



STEFANO BARTEZZAGHI

AGONISMO
GIOCO
GUERRA

SAGGI
BOMPIANI



SAGGI



STEFANO BARTEZZAGHI
CHI VINCE NON SA COSA SI PERDE
Agonismo, gioco, guerra

SAGGI
BOMPIANI

Progetto grafico: Polystudio

www.giunti.it
www.bompiani.it

© 2024 Giunti Editore S.p.A. / Bompiani
Via Bolognese 165 – 50139 Firenze – Italia
Via G.B. Pirelli 30 – 20124 Milano – Italia

ISBN 979-12-217-0305-4

Prima edizione digitale: maggio 2024

Era la prima volta che mi sentivo così, e non mi piaceva. Questa – agitazione felina. Anche gli altri si sentono così? Quindi si tratta di questo? Di una gara?

Martin Amis

Ma questo non è che un sogno; su tempi tanto remoti non si può che sognare.

Simone Weil

NOTA INTRODUTTIVA

Il libro che qui si introduce è uno studio sull'agonismo: sul senso dei nostri comportamenti agonistici, sul modo in cui li comunichiamo e su ciò che l'agonismo stesso comunica. Il tema è assai trasversale poiché la volontà di competere e di risultare i migliori (prendendosi il rischio di scoprirci invece i peggiori) riguarda ambiti del tutto disparati dell'agire umano e sociale. Il sospetto da cui tale studio ha preso le mosse è che proprio perché tanto trasversale l'agonismo non soltanto ha modellato e modella una parte rilevante dei nostri comportamenti bensì – essendo apparso presto una componente funzionale e anzi essenziale per quella che è stata chiamata “società dello spettacolo” – oggi può essere una chiave per spiegare mutamenti di ordine ormai planetario. Dalla più remota antichità alle cronache odierne alcune caratteristiche dell'agonismo infatti ritornano, pressoché immutate; altre invece ne sospingono l'evoluzione continua verso esiti inauditi su cui è lecito e anche saggio coltivare qualche apprensione.

A ognuno dei principali fra questi diversi campi di esistenza dell'agonismo – gioco, sport, società, guerra – questo libro dedica uno dei capitoli della prima parte, prendendo più volte spunto dalla cronaca e dalla storia contemporanea, per poi dirigersi alle radici del discorso agonistico, cercando le componenti agonistiche di base – e il loro gioco spesso contraddittorio – nelle fonti del pensiero antico, in particolare nell'*Iliade* omerica.

Nella seconda parte, che cerca i conforti di una ironica distensione collocandosi sotto una stella ariostesca (o ariosteia), osserveremo le interazioni fra i diversi ambiti e il dinamismo interno della categoria dell'agonismo: la velocità con cui cambia di intensità e di livello, l'espansione del suo coinvolgimento di porzioni sempre maggiori delle vite umane, la sua progressione che pare inesorabile. Non c'è categoria agonistica (gioco vs guerra, uomo vs donna, comunicazione vs combattimento, agone vs cornice, regola vs trasgressione, corpo offensore vs corpo offeso) che resti mai statica. L'agonismo inteso come forma e sistema può mostrare una certa stabilità, per esempio se studiamo i regolamenti ufficiali dei giochi e le matrici combinatorie che ne contemplano ogni esito possibile. Ma se lo consideriamo invece come processo dobbiamo registrarne la continua mutevolezza e un orientamento che, nella situazione planetaria attuale, si mostra nella dimensione pressante e ingovernabile dell'escalation.

“Vous savez, si vous voulez, nous pouvons lutter encore un peu” dice Gilberte, “avec bonté” all'infervorato amico che ce lo narrerà¹. È infatti possibile lottare anche “con bontà”, lottare anche per gioco, lottare anche per manifestare, sia pur velatamente, amore. Nell'agonismo dunque si gioca assieme a qualcuno o si gioca contro qualcuno? Il nostro competitore è un compagno di gioco o un avversario? Come sempre, la risposta esatta è “dipende”. Ma dalla risposta alla domanda successiva dipenderà a sua volta la determinazione dell'aspetto benevolo o malevolo preso da un dato incontro agonistico. Quell'idea, vaga e opaca, che nell'agonismo ci possa essere sia del buono sia del malvagio non viene smentita dall'approfondimento teorico intrapreso per chiarirsela. Come in quei racconti sulfurei e spesso surreali in cui un protagonista manifesta

¹ “Allora, Gilberte mi disse con bontà: ‘Sapete, se volete possiamo lottare ancora un po’”. PROUST, MARCEL, *All'ombra delle fanciulle in fiore* [1919], traduzione italiana di Giovanni Raboni, Milano, Mondadori, 1983.

atteggiamenti alternativamente opposti (dagli *Elisir del diavolo* di E.T.A. Hoffmann a *Quell'oscuro oggetto del desiderio* di Luis Buñuel), così l'agonismo considerato sano e quello corrosivo e infine distruttivo non sembrano mai potersi davvero disgiungere. Un primo passo sarebbe imparare a distinguerli. Il passo è alla nostra portata. Insomma, possiamo farcela.

PRIMA PARTE
GIOCO, SPORT, GUERRA

1. GIOCO. VEDI ALLA VOCE

La nostra esplorazione dell'agonismo comincia il suo percorso dalla casella del gioco.

In questo primo capitolo definiremo come agonistica ogni interazione umana competitiva, che perciò deve avere come esito una gerarchia, con la prevalenza di uno tra i partecipanti. Nel gioco, nello sport, nella politica, nella società. Vedremo che il gioco, quando è competitivo (non tutti i giochi lo sono), è la manifestazione di agonismo più schietta. Parleremo della posta in gioco, dell'entrata in gioco (o in-lusio), della dimensione interstiziale del gioco contemporaneo, in cui peraltro oggi contano meno le regole e più i modi di giocare. Si introdurrà infine l'importante tema del rapporto tra il luogo dell'incontro di gioco e quanto gli sta attorno, il quadro e la cornice.

1.1. Dal gioco alla realtà

Nella nostra società l'agonismo ha preso un ruolo indubbiamente assai rilevante e lo dimostra anche una semplice osservazione linguistica. In politica, sui mercati finanziari, in una carriera professionale, accademica, artistica è possibile e anzi frequente “essere in pole position”, “fare catenaccio”, “salvarsi in corner”, “fare una corsa a ostacoli”, “partire bene”, “avere il fiato corto”, “venire fuori allo sprint”, “sbagliare un rigore a

porta vuota”, “andare al tappeto”¹. Metafore? Parlare di politica con i termini che si usano per il calcio o il ciclismo è certamente ricorrere al senso esteso. Non è invece metaforico parlare di agonismo politico. La politica è letteralmente un agone, ossia lo è in senso proprio, e la dimensione competitiva è presente e pervasiva non solo nella politica, ma anche nel discorso sociale e nella vita sociale stessa. Chi non se ne fosse accorto in precedenza deve aprire gli occhi almeno ora che questa dimensione si è fatta abnorme, manifesta sintomi allarmanti quando non produce tragedie vere e proprie.

La presenza dell’agonismo a volte è fantasmatica, cioè fa sentire in competizione anche chi in realtà non lo è. Accade negli ultimi tempi soprattutto nelle scuole e nelle università, dove gli studenti lamentano non solo ansie da prestazione ma un vero e proprio clima di competizione che incide pesantemente sulle loro condizioni psicologiche individuali.

In realtà scuole e università hanno notevolmente abbassato le asticelle della sufficienza, e da decenni; eppure non meno reali sono inquietudini, sindromi di inadeguatezza, crisi e stati di panico di inedita rilevanza oggi denunciati dagli studenti. Ma è altrettanto reale la competizione da cui ogni persona giovane si sente sfidata? Chi l’ha indetta, dove si dovrebbe svolgere, come ci si può preparare ad affrontarla? E, soprattutto, chi ha fischiato l’inizio e fischierà la fine di questa contesa? Applicando quali criteri decreterà vincitori e sconfitti? Perché si possa parlare di competizione ci deve essere una contesa per raggiungere un obiettivo esclusivo, un premio che arrida solo al vincitore. Le tappe di una normale carriera universitaria sono invece alla portata di tutti e gli stati di ansia competitiva non si riscontrano soltanto nei casi (esistenti ma non maggioritari) in cui si tratta di entrare in una selezione a numero chiuso. La psicologia ci dice che il problema non è di ordine

¹ Ampia documentazione di questo fenomeno si trova nel divertente ma non fatuo Pierpaolo Lala & Rocco Luigi Nichil *Invasione di campo. Il gioco del calcio nel linguaggio e nel racconto della politica*, Lecce, Manni, 2021.

cognitivo (non riguarda lo studio) quanto di ordine emotivo e il senso di competizione è dovuto all'incapacità di considerare un eventuale insuccesso come una sanzione rivolta allo studente ma di sentirla investire l'intero ambito della persona².

Non è però nel solo ambito delle nostre vite individuali che il paradigma competitivo sembra aver prodotto effetti drammatici. Se dalla scala microstorica dell'individuo passiamo a quella macroscopica del pianeta giungiamo fatalmente al limite estremo della competizione: l'ostilità nei rapporti internazionali, quindi il movente delle guerre.

La guerra come realtà effettiva, scontro militare nei territori, era tornata in Europa già nel 1991, poco dopo la caduta del Muro di Berlino del 1989, con i conflitti nazionalistici nei Balcani che sin troppo a lungo è stato possibile considerare come questioni locali. Sono subito apparse globali invece le conseguenze del conflitto a cui nel 2022 la Russia ha dato inizio in Ucraina con una guerra d'invasione che ha causato vittime civili e militari, distruzioni e rischi di disastri ecologici, crisi dei già precari equilibri tra potenze nucleari a livello planetario. Mentre questo libro va in stampa, infine, sembra destinata ad allargarsi indefinitamente la crisi in Medio Oriente innescata dal pogrom di Hamas contro civili israeliani il 7 ottobre 2023 e dalla sproporzione della reazione israeliana nella Striscia di Gaza.

Drammi individuali e conflitti internazionali cosa potranno mai avere a che fare con il gioco? La nozione di agonismo è sufficientemente ampia e articolata da consentire di sviluppare un discorso unitario che vada dall'agonismo ludico all'agonismo sociale e bellico? È lecito insomma mettere assieme l'agonismo dei soldatini e l'agonismo, se è poi agonismo, dei soldati?

Negli anni settanta capitava di veder esaltati giochi non competitivi, spesso in diretto riferimento proprio al pacifismo e fa-

² Quindi l'incapacità di operare quello che chiameremo uno "sganciamento" da sé stessi. Nelle ultime righe riassumo in estrema sintesi quanto emerso da un colloquio con Gustavo Pietropolli Charmet, sperando di non aver travisato né reso banali le sue interessanti osservazioni.

cendo cominciare l'auspicato disarmo planetario dalle camerette dei giochi dei bambini (maschi), spogliate di soldatini, pistole di plastica, fionde e cerbottane. Come se fra la dimensione del gioco e la dimensione della "realtà" ci fosse una relazione diretta di determinazione reciproca e si potesse abolire la guerra partendo dai giocattoli³.

Gioco e guerra. Tra le attività umane una delle migliori, se non la migliore, e una delle peggiori, se non la peggiore, hanno in comune il fatto di manifestare una volontà di prevalere. Quando è agonistico (non tutti i giochi lo sono) il gioco soddisfa l'impulso di misurarsi con gli altri, stabilire chi è il più meritevole. Fuori dall'ambito del gioco, lo stesso impulso può arrivare a esiti del tutto tragici e devastanti, come appunto la guerra.

Ma è poi così facile separare, in linea di principio e in linea di fatto, l'ambito del gioco da un ambito che convenzionalmente chiameremo "realtà"? Per stabilirlo ripercorreremo in sintesi alcuni discorsi svolti in passato e altrove⁴.

Il libro che ha aperto il dibattito novecentesco sul gioco è stato *Homo ludens* dello storico olandese Johan Huizinga⁵. A proposito del rapporto tra gioco e realtà "seria", Huizinga racconta la storia di un suo amico che una sera, rincasando dal lavoro, era andato a salutare suo figlio di quattro anni e l'aveva trovato che giocava nella sua stanza. Il gioco non era di tipo competitivo. Il bambino era da solo, aveva composto una fila di sedie, se ne stava seduto sulla prima e quando il padre entrò lo ammonì: "Papà, non devi baciare la locomotiva, altrimenti i vagoni non pensano che sia una cosa seria".

³ A questo periodo appartiene la "Lettera a mio figlio" scritta in difesa dei giochi di guerra da Umberto Eco, allora attivista di movimenti pacifisti e di opposizione agli armamenti nucleari (Eco, *Diario minimo*, Milano, Mondadori, 1963).

⁴ I paragrafi che seguono riassumono le principali tesi sulla nozione di gioco che ho sviluppato nel mio *La ludoteca di Babele*, Milano-Torino, UTET, 2016.

⁵ HUIZINGA, JOHAN, *Homo ludens* [1938-9], 2ª ed., traduzione italiana di A. Vita, Torino, Einaudi, 1973.

Ne ridiamo come di un motto di spirito, anche perché l'ingenuità della sua origine contrasta con l'arguzia che esprime, assai più adulta che infantile. Cerchiamone le articolazioni, non per spiegare la barzelletta ma per capire su cosa agisca.

1. Il bambino sa di essere un bambino, infatti chiama suo padre "papà".
2. Tuttavia si riferisce a sé stesso come a una locomotiva.
3. Si riferisce alle sedie dietro di lui come a dei vagoni.
4. Teme però che i vagoni possano accorgersi che la locomotiva è un bambino e quindi di essere essi stesse sedie.
5. Potrebbero di conseguenza non prendere il gioco sul serio.

Il bambino è sia fuori (1.) dal gioco sia dentro (2.): può comunicare con l'esterno del gioco. Ma il gioco non consiste solo nel prendere sedie per vagoni (3.). Il gioco prevede che le sedie stesse si siano "immedesimate" in vagoni (4.). La conclusione ha una forza straordinaria: per giocare bisogna che anche gli elementi inanimati del gioco lo prendano "sul serio". Ma non eravamo convinti che il gioco fosse l'alternativa alla "vita seria"? Quando siamo in dubbio sul comportamento di qualcuno gli chiediamo: stai giocando o sei serio? Invece il bambino ci dice che per giocare bisogna fare sul serio, anche se si è una sedia. È stato del resto osservato più volte che nessuno è tanto serio come un bambino che gioca.

Al dibattito aperto dal libro di Huizinga partecipò anche il critico letterario Maurice Blanchot, il quale osservò che per rovinare il gioco a un bambino basta dirgli che ciò che cavalca è una scopa e non è un cavallo. Ma non è che con questo gli si sveli alcunché di ignoto. Il bambino sa benissimo che la scopa è una scopa: soltanto che "gioca a cavallo" e il gioco è un livello di realtà a sé, caratterizzato da grande leggerezza. A rovinare il gioco non è la presunta rivelazione bensì la pesantezza che introduciamo nel gioco con la rivelazione. Quando il padre lo bacia, il bambino esce dal ruolo di locomotiva e la leggerezza del gioco si affloscia.

La conseguenza remota più notevole del dibattito su Huizinga si ebbe con la pubblicazione del libro di Roger Caillois *I giochi e gli uomini*⁶ che dà alla realtà lo status di luogo del relativo non circoscritto e al gioco lo status di assoluto circoscritto. La realtà è relativa perché aperta, sottoposta a influenze e interferenze di ogni tipo, mentre nel gioco ogni giocatore è perfettamente responsabile delle sue azioni: “il gioco [...] sceglie le sue difficoltà, le isola dal loro contesto e per così dire le *irrealizza*” mentre “la realtà non ha di queste delicatezze”.

1.2. *Il gioco oggi*

“Il gioco è circondato dal discredito”: questo perfetto endecasillabo è il motto che veniva ripetuto da Giampaolo Dossena, anche e soprattutto nel testo con cui ha accompagnato la prima edizione italiana del libro di Callois. Dossena è stato il più grande esperto di giochi italiano. Ha cominciato a occuparsi professionalmente di giochi nel 1972, quando aveva quarantadue anni. Per ogni gioco che incontrava, compilava e poi teneva aggiornata una scheda d’archivio, con scrupolo meticoloso. Nel 1999 ha riversato il suo archivio in un’opera in tre volumi intitolata *Enciclopedia dei giochi*, pubblicata da Utet. Oggi se qualcuno volesse chiedersi come è cambiato il gioco o come sono cambiati i giochi negli ultimi vent’anni potrebbe prendere come punto di riferimento l’*Enciclopedia* del Dossena. Quel

⁶ CAILLOIS, ROGER, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, 2^a ed., Paris, Gallimard, 1967 (trad. it. *I giochi e gli uomini*, traduzione di Laura Guarino, Milano, Bompiani, 1981). Alla riedizione 1995 della traduzione italiana è stata aggiunta una “Prefazione” di Aldo Rovatti, pertinente al nostro argomento. Dello stesso autore vedi anche ROVATTI, ALDO, *Il paiolo bucato. La nostra condizione paradossale*, Milano, Raffaello Cortina, 1998 e *Un elogio del pensiero critico*, prefazione a BONATO, BEATRICE, *Sospendere la competizione. Un esercizio etico*, cit. Per Roger Caillois, vedi anche OLIVIERI, UGO M. (a cura di), *Roger Caillois, Riga*, n° 23, Milano, Marcos y Marcos, 2004; per il dibattito sul gioco di cui il libro di Caillois è in parte frutto, vedi ROVATTO, PIER ALDO – ZOLETTO, DAVIDE (a cura di), *Indagini sul gioco, aut aut*, n°337, Milano, il Saggiatore, 2008.

che nel Dossena non c'è, è successo dopo. Quello che c'era già, Dossena l'aveva schedato. Con un'avvertenza, però. Per attitudine e storia personale, Dossena limitava la sua competenza ai giochi di cui si era impraticato personalmente e quindi si limitava a menzionare senza particolari approfondimenti due tipi di giochi che all'epoca avevano già preso piede: i giochi di ruolo e i videogiochi.

Prima dell'*Enciclopedia*, Dossena aveva scritto quattro manuali su giochi di carte nazionali e internazionali, giochi solitari e giochi da tavola o meglio da tavoliere; anche a occhio nudo si coglie molto bene la differenza tra questi tipi di giochi e questi altri, videogiochi e *role games*. Nel loro assetto originario e in linea di principio i giochi di ruolo non hanno quasi bisogno di supporti materiali, si svolgono in un ambiente immaginario tramite narrazioni, conversazioni, lancio di dadi e simili; da un certo punto di vista sono giochi senza hardware. I videogiochi, al contrario, non possono esistere senza hardware, proprio nel senso informatico della parola; casomai difettano non certo di software informatico ma di regole scritte e pre-apprese. I limiti posti al raggio d'azione e al comportamento del singolo giocatore emergono nel corso del gioco stesso, nella forma non di una applicazione regolamentare ma di un'esperienza. A eludere una minaccia, saltare di livello, guadagnare nuove possibilità si apprende direttamente giocando. Si giocano in un'ambientazione che non è quella del mondo reale ma neanche di un mondo immaginario e puramente immaginato ("facciamo che questo era il Far West") bensì di un mondo simbolico ricostruito tecnologicamente. Così l'ultimo insegnamento che ci ha lasciato il Dossena è che videogiochi e giochi di ruolo hanno segnato un cambiamento profondo, l'inizio di un'epoca nuova. Con il prediletto Dante ci ha detto: "O tu che leggi, udirai nuovo ludo".

Quante altre invenzioni ci sono state da allora? Tracciamo uno schema a grandi linee. I videogiochi sono esplosi in generi diversi, sulle diverse consolle, o nei device elettronici personali. Nell'ambito particolare dei giochi con le parole si sono avuti fenomeni come Ruzzle e Wordle ma per i media tradizionali

italiani menzionerei anche la Ghigliottina dell'*Eredità* e la Sinfonia di parole crociate su *La Settimana Enigmistica*. I Pokémon che erano nati come videogioco e si sono trasformati successivamente in cartone animato e gioco di carte collezionabili hanno infine generato quel curiosissimo fenomeno che è o è stato Pokémon Go. Aggiungerei anche le lotterie e le scommesse istantanee e il SuperEnalotto, novità di fine anni novanta che non hanno fatto altro che diffondersi ulteriormente.

Facendo qualche passo indietro e gettando su questo mondo uno sguardo presbite possiamo notare come le novità si sono prodotte lungo la linea di evoluzione dei media: mass-media, new media, social-media, personal media. Il telefono fisso non conteneva giochi ma consentiva di partecipare a giochi radiofonici e televisivi (“Come ti chiami? Da dove chiami?”); i primi telefonini avevano versioni dedicate e progressivamente meno rozze di videogiochi e consentivano di partecipare a giochi in mobilità sul territorio; gli smartphone contengono e consentono giochi di grande complessità attraverso app. L’evoluzione tecnologica ha aumentato il grado di immersività secondo i canoni di ciò che un ossimoro sintomatico ha chiamato “realtà virtuale”, quindi con il simbolismo del gioco che arriva a costituirsi in esperienza ampiamente sensoriale. Intendo dire che il gioco del calcio può essere emulato a diversi livelli: su fogli di carta e con palline di carta; con il calciobalilla; con il Subbuteo e infine con i videogiochi. Potremmo forse parlare di un simbolismo a crescente tasso di realismo (con tutte le cautele che impone l’uso di termini come “simbolismo” e “realismo”). L’esistenza del World Wide Web e quella, conseguente, dei social network ha ovviamente influito su tutto lo scenario.

Un parametro per classificare i giochi potrebbe essere costituito dal luogo fisico in cui si incontrano i giocatori, come si fa nella manifestazione annuale del Tocàtì, a Verona, dedicata ai “giochi di strada”. Io sono cresciuto negli anni sessanta in una strada cieca che finiva con un muro. Passavano solo le auto dei residenti per andare nei garage condominiali. Noi giocavamo a pallone per strada e i portieri avvisavano quando un’auto dove-

va uscire da un garage o entrava nella via: “macchina!”. Partita sospesa, si ricominciava subito dopo il passaggio del vicino di casa. Quando le macchine sono state troppe non abbiamo potuto giocare più neppure in cortile, ormai adibito a parcheggio. Questo è un apologo per dire che i luoghi in cui è possibile giocare sono diversi, si trasformano nel tempo e ora per giocare per strada bisogna organizzare una manifestazione apposita in un comune in cui sia lecito e gradito chiudere le strade al traffico. Però tutti i giorni possiamo giocare per strada con il nostro smartphone, magari non mentre stiamo camminando o addirittura guidando.

Se classifichiamo i giochi a partire dai luoghi e dai modi in cui si incontrano i giocatori vediamo che in quella che chiamerei l'era dosseniana il gioco avveniva in luoghi e tempi ben delimitati, con regole nella maggior parte di casi prestabilite, con la necessità di conoscerle e impratichirsi. I giocatori erano presenti nello stesso spazio, salvo casi marginali come le partite a scacchi per corrispondenza. Si trattava di spazi dedicati al gioco, in maniera stabile o per il tempo del gioco: i tavoli d'osteria servivano quasi stabilmente per il gioco delle carte; quelli dei salotti e delle sale da pranzo potevano essere adibiti alla canasta delle signore negli orari in cui non servivano ad altro. Gli spazi pensati specificamente per il gioco sono campi e impianti sportivi, campi da bocce, campi giochi per bambini, con scivoli, altalene, vasche di sabbia; sale giochi e casinò; luna park e circoli degli scacchi, sino alle più aggiornate ludoteche, alle fallite sale bingo e agli inquietanti angoli per le slot machine nelle tabaccherie.

Ma oggi diremmo che i nuovi luoghi per giocare non sono tanto le strade, le piazze, i campi, i parchi, gli oratori, i cortili e simili quanto i siti web e le piattaforme, luoghi cioè che fanno parte di una topologia ricostruita, che a volte chiamiamo virtuale (non so con quanta pertinenza).

Il gioco di epoca dosseniana si svolgeva in spazi fisicamente delimitati e nel tempo lasciato libero dalle altre occupazioni. Come a scuola: campanella → aula, lezione; campanella → in-

tervallo, ricreazione, cortile; campanella → lezione, aula. O la classica settimana, divisa tra i cinque giorni di lavoro e i due di riposo. I cruciverba sono nati sui supplementi dei giornali della domenica, poi sono diventati quotidiani e della dimensione giusta per essere risolti nel tempo medio di percorrenza dei pendolari in metropolitana.

Ci sono ancora le metropolitane, dove ci sono: ma possiamo dire che il gioco sia ancora circoscritto? Non sempre, non in ogni senso. Wordle è un gioco circoscritto, ne esce un esempio al giorno. Ma gli altri giochi che oggi vedo fare in metropolitana con lo smartphone da gente che una volta avrebbe avuto in maggioranza un giornale quotidiano in mano sono giochi potenzialmente infiniti, una manche dopo l'altra, con ripetitività che sappiamo poter arrivare alla patologia. Il gioco oggi è forse un po' meno circoscritto che nell'era dosseniana.

Sono cambiati i luoghi in cui si gioca perché sono cambiate le forme di aggregazione umana. Ce ne siamo accorti durante il confinamento e il distanziamento sociale dovuti al Covid19. Costretti a distanziarci, ci siamo cioè accorti che dal telegrafo alle piattaforme per la didattica e le riunioni a distanza tutta la tecnologia della comunicazione non ha fatto che inventare tecniche sempre più raffinate e integrate per rendere le relazioni umane indipendenti dalla prossimità fisica. Ne abbiamo un indizio in un semplicissimo comportamento di cui non avvertiamo mai il potenziale ironico. Pensiamo a quale sia il preciso momento in cui ci capita di dire a qualcuno "Oh, restiamo in contatto". Il più delle volte lo diciamo subito prima di andarcene. Ci salutiamo stringendoci la mano e proprio mentre stiamo per lasciare quella dell'interlocutore gli diciamo: "restiamo in contatto". La contraddizione è tra il significato originario di "contatto", che prevede il toccarsi l'un l'altro, fisicamente, e il significato attuale, in cui per contatto si intende anche il tipo di relazione a distanza consentito dalle tecnologie della comunicazione.

Anche i giochi ne risentono. Per giocare a poker o a ramino un tempo occorreva disporsi attorno allo stesso tavolo; ora non

è più necessario. Certo non è più possibile spiare il volto di chi si sospetta stia bluffando, percepire una certa atmosfera. Qualcosa va perso e bisogna vedere se ciò che va perso non sia poi l'essenziale. Per giocare a flipper occorre andare in un locale, aspettare che il flipper fosse libero, avere la monetina. Con i flipper telematici non serve la monetina, si può giocare a casa propria o anche in ufficio e si possono fare innumerevoli partite, magari a scapito del lavoro e dello studio. Il software consente anche di dare spinte che, se eccessive, provocheranno il tilt come se si trattasse di un flipper meccanico, poiché tutto ciò che può essere simulato digitalmente viene appunto simulato.

1.3. Mettersi in gioco

Dall'era dosseniana alla nostra continuiamo a parlare di gioco ma quando rimpiangiamo i giochi di una volta, i giocattoli di legno, la palla fatta con gli stracci stiamo dicendo che forse dei giochi abbiamo perso l'essenziale. Quasi tutti fra noi hanno giocato nell'infanzia e nella giovinezza più che nelle età successive; quasi tutti rimpiangono l'infanzia e la giovinezza, quasi tutti trovano insulsi i nuovi giochi. A volte si stenta a capire cos'abbiano in comune con quelli vecchi. E poi cosa potrebbe essere indicato come l'essenziale? La risposta potrebbe essere che il gioco ha sempre avuto, in ogni tempo, un carattere invariabile: è gioco ciò che richiede di diventare giocatori.

Ai nostri fini è utile considerare il gioco innanzitutto come una forma di incontro: un modo particolare per stare assieme. Un modo che segue certe regole, alcune specifiche e altre generali. Le specifiche distinguono un gioco dall'altro: quelle di Strega comanda color non sono le stesse di Un due tre, stella. Le regole ci dicono come e quando è possibile muoversi, come e quando si esce dal gioco, come e quando si vince. Sono le regole per "giocare a".

Ci sono invece regole tanto generali che valgono per tutti i giochi e queste sono le regole per "giocare".