

Rubabandiera

Roberto Farnè

Il gioco siamo noi

Riflessione critica sul gioco come civiltà, bene comune e libertà.

Facciamo finta (si fa per dire) che il Comune di una città apra una gara d'appalto per la costruzione di un'importante opera pubblica. Le aziende che ritengono di avere titoli e capacità competono mettendo in evidenza le loro migliori qualità e offerte. Una commissione valuterà le proposte e la migliore vincerà. Ma se qualcuno si accorge che nel corso della gara c'è chi ha cercato di avvantaggiarsi corrompendo, promettendo regali ecc. a quel punto il gioco si rompe, poiché chi ha partecipato in buona fede, cioè si è fidato, non si fida più. E allora se io non mi fido, tu non ti fidi, lui non si fida...nessuno gioca e un pezzo di economia va in crisi e con lei il senso di fiducia e di coesione sociale. È successo (e succede): era il 1992 e si chiamò Tangentopoli, parola che non a caso rivela l'assonanza con un famoso gioco. Gara, competizione, vince il migliore, tutti termini che stanno al gioco come alla vita vera. Facciamo un altro esempio: tutti i partiti, chi più chi meno, si dichiarano insoddisfatti della legge elettorale e promettono che se andranno al governo la cambieranno. Possiamo definire la legge elettorale come "le regole del gioco" della politica in una democrazia parlamentare. Essa riguarda tutti i partiti. Ma chi va al governo quella legge non riesce a cambiarla, perché chi è all'opposizione non si fida ritenendo che gli altri quelle regole del gioco le vogliano cambiare a proprio vantaggio. Di esempi se ne potrebbero fare altri per dimostrare che il gioco, il senso del gioco, è una cosa molto seria. Lo aveva ben capito Johan Huizinga nel suo libro *Homo ludens*: "La cultura vuole tuttora, in un certo senso, essere giocata dopo comune accordo, secondo date regole. La cultura vera esige sempre e per ogni rispetto fair play, e fair play non è altra cosa che l'equivalente espresso in termini di gioco, di buona fede. Il 'guasta-gioco' guasta la cultura stessa". Dove la parola *Kultur* nell'originale tedesco si potrebbe anche (forse meglio) tradurre con Civiltà. Per cui il venir meno di un sano e vitale senso del gioco ha come conseguenza un certo "disagio della civiltà", rubando a Freud il titolo di una

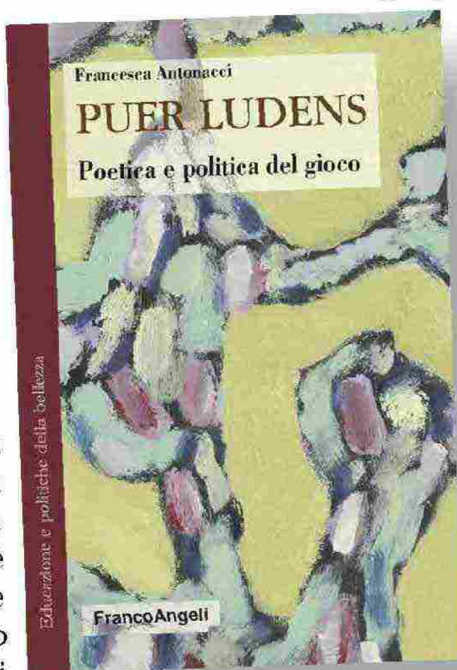
sua famosa opera. A questo e a molto altro ho pensato leggendo il libro di Francesca Antonacci: *Puer ludens: poetica e politica del gioco* (Franco Angeli, 2025)¹.

Si tratta di un testo denso e complesso, che appartiene a quella letteratura sul gioco che non descrive tipologie ludiche, non analizza strategie di gioco, no game design, no educational. Il suo titolo *Puer ludens* allude chiaramente all'*Homo ludens* di Huizinga con l'intento di dimostrare la radicalità del gioco che, se ha nell'infanzia la sua primaria ragion d'essere, è nel segno dell'infanzia come dimensione ontologica, non solo come specifica età della vita, che

dovrebbe mantenersi viva, crescere, maturare nell'adulthood. Se quella del *lifelong learning* è una condizione umana, poiché si impara per tutto l'arco della vita, lo è anche quella del *lifelong playing*: non c'è età della vita che possa definirsi esclusa dal gioco. Questo libro si colloca a pieno titolo nell'ambito della Pedagogia del gioco, disciplina che l'autrice insegna all'Università di Milano Bicocca: Pedagogia nel senso alto del termine, cioè di una riflessione critica sull'identità del gioco nella formazione. Necessaria oggi poiché la dimensione ludica è diventata pervasiva nella nostra società, dove si vorrebbe che tutto fosse *playfulness*, ed è questa sorta di giocosità diffusa a segnare la crisi del gioco. Francesca Antonacci non predilige

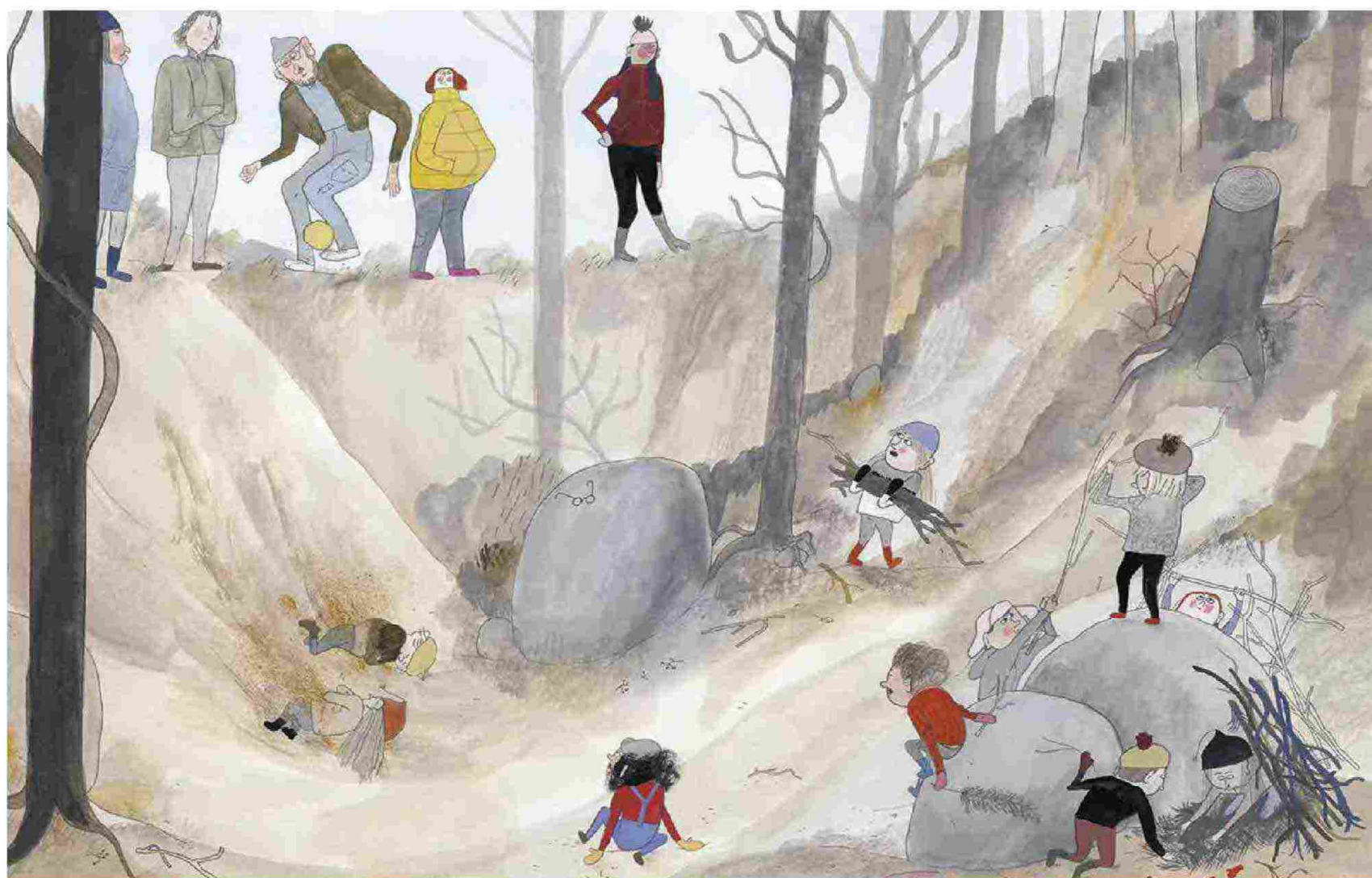
le rassicuranti tassonomie del gioco (che comunque non ignora), ma la sua ambiguità: realtà o finzione? Razionalità o emozione? Libertà o regola? Competizione o collaborazione? ecc. Perché se è vero che il gioco è un'attività improduttiva, come afferma Roger Caillois, poiché non crea beni né ricchezze, è altrettanto vero che proprio la sua improduttività/inutilità lo rende necessario, come una sorta di "bene comune".

A dispetto di tutti i tentativi di adattarlo, manipolarlo al fine di renderlo "produttivo" (didattica, ri-creazione, ludoterapia ecc.) la "natura" del gioco è di essere altro rispetto alle ragioni e alle giustificazioni che lo valorizzano a condizione



di addomesticarlo. La parola “divertimento”, quasi sinonimo di gioco come sottolinea Antonacci, significa volgersi altrove, cambiare strada; il divertimento, il gioco, apre la strada alla divergenza intesa come disordine rigeneratore. Piero Bertolini nella sua fenomenologia del gioco scrisse che l'*homo ludens* è un uomo scomodo. Ricondurre la dimensione ludica alla poetica (oltre che alla politica) significa darle quel respiro di libertà improduttiva le cui regole non dipendono altro

porto fra gioco, rito, rappresentazione e dunque alla “serietà” del gioco nella piena consapevolezza della sua finzione e della sua funzione. Basta osservare un gruppo di bambini che decidono di giocare, si organizzano, predispongono spazio, ruoli, oggetti ed entrano nel gioco che si configura come un territorio altro, reale e immaginario insieme. Cerchio magico, ritualità, sacralità, performance, sono alcuni dei concetti che ci consentono di cogliere quel sostrato simbolico del gioco che lo connette a dimensioni profonde di cui la maschera e



Ill. di E. Adbage tratta da *La buca* (Camelozampa, 2020)

che da sé stessa. *Poiesis* è il fare dal nulla, inventare, creare...; fra tutti i modi in cui la parola prende forma e comunica, il linguaggio poetico è quello più libero, più creativo, alla fine più inutile. Su questo, l'esempio più significativo nell'ordine del gioco rimane l'OULIPO (*Ouvroir de Littérature Potentielle*), quel laboratorio di letteratura potenziale fondato a Parigi nel 1960 da uno scrittore e da un matematico: Raymond Queneau e François Le Lionnais e a cui aderirono anche, fra gli altri, Georges Perec, Italo Calvino, Umberto Eco. Perché il piacere del gioco è quello di sfidare le regole del gioco che, per gioco, e di comune accordo, ci si è dati. Giocare a comporre un lipogramma non serve a nulla, come tirare un pallone dentro un canestro a circa tre metri di altezza e aspettare che esca da sotto. Se si cerca di dare un senso al gioco sulla base dei principi di valori d'uso e di scambio si perde il senso del gioco.

Francesca Antonacci dedica un'attenzione particolare al rap-

porto fra gioco, rito, rappresentazione e dunque alla “serietà” del gioco nella piena consapevolezza della sua finzione e della sua funzione. Basta osservare un gruppo di bambini che decidono di giocare, si organizzano, predispongono spazio, ruoli, oggetti ed entrano nel gioco che si configura come un territorio altro, reale e immaginario insieme. Cerchio magico, ritualità, sacralità, performance, sono alcuni dei concetti che ci consentono di cogliere quel sostrato simbolico del gioco che lo connette a dimensioni profonde di cui la maschera e

la vertigine, per dirla con Caillois, sono le forme originarie, dove giocare è sempre “mettersi in gioco”, rischiare, credere e far credere, in-ludere. È stato Pierpaolo Pasolini, che amava il calcio e che giocava a calcio, a definirlo “ultima rappresentazione sacra del nostro tempo”, descrivendolo come un vero e proprio linguaggio. Perché alla fine, anche se è vero che noi, nella nostra formazione, siamo anche l'esito dei giochi che abbiamo fatto (come dei libri che abbiamo letto, della musica che abbiamo ascoltato, dei film che abbiamo visto...), preferiamo non riconoscerlo. Sue Rogers in un saggio ha scritto che fra gioco e pedagogia vi è un fisiologico “conflitto di interessi”. Se questo è vero è un bel guaio per chi si occupa di educazione, a meno di riconoscere che il problema è “un'educazione puritana e ipocrita” come la definisce Francesca Antonacci: disponibile al gioco solo se sicuro, educativo, vigilato, rilassante. Praticamente un anestetico.

1. Si tratta della nuova edizione ampliata di *Puer ludens*. Antimanuale per poeti, funamboli e guerrieri, Franco Angeli, 2012