solo una parte dei circa 3.000 pezzi posseduti dal Museo e provengono sia da donazioni private, sia da acquisti. Fra questi particolarmente degni di nota sono il plastico di trenino più grande in Europa, il primo modellino in latta di ruota panoramica del Prater di Vienna, e la stazione del treno di Norimberga, così com'era prima dei bombardamenti che rasero al suolo gran parte della città.

Caratteristica peculiare di questo museo è l'aspetto gestionale: la sua cura è stata, infatti, affidata alle associazioni locali quali, ad esempio, la Pro Loco e l'Associazione amici di Zagarolo. Questa scelta ha permesso un grande coinvolgimento della cittadinanza nella vita museale.

L'attuale staff di curatori, composto di cinque persone, ha scelto di articolare il museo per aree tematiche. L'approccio insiste sulla stretta connessione tra giocattoli e vita quotidiana, tra giocattoli e realtà socio-culturale. Il museo è composto da tre sezioni: innanzitutto le quattordici sale dedicate all'esposizione permanente, in secondo luogo le tre sale dedicate alle mostre temporanee e, infine, il laboratorio didattico.

Le sale espositive sono riservate ognuna ad una tematica particolare. Si passa così dalla parte dedicata alle bambole e ai loro accessori, ai negozi in miniatura, specchi fedeli di quel mondo "dei grandi" degli anni trenta e quaranta spesso poco accessibile ai bambini. La sala riservata al teatro è una delle più suggestive dell'intero complesso: in questa sezione sono raccolti burattini e marionette, ma anche carillon e miniature dei protagonisti dell'ambiente circense, passando dai giocattoli di produzione americana dei primi anni venti a quelli di produzione tedesca o francese degli anni quaranta del Novecento. Nella sala adiacente, un ampio spazio è utilizzato per l'esposizione del teatro dei burattini e per raccontare l'evoluzione di questo protagonista indiscusso della storia del giocattolo.

Una parte del museo è dedicata poi al modellismo: oltre a un ampio plastico con trenini in movimento, vi si trovano tutte le tipologie di mezzi di trasporto, dalle navi ai camion, dagli aerei agli autobus, evidenziando la trasformazione estetica di questi oggetti. Maggiore spazio è poi riservato all'automobile, indiscussa regina del modellismo.

Interessante è la parte dei cosiddetti "giochi a cascata", ovvero quei giochi basati su di un piano inclinato, come i flipper e alcuni tipi di biliardino. I curatori si soffermano anche sui giochi progettati a fini didattici, esponendo, ad esempio, un gioco italiano degli anni trenta pensato per aiutare a memorizzare attraverso un percorso la geografia dell'Italia e delle colonie. Non mancano, infine, i giochi per così dire di ultima generazione, quelli multimediali,

dalla PlayStation all'X-Box.
Il museo dispone anche di tre sale per le mostre temporanee. Fra le mostre già organizzate si segnalano quella su "Barbie, una bambola in carriera fra fantasia ed omologazione" e "Il Teatro delle Ombre e l'Oriente", nella quale i curatori hanno esposto marionette provenienti dalla Cina e da tutto l'Oriente, collezionate da Maria Signorelli, scenografa e creatrice di burattini.
Il museo cerca in particolare di orientare l'attenzione dei visitatori alla comprensione dei cambiamenti di cui sono state protagoniste le ultime generazioni: lo ha fatto, ad esempio, mettendo in mostra la raccolta d'immagini di giocattoli d'epoca di proprietà del collezionista Marco Mostallino, in un progetto intitolato "Non… c'era una volta la PlayStation".
Oltre alle mostre temporanee, il museo del giocattolo di Zagarolo è attivo anche in progetti di più ampio respiro, organizzati in partenariato con altre istituzioni culturali. È il caso della "Notte bianca al Museo del giocattolo", giunta nel 2009 alla sua terza edizione. Aderendo, come moltissimi altri analoghi istituti, alla Notte Bianca di Roma, il museo di Zagarolo ha tenuto aperti i battenti dalle 20 alle 24, con ingresso gratuito. Tra gli eventi organizzati dal museo stesso, alcuni sono portatori di istanze di carattere sociale: è il caso degli appuntamenti dedicati all'universo femminile, con laboratori gratuiti il giorno 8 marzo, oppure ritagliando visite guidate e laboratori gratuiti per le scolaresche provenienti dalle zone colpite dal sisma in Abruzzo. Il museo di Zagarolo, inoltre, per quanto di recente costituzione, vanta una collaborazione con l'UNICEF e l'associazione "Il rinoceronte incatenato". Si inseriscono in questo contesto l'organizzazione di mostre come "Dove sei, piccolo principe?", sulla prevenzione dei disagi infantili e "Momo, non ho tempo!", nella quale i bambini hanno potuto costruire il proprio giocattolo utilizzando i pezzi dei tanti giocattoli rotti che erano stati accumulati in una sala. I nuovi giocattoli così ottenuti, tutti ribattezzati con un proprio nome, sono stati esposti in un'apposita mostra.
Relativamente all'offerta formativa il museo cerca di venire incontro alle esigenze espresse dagli utenti progettando percorsi guidati strutturati a seconda dei gruppi di visitatori. Molto interessanti sono i laboratori e le attività pensate per le scuole: in un'epoca in cui i bambini si avvalgono sempre meno della manualità, la didattica in questo museo propone laboratori di costruzione di giocattoli, marionette e burattini. Per stimolare nei piccoli una curiosità di tipo pratico e creativo, spesso una parte delle visite al museo è dedicata alla comprensione del meccanismo di funzionamento dei giochi. Infine, il museo si propone di mantenere viva l'attenzione su quei giocattoli ritenuti "intramontabili" e che, proprio per la loro semplicità, sanno ancora catturare l'attenzione di grandi e piccoli: un esempio fra tanti, gli aquiloni e tutti i giochi che sfruttano l'energia eolica.
Durante le attività in laboratorio, è anche possibile costruire piccoli strumenti musicali, provando poi a descriverne utilizzo e tipo di suono. Il museo si costituisce inoltre come momento "maieutico" per i più piccoli, in quanto organizza frequentemente laboratori di teatro, mirati a lavorare sulle paure e sui sentimenti dei bambini.
Tra le innumerevoli attività che il museo propone sono da segnalare i bandi rivolti agli alunni delle scuole primarie: si tratta di concorsi di scrittura di fiabe, che prevedono sia premi speciali per le illustrazioni più belle, sia la pubblicazione degli elaborati giudicati migliori. Ma non è tutto: il rapporto privilegiato con le scuole trova ulteriore espressione nella realizzazione di un progetto intitolato "Adotta un giocattolo", che partirà a settembre 2010. Le scuole e le singole classi saranno invitate a scegliere tra i pezzi presenti in museo un giocattolo da adottare; le piccole offerte raccolte saranno destinate al suo

restauro seguito passo a passo dagli alunni. Il giocattolo "adottato" potrà poi essere portato in classe.
Questo progetto nasce sulla scia dell'iniziativa "L'officina del giocattolo", proposta come momento di sensibilizzazione dei bambini nei confronti della riduzione degli sprechi. I bambini sono stati invitati a portare in museo i propri giocattoli rotti e a ripararli con l'aiuto di esperti ricorrendo a materiali semplici, come cannucce, bottiglie di plastica, pezzi di latta o legno. Quest'iniziativa ha riscosso grande successo, tanto da essere riproposta più volte.
Tra le altre iniziative che saranno proposte a breve, si ricorda la 'Banca del Giocattolo', che prevederà lo scambio di giocattoli tra musei italiani ed europei, con il patrocinio della Comunità Europea, nell'ambito delle attività di intercultura. Quanto infine ai progetti di "rete", il Museo partecipa, con

altre realtà culturali del luogo, al Sistema museale territoriale Castelli Romani e Prenestini "Museum Grand Tour", ovvero una rete museale che mira ad offrire visite a musei ed istituzioni di varia natura e di interessi molto diversi, che spaziano dalla storia all'archeologia, dall'arte alle scienze, fino alla religiosità.
Il museo prevede anche una *membership*, ossia un'adesione speciale che concede ingressi scontati e iniziative dedicate ai soci.
Per chi volesse visitare il Museo demoantropologico regionale del giocattolo, Palazzo Rospigliosi si trova in piazza Indipendenza a Zagarolo, provincia di Roma, ed è aperto dal martedì al venerdì dalle 9.00 alle 13.00, sabato e domenica dalle 10.00 alle 18.00. Per maggiori informazioni basta collegarsi al sito del Museo all'indirizzo www.museogiocattolo.it.

Musei del giocattolo in Italia

Museo del giocattolo e del bambino, Fondazione Paolo Franzini Tibaldeo, con sede a Milano Cormano e Santi Stefano Lodigiano, (www.museodelgiocattoloedelbambino.com)
Museo del giocattolo, Fondazione Gaspari Avese onlus, Verona (www.ilmuseodelgiocattolo.it)
Museo veneto del giocattolo, Mandria (PD) (www.museovenetogiocattolo.it)
Museo del giocattolo, Palermo (www.museodelgiocattolo.org)
Insieme a questi va ricordata un'ampia serie di iniziative, come il **Festival internazionale del gioco e del giocattolo di tradizione,** organizzato annualmente in provincia di Salerno (www.festivalgiocogiocattolo.it), strutture particolari come il museo a cielo aperto denominato **Paese dei balocchi**, in provincia di Terni, creato da Roberto Benigni e aperto ogni anno in periodo estivo e i numerosi musei dedicati ad una tipologia di giocattolo in particolare, come le bambole o i cavalli a dondolo.

Musei del giocattolo in Europa

Puppen und Spielzeug Museum, Rothenburg ob der Tauber, Germania (www.spielzeugmuseum.rothenburg.de)
Spielzeugmuseum, situato nell'antica torre cittadina a Monaco di Baviera, Germania (www.spielzeugmuseum-muenchen.de)
Spielzeugmuseum, Norimberga, Germania (www.museen.nuernberg.de/spielzeugmuseum)
Spielmuseum, Soltau, Germania (www.spielmuseum-soltau.de)
Spielzeugmuseum, Dorf- und Rebbaumuseum, Riehen, Basilea, Svizzera (www.riehen.ch/de/tourism/spielmuseumred)
Musée du Jouet, Moirans-en-Montagne, Franca Contea, Francia (www.musee-du-jouet.fr)
Le Musée du Jouet, Brussels, Belgio (www.museedulouet.eu)
Pollocks Toy Museum, Londra, UK (www.pollockstoymuseum.com)
The Brighton Toy & Model Museum, Brighton, UK (www.brightontoymuseum.co.uk)
Museu del Jouget, Figueres, Catalogna, Spagna (www.mjc.cat)
Museu Valencià del Jouguet, Valencia, Spagna (www.museojouguete.com)
Muzeum hra ek Praha, Praga, Repubblica Ceca (www.ententyky.cz/muzeum-hracek-praha)
Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach, Kielce, Polonia (www.muzeumzabawek.eu)
Tartu Mänguasjamuuseum, Tartu, Estonia (www.mm.ee).

Giochi d'archivio
uno sguardo nelle collezioni della Fondazione Museo storico del Trentino

a cura di Rodolfo Taiani e Caterina Tomasi

Nelle pagine seguenti si propongono le descrizioni essenziali e la fotografia di tredici giochi conservati presso la Fondazione Museo storico del Trentino. Fotografie di Massimo Nicolussi e Alessandro Pedrotti.

Fra gli oggetti pervenuti alla Fondazione Museo storico del Trentino si segnalano anche alcuni strumenti di gioco databili tra Ottocento e inizi del Novecento.
Particolarmente interessante appare la serie di sei giochi di pazienza, tangram, prodotti a partire dalla fine del XIX secolo dalla ditta Richter di Vienna e che testimoniano un gusto per i cosiddetti giochi rompicapo che conobbero crescente diffusione ed enorme successo. Il tangram consiste in un quadrato diviso in 7 poligoni (detti anche tan); combinando diversamente tali poligoni è possibile formare centinaia di figure diverse. Varianti sono scomposizioni del cerchio e di figure a forma di uovo o di cuore. Il tangram è quasi certamente di origine orientale (è infatti chiamato "gioco cinese"), anche se già nel III secolo a.C. Archimede ne ideò una versione a 14 pezzi, ricomponibili in quadrato con ben 536 diverse combinazioni. Le prime pubblicazioni dedicate al tangram escono quasi contemporaneamente in Europa e negli Stati Uniti agli inizi dell'Ottocento; in seguito anche Samuel Loyd (1841-1911), noto compositore e inventore di giochi matematici, si occupò di tangram pubblicando più di 600 nuovi modelli di figure realizzabili. Approfondimenti sul funzionamento e la diffusione dei rompicapo matematici alle pagine web http://areeweb.polito.it/didattica/polymath/htmlS/probegio/GAMEMATH/Tangram/Tangram.htm e http://www.archimedes-lab.org/tangramagicus/pagetang1.html

1. Cassetta di legno contenente teatrino smontabile con quinte e fondali in legno e cartone, diversamente assemblabili. Dimensione chiusa, cm 61x32,5x8. Provenienza: famiglia Conci, Trento.

2. *Giuoco del commercio geografico*. Carte da gioco per l'apprendimento della geografia, usate nel 1817. Dimensione cm 10,5x6,5x4. Provenienza: Giuseppe Gerola, Trento.
"Un giuoco dilettevole – è scritto nelle istruzioni allegate – al tempo stesso, ed istruttivo, per cui piacevole si rende l'istruzione, ed utile lo stesso divertimento, è quello che meglio conviene al ricreamento della colta e studiosa gioventù. Dove però l'istruzione essere talmente col divertimento congiunta e temperata, che né l'istruzione esiga una seria, e difficile applicazione, né possa aver corso il giuoco senza

istruirsi. Brevi adunque e facili cognizioni devono formare il soggetto di tal sorta di giuochi, e la esecuzione dev'essere inseparabile dalle cognizioni che vi si propongono. Con tale divisamento è stato ideato questo giuoco diretto alla cognizione della Geografia. Secondo il piano, e le regole che vi si sono adattate, ognuno de' giuocatori viene considerato come un Principe padrone di diversi Stati, il quale deve sapere opportunamente conservarseli, se sono ampj, e fra loro dipendenti, e ben uniti: ovvero, se sono ristretti, lontani, e disuniti, cambiarli con altri, i quali rendano il suo dominio più esteso, e meglio ordinato. Conveniente è perciò il titolo dato a questo giuoco di COMMERCIO GEOGRAFICO".

3. *La battaglia del 48*. Gioco di simulazione di uno scontro armato fra opposti schieramenti. Litografia a colori comprendente le istruzioni di gioco. Dimensione cm 60x51.

4. 31 pedine in legno intagliato per il gioco degli scacchi, altezza massima cm 6, realizzati a mano da internati trentini nel campo di Katzenau, 1915-1917.

5. *Componisten Quartett*. Gioco del Memory consistente nell'individuare coppie di carte uguali con ritratti di compositori musicali. Dimensione custodia, cm 22,5x16x3,5. Provenienza: famiglia Conci, Trento.

6. Gioco puzzle composto da 12 cubi di legno per la composizione di sei diverse immagini. Dimensione custodia in legno, cm 22,5x16x3,5.

7. *Componisten Quartett*. Gioco del Memory consistente nell'individuare coppie di carte uguali con ritratti di compositori musicali. Dimensione custodia, cm 12x8x3,5. Provenienza: famiglia Conci, Trento.

9. *Österreichischer Dichter Quartett Spiel* (Pichlers, Vienna). Gioco del Memory consistente nell'individuare coppie di carte uguali con ritratti di personalità. Dimensione custodia, cm 13,5x8,5x4,5. Provenienza: famiglia Conci, Trento.

8. *Giuoco istruttivo costruzioni in legno*. Elementi in legno per costruzioni di fantasia. Dimensione custodia in legno chiusa, cm 22,5x17x6,5. Provenienza: famiglia Conci, Trento.

10. *Anker-Steinbaukasten… Cassette architettoniche "Ancora"* (Richter, Vienna). Elementi in pietra tipo arenaria per la costruzione di composizioni architettoniche con istruzioni originali allegate. Dimensione custodia in legno chiusa, cm 22,5x17x6,5. Provenienza: famiglia Conci, Trento.

11. *Anker-Brückenkasten… Cassetta per Ponti "Ancora"* (Richter, Vienna). Elementi in pietra tipo arenaria e metallo per la costruzione di ponti con istruzioni originali allegate. "Complemento della cassetta architettonica 'Ancora' no. 6". Dimensione custodia in legno chiusa, cm 22,5x17x6,5. Provenienza: famiglia Conci, Trento.

12. *Mosaik*. Elementi sferici colorati per la composizione di varie figure geometriche ornamentali. Dimensione custodia in legno chiusa, cm 21,5x21,5x5. Provenienza: famiglia Conci, Trento.

13. Serie di sei giochi rompicapo (Richter, Vienna): *Kreuzzerbrecher=rompicroce*, con istruzioni originali allegate, dimensione cm 9,5x7,5x1,5; *Ruhig Blut=con calma*, con istruzioni originali allegate, dimensione cm 10x8x1,5; *Alle Neune=Tutte nove*, con istruzioni originali allegate, dimensione cm 11x7x1,5; *Grillentöter=Ammazzagrilli*, dimensione cm 9x7,5x1,5; *Ei des Columbus=Uovo di Colombo*, con istruzioni originali allegate, dimensione cm 10,5x8x1,5; *Kobold*, cm 10x8x1,5. Elementi in pietra tipo arenaria per la composizione di varie forme. Provenienza: famiglia Conci, Trento.

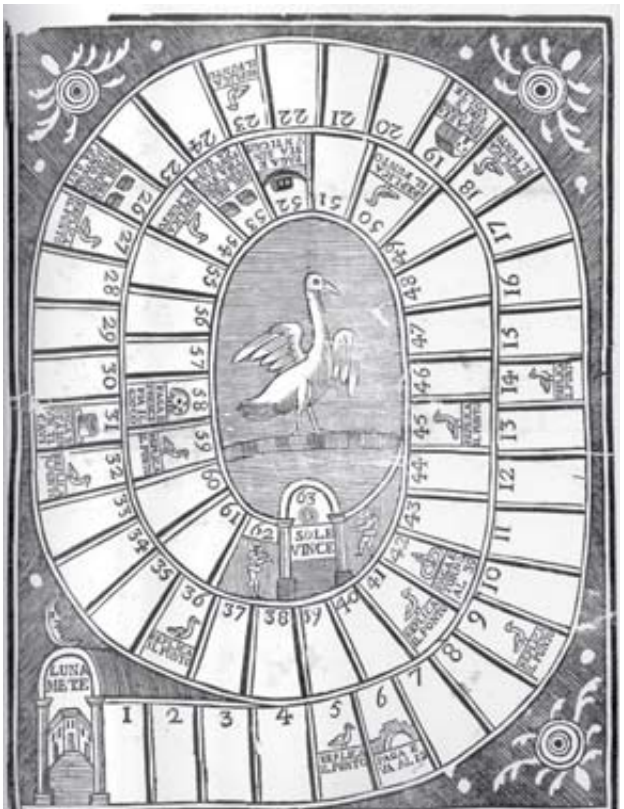
Il gioco dell'oca

bambini, giochi e propaganda tra le due guerre mondiali in Italia

di Marta Villa

Tra gli infiniti giochi, quello dell'oca, o di percorso, è molto interessante perché antico e capace di assumere forme diverse e adattarsi completamente al proprio momento storico. Questi giochi di tracciato hanno origini assai lontane, ma si trova documentazione apprezzabile dal Seicento in poi, epoca in cui comparvero i primi tavolieri con percorsi a caselle spiraliformi che si diffusero ampiamente in tutta Europa perché facili da riprodurre, dalle regole semplici e chiara metafora della durata della vita, simbolicamente rappresentata dalle caselle di pericoli, imprevisti, fortuna… Fino alla seconda guerra mondiale in Italia, si producevano ogni anno decine di diverse tavole con tracciati da percorrere: a volte erano corredati di dadi e pedine, altrimenti erano semplici fogli stampati e allegati a riviste, scatole di prodotti alimentari o di svariati generi per pubblicizzarne l'acquisto. In Italia a fianco delle case produttrici più conosciute, specializzate in giochi su carta, come la celebre "Marca stella", troviamo tavole provenienti dalle più svariate ditte: in tutte veniva riprodotto il gioco classico dell'oca. Il numero di caselle varia da 63 a 90 con ostacoli quasi sempre al 58 (il numero della morte), ponti o passaggi al 6, case nel 52; tuttavia le variazioni sono numerose atte a meglio espletare la funzione dell'argomento specifico del percorso. Numerosi sono i "Giri d'Italia in bici" con Bartali e Coppi e le altre glorie del passato, oppure le passeggiate nei giardini zoologici, i viaggi in Italia o nel mondo. La diffusione e il gradimento di questi giochi era tale che fin da subito vennero utilizzati con scopi diversi rispetto al solo e puro divertimento: intenti pedagogici e formativi, sviluppo di buona educazione e moralità, fino a giungere alla propaganda politica vera e propria. In epoca ottocentesca i protagonisti dei percorsi sono i vizi e le virtù e le scene di vita famigliare dove impera il galateo, la sobrietà, il decoro e il senso religioso così da aiutare i giovani ad imparare comportamenti giusti e sani principi. Quasi tutte le nazioni coloniali, poi, hanno in circolazione giochi dove bravi missionari superano mille difficoltà e pericoli per cristianizzare gli indigeni, il più delle volte neri africani.

Ma si deve arrivare al periodo dei prodromi della prima guerra mondiale per trovare veri e propri giochi propagandistici: un foglio stampato negli anni del governo giolittiano ricorda e celebra le "glorie italiane", i successivi lasciano posto all'esaltazione delle capacità militari e degli intenti bellicistici e imperialistici. La guerra, secondo Gibelli (Antonio Gibelli, *Il popolo bambino*. Torino: Einaudi, 2005), comprende il carattere di avventura affascinante per l'immaginario adolescenziale, e la sua simulazione o la sua preparazione costituiscono una sicura attrattiva. Quando però dopo il 1918 diventa essenziale l'attivazione del consenso, il gioco dell'oca offre per la diffusione, la semplicità, le potenzialità figurative che lo caratterizzano, possibilità assai ampie, tanto che il fascismo le sfrutterà intensamente. Sulle pagine del *Corriere dei Piccoli* fa la sua comparsa la guerra a fumetti di un gagliardo bersagliere, Gian Saetta, a suo agio nel deserto libico alle prese con goffi nemici, e il piccolo marinaio che tenta di imbarcarsi per la costa africana sempre rispedito indietro perché troppo piccolo anche se impaziente di fare la guerra. Il piccolo Balilla negli anni successivi è presente in tantissimi giochi e compie avventure stupefacenti e gloriose: molto spesso vengono reclamizzati diversi prodotti commerciali. La battaglia nella giungla, ad esempio, vede quattro esploratori confrontarsi con quattro malesi ritratti con la tipica espressione poco rassicurante. L'Africa è il territorio oggetto dell'ondata di esplorazione e conquista coloniale italiana e viene definita il continente nero dove l'idea di alterità e mistero si mescolano nel nome stesso. Così accade anche per l'itinerario di Panterino, prima personaggio animalesco, poi durante il regime antropizzato e disegnato come bianchissimo italiano che sfida nella foresta temibili



ed enormi indigeni. Questi, infatti, è un magnifico gioco di percorso edito dalla Taurinia, difficile da trovare perché non venduto direttamente ma allegato ai libri dei compiti delle vacanze. È stato disegnato da Nava e passa in rassegna tutti i possibili pericoli che l'eroe deve affrontare sulla sua strada: cannibali feroci, tigri e caimani, leoni e cobra, pellerossa e addirittura pirati. Anche nelle copertine dei quaderni l'Africa ricorre spessissimo: con una progressione sempre più crescente cammelli, indigeni, schiave di colore, e soprattutto soldati coloniali in marcia e combattimenti vittoriosi abbondano componendo un immaginario africano diversificato e carico di avventura e curiosità sempre tenendo ben salda la superiorità bianca e l'orgoglio del regime. Altro affascinante gioco è l'assalto al castello che nel 1915 passa dalla tipica ambientazione settecentesca a quella chiaramente propagandistica: i soldati italiani devono conquistare il Castello del Buonconsiglio di Trento. La guerra è protagonista di diversi giochi sempre di percorso: è del 1937 il "Gioco della Guerra" che preannuncia scenari futuri ma imminenti e del 1944 invece il "Gioco della Borsa Nera" dove si affrontano menu per pranzi e cene, ci sono passeggiate igieniche nei parchi, spacci autorizzati, casse comuni, carte annonarie. Scrive Umberto Eco nel suo *La misteriosa fiamma della regina Loana*: "i miei giocattoli di un tempo erano di legno e di latta. Sciabole, fucilino a tappo, un piccolo casco coloniale del tempo della conquista dell'Etiopia, una intera armata di soldatini di piombo, e altri più grandi di materiale friabile, chi ormai senza testa, chi senza un braccio, col solo spuntone di fil di ferro attorno a cui si reggeva quella sorta di creta verniciata. Dovrei aver vissuto con quei fucilini e quegli eroi mutilati giorno per giorno, in preda a furori guerreschi. Per forza, a quell'epoca un bambino doveva essere educato al culto della guerra".

Per approfondimenti

Costume e società nei giochi a stampa di Giuseppe Mitelli. Perugia: Electa, 1988.
Sandro Angelini, *I 33 giochi del Mitelli.* Bergamo: Gutenberg, 1976.
Giordano Berti – Andrea Vitali, *La vite e il vino: carte da gioco e giochi di carta.* Roma: Edigraf, 1999.
Giampaolo Dossena, *Giochi da tavolo.* Milano: Mondadori, 1984.
Giampaolo Dossena, *Enciclopedia dei giochi.* Torino: UTET, 1999.
Jacopo Gelli, *Giochi e passatempi.* Milano: Hoepli, 1989.
Antonio Gibelli, *Il popolo bambino.* Torino: Einaudi, 2005.
Giorgio Lise, *I giochi di carte,* Milano: Mondadori, 1988.
Silvia Mascheroni – Bianca Tinti, *Il gioco dell'oca: un libro da leggere, da guardare, da giocare.* Milano: Bompiani, 1984.

Giochi e giocattoli delle Dolomiti e delle Alpi Orientali

di Lorenzo Baratter

"La confidenza tra l'uomo e il legno risale a tempi talmente remoti che l'uomo ha attribuito a questo materiale definizioni umane… Interpretiamo i suoi schiocchi improvvisi, gli scricchiolii o i tristi sibili come suoni umani; si dice infatti che il legno 'parla o canta' e infine che 'si lamenta e piange' quando 'muore' alla fiamma del fuoco. Attribuiamo al legno il senso della vita e della morte che accompagna l'esistenza umana… Sappiamo amare il legno perché materiale caldo e piacevole al tatto… Un legno vecchio suscita affetto e rispetto, un legno antico suscita ammirazione".

Queste le parole con cui Rosanna Cavallini – curatrice insieme a Lorenzo Baratter, Paolo De Carli, Katia Pustilnikov della mostra "Giochi e giocattoli delle Dolomiti e delle Alpi orientali", allestita presso il Centro Documentazione Luserna fino al prossimo 2 novembre 2010 – introduce un percorso di rara poesia nel quale sono esposti 850 giocattoli in legno, databili tra fine Settecento e inizio Novecento.

Oggetti straordinari che rivivono lungo un percorso tematico studiato per avvolgere il visitatore nella magia della componente ludica, associata all'ambiente della montagna. Così il tema del giocattolo viene affrontato attraverso alcuni passaggi che evidenziano il ruolo del legno nelle società alpine del passato. Nell'introduzione al percorso viene messa in luce la particolare componente fantastica, suggestiva, presente nelle genti dolomitiche, evidente anche nella personalizzazione di numerosi manufatti in legno esposti, realizzati dagli adulti e usati per il lavoro quotidiano. Quanto alla produzione di giocattoli, va detto che quest'attività si innestava nella diffusa tradizione di integrare l'economia familiare, nelle lunghe pause invernali, con l'intaglio del legno, attività che, specialmente in val di Fassa e in val Gardena, coinvolgeva tutti i componenti del nucleo famigliare.

Ma che tipi di giocattoli si usavano? Una sala del percorso espositivo affronta, ad esempio, il tema della separazione del ruolo nei giochi; fin da piccoli maschi e femmine venivano orientati verso il rispettivo futuro sociale. Gli oggetti esposti sono stati contestualizzati nel loro tempo affiancando ad essi una ricca sequenza di immagini d'epoca.

Bambole, camion a traino, trenini, cavalli a dondolo, marinai, Krampus, figurine mignon, solo per citare alcuni dei numerosissimi giocattoli esposti (suddivisi per tipologia). L'Arca di Noè con gli animali in coppia e animali vari. Quindi i Presepi della Val Gardena, concepiti in chiave ludica, le Storie di Noè della Stamperia Remondini di Bassano (XVIII secolo). Un grande diorama con la riproposizione dell'interno di una stube e la silouette della figura di un'intagliatrice di giocattoli. Uno spazio viene riservato anche ai giocattoli "hampelmann", ai burattini a filo, alle marionette. Infine un'apposita area ricreativa per i bambini, nella quale i più piccoli possono conoscere e provare alcuni antichi giochi di un tempo entrati in disuso, realizzati da artigiani locali. Un documentario in lingua cimbra, con sottotitoli in italiano e tedesco, realizzato appositamente per la mostra, illustra – attraverso testimonianze raccolte a Luserna – come si giocava un tempo e come venivano costruiti i giocattoli. E, per i più esigenti, da giugno sarà disponibile un'area dove attraverso teconologie di realtà virtuale sarà possibile cimentarsi nei giochi di un tempo con un'immersione tridimensionale nel passato.

La mostra è aperta tutti i giorni, sabati e domeniche compresi, fino al 2 novembre 2010, nei seguenti orari: 10-12 e 14,30-17,30. Chiuso il lunedì ma solo nei mesi di maggio e ottobre. Ingresso gratuito per bambini e ragazzi fino a 14 anni. Biglietto intero 4 Euro. Ridotto 2,50 Euro per ragazzi tra 15 e 18 anni e pensionati oltre 65 anni. Visite guidate su prenotazione Euro 5 a persona.
Per informazioni: tel. 0464-789638 - luserna@tin.it - www.lusern.it

Giochi… di memoria

di Emanuela Renzetti

"I giochi negli anni passati non erano certo quei congegni elettronici che ci sono adesso. Le ragazze giocavano a palla oppure con le bambole di pezza fatte dalla mamma o da qualche zia".

"Nella bella stagione c'era anche il gioco dei *piti*. I *piti* erano dei sassolini. Si cercava di scegliere quelli più rotondi e bianchi, grandi poco meno di una noce. Ne occorrevano cinque. Quattro si poggiavano per terra a quadrato e l'altro serviva da pedina. Si buttava in alto e si dovevano raccogliere quelli per terra uno alla volta, poi due e così via prima che cadesse. Se si sbagliava giocava l'altra compagna. Questo era un bel gioco perché il giocattolo era sempre a portata di mano. Non c'erano le strade asfaltate e i sassolini si trovavano dappertutto. Si giocava anche al *zercio*. Si prendeva un vecchio cerchione di bicicletta o di carretto e lo si faceva rotolare aiutandosi con una guida di filo di ferro. Vinceva chi riusciva a non farlo cadere per un tempo più lungo. Era una cosa abbastanza difficile perché come dicevo prima le strade non erano lisce, ma piene di sassi. C'era però il vantaggio di non doversi scansare continuamente per lasciar passare le macchine che, nei nostri paesi, non c'erano.

Quando ero piccola ho visto fare dai ragazzi più grandi, una palla con un pezzetto di camera d'aria di bicicletta. Si legava da una parte, si gonfiava con il fiato e si legava pure dall'altra. Poi si copriva di spago come un gomitolo. Veniva poi bagnata così lo spago si restringeva e la palla diventava solida e rimbalzava magnificamente.

D'inverno si restava in casa e se c'era una bella compagnia si giocava a tombola (i premi erano una mela, delle noci oppure i *mondini* che erano castagne cotte al forno e sbucciate), oppure si giocava alla *capussara*. I giocatori venivano numerati e il capo gioco chiamava: 'Nella mia *capussara* ci manca un *capusso'*. Il numero uno doveva essere pronto a rispondere: 'Come uno?' Il conduttore diceva: 'Quanti po' se no?' Così si diceva un altro numero e il gioco andava avanti all'infinito. Con questi giochi si apprezzava soprattutto il piacere di stare in compagnia.

Per divertire i più piccoli si faceva la *scaleta moredela*. Si mettevano i pugni uno sopra l'altro di tutti i presenti. L'ultimo pugno si apriva un po' ad imbuto. Una mano restava libera per fare la scalata a questa fila di pugni, metteva l'indice nel buco dell'ultimo pugno e diceva: *Scaleta, scaleta moredela chi el stà a magnar su el pan dala busata*? Risposta: *La gata*. Poi alternativamente:- *En do ela la gata*? – *A cao del fogo* – *En do elo el fogo*? – *L'ha smorzà l'acqua* – *En do ela l'acqua*? – *El la bevuda el bo* – *En do elo el bo*? – *Al pascol* – Chi *el che el ghe tende*? – *El salvanel* – *Cosa galo en man*? – *En bachetel* – *Cosa galo en boca*? – *En toc de stopa* – *Chi ghel zo dre ale bot*? – *El lof che fa gnif gnof*. Con questa ultima frase si scioglieva la *scaleta* e tutti battevano le mani uno con l'altro con gran divertimento e risate dei piccoli".

Il ricordo di Chiara Martinelli proposto nelle precedenti righe è parte integrante di una più ampia e articolata serie di scritti vergata da più testimoni relativa al paese di Centa San Nicolò e alla sua quotidianità del passato.

Le situazioni o le condizioni personali che determinano o alimentano il desiderio di scrivere possono essere assai disparate; in questo caso, più che rinviare a motivazioni o a singole cause che avrebbero agito per ciascuno degli autori, si preferisce individuare l'occasione prima che ha avviato il processo. Di processo, infatti, sembra opportuno parlare, dal momento che gli scritti sono stati prodotti, innanzitutto, per una sorta di esercizio di recupero, poi, ad allenamento iniziato, aumentando e debordando dal contingente, sono stati

voluti perché il ricordo prendesse una forma inalterabile e si sostanziasse in trasmissione di memoria. Il ricordo, da quello individuale a quello comunitario, da quello relativo a saperi un tempo diffusi a quello familiare, da quello concernente l'immaginario a quello più aderente a fatti ed eventi realmente accaduti, ha assunto una posizione talmente centrale nel quotidiano degli autori, al punto da motivare indagini, ricerche e ricostruzioni che hanno assorbito tempo e energie. Un processo di rimemorizzazione utile agli scriventi, in primo luogo, per ripercorrere i mutamenti di una piccola comunità scoprendo da dove si è partiti, proficuo per legittimare scelte, adatto a rielaborare traumi, adeguato per la gratificazione del sé, efficace per riappropriarsi delle parti neglette della propria cultura e patrimonializzarle, metterle in valore; un processo, d'altra parte, aperto al confronto, proprio perché l'occasione collettiva che lo ha determinato contiene quella logica e, dunque, può quasi naturalmente estenderla a chiunque ma certo, in primo luogo, a chi ha condiviso esperienze, emozioni, vissuti e storia.

Per questo è nato un libro dai materiali che i partecipanti ai corsi dell'Università della terza età e del tempo disponibile del 1993 hanno consegnato. Rilegati con lo spago e distinti da un'etichetta di carta da pacco su ognuno dei fogli di separazione in cui compaiono i nomi dei singoli autori, quegli scritti costituiscono la prova tangibile che un ciclo di lezioni è trascorso.

Quel ciclo, richiesto e voluto per creare attenzione e mobilitazione attorno a un maso che il paese avrebbe desiderato vedere trasformato in museo, ha di certo prodotto una crescita di sensibilità, di rispetto e di cura per il proprio passato. Così, seppure il maso ha continuato a giacere nel proprio abbandono, gli oggetti "salvati" e descritti e via via le attività, i lavori e i modi di vita che hanno fatto riaffacciare alla mente

nonché le abitudini e le vicende cui si collegano e che hanno permesso di ricordare almeno sono stati sottratti all'oblio. Insieme a tutto questo però, si è andata affermando la consapevolezza che conservare, non è propriamente ripulire e mettere in un luogo sicuro ma piuttosto saper dar voce alle cose, legarle a una trama di volti e episodi della propria vita o di quella altrui.

La tensione a un metodo ha sortito un risultato insperato, tredici anziani hanno scritto e raccontato ciò che loro stava a cuore di Centa, delle case, dell'ambiente naturale, dei campi e del dialetto. Non si sono però limitati a questo: hanno anche approfondito proprie curiosità e interessi, composto poesie, strofe, storie, rigato pagine di ricordi di persone e di socialità, trascritto filastrocche e proverbi e narrato esperienze di deportazione attingendo a piene mani a quel passato non sempre considerato degno di memoria o, nei casi migliori, dato per scontato poiché comune a tutti coloro che hanno vissuto un'epoca e condiviso un territorio. Proprio questo modo di procedere, in cui il ricordo ha dato vita a una forma di memoria che, pur non travalicando l'esperienza e la quotidianità dei singoli individui, è stata però esplicitata, testimonia una situazione di urgenza identitaria *ante litteram*, vista l'epoca in cui si è prodotta. Da modo implicito di percepire la comune appartenenza, generato dall'interazione informale, sociale e linguistica, è divenuto, infatti, memoria comunicativa. Memoria che, appigliandosi a una serie di elementi integrati nel panorama esistenziale quotidiano, ha consentito una redazione e una raccolta di documenti del passato grazie alla scrittura.

Il risultato è un mosaico di piccole tessere di colori assai diversi che non stanca lo sguardo per la sua compattezza, né lo fa distogliere per compiutezza, piuttosto, lo incuriosisce per le schiette trasparenze che rivela. Tra queste, prive di nostalgia ma cariche dell'eccitazione e dello stupore propri del gioco, sono le spiegazioni dei passatempi. Il "come", il "dove", il "con che cosa" e le "regole" stesse costituiscono una lente straordinaria per affacciarsi alla cultura di cui sono portatori questi "non più bambini" e, insieme, una provocazione alla nostra memoria che in un recesso oscuro, forse, può aver nascosto qualcosa!

Internet e le nuove frontiere del gioco

di Paola Bertoldi

"Il contrario del gioco non è ciò che è serio, bensì ciò che è reale" diceva Sigmund Freud.

"Il contrario del gioco non è ciò che è serio, bensì ciò che è reale" diceva Sigmund Freud. Se questo è vero per l'aspetto ludico in genere, vale ancora di più nel momento in cui il gioco diventa virtuale. In una prospettiva storica, possiamo analizzare i giochi che le civiltà hanno inventato come un aspetto identitario e significativo, specchio del tipo di società cui hanno dato vita. In questo senso, è ovvio che l'evoluzione tecnologica ha un ruolo di primo piano, ed è naturale che l'avvento e la diffusione di Internet abbiano originato un universo parallelo di attività ludiche: dai giochi di ruolo ai tradizionali scacchi, sono migliaia i passatempi che è possibile trovare sul web.

Di seguito se ne descrivono alcuni, cercando di dare una panoramica molto generale (e per ovvie ragioni molto riduttiva) di queste nuove risorse della rete, con le quali ogni giorno migliaia di utenti di ogni età si interfacciano.

Come tutti sanno, giocare online significa giocare con il computer mentre si è collegati ad internet. C'è la possibilità di giocare da soli oppure con un'altra persona che nello stesso momento accede alla rete. Ci sono diversi tipi di siti che permetto di giocare online. Alcuni sono a pagamento altri gratuiti.

Molti giochi sono nati in forma "digitale", ma ce ne sono parecchi che consistono semplicemente nella trasposizione al computer di giochi già esistenti.

Uno dei più gettonati è sicuramente il poker che può prevedere puntate (e vincite o perdite) di soldi veri o finti. Generalmente per cominciare a giocare basta collegarsi ad uno dei tanti siti che possiedono una poker room; dopo aver scaricato e installato il programma, si è pronti per sedersi al tavolo verde. Questi software, di solito si presentano con una grafica dove vengono elencati una serie di tornei cui inscriversi, siano questi "Sit And Go" o "Multitable" cioè tornei a numero chiuso che iniziano appena i partecipanti sono iscritti oppure a numero illimitato, con inizio prestabilito ad una certa data ed ora. Una volta iscritti si aspetta che il torneo abbia inizio e quindi ci si trova seduti ad un tavolo con un certo numero di fiches ed un programma per l'aumento dei blind. A questo punto gli utenti devono solo mettere in pratica le regole del gioco con le carte che sono state loro consegnate interagendo con la grafica per confermare le scelte.

Un altro mondo molto frequentato è quello del casinò on line. I siti che offrono questi servizi ne enumerano i numerosi vantaggi, come la comodità (si può giocare standosene sdraiati sul divano) o la convenienza (si risparmiano i soldi della benzina, dell'hotel e delle bevande). Chi si vuole cimentare con il blackjack, la roulette, le slots ha la possibilità di scegliere tra una miriade di siti, molti dei quali non offrono solo la semplice possibilità di giocare ma integrano l'offerta. C'è chi insegna regole e strategie per aumentare la possibilità di vincita e chi offre bonus esclusivi in base al tipo di giocatore che ha di fronte.

Spostando l'attenzione in un altro settore, va descritta un'altra grande attrazione del web: il gioco di ruolo. Si tratta di un particolare tipo di gioco che si serve di un sistema di chat, forum o mail attraverso cui il PG (Personaggio Giocante) deve vivere secondo le regole dell'ambientazione, a volte basata su particolari eventi reali o di immaginazione, oppure luoghi realmente esistiti, esistenti, o creati da zero. Sulla rete si trovano le tipologie più disparate di questi giochi: dallo storico al fantasy, dal fantascientifico al mitologico. Ma ci possono anche essere giochi di ruolo a sfondo comico (cioè che ne prendono in giro altri) oppure giochi di ruolo ispirati, spesso liberamente, a romanzi di grande successo, come *Harry Potter* o *Twilight*.

Extremelot, per esempio, è ambientato nel medioevo. Il granducato di Lot (che è una delle comunità fantasy più diffuse in Italia) è il nome di un luogo magico ove razze di allinea-

menti diversi si incontrano per organizzare fantastiche avventure. Uomini, elfi, nani, fate e gnomi, si trovano nel vasto territorio di Lot a vivere e giocare l'amor cortese, epiche battaglie tra cavalieri, l'infinita lotta tra il Bene ed il Male dove Lot rappresenta le forze del bene. A questo mondo si contrappone il Regno di Honot che rappresenta il caos, costruito da umanoidi, orchi e goblin il cui solo scopo è quello di far regnare il Male per sempre.

Se ci si collega al sito si viene subito informati della "popolazione" che abita questo mondo virtuale: "706 sono i sudditi per le strade di Lot in questo momento, di cui 399 uomini e 307 donne. 49.600 sono i cittadini di Lot, 15.195 sono stati gli ingressi nel Granducato nelle ultime 24 ore e 2 sono stati i nuovi personaggi creati nelle ultime 24 ore".

Un altro esempio è *Monsters game* che propone una realtà dove si immagina una guerra spietata tra lycans e vampiri. Non una semplice guerra per dominare i territori di caccia, ma l'ultima battaglia per decidere chi controllerà il mondo. Chi vuole giocare deve solo registrarsi e scegliere se unirsi al clan dei vampiri o a quello dei lycans. A questo punto riceverà una pagina di status del proprio personaggio con relative informazioni sulle vittime del link del morso. Potrà ad esempio spedire il link agli amici o metterlo nella sua home page. Se una vittima non sospettosa cliccherà, potrà morderla e ricevere 1-3 litri di sangue (se vampiri) o 1-3 chilogrammi di carne (se lycan). È evidente che questi sono giochi che immaginano un mondo irreale, ma ce ne sono alcuni che invece propongono una realtà simile a quello in cui viviamo. *Kapilands* è un browser game di simulazione che porta ogni utente a costruire e gestire il proprio impero economico, con la possibilità di vendere i propri prodotti ed essere competitivi agli occhi del mercato.

Naturalmente, accanto a queste proposte innovative e graficamente molto ricche, ci sono anche i giochi più antichi e tradizionali. È possibile ad esempio giocare a dama online. Sullo schermo c'è la scacchiera e i due giocatori si sfidano semplicemente spostando le pedine con il mouse. Nel corso della partita è possibile comunicare in vari modi con l'avversario mandandogli segnali sonori (trilli) o inviando messaggi grazie ad un sistema di chat. Oltre alla dama ci sono ovviamente centinaia di altri giochi, dal biliardo al domino, dal bowling alla briscola.

E dalle infinite opzioni della rete, non poteva ovviamente mancare il Superenalotto online. Ci sono siti che offrono ai giocatori buone idee per scegliere combinazioni di numeri che potrebbero essere vincenti e che permette di ricavare i numeri fortunati dall'oroscopo, da quelli associati all'attualità, alle ricorrenze o ad eventi strani.

Si tratta dei nuovi skill games: giochi che possono essere praticati solo su siti online gestiti da soggetti concessionari dei monopoli e che permettono in tutta legalità di giocare denaro vero. Le vincite sono esentasse.

Il mercato degli skill games è stato stimato in oltre 400 milioni di euro di giocato per l'anno solare 2009. Da questi pochi e frammentati esempi, si capisce che Internet ha ingigantito

la quantità di passatempi a disposizione degli utenti. Inoltre, ha garantito a chiunque la possibilità di inventare un nuovo gioco da proporre online. Accanto a questi indubbi aspetti positivi, vanno però segnalate alcune serie criticità.

La prima ha a che fare con il gioco d'azzardo: se prima, infatti, il giocatore patologico era facilmente individuabile, "segregato" nei luoghi a lui deputati, nell'era multimediale chiunque sia in possesso di un computer, di un collegamento a internet e di una carta di credito può essere un giocatore compulsivo. Il gioco online è estremamente pericoloso proprio perché, dalla solitudine della propria casa, il giocatore non ha freni, né inibitori né di tipo pratico: ha la possibilità 24 ore su 24 di accedere al gioco e giocare ai casino online senza incorrere nello sguardo giudicante degli altri. Viene in questo modo a mancare anche la funzione socializzante del gioco, che diviene un rituale solitario soggetto a tutti i rischi del comportamento compulsivo patologico. A questo proposito, un altro enorme pericolo specialmente per i più giovani è il rischio dell'alienazione. I giochi online creano dei mondi in cui lo spettatore è immerso, portando a degli stimoli ripetuti che hanno la capacità dimostrata di influenzare la psiche, sostituendo la realtà.

L'ultima rivoluzione dei videogiochi, in particolare, ha destato le preoccupazioni dei genitori e degli psicologi. Internet, infatti, ha portato alla diffusione estrema dei MMORPG, acronimo di Giochi di Ruolo Online (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), che costituiscono un settore decisamente ampio del mercato visto che raccoglie almeno 1,4 miliardi di dollari all'anno. In questi giochi lo spettatore, oltre ad essere immerso in un mondo parallelo si crea un personaggio, detto avatar, in comunicazione continua con i personaggi di altri giocatori. Migliaia di utenti possono interagire interpretando personaggi che si evolvono insieme al mondo persistente che li circonda ed in cui vivono. A causa della relazione con altri giocatori, l'utente è spinto a passare sempre più tempo nel gioco, per non essere "emarginato" e per accrescere la popolarità del suo personaggio. A questo livello cioè, il gioco diventa solitudine e prende il posto della socializzazione.

Gioco e didattica nell'insegnamento della storia

di Milena Cossetto

Il conoscere non consiste nel copiare la realtà,ma nell'agire su di essa e nel trasformarla (Jean Piaget)

Negli ultimi vent'anni, dietro un apparente immobilismo, il modo di "fare storia a scuola" ha vissuto un vivace e proficuo periodo di sperimentazioni, sollecitato anche dal contributo di storici, esperti di didattica della storia, ricercatori, insegnanti e dalle parziali modifiche o integrazioni dei programmi di insegnamento (si pensi alla circolare del ministro Berlinguer sul potenziamento dell'insegnamento della storia del Novecento, al dibattito intorno all'insegnamento della storia su scala mondiale nel tentativo di superarne la visione eurocentrica, la nuova attenzione alla storia della vita quotidiana ecc.). In questo quadro hanno svolto e svolgono un ruolo molto importante le strategie didattiche che puntano sullo sviluppo di competenze, coniugando insieme conoscenze, abilità, capacità, abbandonando l'idea del sapere come risultato per accedere a quella di sapere come processo. Si stimola così lo sviluppo di una "intelligenza duttile", che non si limiti a conservare e ad interpretare una memoria consolidata, ma che sia capace di diventare protagonista della costruzione del proprio sapere, che sappia imparare ad imparare. Il "saper fare" diventa, quindi, quell'insieme di tecniche, operazioni, aspirazioni progettuali, ideazioni creative che consente di svelare la storicità di ogni sapere e di non accogliere dogmaticamente i suoi contenuti e le sue procedure formali. A supporto di questo nuovo approccio al "fare storia a scuola" la didattica laboratoriale ha trovato nel "gioco" e nella "didattica ludica" una metodologia insostituibile. Non si tratta di puro e semplice divertimento a scuola, ma di un concetto pedagogico molto più complesso, di cui scrive in modo diffuso lo storico Johan Huizinga nel suo *Homo ludens: "*Il gioco è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare. […] Il gioco come tale oltrepassa i limiti dell'attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso. Al gioco partecipa qualcosa che oltrepassa l'immediato istinto a mantenere la vita, e che mette un senso nell'azione del giocare. […] L'esistenza del gioco non è legata a nessun grado di civiltà, a nessuna concezione della vita". Insieme al gioco però si riconosce anche, volere o no, lo spirito. Perché il gioco, qualunque sia l'essenza sua, non è materia. Oltrepassa già nel mondo animale i limiti dell'esistenza fisica. Riguardo a un mondo di immagini come determinato da un mero rapporto di forze, il gioco sarebbe una sovrabbondanza nel senso proprio della parola. Solo per l'influenza dello spirito, che abolisce l'assoluta determinatezza, l'esistenza del gioco diventa possibile, immaginabile, comprensibile. L'esistenza del gioco conferma senza tregua, e in senso superiore, il carattere sopralogico della nostra situazione nel cosmo".

Si può dunque "giocare con la storia", perché giocando si impara che la storia si costruisce e si ricostruisce sulla base di documenti, testi, sguardi, scelte di priorità. Giocare è un'attività creativa e riflessiva dell'essere umano; il gioco è sempre costruzione di senso, avventura, ricerca, sperimentazione e scoperta, verifica. L'azione ludica permette di stabilire criteri per operare delle scelte. Nel gruppo è esperienza concreta del passaggio dalla concorrenza alla cooperazione, dal conflitto alla pacificazione. Tutti questi aspetti convivono e si muovono nel "crogiuolo della/e storia/e" e rappresentano l'incontro con il sapere storiografico-antropologico nella pluralità dei suoi discorsi e delle sue costruzioni: l'apprendimento si costruisce, quindi, a partire dall'esperienza vissuta e così si riafferma l'idea di conoscenza storica come matrice della comprensione della realtà.

In Italia il professor Antonio Brusa, docente di didattica della storia dell'Università di Bari, per primo ha teorizzato e sperimentato la "didattica ludica" nell'insegnamento delle discipline storiche, nell'aggiornamento dei docenti, nella pratica didattica quotidiana in tutti i gradi di scuola, istituendo prima un Laboratorio con i suoi allievi ed ex allievi e poi sostenendo nel 1995 la nascita di "Historia Ludens", un'associazione che, spinta dalla volontà di collegare il mondo

della ricerca universitaria con quello della scuola e partendo dalla constatazione del grande scollamento che da sempre esiste tra la ricerca e la sua applicazione, ha creato nel tempo *pacchetti didattici* applicabili in diversi contesti scolastici. Ha sviluppato molteplici strategie didattiche che promuovessero a scuola l'uso di strumenti differenziati fornendo una ricca tipologia di attività.
La ricca esperienza di "Historia Ludens" ha fatto scuola e ha messo radici in diversi luoghi: fra questi, soprattutto grazie alle esperte Elena Musci e Rossella Andreassi, anche a Bolzano nell'ambito delle attività del *Lab*doc storia/Geschichte* (Laboratorio di ricerca, documentazione, aggiornamento, formazione, produzione di materiale didattico sulla storia locale e storia generale) dell'Intendenza scolastica italiana, diretto dalla dirigente scolastica Milena Cossetto a cui collabora la prof.ssa Elena Farruggia dell'Istituto pedagogico italiano (il corrispondente dell'IPRASE trentino) (cfr. Rossella Andreassi, *Historia Ludens a Bolzano*, in "Storia e", n. 1, gennaio 2003, pp. 40-43. Cfr. anche: Rossella Andreassi, *Historia Ludens: laboratorio e/o gioco? Guida rapida ai laboratori*, in "Storia e", n. 2, aprile 2003, pp. 46-47; Rossella Andreassi *Gioco-Storia: proposte alle classi: guida rapida alla scelta*, in "storia e", n. 1, aprile 2004, pp. 24-26). Nel corso degli anni Elena Musci e Rossella Andreassi hanno proposto alle scuole di lingua italiana e tedesca della provincia di Bolzano molteplici esperienze non solo di "gioco-storia", ma anche di lavoro sui documenti in momenti laboratoriali, per approdare infine alla collaborazione con storici ed esperti locali per la costruzione di giochi storico-didattici legati alla storia dell'Alto Adige-Südtirol.
In precedenza il *Laboratorio didattico* del *Museo storico in Trento*) oggi Fondazione Museo storico del Trentino), nell'ambito di un riuscitissimo corso di aggiornamento per docenti, aveva proposto alcuni gruppi di lavoro che avevano sperimentato sia i giochi didattici d'ambito storico, elaborati dal Museo (sulla prima guerra mondiale) e dal *Lab*doc storia/Geschichte* di Bolzano (*Bodo ed Ermentrude alla corte di Mainardo II*), sia quelli proposti dal professor Brusa e dai ricercatori di "Historia Ludens", ottenendo un grande consenso da parte dei docenti che avevano partecipato in prima persona alle attività di gioco-storia. Anche a Bolzano sono stati realizzati alcuni corsi di aggiornamento per i docenti dedicati espressamente ai laboratori sui documenti e ai giochi di simulazione o di ruolo d'ambito storico. Negli anni successivi, proprio su richiesta delle scuole, sono stati proposti e sperimentati nelle scuole di tutta la provincia di Bolzano diversi giochi relativi ai vari periodi storici o epoche storiche: giochi di simulazione o di ruolo per la preistoria, giochi di ruolo per la storia antica, giochi di ruolo e di plancia per la storia medievale e moderna, giochi di simulazione e di ruolo per il Novecento, giochi di plancia e di ruolo per la storia locale (*T3cento: una giornata nella Bolzano del 1300*; *Mainardo II e la sua contea*).
"Nei giochi, attraverso una metodologia ludica e partecipativa" – scrive Rossella Andreassi – "i ragazzi rivivono dei processi storici in prima persona (*role play*) sperimentando dal vivo gli avvenimenti del passato" (Rossella Andreassi, *Historia Ludens: laboratorio e/o gioco? Guida rapida ai laboratori*, in "Storia e", n. 2, aprile 2003, p.46).
Alunni e alunne apprendono a "decentrare il punto di vista", a cogliere gli elementi meno evidenti, ad ascoltare gli altri, a interrogarsi su scelte interpretative, a confrontare interpretazioni e modelli di riferimento e a superare lo schema causa/effetto per accogliere la dimensione complessa dei fenomeni, delle scelte, delle azioni, delle interpretazioni. Il lavoro capillare nelle classi e con gli insegnanti è caratterizzato anche dal momento del *debriefing*, il dopogioco, in cui le esperienze vissute dai partecipanti vengono descritte e riesaminate in gruppo, vengono valutate le implicazioni e i significati attribuiti, in modo da facilitare l'apprendimento di chi ha vissuto l'esperienza attraverso l'uso dell'informazione generata nel gioco, anche per far comprendere le modalità con cui si è costruito il sapere. Uno degli esiti più interessanti di questo lavoro è stato l'entusiasmo con cui, dopo alcune esperienze di gioco-storia, molte classi si sono avventurate nella costruzione e sperimentazione di nuovi e originali giochi legati allo svolgimento del programma scolastico, confermando l'idea di Lucien Febvre secondo la quale "lo storico non è colui che sa, è colui che cerca".

Riabilitarsi giocando

di Nunzia Mazzini

Curare con i videogiochi è una novità che sta affacciandosi al mondo vasto e variegato della riabilitazione. Come sempre vi sono fautori e detrattori, ma forse prima di prendere posizione occorre fare qualche riflessione. I videogiochi sono entrati da molti anni nella quotidianità delle famiglie con bambini e ragazzi, anche gli adulti giocano. Si può giocare singolarmente o in coppia con consolle dedicate o in internet con compagni remoti in battaglie virtuali, oppure esercitarsi con la simulazione virtuale di azioni pericolose preparatorie di lavori difficili.

I videogiochi richiedono attenzione, pianificazione, tanto quanto destrezza e velocità, e sono in grado di divertire e affascinare la maggior parte dei nostri giovani, ma anche i loro genitori.

Un diverso punto di vista elenca i videogiochi tra gli strumenti di alienazione, di comportamento asociale, di causa di dipendenza, di obesità. Alcuni mettono in guardia dai videogiochi "violenti" (gran parte per la verità), perché indurrebbero indifferenza emotiva, o peggio comportamenti emulativi pericolosi. L'innovazione industriale ha raccolto le preoccupazioni e ha conservato il divertimento e la competitività dei giochi classici, aggiungendo però una maggiore interazione motoria. In commercio da qualche anno esistono consolle i cui giochi simulano il movimento in ambienti riprodotti in video ora realistici ora fantasiosi, e attraverso l'uso di rilevatori elettronici di movimento, di peso o di posizionamento verticale ed orizzontale, inseriti in periferiche da impugnare, indossare o calpestare, inducono il giocatore ad interagire fisicamente con la rappresentazione visiva, quindi si deve correre, saltare, mantenere l'equilibrio. Per poter giocare, in poche parole, occorre compiere gesti sportivi e altri tipi di movimento.

È legittimo pensare che se si potesse usare il divertimento accanto all'attivazione di funzioni intellettuali come l'attenzione, la memoria e la pianificazione, al fine di recuperare muscoli o arti danneggiati da traumi o malattie, si potrebbero ottenere risultati migliori, in minor tempo e con meno sofferenza.

Da alcuni anni il panorama tecnologico della riabilitazione si è popolato di strumenti che sfruttano i principi dei videogiochi e anche di videogiochi veri e propri. Sia che si tratti di tecniche riabilitative con l'ausilio di robot dedicati, ovvero strumenti che integrano e sostengono parti del corpo danneggiate, sia di riabilitazione con videogiochi che usano accelerometri e rilevatori infrarossi come è il caso della Wii, il principio comune è quello di restituire informazioni sui movimenti che si compiono attraverso immagini e suoni visualizzabili su schermi in simulazione virtuale della realtà, aumentando quindi la motivazione al movimento. Il nostro arto o il corpo intero è rappresentato virtualmente con un'immagine elettronica (l'avatar) che si muove sullo schermo comandato da noi, anzi si muove solo se si compiono i giusti movimenti, siamo noi che agiamo con attività reali. La riproduzione di oggetti quotidiani, di azioni o situazioni, resa sotto forma di videogioco interattivo diventa la sfida al miglioramento e quindi al recupero di mobilità, superando molte volte inconsapevolmente i limiti imposti dai dolori, dall'immobilità e dalla perdita di forza.

Non è irrilevante osservare l'attenzione con la quale molti giovani pazienti sono più disponibili a "lavorare" in riabilitazione in ambienti virtuali piuttosto che con le sole tecniche tradizionali.

Allora tutto risolto? Ovviamente non è così semplice, la terapia con i videogiochi va integrata in un piano di lavoro, ed è imprudente autosomministrarla, ci sono indicazioni e controindicazioni, inoltre si tratta di una modalità terapeutica ancora da studiare in profondità.

Stare al passo con le potenzialità tecnologiche è però necessario e stimolante e si profila già l'ipotesi di una riabilitazione che continua al domicilio, magari in telemedicina, e perché no anche con i videogiochi.

Sperimentare e sperimentarsi

il ruolo educativo del gioco nello sviluppo psicologico del bambino

di Sofia Cramerotti

La necessità di sperimentare la dimensione ludica è propria sia dei bambini sia degli adulti e accomuna anche molti periodi storici, dall'antichità fino ai giorni nostri.

Oggi siamo concordi nell'affermare che il gioco è molto più di un semplice divertimento; giocare è creatività, fantasia, immaginazione, sorpresa, emozione, apprendimento, sviluppo, crescita, socializzazione-relazione, scoperta, conoscenza di se stessi e dell'ambiente in cui si vive. Potremmo sintetizzare tutto questo con le parole di Schiller: "L'uomo è pienamente tale solo quando gioca".

Non è quindi decisamente un'esperienza futile e dispersiva come spesso, soprattutto da adulti, tendiamo sbrigativamente a considerarlo. Numerosi studi in ambito psicoeducativo hanno ormai ampiamente dimostrato come il gioco sia uno strumento fondamentale attraverso il quale il bambino, fin dai primi momenti di vita, – anzi oggi sappiamo bene quanto il neonato sperimenti il suo corpo e le sue potenzialità già nella vita intrauterina – impara a conoscere e contemporaneamente prende le distanze dalla realtà che lo circonda, sviluppando così le sue dimensioni cognitiva, affettiva, sociale e iniziando a strutturare identità e personalità.

Anche gli studi in ambito antropologico ed etologico e, in particolare, quelli sui primati, hanno fortemente contribuito ad assegnare un ruolo di primo piano al gioco. Anche nel mondo animale si assiste alla messa in atto di giochi che riproducono schemi comportamentali (ad esempio di attacco o di difesa) con caratteristica di finzione, ma con la finalità di sperimentare, di prepararsi, di "allenarsi" al mondo adulto e alle richieste dell'ambiente circostante.

In alcune fasi cruciali dello sviluppo, il gioco diventa per il bambino il suo "impegno principale", tanto da poterlo considerare alla stessa stregua di ciò che per l'adulto è il lavoro, con la differenza che "il gioco è un'attività realizzata per se stessa in quanto ha il proprio aspetto gratificante in sé e non nel fine che raggiunge o nel risultato che produce, come invece accade nell'attività lavorativa" (Galimberti).

È infatti solo più tardi, una volta che il bambino giunge ad associare un'attività alla ricompensa (lo sviluppo della capacità cognitiva di percepire il legame causa-effetto), che egli inizia a considerare determinati tipi di comportamento in vista di benefici a lungo termine piuttosto che legati a una semplice gratificazione immediata.

È sempre attraverso il gioco che il bambino comincia a comprendere come funzionano le cose, che cosa si può o non si può fare con determinati oggetti e si rende conto che esistono regole che vanno rispettate. L'esperienza del gioco insegna al bambino che è necessario perseverare in ciò che si fa per poter giungere agli scopi prefissati; insegna ad avere fiducia nelle proprie capacità e potenzialità e, allo stesso tempo, misurare i propri limiti. È un processo attraverso il quale il bambino diventa gradualmente consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore, incominciando ad accettare le non sempre coincidenti esigenze di queste due diverse realtà con le quali è chiamato a confrontarsi.

Non meno importante è poi l'ambiente – inteso nell'accezione più ampia del tempo e dello spazio – dove il bambino vive e gioca, che dovrebbe essere il più possibile ricco e stimolante, in grado di favorire gli apprendimenti, di dare libero sfogo a creatività e immaginazione, consentire liberamente di "sperimentare e sperimentarsi", mettersi alla prova, riuscire ma anche sbagliare e, allo stesso tempo, saper far fronte alle frustrazioni derivanti dai possibili fallimenti.

Anche i documenti internazionali che trattano i temi legati ai diritti dei bambini, sono concordi nell'affermare il diritto al tempo libero e al gioco, ritenuti bisogni primari e vitali dell'infanzia.

L'immagine simbolica per illustrare questo articolo potrebbe essere il celebre dipinto del pittore fiammingo Pieter Bruegel il Vecchio dal titolo *Giochi di fanciulli* (1560), conservato al Kunsthistorisches Museum

di Vienna. Nel quadro vengono rappresentati più di ottanta giochi e passatempi che coinvolgono oltre duecento partecipanti impegnati in svariate attività ludiche: gioco con i cerchi, della cavallina, della candela, acchiappino, gioco delle biglie, rimanere in equilibrio su botti di legno, fila indiana, chi fa capitomboli, chi sale a cavalcioni l'uno sull'altro, molti giochi svolti in piccoli gruppi o a coppie ecc. Gli spunti sul mondo giocoso infantile sono davvero innumerevoli in un'allegra "confusione" dove grandi e piccini si mescolano e dove viene meno una rigida distinzione tra i giochi riservati ai bambini e quelli per gli adulti. Il quadro ci trasmette il piacere del giocare fine a se stesso, il creare e l'inventare, il piacere del movimento, il desiderio di misurarsi con se stessi, con la propria forza e agilità fisica, con gli altri, con l'assunzione di ruoli diversi e inconsueti.
Da quando Bruegel dipinse questo quadro bisognerà però aspettare molto tempo affinché l'attività ludica acquisisca la giusta importanza che gli viene riconosciuta ai nostri giorni.
Guardando al gioco nella sua dimensione storica rileviamo come accanto agli aspetti ludico-ricreativi, culturali e psicopedagogici, ci sia anche una forte componente antropologica.
L'attività ludica dei bambini greci si esprimeva per lo più all'interno della famiglia con giochi di vario tipo, spesso differenziati per maschi e femmine; tuttavia il gioco era relegato ai margini della vita sociale, così come peraltro avveniva anche per lo stesso bambino fino ai sette anni di età. Fanno eccezione le testimonianze di autorevoli personaggi che misero in evidenza la grande importanza della pratica ludica per il bambino; Platone, ad esempio, assegna al gioco un ruolo educativo, ritenendolo molto utile per la formazione del bambino per quanto riguardava l'intelletto, la socializzazione, l'ambito delle emozioni e l'arricchimento del lessico; in modo particolare Platone dava particolare rilievo a tutte quelle attività che privilegiavano il movimento fisico e l'interazione all'interno del gruppo, portandolo addirittura ad affermare che "si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco, che in un anno di conversazione".
Orazio, Marziale e Cicerone narrano invece come i bambini romani praticassero quei giochi che la tradizione ha fatto giungere fino a noi: "testa o croce", "pari o dispari", moscacieca, girotondo, morra, tiro al bersaglio solo per citarne alcuni.
Nel Medioevo, invece, anche il gioco vive forse uno dei suoi periodi più bui; il gioco era, infatti, fortemente contrastato dalla Chiesa, visto come un'attività pericolosa che distoglieva l'attenzione dalla fede e dalle preghiere.
Si deve arrivare quindi solo alla fine del Quattrocento per trovare un atteggiamento più tollerante verso il gioco e attendere l'Età moderna affinché gli venga attribuita la dignità e l'attenzione che merita.
Il momento più favorevole per questo rinnovamento è certamente il Settecento, un'epoca nella quale si sviluppa una pedagogia orientata ai valori sociali e civili, e si diffonde un modello di educazione più aperta e democratica, rispettosa delle esigenze e delle esperienze dei bambini.
Con l'avvento della società industriale e lo sviluppo dell'industria dei giocattoli anche il modo di divertirsi comincia a cambiare: non più giochi e giocattoli costruiti artigianalmente, ma giocattoli prefabbricati, spesso imposti andando a espropriare il bambino della progettazione della struttura ludica.
Tornando agli aspetti più strettamente legati al ruolo svolto dal gioco nello sviluppo psicologico del bambino, la psicologia cognitiva, in particolare Jean Piaget, individua nel gioco uno "spazio di attività" all'interno del quale il bambino può sperimentare e assimilare i propri schemi mentali, come preparazione vera e propria al successivo adattamento all'ambiente. Piaget individua tre principali stadi del gioco nello sviluppo evolutivo del bambino:

1) *Il gioco percettivo-motorio* tipico dei primi anni di vita, che non presuppone particolari attività di pensiero o finalità sociali, ma un puro e semplice piacere "funzionale" fine a se stesso, legato al movimento, al sensoriale. Sono tipici di questo periodo l'afferrare e il gettare, ma anche il dondolare, tutte attività che il bambino tende a ripetere in varie situazioni, preparandosi quindi a operazioni molto importanti come il riconoscimento e la generalizzazione.
2) *Il gioco simbolico* dove gli oggetti vengono considerati al di là di ciò che sono concretamente, ma diventano dei veri e propri simboli, un qualcos'altro che consente di immaginare possibili eventi, desideri, aspettative… Qui entra decisamente in gioco anche il ruolo centrale del pensiero, il "far finta" e l'egocentrismo infantile che, in questa fase, è molto marcato e che permette al bambino di soddisfare nell'immediato i propri desideri e le proprie fantasie con attività "sostitutive" o di "trasformarsi" in un'altra persona visualizzando così l'altro da Sé. Ecco allora che come per magia il manico di una scopa diventa un cavallo, uno scatolone invece una casetta oppure, se rovesciato, il vagone di un trenino ecc. Le possibilità offerte dalla fantasia e dall'immaginazione in questo caso sono davvero infinite!
3) *Il gioco con regole* è tipico del passaggio dal gioco individuale a quello di gruppo in cui vengono distinti i vari ruoli, talvolta in competizione, talvolta complementari e in cui prevale un'imitazione delle attività adulte, ma sempre secondo regole oggettive ben definite. Tutto questo contribuisce a un notevole sviluppo intellettivo del bambino, dove viene meno il suo egocentrismo facendo invece spazio al rispetto/controllo delle regole, al confronto con gli altri, al prendere in considerazione punti di vista diversi dal proprio, all'interiorizzazione di condotte sociali.

Anche per Vygotskij il gioco è un'attività di importanza fondamentale per lo sviluppo intellettivo e relazionale del bambino e infatti egli colloca l'esperienza

ludica tra le forme più significative di autocostruzione del Sé e dei propri processi di apprendimento.
La finzione ludica permette al bambino di allargare il proprio campo di azione e quindi le proprie conoscenze, sviluppando anche il pensiero astratto, adattando le proprie modalità di gioco a seconda delle diverse richieste dell'ambiente e creandosi situazioni immaginarie che gli permettono di superare i limiti delle sue possibilità di azione concreta e reale. Anche secondo Bruner il gioco permetterebbe di minimizzare le conseguenze delle proprie azioni (proprio legandosi al "far finta che…"), sperimentando quindi più liberamente, avendo la possibilità di apprendere in una situazione "meno rischiosa" e che concede la possibilità di tentare sempre nuove combinazioni comportamentali.
Molti altri studiosi, legati alla psicologia dinamica come Freud e Winnicott, hanno inoltre fornito ampi studi e analisi su ruolo, aspetti peculiari e funzioni del gioco nello sviluppo psichico del bambino.
Il gioco è inoltre il protagonista di molti percorsi di intervento didattico e psicoeducativo anche nei casi di disabilità e bisogni educativi speciali. In questi ambiti si sono, infatti, sviluppati parecchi filoni di ricerca e di applicazione educativo-didattica che hanno dato ottimi risultati in contesti scolastici, extrascolastici e familiari.

È doveroso a questo punto sottolineare che il compito di "guardare" al bambino e al suo comportamento attraverso il gioco, non è da ritenersi attività dei soli studiosi o professionisti dell'educazione, ma deve necessariamente coinvolgere in prima persona anche i genitori, ai quali è richiesto, come prima cosa basilare, di trovare il tempo da dedicare al gioco con i loro figli.
La disponibilità e la complicità dei genitori a giocare con i propri figli non è solo motivo di grande gioia e soddisfazione per i bambini, ma è anche un modo che consente loro di rafforzare il senso di sicurezza, di autostima e di protezione.
Sempre più spesso, oggi, gli adulti sono comunque consapevoli dell'importanza del gioco per la crescita dei loro figli. Altrettanto spesso però questa consapevolezza viene unicamente incanalata verso un'esagerata attenzione all'acquisto del giocattolo che il mercato industriale ci fornisce oggi in numero e varietà sempre più ampia, giochi sofisticati e sempre più simili agli oggetti del mondo adulto. Nella maggior parte dei casi si tratta però di giochi nei quali il bambino è lasciato solo a se stesso, mentre l'attività di gioco cooperativo, congiunto, "alleato" e mediato dal genitore viene purtroppo sempre meno. È invece fondamentale che sia l'adulto stesso a ritrovare assieme al bambino il piacere di giocare, ritornando magari, anche solo per qualche istante, egli stesso *puer ludens.*

Per approfondimenti

Mario Di Pietro – Monica Dacomo, *Giochi e attività sulle emozioni.* Trento: Erickson, 2007
Ada Fonzi, *Attività ludica.* In: *Dizionario di psicologia dello sviluppo.* A cura di Silvia Bonino. Torino: Einaudi, 1994
Umberto Galimberti, *Dizionario di psicologia.* Torino: Utet, 1994
Maurizio Parente, *La fabbrica dei giochi.* Trento: Erickson, 2010
Jean Piaget, *La rappresentazione del mondo nel fanciullo.* Torino: Bollati Boringhieri, 1966
Jean Piaget, *Lo sviluppo mentale del bambino.* Torino: Einaudi, 1967
Rocco Quaglia … [et al.], *Il gioco nella didattica.* Trento: Erickson, 2009
Carlo Scataglini, *Anche gli orchi hanno paura,* Trento: Erickson, 2008
Dorothy G. Singer – Jerome L. Singer, *Laboratorio del far finta.* Trento: Erickson, 2001
Gianfranco Staccioli, *Il gioco e il giocare.* Roma: Carocci, 1998
Gianfranco Staccioli, *Culture in gioco.* Roma: Carocci, 2004
Antonella Tagliabue, *Gioco, giochi, giochiamo!* Trento: Erickson, 2004
Lev S. Vygotskij, "Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino". In: *Il gioco.* A cura di Jerome S. Bruner … [et al.]. Roma: Armando, 1981

La "malattia" del gioco

di Felice Ficco

La parola *azzardo* deriva dal francese *hasard,* una parola a sua volta di origine araba e derivante dal termine *az-zahr* che designava il dado, uno dei più antichi oggetti cui si lega la tradizione del gioco sociale di scommessa.

Il gioco d'azzardo rappresenta una pratica sociale e ludica conosciuta fin dal 3600 a.c.: lo ritroviamo, infatti, presso i Sumeri e gli Egiziani. È stato poi considerato in epoche più vicine a noi una pratica (o condotta) immorale e autodistruttiva (esempi letterari li possiamo trovare in Dostoevskij, Schnitzler, Roth, Pirandello).

Il gioco d'azzardo incomincia ad essere preso in considerazione dalla medicina anche come espressione di una precisa sindrome solo a partire dal Novecento: ad esso si adattano le varie definizioni di "compulsivo", "additivo", "nevrotico" ed "eccessivo" fino a quella attuale di patologico.

- 1914: prima descrizione clinica di Von Hattingberg (e di Freud);
- 1968/1970: primo trattamento specifico (Moran, Bolen & Boyd);
- 1980: inclusione nel *Manuale statistico diagnostico dei disturbi mentali* edito dall'American Psychiatric Association (DSM-III) come categoria autonoma;
- 1985: nascita del *Journal of gambling studies*;
- 1994: inclusione nel DSM IV fra i *Disturbi del controllo degli impulsi non altrove classificati*;
- 2001: conferma nel DSM-IV-TR.

Occorre innanzitutto operare una distinzione tra giocatori d'azzardo e giocatori patologici. Per molte persone i giochi d'azzardo rappresentano solo un piacevole passatempo, in taluni casi occasionali e in altri abituali, ma anche in quest'ultimo caso non significa che il gioco sia necessariamente patologico, dal momento che non è la quantità il fattore discriminante del problema. Il giocatore compulsivo, infatti, si pone lungo un *continuum* che conta diverse tappe dai confini spesso sfumati che vanno dal gioco occasionale, al gioco abituale, al gioco a rischio fino al gioco compulsivo. Di conseguenza il gioco d'azzardo patologico si configura come un problema caratterizzato da una graduale perdita della capacità di autolimitare il proprio comportamento di gioco, che finisce per assorbire, direttamente o indirettamente, sempre più tempo quotidiano, creando problemi secondari gravi che coinvolgono diverse aree della vita.

Lungo il *continuum* tra gioco d'azzardo ricreativo e gioco patologico, in relazione alle motivazioni che sembrano determinare e accompagnare il gioco d'azzardo, sono state distinte le seguenti tipologie di giocatori (Guerreschi 2006):

- *Giocatori compulsivi con sindrome da dipendenza*: sono giocatori che hanno perso il controllo sul loro modo di giocare: per loro il gioco d'azzardo è la cosa più importante nella vita, ciò che li mantiene in azione. *Effetto euforizzante* (spesso uomini di 30-50 anni con fantasie di onnipotenza; giochi preferiti: cavalli, carte, scommesse sportive, casinò). La famiglia, le relazioni sociali e l'attività lavorativa vengono influenzate in modo fortemente negativo dall'attività di gioco.
- *Giocatori per fuga con sindrome da dipendenza*: sono giocatori che trovano nell'attività di gioco sollievo da sensazioni di ansia, solitudine, rabbia o depressione. Usano il gioco d'azzardo per sfuggire da crisi o da difficoltà. *Effetto anestetizzante* (spesso donne di mezz'età con problemi coniugali ed affettivi; giochi preferiti: slot machines, bingo, video poker).
- *Giocatori sociali costanti*: per questi giocatori il gioco d'azzardo è la principale forma di relax e di divertimento, sebbene sia in secondo piano rispetto alla famiglia e al lavoro.
- *Giocatori sociali adeguati*: giocano per passatempo, per socializzare e per divertimento. A questa categoria appartiene la maggioranza della popolazione adulta.
- *Giocatori antisociali*: coloro i quali si servono del gioco al fine di ottenere guadagni illegali.
- *Giocatori professionisti*: sono giocatori che giocano d'azzardo per lavoro e, considerandolo una professione, si mantengono attraverso esso.

Le persone problematiche e bisognose di aiuto appartengono alle prime due categorie.

Un giocatore veramente dipendente è una persona in cui l'impulso per il gioco diviene un bisogno irrefrenabile e incontrollabile, al quale si accompagna una forte tensione emotiva ed un'incapacità, parziale o totale, di ricorrere ad un pensiero riflessivo e logico.

La caratteristica fondamentale del gioco d'azzardo patologico (GAP) – secondo la classificazione del

Manuale statistico diagnostico dei disturbi mentali edito dall'American psychiatric association (DSM IV-TR, 2001) – è rappresentato innanzitutto da un "persistente e ricorrente comportamento di gioco d'azzardo maladattivo, che compromette le attività personali, familiari o lavorative, come indicato da 5 o più dei seguenti criteri:

- eccessivo assorbimento nel gioco d'azzardo;
- bisogno di giocare con quantità crescente di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata;
- ripetuti tentativi infruttuosi di controllare, ridurre o interrompere il gioco;
- irrequietezza o irritabilità nel tentativo di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- gioco come fuga dai problemi o alleviamento di un umore disforico (contrassegnato da stato di angoscia, ansia, irritabilità);
- ritorno al gioco per recuperare le perdite del giorno prima (rincorsa delle perdite);
- menzogne ai famigliari, al terapeuta o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento al gioco;
- azioni illegali per finanziare le proprie attività di gioco;
- perdita o compromissione di una relazione significativa o di lavoro per via del gioco;
- affidamento su altri per reperire il denaro necessario a risolvere una situazione finanziaria disperata a causa del gioco".

La World health organization (WHO), come l'American psychiatric association (APA), classifica il gioco patologico come un "Disturbo del controllo degli impulsi", poiché l'individuo diviene progressivamente incapace di resistere ai suoi impulsi di giocare.
Il South Oaks gambling screen (SOGS) è uno strumento di *screening* utilizzato per distinguere i giocatori sociali, da quelli problematici e dai probabili giocatori patologici.
Riguardo ai giocatori d'azzardo patologici risulta una prevalenza *life-time* di 0,4-3,4% (DSM IV-TR-2001), un rapporto maschi/femmine di 3:1, e la presenza in Italia di 66.000-240.000 probabili giocatori patologici (stime proiettive Sisal, Istat ed Eurispes 2002), ma le stime più recenti parlano di 700.000.
Numerosi studi hanno cercato di individuare i *fattori di rischio* che predispongono a diventare "giocatori d'azzardo impulsivi" o perfino "gioco-dipendenti", ricorrendo a tre aspetti, generalmente ritenuti in interazione tra loro:

- aspetti biologici: relativi a fattori principalmente neurofisiologici, ancora non ben dimostrati, ossia allo squilibrio che si potrebbe determinare nel funzionamento del sistema dei neurotrasmettitori cerebrali atti a produrre serotonina, una sostanza chimica cerebrale, responsabile di un equilibrio affettivo-comportamentale, che nei giocatori patologici scenderebbe sotto i livelli comuni rispetto alla media;
- aspetti ambientali-educativi: inerenti sia l'educazione ricevuta e quindi l'ambiente evolutivo caratterizzato da situazioni problematiche e da una tendenza a stimolare e ipervalorizzare le possibilità di felicità legate al possesso del denaro, sia la presenza di difficoltà economiche legate ad esempio allo stato di disoccupazione che sembra un particolare fattore di rischio per l'insorgenza della ludomania;
- aspetti psicologici: che talvolta sembrano più connessi alla presenza di tratti di personalità lussuriosa e avara di denaro, talvolta connessi al bisogno di riuscire a dimostrare un controllo sul fato e sul caso, come simbolo del controllo sul mondo che sfugge ad una regolarità.

I giochi che sembrano predisporre maggiormente al rischio sono quelli che offrono maggiore vicinanza spazio-temporale tra scommessa e premio, quali le *slot machines* e i giochi da casinò, ma anche i videopoker e il Bingo.
Per il trattamento del gioco d'azzardo patologico sono stati sviluppati diversi programmi di intervento sul problema, che spesso viene ormai affrontato in vere e proprie comunità di recupero. Anche in Trentino-Alto Adige esiste una struttura specifica per il trattamento delle patologie compulsive (tra cui il gioco d'azzardo patologico). È la SIIPaC (Società italiana intervento patologie compulsive) con sede a Bolzano (direttore clinico Cesare Guerreschi).
Utili sembrano i risultati legati alla partecipazione dei giocatori a gruppi di auto-aiuto per giocatori anonimi, fondati su diverse tappe per l'uscita dal problema, dal suo riconoscimento, alla condivisione, ai traguardi verso l'abbandono basati sull'analisi delle tecniche di autoinganno comuni che spesso vengono più facilmente osservate nei racconti degli altri che rispecchiano i propri pensieri. Ciò che va sottolineato è che, attraverso metodi individuali, di gruppo terapeutico, di auto-aiuto o di comunità, gli obiettivi terapeutici vanno sempre centrati sulla possibilità di modificare, oltre che il comportamento di gioco, il substrato cognitivo fatto di pensieri legati all'idea che prima o poi arriverà il giorno in cui il gioco potrà cambiare la propria vita risolvendo magicamente i propri problemi.

GENNAIO 2010

Giornata della memoria

Il 27 gennaio, anniversario dell'abbattimento dei cancelli del campo di concentramento di Auschwitz, anche a Trento, presso Palazzo Geremia, si è celebrato il Giorno della memoria. Alla presenza di Alessandro Andreatta, sindaco di Trento e di Renato Pegoretti, presidente del Consiglio comunale di Trento, Valentina Galasso, ricercatrice del Museo storico del Trentino e responsabile del Centro di documentazione sulla storia dell'emigrazione trentina, ha presentato la relazione "Il silenzio e la storia di Aida Pastarini: testimonianze dall'Argentina", accompagnata da un percorso di immagini. L'incontro è stato introdotto e coordinato da Patrizia Marchesoni, direttrice dell'Associazione Museo storico in Trento.

Smm – Short Memory Message

Il 27 gennaio il direttore della Fondazione Museo storico del Trentino Giuseppe Ferrandi ha partecipato all'inaugurazione della mostra fotografica "Smm – Short Memory Message", organizzata dai due fotografi trentini Matteo Rensi e Piero Cavagna, assieme agli studenti che hanno partecipato al Treno della Memoria nei campi di sterminio di Auschwitz e Birkenau. I ragazzi sono stati fotografati con in mano un foglio bianco, che poi hanno riempito al ritorno dal viaggio, raccogliendo in un "smm" le loro impressioni. Le foto sono state raccolte in un libro diffuso su scala nazionale e sono state esposte fino al 18 febbraio 2010 nella mostra a Trento, presso il Palazzo della Fondazione Caritro

"Nel cuore nessuna croce manca". Memoriale

La Fondazione Museo storico del Trentino ha partecipato all'iniziativa "Nel cuore nessuna croce manca", il memoriale degli 11.400 caduti trentini nella prima guerra mondiale. Tra il 31 gennaio e il 14 febbraio, presso la Sala di Rappresentanza del Palazzo della Regione a Trento, si sono succeduti una serie di conferenze, recite, esecuzioni musicali per ricordare tutti i soldati trentini morti nella Grande Guerra, con il loro nome, senza distinzione di uniforme o di bandiera. Oltre al Memoriale è stata allestita una mostra fotografica sui cimiteri di guerra della Galizia, curata dal Centro internazionale di cultura di Cracovia, e sono stati proiettati i film "Prigionieri della guerra" (regia di Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi) e "La colpa ignota" (regia di Lorenzo Pevarello con la collaborazione di Diego Leoni).

FEBBRAIO 2010

"Il passaggio di confine del Trentino meridionale: segno e narrazione".

Il 4 febbraio il Dipartimento di sociologia e ricerca sociale dell'Università degli Studi di Trento, in collaborazione con la Fondazione Museo storico del Trentino ha organizzato il seminario dedicato ai confini del Trentino meridionale, in cui sono intervenuti Stefano Malatesta, Elena Dell'Agnese e Giuseppe Ferrandi. Il seminario ha tratto spunto dalla ricerca "Il Trentino tra vecchi confini e nuove identità" finanziata dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Trento e Rovereto e dal volume di Stefano Malatesta e Valentina Anzoise "Il paesaggio di confine del Trentino meridionale. Segno e narrazione", pubblicato dalla Fondazione Museo storico del Trentino nel 2009.

Vite internate: Katzenau 1915-1917

Giovedì 5 febbraio, presso la Sede della SOSAT a Trento, è stata inaugurata la mostra fotografica "Vite internate: Katzenau 1915-1917", rimasta aperta fino al 20 febbraio 2009.
Assieme al curatore della mostra Claudio Ambrosi – autore anche dell'omonimo volume pubblicato dalla Fondazione Museo storico del Trentino nel 2008 – sono intervenuti il presidente della SOSAT Remo Nicolini e Giuseppe Ferrandi, direttore generale della Fondazione Museo storico del Trentino.
L'esposizione è stata ospitata anche dalle biblioteche di Fiera di Primiero (dal 25 febbraio al 6 marzo), di Civezzano (dal 12 marzo al 13 aprile), di Baselga di Pinè (dal 29 aprile al 9 maggio) e presso le scuole elementari di Strigno (dal 4 luglio al 2 agosto 2009).

"Storia e storie". Laboratorio teatrale

Il 5 febbraio la Fondazione Museo storico del Trentino ha proposto un incontro con gli insegnanti delle scuole superiori, le associazioni del territorio, gli assessori alla cultura e alle politiche giovanili e i centri di mediazione culturali, nel quale è stato presentato, attraverso le sue finalità e le sue diverse tappe, il progetto "Storia e storie. Laboratorio teatrale sulla memoria". Tale progetto, coordinato dal Teatro Periferico di Cassano Valcuvia (Varese) in collaborazione con la Fondazione, prevede il coinvolgimento degli studenti delle scuole superiori di secondo grado in un cammino della memoria realizzato attraverso un laboratorio teatrale finalizzato alla realizzazione di quattro microspettacoli. Fra le tematiche individuate come filo conduttore degli spettacoli vi saranno i movimenti migratori e la Campagna di Russia. Un successivo incontro di approfondimento del progetto teatrale si è tenuto il 30 aprile presso il Centro diurno per anziani di Trento.

Giorno del ricordo

La Fondazione Museo storico del Trentino, in accordo con il Commissariato del Governo, il Comitato provinciale di Trento dell'Associazione nazionale Venezia Giulia e Dalmazia, i Comuni di Trento e Rovereto e la Biblioteca civica "G. Tartarotti" di Rovereto ha contribuito alle iniziative organizzate in occasione del "Giorno del ricordo" che, ogni anno si celebra il 10 febbraio in memoria delle vittime delle foibe e dell'esodo giuliano-dalmata: la mostra fotografica allestita a Rovereto e a Trento sulla storia di Fiume, Zara e dell'Istria dall'epoca della Roma imperiale al Trattato di Osimo, la deposizione di una corona in Piazzetta Vittima delle Foibe a Rovereto, la consegna di una medaglia alla memoria di due coniugi goriziani, deportati da Gorizia il 22 maggio 1945 e scomparsi in circostanze sconosciute.

"Adriatico irredento". Un volume di Alceo Riosa

Si è tenuta il 26 febbraio negli spazi della biblioteca della Fondazione Museo storico del Trentino la presentazione del volume di Alceo Riosa "Adriatico irredento:iltaliani e slavi sotto la lente francese (1973-1918)", pubblicato da Guida editore nel 2009. Assieme all'autore sono intervenuti lo storico Vincenzo Calì e Lorenzo Gardumi, ricercatore presso la Fondazione Museo storico del Trentino. L'incontro è stato realizzato in collaborazione con la Fondazione Giuseppe Di Vittorio di Roma.

"Elda Marchetto profuga a Firenze (1916-1919)". Un volume di Mariolina Damonte e Giancarlo Dalla Fior

Il primo marzo Alessio Quercioli, ricercatore presso il Museo storico italiano della guerra di Rovereto e Quinto Antonelli, ricercatore presso la Fondazione Museo storico del Trentino, hanno presentato il libro "Elda Marchetto profuga a Firenze (1916-1919)". L'incontro è stato ospitato nella biblioteca della Fondazione, alla presenza dei due curatori del volume Mariolina Damonte e Giancarlo Dalla Fior.

MARZO 2010

"Usavamo la cinepresa". I filmini di famiglia

Il 4 marzo, a cornice della mostra "Boom! Istruzioni per l'uso. Trento 1955-1965", la Fondazione Museo storico del Trentino ha proposto, presso il cinema Astra di Trento, la serata dal titolo "Usavamo la cinepresa. Filmini di famiglia negli anni del boom". Grazie a un montaggio delle pellicole depositate presso l'Archivio di cinema e storia della Fondazione, sono stati riproposti i filmini degli anni cinquanta e sessanta, testimoni dei primi momenti di benessere economico: le feste, le prime gite fuoriporta, le sciate in Bondone e i cambiamenti del paesaggio urbano. La proiezione è stata accompagnata da una composizione originale scritta ed eseguita dal vivo da Francesca Aste. La serata è stata introdotta dalla curatrice della mostra Elena Tonezzer, dal regista Lorenzo Pevarello e dal critico cinematografico Stefano Giordano.

"Abba Pater!". Ristampa anastatica del poema di don Giuseppe Maurina

Il 5 marzo la Fondazione Museo storico del Trentino, l'Unione cattolica artisti italiani di Trento, il Centro

di cultura Bernardo Clesio hanno presentato la ristampa anastatica del poema di don Giuseppe Maurina "Abba! Pater! ossia In cerca del Gran Padre". All'incontro, presso il Centro Bernardo Clesio di Trento, sono intervenuti Marcello Farina, consulente Ecclesiastico dell'Unione cattolica artisti italiani, Giuseppe Ferrandi, direttore generale della Fondazione Museo storico del Trentino e Adriana Maurina Rossi, nipote di don Maurina. Emanuele Pianta ha letto alcuni passaggi del poema.

Le Gallerie di Piedicastello presentate a New York

Il 2 marzo il progetto delle Gallerie di Piedicastello è stato presentato alla Columbia University di New York come esperimento innovativo di riutilizzo di una struttura urbana dismessa. La giornata è stata introdotta da David Freedberg, direttore dell'Italian Academy for Advanced Studies e da Giuseppe Ferrandi, direttore generale della Fondazione Museo storico del Trentino. Il curatore Jeffrey Schnapp e l'architetto Elisabetta Terragni hanno presentato il progetto delle Gallerie. In conclusione si è tenuta una tavola rotonda cui hanno partecipato Kurt Forster (Yale), Aaron Levy (Slought Fondation), Stanislaus von Moos (Zurich), Marco de Michelis (IUAV, Columbia).

"Come si porta un uomo alla morte" su Radio 3

Il 12 marzo, all'interno del programma di Radio3-Rai "Qui comincia", condotto da Attilio Scarpellini e Anna Menichetti, si è parlato del volume fotografico curato da Diego Leoni "Come si porta un uomo alla morte", dedicato agli ultimi momenti di vita di Cesare Battisti (Trento, Museo storico in Trento, 2008). La registrazione della trasmissione è ascoltabile all'indirizzo internet http://www.rai.it/dl/radio3/programmi/puntata/ContentItem-86016c84-3308-4921-9b50-8840d72ae024.html.

Iniziative dedicate a Mauro Rostagno

La Fondazione Museo storico del Trentino e la Facoltà di Sociologia dell'Università di Trento, in collaborazione con l'Associazione Museo storico in Trento, hanno dedicato due iniziative a Mauro Rostagno, studente di Sociologia a Trento e figura di primo piano nell'ambiente contestatario giovanile degli anni sessanta, divenuto un'icona dell'antimafia dopo il suo omicidio avvenuto a Trapani nel 1988.
Venerdì 26 marzo l'aula Kessler della facoltà di Sociologia ha ospitato l'incontro pubblico dal titolo "Mauro Rostagno, un itineriario politico e civile". Dopo i saluti introduttivi del preside della Facoltà di Sociologia Bruno Dallago e del vicepresidente della Fondazione Museo storico del Trentino Stefano Graiff, i relatori Vincenzo Calì, Marco Boato, Enrico Deaglio e Riccardo Scartezzini ne hanno tratteggiato il profilo umano e politico. L'iniziativa è stata dedicata a Marta Losito (Roma, 1944-Trento, 2008), figura di spicco nel movimento studentesco, nel femminismo e nel movimento di liberazione della donna, nella nuova sinistra e nei Verdi nascenti degli anni ottanta, nonché ricercatrice nel campo delle scienze sociali e umane.
Il giorno successivo, sabato 27 marzo, l'associazione "Altiero Spinelli" di Torino ha messo in scena lo spettacolo teatrale scritto e diretto da Adriana Castellucci "Un uomo vestito di bianco": un mix di racconti e flashback che ha fatto emergere la natura poliedrica di Rostagno. A conclusione delle serata sono stati raccolti 355 Euro, liberamente offerti dal pubblico presente al teatro San Marco di Trento. La somma è stata devoluta all'Agenzia italiana per la risposta alle emergenze (Agire) e sarà destinata alla popolazione di Haiti colpita dal terremoto.

Prossimità: strategie artistiche in spazi urbani

Il 27 marzo la Galleria bianca di Piedicastello ha ospitato l'inaugurazione della mostra temporanea "Prossimità: strategie artistiche in spazi urbani", organizzata da Cafè Culture, curata da Francesca Quadrelli con Francesca Muriel Testa, e realizzata con il sostegno della Fondazione Museo storico del Trentino e della Cassa di Risparmio di Trento e Rovereto.

La mostra, aperta fino al 27 aprile 2010, ha voluto gettare uno sguardo sulle dinamiche del territorio abitato, dialogando con la storia, lo spazio, le emozioni.
Per fare questo il collettivo curatoriale Cafè Culture ha invitato cinque artisti a confrontarsi con il quartiere di Piedicastello a Trento; dall'incontro con il territorio sono nate delle installazioni che rimandano a più ampie riflessioni sui luoghi e le loro sensibilità.

APRILE 2010

Conversazioni nella Galleria bianca di Piedicastello

Nell'ambito della mostra temporanea "Prossimità: strategie artistiche in spazi urbani", ospitata presso la Galleria bianca di Piedicastello fino al 27 aprile 2010, due "Conversazioni", a cura della rivista lo Squaderno, hanno completato l'analisi intorno al tema del territorio e proposto una riflessione ad ampio raggio sulla questione dell'abitare urbano oggi. Durante la prima conversazione del 13 aprile, dal titolo "Spazio pubblico, arte pubblica e le nuove mappe della città", dopo la presentazione del n. 15 della rivista online lo Squaderno alla presenza dell'artista Stefano Boccalini, si sono succeduti gli interventi di Vittorio Iervese ("Conflitti spaziali, spazio dei conflitti"), Andrea Mubi Brighenti ("Il nuovo spazio pubblico") e Lorenzo Tripodi ("Spazio di esposizione: un nuovo paradigma per lo spazio pubblico contemporaneo").
Durante il secondo incontro, svoltosi il 20 aprile, Giovanni Semi, Cristina Mattiucci e Claudio Coletta hanno parlato rispettivamente di "Le trasformazioni sociali dei quartieri: i casi della Bolognina a Bologna e del quartiere Isola a Milano", "Abitare e percepire il paesaggio", "Le trame della città: processi organizzativi dello spazio pubblico".

La filiera del legno in Trentino

"La filiera del legno in Trentino, dalla foresta al mercato. Esperienze a confronto: la Finlandia" è il titolo del convegno al quale è stato affidato il compito di aprire idealmente, giovedì 15 aprile, la mostra "Puustatehty-Woodworks", esposizione del Corso "Wood-Studio" del Dipartimento di Architettura del Politecnico di Helsinki, visitabile nella Galleria bianca di Piedicastello dal 16 aprile al 13 giugno 2010.

La strada di De Gasperi

Il 17 aprile la sala Marcellina Paternolli di Borgo Valsugana ha ospitato la proiezione del video "La strada di De Gasperi" realizzato da Elena Negriolli per conto della Fondazione Museo storico del Trentino. Durante la serata è stato presentato il progetto "Gli itinerari culturali europei e i luoghi degasperiani in Trentino", programmato nell'ambito dell'iniziativa "Territorio e cultura: valorizzazione, formazione, messa in rete" realizzata con il contributo della Fondazione Caritro. Hanno partecipato all'incontro Enrico Galvan, assessore alla cultura del Comune di Borgo Valsugana, Giuseppe Ferrandi, direttore generale della Fondazione Museo storico del Trentino, Elena Negriolli, regista, Giuseppe Zorzi, direttore della Fondazione trentina Alcide De Gasperi, Ivo Rossi, presidente del Centro studi su Alcide De Gasperi.

I Comitati di liberazione nazionale nel dopoguerra

Si è svolto il 23 aprile presso la sala Falconetto di Palazzo Geremia a Trento il seminario di studio "I comitati di liberazione nazionale nel dopoguerra", per accompagnare la presentazione del volume "Il Comitato provinciale di liberazione nazionale di Trento" (Trento, Fondazione Museo storico del Trentino, 2010), curato da Sergio Benvenuti.
Dopo l'introduzione di Pierangelo Lombardi, hanno presentato le loro relazioni Carlo Romeo ("Tra confine e periferia: il CLN di Bolzano"), Ferruccio Vendramini ("La difficile transizione: il CLN di Belluno"), Sergio Benvenuti ("Il ruolo politico del partito liberale trentino"), Giuseppe Ferrandi ("Educare alla politica: nuovo corso democratico e ruolo del CLN provinciale di Trento"), Lorenzo Gardumi ("L'incerta 'identità' politica dei CLN trentini") e Renata Tomasoni ("L'archivio del Comitato provinciale di liberazione nazionale di Trento").

Bambini di montagna

Il 24 aprile, nella Galleria bianca di Piedicastello, è stata inaugurata ufficialmente la mostra "Bambini di montagna: storie d'infanzia 1870-1960", aperta dal 15 aprile al 18 luglio 2010. La mostra, ideata e curata da Quinto Antonelli e realizzata dalla Fondazione Museo storico del Trentino in collaborazione con l'Ente Parco Paneveggio Pale di San Martino, attraversa le varie fasi della vita infantile, dalla nascita alla soglia precocissima della prima giovinezza, nonché le diverse situazioni di vita: la famiglia, la scuola, la chiesa, dove i bambini si formano,

assumono comportamenti, regole, saperi.
È disponibile a corredo della mostra un catalogo riccamente illustrato con allegato un DVD che raccoglie le testimonianze raccolte in Primiero nel corso di una campagna di interviste condotta in vista della mostra stessa.

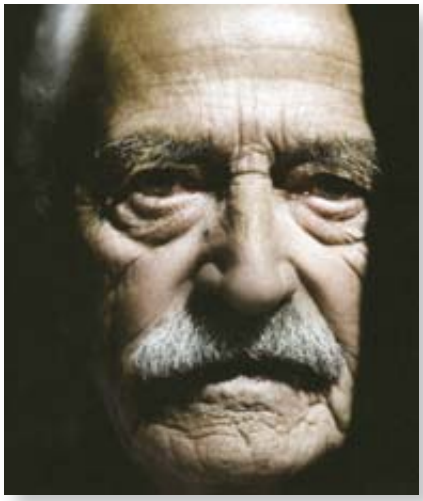
Una sinfonia per la liberazione

Il 24 aprile la Galleria bianca di Piedicastello ha ospitato l'inaugurazione di "Una sinfonia per la liberazione: dal Tirreno al Garda coi mountainers americani", mostra curata dal gruppo culturale di Nago-Torbole con il sostegno del Comune di Nago-Torbole e il MAG, progetto Museo alto Garda. La presentazione dell'esposizione, aperta fino al 23 maggio 2010, è stata curata da Nino Mazzocchi.

Ora Veglia, il silenzio e la neve

Nell'ambito delle celebrazioni per il 25 aprile le Compagnie Aria Teatro e Teatro blu hanno messo in scena "Ora Veglia, il silenzio e la neve", spettacolo scritto da Susanna Gabos e diretto da Nicola Benussi, ispirato alla vicenda di Clorinda Menguzzato, Veglia e Ancilla Marighetto, Ora, Partigiane del Tesino, morte per la libertà e medaglie d'oro al valor militare.
Lo spettacolo, che ha debuttato il 24 aprile al teatro Cristallo di Bolzano, replicato il 25 al teatro Don Bosco di Pergine Valsugana, il 26 al teatro Cuminetti di Trento e il 29 aprile al teatro di Borgo Valsugana, è stato realizzato anche con l'apporto della Fondazione Museo storico del Trentino.

Uomini e donne che hanno lottato per la democrazia



L'Associazione Museo storico in Trento, con il patrocinio della Fondazione Museo storico del Trentino, il Comune di Trento, l'ANPI di Trento e l'Associazione RedFrame, ha organizzato la mostra fotografica di Giuliano Malfer "Partigiani: uomini e donne che hanno lottato per la democrazia". L'esposizione è stata ospitata nella Sala Thun di Torre Mirana a Trento dal 25 aprile al 23 maggio 2010.

Celebrazioni per il 25 aprile

Il direttore generale della Fondazione Museo storico del Trentino Giuseppe Ferrandi è intervenuto, assieme al sindaco di Trento Alessandro Andreatta e a Renato Ballardini dell'ANPI di Trento, alle celebrazioni per il LXV anniversario della Liberazione. Nel salone di rappresentanza di Palazzo Geremia a Trento è stata data lettura di due lettere di condannati a morte, mentre due giovani, che hanno partecipato al "Treno della memoria" e a "Trento ricorda", hanno offerto la loro testimonianza.

Lo stato di eccezione: un documentario sulle stragi nazifasciste di Monte Sole

Il 28 aprile, presso il Cinema Astra di Trento, è stato proiettato il documentario "Lo Stato di eccezione: processo per Monte Sole 62 anni dopo", diretto e montato da Germano Maccioni, realizzato con le testimonianze dei sopravvissuti alla strage di Monte Sole (Marzabotto). Hanno partecipato alla serata Lorenzo Gardumi, ricercatore della Fondazione Museo storico del Trentino e Loris Lepri, sceneggiatore e autore dei testi del documentario.

"La storia e i nostri figli". Premio letterario Francesco Gelmi di Caporiacco

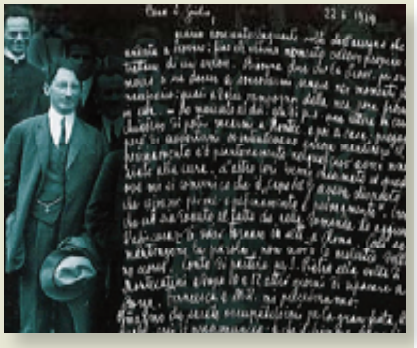
L'Associazione culturale "Francesco Gelmi di Caporiacco", i giornali "l'Adige", "Corriere del Trentino" e "Corriere dell'Alto Adige" e la rivista di studi storici sull'età moderna e contemporanea "Archivio trentino", edita dalla Fondazione Museo storico del Trentino, bandiscono la quinta edizione del Premio dedicato alla memoria di Francesco Gelmi di Caporiacco (1937-1996), editore e figura centrale del processo di rinnovamento e sviluppo della testata giornalistica "l'Adige" negli anni Ottanta/Novanta del secolo scorso.
Questa nuova edizione del Premio vuole richiamare l'attenzione degli autori e del pubblico su due argomenti di grande attualità e legati fra loro dalla dimensione del tempo, un ieri e un oggi che è anche il nostro domani: il racconto storico e il tema dell'infanzia.
Il bando del concorso è disponibile sul sito web del giornale "l'Adige".

EDIZIONI msf

PRESENTAZIONI

11 marzo 2010, Rovereto

L'Accademia roveretana degli Agiati ha ospitato la presentazione del volume di Maurizio Gentilini "Fedeli a Dio e all'uomo: il carteggio di Alcide De Gasperi con don Giulio Delugan (1928-1954)". Con l'autore sono intervenuti Livio Caffieri, presidente dell'Accademia Roveretana degli Agiati, Giuseppe Ferrandi, direttore generale della Fondazione Museo storico del Trentino, Pierluigi Ballini dell'Università di Firenze, Maria Romana Catti De Gasperi della Fondazione Alcide De Gasperi di Roma.



12 marzo 2010, Trento
19 marzo 2010, Bolzano

Il volume curato da Andrea Leonardi "La regione Trentino Alto Adige/Südtirol nel XX secolo. 2. Economia. Le traiettorie dello sviluppo", è stato presentato a Trento presso Palazzo Roccabruna e a Bolzano presso Palazzo Mercantile. Durante l'incontro trentino, oltre al curatore, sono intervenuti Adriano Dalpez, presidente della Camera di Commercio Industria Artigianato e Agricoltura di Trento, Giuseppe Ferrandi, direttore generale della Fondazione Museo storico del Trentino e Angelo Moioli, docente dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Alla presentazione bolzanina hanno partecipato Michl Ebner, presidente della Camera di commercio industria artigianato e agricoltura di Bolzano, Stefano Graiff, vicepresidente della Fondazione Museo storico del Trentino, il curatore Andrea Leonardi e Franz Mathis dell'Università di Innsbruck.

13 aprile 2010, Trento

La Fondazione Cassa di Risparmio di Trento e Rovereto ha ospitato la presentazione del volume di Mauro Marcantoni e Danilo Fenner "Giorgio Postal". Assieme agli Autori del libro e a Postal sono intervenuti Giuseppe Ferrandi, Direttore generale della Fondazione Museo storico del Trentino, Flavia Nardelli, Segretario generale dell'Istituto Sturzo di Roma e Giovanni Tassani, storico dell'Istituto Sturzo di Roma.

EDIZIONI msf

NOVITÀ

Andrea Leonardi (a cura di), La regione Trentino Alto Adige/Südtirol nel XX secolo. 2. Economia. Le traiettorie dello sviluppo, pp. 752, € 23,50 (Grenzen/Confini)
Andrea Leonardi (Herausgegeben von) Die Region Trentino-Südtirol im 20. Jahrundert. 2: Wirtschaft. die Wege der Entwicklung, pp. 784, € 23,50 (Grenzen/Confini)

Attraverso questo volume – nella doppia versione in italiano e in tedesco – si è inteso portare in evidenza il risultato della ricerca storico-economica condotta tanto nell'area di lingua italiana che in quella di lingua tedesca, individuando nell'area trentina e sudti-

rolese una palestra di confronto tra due storiografie che proprio nell'affrontare tematiche di natura economica hanno saputo maturare importanti risultati, superando steccati linguistici e cancellando contrapposizioni nazionali.
I diversi saggi proposti affrontano con una visione unitaria le diverse sfaccettature del tessuto economico regionale. Vengono prese in considerazione le caratteristiche assunte da una trasformazione intervenuta rapidamente dopo un lungo periodo segnato dall'emergere di elementi di debolezza più che dall'imporsi di punti di forza. Una sottolineatura particolare viene attribuita alla capacità della società regionale di combinare le proprie disponibilità di "capitale tangibile" e "capitale intangibile" in funzione di una crescita complessiva. Sono seguite puntualmente le modalità con cui le risorse dell'autonomia, sommate con le capacità operative prodotte dalle aggregazioni di carattere mutualistico, da un'imprenditorialità capace di scelte coraggiose e da una forza-lavoro che ha saputo far convivere agricoltura, industria e terziario hanno reso possibile un cambiamento di enorme rilevanza.
Dal volume nel suo complesso emerge una regione che ha saputo vincere l'emarginazione e conquistare nel corso del secolo esaminato una posizione di preminenza nell'economia nazionale ed europea.

Emanuela Renzetti, Ricordi di lisiera: frammenti di vita femminile in una comunità alpina, pp. 45, € 3,50 (Quaderni di Archivio trentino)

Protagoniste dei brani di vita raccolti in questo opuscolo sono le donne e le loro narrazioni. Vengono, infatti, offerti testi che sono trasposizione di parti di interviste, esperienze di vita ascoltate che si fanno documento, memorie recuperate da un passato che sembrerebbe troppo diverso e lontano dall'oggi per appartenere a una stessa esistenza se non fosse richiamato da voci vere, presenti e reali.
Tutti i racconti, che hanno permesso di delineare con buona approssimazione la quotidianità che fu in un paese del Primiero, Mezzano, ruotano intorno a dei luoghi e alle attività che vi venivano svolte: il sistema delle lisiere e delle fontane, la chiesa con il cimitero, gli orti e i campi, la famiglia cooperativa.

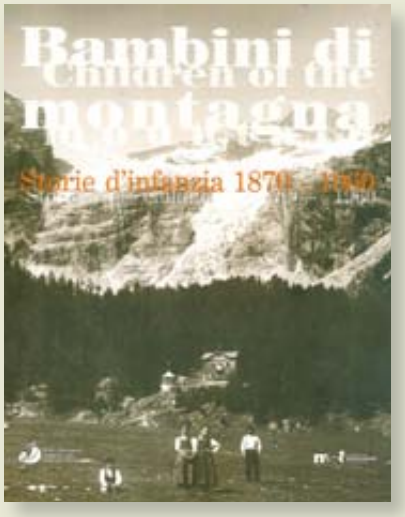
Mauro Marcantoni e Danilo Fenner, Giorgio Postal, pp. 259, € 18,00 ('900 testimonianze)

Segretario provinciale della Democrazia cristiana negli anni sessanta, deputato a Roma per sei legislature, Sottosegretario in importanti e delicati dicasteri, testimone diretto della lotta contro la mafia nel periodo del Commissariamento della Democrazia cristiana siciliana, Giorgio Postal può essere a pieno titolo considerato uno dei testimoni privilegiati della storia trentina più recente.
Laborioso, tenace, animato da un grande senso delle istituzioni ha diviso i suoi impegni tra la politica, gli incarichi di governo e la risposta alle molte emergenze che hanno segnato le vicende locali fino alla fine degli anni ottanta e quelle nazionali nei primi anni del decennio successivo.

Sergio Benvenuti (a cura di), Il Comitato di liberazione nazionale di Trento, pp. 597, € 25,00 (Quaderni di Archivio trentino)

Il volume documenta l'attività del Comitato provinciale di liberazione nazionale di Trento nell'immediato secondo dopoguerra attraverso l'inventario del suo archivio, depositato presso la Fondazione Museo storico del Trentino, e l'edizione, unitaria e aggiornata, dei suoi verbali di seduta fra l'aprile 1945 e l'aprile 1946. Si vuole così contribuire ad una rinnovata indagine storica che consenta di ricondurre l'esperienza dei CLN ad una più "reale" comprensione storiografica.

Quinto Antonelli e Cristina Zorzi (a cura di), Bambini di montagna: storie d'infanzia 1870-1960, pp. 111, allegato DVD con interviste suddivise per argomento, € 15,00 (Esposizioni).



Il catalogo ripercorre l'itinerario espositivo della mostra Bambini di montagna – allestita nell'estate 2009 presso Villa Welsperg e nella primavera 2010 presso le Gallerie di Piedicastello – e ne riporta i materiali più originali: vecchie fotografie in bianco e nero e illustrazioni coloratissime, storie vere e fiabe, bambini realmente esistiti e bambini inventati, la realtà e la fantasia. Cercando di far rivivere, legate tra loro, le storie e le fantasie dei bambini di "una volta" e dei ragazzi vissuti sulle nostre montagne in un periodo lontano quando la vita era più difficile e molto più povera. Tutti insieme, racconti e storie di vita, fotografie e illustrazioni, ricostruiscono un mondo contadino che ora non esiste più, se non nella memoria scritta e orale delle donne e degli uomini più anziani. Per questo alcuni di loro, testimoni privilegiati, vennero intervistati e nella mostra appaiono in video a commentare i luoghi e le tappe dell'infanzia contadina. I lettori del catalogo potranno ascoltare nel DVD allegato le interviste ai seguenti testimoni sentiti nel corso di una specifica indagine sul campo: Lorenzo Bonat, Silvia Caser, Bianca Caserotto, Piero De Lazzer, Francesca Fossen Berlanda, Pia Gaio, Giovanni Gubert, Primo Pistoia, Antonio Salvadori, Erminio Salvadori, Anna Salvadori Renon, Rolando Toffol, Francesca Tomas, Edoardo Zagonel, Lina Zanon e Decimo Zorzi.

I lettori interessati ad acquistare o a informarsi sull'insieme della pubblicazioni della Fondazione Museo storico del Trentino possono collegarsi all'indirizzo internet http://www.museostorico.it o scrivere all'indirizzo di posta elettronica bookshop@museostorico.it

Sconto del 25%
msf
FONDAZIONE
MUSEO STORICO
DEL TRENTINO

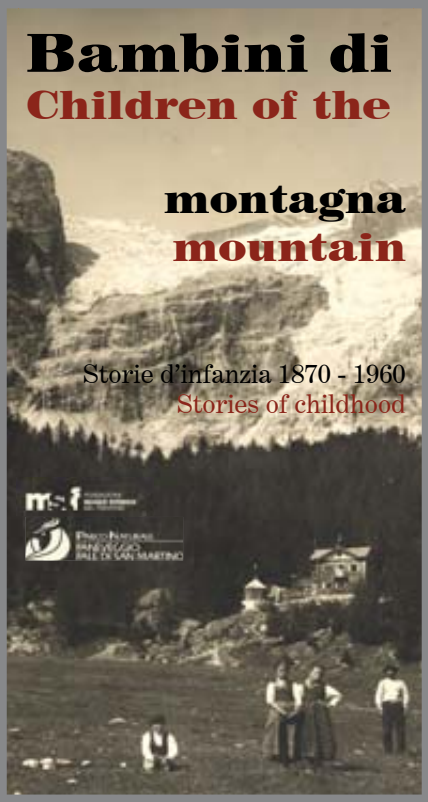
Presentando il coupon di sconto presso gli uffici della Fondazione Museo storico del Trentino potrai aproffittare delle speciali condizioni di vendita riservate ai nostri lettori

La terra trentina e la sua storia a casa tua

Sconto del 25% su tutti i titoli a stampa e video disponibili in catalogo.
Ulteriore BONUS del valore di euro 5,00 per chiunque acquisterà almeno tre titoli

Fondazione Museo storico del Trentino
via Torre d'Augusto, 41 - 38100 TN
Tel. 0461.230482 - www.museostorico.it

Bambini di montagna storie d'infanzia (1870-1960)



Probabilmente al primo impatto questa mostra sembrerà disorientante. Ci sono vecchie fotografie in bianco e nero e illustrazioni coloratissime, storie vere e fiabe, bambini realmente esistiti e bambini inventati, la realtà e la fantasia.
Ma non è disordinata. Ciò che la mostra vuol far rivivere, legate tra di loro, sono le storie e le fantasie dei bambini di una volta, dei bambini e dei ragazzi vissuti sulle nostre montagne cinquanta, sessanta, settanta, ottanta e più anni fa in un periodo lontano quando la vita era più difficile e molto più povera.
Il percorso espositivo attraversa le varie fasi della vita infantile, dalla nascita (quando davvero i neonati sono "appesi ad un filo") alla soglia precocissima della prima giovinezza, nonché le diverse situazioni di vita, dalla famiglia, alla scuola, alla chiesa, dove i bambini si formano, assumono comportamenti, regole, saperi.
L'infanzia vera e propria durava pochi anni. Appena si affrancavano dalla totale dipendenza della madre, i bambini in grado di muoversi autonomamente (ancor prima dei sei/sette anni), venivano pian piano inseriti nelle attività domestiche e lavorative.
E proprio al lavoro dei bambini si presta qui, in questa mostra, particolare attenzione perché nell'economia di autoconsumo contadino, ognuno doveva fare la sua parte. Le bambine aiutavano in casa, lavavano i panni e stiravano, cucinavano e cucivano.
Ma pure lavoravano nella stalla e, se necessario, anche nei campi accanto ai fratelli. Ai bambini, maschi o femmine, veniva per lo più affidato, da portare al pascolo, il bestiame di piccolo taglio, pecore, capre o vitelli. Portare le bestie al pascolo rappresentava, secondo le testimonianze, un'esperienza vissuta spesso in modo drammatico per l'allontanamento da casa e per la completa solitudine in cui si trascorrevano intere giornate a contatto con una natura vissuta come nemica. Terminato l'anno scolastico, i maschi delle ultime classi venivano spesso impiegati in malga, su in montagna, come custodi del bestiame o come piccoli garzoni al comando di uomini spesso impazienti.
Il punto di vista con cui si guarda all'infanzia dei piccoli montanari è quello autobiografico: le testimonianze scritte ed orali, i diari, le scritture scolastiche danno senso e colore ad una condizione altrimenti nota.
A questo percorso del tutto realistico si interseca, come si diceva, un secondo itinerario che apre lo sguardo sull'immaginario dei bambini e dei ragazzi: innanzitutto sul repertorio tradizionale, folklorico, fatto di storie, di fiabe, di leggende, di filastrocche, di conte, che veniva loro trasmesso in casa o sulla strada, ad opera dei familiari o dei compagni di gioco. Affiancato da un secondo repertorio che proveniva dai libri di scuola, dal catechismo, dalle pratiche devozionali. Scuola e chiesa portavano i bambini fuori dai limitati orizzonti della piccola comunità di paese, li mettevano a contatto con i libri, li introducevano nella cultura scritta.
Tutti insieme, racconti fantastici e storie di vita, fotografie ed illustrazioni, oggetti e disegni ricostruiscono un mondo contadino e montanaro che ora non esiste più, se non nella memoria delle donne e degli uomini più anziani. A loro e ai bambini di oggi è dedicata questa mostra realizzata dalla Fondazione Museo storico del Trentino e dall Parco Naturale Paneveggio Pale di San Martino.

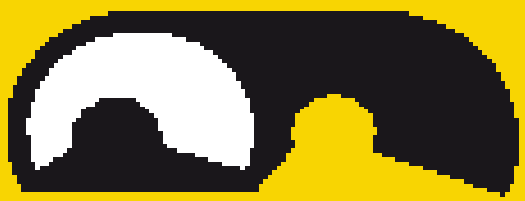
Mostra a cura di Quinto Antonell, catalogo a cura di Quinto Antonelli e Cristina Zorzi
Allestita presso Galleria bianca di Piedicastello - Orario di apertura: tutti i giorni, 9.00-12.30; 15.00-18.00, chiuso il lunedì, ingresso libero.

Storicamente

Riscoprire l'abecedario
Rivedere la storia
Ritrovare la memoria

del 3ntino

dal 05/12/2009



TRENTO
LE GALLERIE
PIEDICASTELLO