

Regole e libertà in scacco

Dall'esperienza del gioco alla fine del lavoro

Francesca Antonacci

Tra normatività e trasgressione: il gioco

La relazione tra normatività e trasgressione è centrale nel gioco: la sua dinamica oscilla tra le regole, che ne definiscono lo spazio e il tempo di possibilità, e la libertà, che gli fornisce anima e passione.

Siamo giustamente inclini a considerare la libertà il fondamento del gioco, in primo luogo avendolo imparato da Huizinga.

Il gioco può in qualunque momento essere differito o non aver luogo. Non è imposto da una necessità fisica, e tanto meno da un dovere morale. Non è un compito. Si fa nell'ozio, nel momento del *loisir* dopo il lavoro [...] Ecco dunque una prima caratteristica del gioco: esso è libero, è libertà¹.

Questo paradigma racchiude diversi elementi di approfondimento. La libertà qui non può essere considerata meramente come istanza di emancipazione dalle norme. Non si tratta infatti di pensarla come condizione di tutte le possibilità, proseguendo verso un liberismo o un libertinismo, perché essa è piuttosto qui connotata come capacità di abbandonare i vincoli posti dal bisogno. In questo senso essa è la condizione di superamento delle necessità primarie (alimentazione, riproduzione, sicurezza, senso di appartenenza), e si può indulgere al gioco quando queste sono state sod-

¹ Cfr. J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2001, p. 11.

disfatte oppure quando non costituiscono un impedimento per abbandonarsi al piacere ludico. Sono depositari di tale libertà coloro che hanno un lavoro, una casa e del tempo libero, oppure coloro per i quali queste cose non sono primarie e fondamentali, come i bambini, gli adolescenti, gli artisti, i folli e tutti coloro che mettono in secondo piano le logiche imperanti dell'economia di produzione e consumo.

Il gioco non è un'attività deregolata e deresponsabilizzante, esso pone in primo piano logiche differenti da quelle della società organizzata e produttiva, istituendo un sistema di regole che ad essa si oppongono o semplicemente da essa si distinguono. Il suo piano assiologico è autotelico², non si gioca infatti per ottenere o realizzare qualcosa posto al di fuori del suo "cerchio magico"³, ma si gioca per il gioco stesso, per obiettivi che sono legati indissolubilmente alla sua struttura. Per questo motivo esso è definito da uno dei più importanti filosofi che si sono occupati di gioco come "il superamento volontario di ostacoli non necessari"⁴. Nell'assenza di necessità e nella scelta volontaria è racchiuso il paradigma costitutivo di ogni forma di gioco. E il sistema di regole, che definisce tali ostacoli da superare, è la struttura stessa del gioco. La libertà è in questo senso delimitata da norme che ne definiscono lo sfondo, le condizioni di possibilità, la morfologia.

La finalità del gioco è ostacolata da regole che non sono definite da un'attitudine efficientista, ma da un set arbitrario impregnato di un'attitudine ludica (come potremmo rendere approssimativamente l'intraducibile concetto di "*lusory attitude*"⁵).

Secondo la definizione di Suits giocare è l'attività per ottenere un risultato indipendente dal gioco (*prelusory goal*) utilizzando solo mezzi consentiti da regole (*lusory means*), che proibiscono l'utilizzo di mezzi efficienti in favore di altri meno efficienti, regole che vengono accettate solo perché rendono possibile l'attività stessa (*lusory attitude*)⁶.

² Cfr. E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, Torino, Hopefulmonster, 1992; J. Huizinga, *Op. cit.*; K. Salen e E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Boston (MA), The MIT Press, 2003; B. Suits, *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*, Peterborough, Broadview Press, 2005.

³ Cfr. J. Huizinga, *Op. cit.*

⁴ Cfr. B. Suits, *Op. cit.*, p. 55.

⁵ *Ibidem*.

⁶ *Ivi*, pp. 54-55.

Per questo motivo il gioco differisce dalle altre attività che normalmente vengono perseguite attraverso strade o con strumenti che minimizzano l'uso dell'energia e del tempo in una logica meramente economica che persegue il maggior risultato con il minimo sforzo.

Si tratta di una logica controcorrente, dispersiva, dissipativa, fuorviante, perché opera per il *divertimento*, cioè etimologicamente in una direzione che devia dalla strada (corretta), vi si allontana per prendere una direzione opposta a quella ragionevole. Gioco è allora tutto ciò che l'uomo intraprende quando si discosta dalla direzione dell'*essere*, quando percorre un principio di *evasione*.

Il mirabile saggio di Levinas⁷ inizia con questa frase:

La rivolta della filosofia tradizionale contro l'idea dell'essere procede dal disaccordo tra la libertà umana e il brutto fatto dell'essere che con essa si scontra⁸.

Evasione è così intesa come la tensione dell'uomo contro la rigida fissità delle cose che si presentano *come sono*. È la necessità di indulgere a un desiderio di eccedenza che non si satura con la soddisfazione dei bisogni, che non si appaga con un processo sommativo, ma che si nutre di processi di dispersione, svuotamento e alleggerimento. Uscendo dalla logica del bisogno si accede alla dimensione del piacere come "processo di uscita dall'essere"⁹. Ci interessa sottolineare che secondo Levinas questo fondamento nell'essere, che l'uomo può arrivare a superare nel suo processo escapistico, non è costitutivo *ab origine*, ma si struttura con la condizione di adultità.

L'impossibilità di uscire dal gioco e di restituire alle cose la loro inutilità di giocattoli annuncia l'istante preciso in cui l'infanzia ha fine e definisce la nozione stessa di serietà¹⁰.

Esiste allora un periodo della vita, per ciascuno, nel quale la presa dell'essere non è compiuta e stringente, ma più leggera, e le esperienze che

⁷ Cfr. E. Levinas, *Dell'evasione*, Napoli, Cronopio, 2008.

⁸ *Ivi*, p. 11.

⁹ *Ivi*, p. 29.

¹⁰ *Ivi*, p. 14.