

Parlare per Gioco

Marco Menicocci

(Antrocom Onlus)

La realtà impoverita ¹

Alla nostra coscienza il gioco si presenta, in senso immediato, come un riflesso impoverito della realtà. Questo sia a livello sociologico – è una cosa da bambini – sia, per così dire, ontologico: un videogioco sul tennis è solo una versione sintetica e ridotta di un vero incontro sportivo di tennis. Il videogioco, e il gioco in generale, si situa così rispetto ad un vero incontro, ad un evento reale che rappresenta, ad un livello più astratto e meno concreto. E' meno dotato di realtà, è meno reale: il bello dei giochi di guerra è che, differentemente dalla "vera" guerra, tutti tornano poi a casa. Se la realtà è, dunque, quella degli adulti e delle cose concrete, il gioco è un'attività inferiore, da bimbi e poco reale.

Naturalmente un gioco, l'attività ludica, ha sempre un qualche collegamento con la realtà, altrimenti non sarebbe un gioco ma l'abisso della follia. Però si considera che questo collegamento sia limitato. Un wargame sulla battaglia di Waterloo in qualche modo deve rispecchiare quel fato storico. Perfino un gioco fantasy evocherà un universo fantastico dato, presente nella nostra tradizione culturale. Sono però riflessi assai impoveriti rispetto ai fatti reali che intendono rappresentare. La battaglia di Waterloo, quella storica, combattuta a cannonate - vere - da Napoleone, appare più "vera" di quella giocata su una mappa da Mario Rossi e anche un gioco fantasy è in definitiva un impoverimento rispetto a qualsiasi insieme di tradizioni fabulistiche o epiche. Inoltre il gioco è, si è già notato, impoverito socialmente. Ad esso si dedicano i fanciulli ed il suo scopo, preparare alla realtà vera, da adulti, comporta implicitamente che esso non è, ancora, la realtà vera. Se la funzione del gioco è preparare alla realtà, questo comporta che nella preparazione la vera realtà è ancora limitata, povera. Una conferma di tutto questo la abbiamo nella riprovazione che circonda gli adulti che "ancora" giocano o che passano troppo tempo a giocare.

Lo specchio del mondo

Queste considerazioni sono però contraddette sia dalla serietà con la quale gli adulti si danno ai giochi, sia dall'universo economico che ruota attorno ad alcune attività definite ufficialmente ludiche. Il gioco è un affare economico che svolge un ruolo non trascurabile nella struttura sociale e che lo integra in pieno nel novero dei "problemi" seri di una comunità. Del resto è noto che il gioco comporta, per chi vi si dedica, una serietà estrema. Tutto questo viene a suggerire che il gioco è, per vari aspetti, uno specchio dell'attualità. Nei giochi si riflettono, infatti, modi di pensare desideri, valori di una determinata cultura. Regolamenti, scopi, strumenti, lo stesso linguaggio dei giochi esprimono il, e si adattano al, mondo che ci circonda. I giochi si trasformano per adattarsi al tempo e al mondo di chi li gioca: i giochi nascono, si diffondono, si sviluppano, e a volte muoiono, come tutti gli altri prodotti culturali.

E' chiaro allora che il regolamento di un gioco, alla stregua di ogni altro prodotto culturale, è un riflesso dell'epoca che lo ha prodotto e necessariamente si adatta alla cultura di coloro che lo giocano. I giochi sono allora, a questo livello, il risultato delle dinamiche sociali e un prodotto storico nel quale si esprime, a suo modo,

1 L'articolo è stato pubblicato per la prima volta sulla rivista telematica "Pagine del Tempo", n. 1, 1999; ISSN 1720-3732.

la complessità sociale. Non è però un riflettere passivo. Come lo specchio consente al sarto e all'uomo elegante di prendere visione della realtà ancora imperfetta e quindi di agirvi sopra mutandola (ad es.: apportando modifiche ad un abito mal fatto), diventando così strumento di azione concreta, analogamente anche il gioco è capace di agire ad un qualche livello e di cambiare l'attualità.

La logica dello specchio

Un gioco realizza per i giocatori un contesto significativo, un quadro organico coerente nel quale si inseriscono azioni intelligibili e che costituisce per il giocatore un'esperienza esistenziale coinvolgente. Ogni gioco si basa su un sistema di simboli e regole che stabiliscono il senso delle singole componenti e le relazioni possibili tra i giocatori e il contesto operativo. Questo sistema di regole è particolare per ciascun gioco ed è anche possibile affermare che un gioco è un insieme di regole. I giochi si differenziano tra loro, in buona parte, proprio per i diversi regolamenti, le diverse meccaniche di gioco, i diversi significati delle componenti. Le regole realizzano un sistema logico ordinato che definisce il possibile e il vietato all'interno del gioco. Si tratta di un sistema logico in sé coerente ed ordinato che distingue ogni gioco da tutti gli altri. D'altra parte esistono però principi logici basilari, una sorta di logica di secondo livello, che sono comuni a tutti i regolamenti. Esiste un sistema logico profondo che è presente e organizza tutti i sistemi logici di primo livello che abbiamo definito regolamenti. Questa logica di secondo livello deve essere ancora definita adeguatamente nei suoi principi e nelle sue relazioni ma è possibile delinearne alcuni tratti. Ad esempio nel gioco vi è sempre una sola finalità: vincere. Non si può giocare con altri scopi che non sia vincere. Il divertimento è in ogni caso strettamente collegato allo sforzo di vincere. Si può perdere, naturalmente, ma nessuno gioca con chi perde sempre: non avrebbe senso, così come è impensabile che qualcuno giochi con lo scopo di perdere. Tutti i giochi, inoltre, definiscono uno spazio ed un tempo. Può trattarsi di uno spazio ideale (ad es. nel caso di un role play), di uno spazio figurato (una mappa) o effettivo (un campo di calcio); il tempo può essere quello della partita di calcio o quello segnato dalla traccia dei turni di un boardgame. In tutti questi casi il gioco si realizza in un quadro spazio temporale che lo distingue dal resto della realtà. E' come se il gioco ritagliasse un segmento di realtà tutto proprio, separato dal resto dell'esistenza, dotato di senso e finalità propri. Il gioco spezza il tempo normale facendo procedere a salti il giocatore, con vuoti temporali tra un gioco e l'altro.

Demone e Demiurgo

Mediante questi due livelli logici, il gioco assume la funzione di mettere ordine nel caos insensato della realtà. Dal punto di vista di chi gioca (sia nel momento del gioco, sia quando il giocatore si prepara a giocare oppure quando, nelle pause della vita quotidiana, riflette sul gioco, magari su una partita lasciata in sospeso) la realtà è insignificante e solo l'universo del gioco ha senso. Questo spiega la "passione" per il gioco e per le attività ludiche che molti giocatori non hanno il coraggio di confessare e che colpisce le persone più insospettite. Esempio il caso descritto ne *"Il giocatore"* di Dostoevskij: la temibile Antonida Vasilevna Taraseiceva, la ricca nonna del protagonista, che giunta per caso in un casinò e sopraffatta presto dalla passione del gioco finisce per giocare e perdere tutto, compresi i soldi messi religiosamente da parte per i poveri.

Dal punto di vista di chi osserva il giocatore è un posseduto, e non a caso si dice che è in preda al "demone" del gioco. Per chi gioca, invece, è la realtà che è carente di significato e solo il gioco porta ordine, dona senso. Sopra la storia quotidiana e insignificante, banale, che sfugge all'azione e al controllo del soggetto, si apre un'altra storia, controllabile e ordinata. Il gioco diviene allora uno strumento per ordinare il mondo: un determinato gioco diviene un cosmogramma, un disegno dell'universo.

Nella sua capacità di dare senso ad una realtà caotica e di trasformarla (di trasformare, ad esempio, un pomeriggio di noia in una gara appassionante) il gioco somiglia ad un rito. Al contrario del rito, però, sempre immutabile, il gioco è invece aperto e vario: la gamma delle possibilità, per quanto vincolata dal regolamento, è assai ampia e vasta. In questa sua variabilità somiglia allora al mito. Si potrebbe obiettare che il gioco trasforma la realtà solo in senso metaforico, simbolico (ma i simboli sono l'unica realtà, o meglio: l'unica realtà è quella definita dai simboli) ma questo è scontato. Il gioco non pretende di sostituirsi al lavoro quotidiano e rimane un'attività che opera a livello metastorico. E tuttavia, anche a questo livello, ha funzioni sociali rilevanti: consente

di riappropriarsi della propria soggettività storica, sia pure solo in una dimensione protetta; consente di riappropriarsi della capacità di essere soggetto del proprio vivere sottraendola alla reificazione quotidiana, all'alienazione. Quando il giocatore assume il ruolo di Napoleone in un boardgame o di un mago in un roleplay, diventa un altro pur rimanendo se stesso. Il sig. Rossi che gioca la battaglia di Waterloo, è Napoleone: non il Napoleone storico ma pur sempre il Napoleone di Waterloo. Questo Napoleone mantiene alcune caratteristiche emotive e psicologiche del sig. Rossi (chiaramente il Napoleone-Rossi è diverso dal Napoleone-Bianchi) e tuttavia a prendere le decisioni sulla mappa non è il solito Rossi. Siamo usciti da quel livello di realtà e il sig. Rossi non esiste più. Esiste Napoleone-Rossi, un soggetto reale, storico, impegnato coscientemente e attivamente con tutto se stesso a vincere a Waterloo. Che in questione sia la propria soggettività, il proprio esser soggetto, è provato dal fatto che nel gioco la cosa più grave, la peggiore, è proprio perdere. Rassegnarsi alla sconfitta nel gioco è sempre duro. Tuttavia questo non è poi irrimediabile: basta giocare di nuovo. Nessuno perde sempre.

Dire Fare Giocare

Questa funzione, per così dire “terapeutica”, di protezione del soggetto dalla reificazione quotidiana, non è l'unica che il gioco svolge. Il gioco ha, infatti, una rilevanza sociale che travalica gli aspetti soggettivi. Certo il gioco è sovente un'attività privata e personale nondimeno il gioco ha una dimensione comunitaria ineliminabile: si gioca sempre con qualcuno. C'è sempre un altro con il quale discutere, litigare, confrontarsi, soprattutto c'è sempre un altro da battere. Perfino nei casi - alienanti, per certi versi, nei quali il gioco sembra dissolversi nel puro nulla – dei giochi per computer nei quali si è soli davanti al monitor, perfino in questi casi si stabilisce un rapporto con qualcuno, non fosse altro che i progettisti del gioco. Del resto che anche i giochi per computer abbiano una dimensione comunicativa è dimostrato dal moltiplicarsi, su internet, di gruppi di discussione, newsgroup, che hanno per oggetto i videogiochi.

Questa dimensione comunitaria è costituita da un linguaggio. Mediante le azioni del gioco, il “fare ludico”, il gioco “parla”. Occorre ora chiarire: “come” parli e “cosa” dice.

Il “Ludema”

Se il gioco è un linguaggio quali sono le modalità espressive? Qual è l'unità minima significativa? In via provvisoria, ritagliando il termine dalla linguistica, chiameremo “ludema” l'unità minima significativa. Questo è costituito da un singolo atto di gioco. Calare una carta a Briscola, muovere la pedina di un boardgame, tirare i dadi, il numero 21 alla roulette, sono ludemi. In sé nessuno di questi ludemi è significativo. Se tiro i dadi sul tavolo della roulette vengo probabilmente cacciato, se muovo una pedina giocando a Briscola sono guardato come uno sciocco. Ciascun ludema acquista senso e valore solo all'interno di un gioco particolare (un regolamento: logica di I livello). Il ludema è il singolo atto di gioco, puntuale, irripetibile, che esiste, come atto dotato di senso, solo all'interno di un quadro più ampio. E' il quadro d'insieme che dona significato a tutti gli atti compiuti all'interno del gioco. Ludema e regolamento esistono insieme e l'uno rinvia all'altro.

Il denaro inutile

Consideriamo ancora un gioco nel quale la posta sia costituita da denaro, ad esempio quando sono in campo delle scommesse. In questo caso potrebbe apparire che la serietà con la quale si segue e si partecipa al gioco è determinata dal denaro e che dunque ci sia una valenza utilitaristica che fa la differenza rispetto a giochi svolti per puro divertimento, senza denaro. Quello che occorre chiederci, in questo caso, è se il denaro sia la causa, l'effetto o, ancora, semplicemente, l'indice dell'interesse che il gioco riscuote. Elementari calcoli statistici - ammesso che non siano già sufficienti le semplici considerazioni impressionistiche – provano che nei giochi nei quali il denaro è in palio l'utile è scoraggiato. E' scoraggiato da meccanismi di gioco (ad es.: la roulette) che squilibrano il rapporto tra possibilità di vincere e di perdere; è scoraggiato moralmente per quei giocatori che giocano al di sopra delle loro possibilità trascinati dalla passione; è scoraggiato dalla considerazione che energie spese al gioco renderebbero sicuramente di più qualora fossero utilizzate per attività lavorative; è scoraggiato perché, statisticamente, anche nel caso di semplici scommesse alla pari, le possibilità tendono ad eguagliarsi sul lungo

termine per cui vincite e perdite alla lunga si equivalgono. Possiamo allora dire che, in tutti i sensi, l'impegno in denaro è al di là delle possibilità del giocatore. Questo non vuol dire, naturalmente, che il denaro sia irrilevante: vuol dire solo che chi gioca lo fa per divertirsi, al di là dell'utile, e che il denaro dà senso al gioco ma non è il fine del gioco. E' un valore morale quello che è in questione e se il gioco è un affare, è un affare d'onore. In senso letterale il gioco non fa accadere nulla. Non cambia lo status di nessuno. Tutto quello che si può fare è gioire e assaporare oppure soffrire e sopportare; uscirne, in ogni caso, con onore.

Giocare per dire

La funzione del gioco non è arricchire chi gioca (anche se, ovviamente, questo può accadere); la sua funzione non è placare tensioni sociali né sublimarle (anche se certo fa anche questo) ma di mostrarle. Esprime (come l'arte), agitazione, serenità, violenza, inquietudine, brio, grandezza, disperazione, esuberanza, stoltezza, e così via tutta a gamma dei sentimenti che una cultura consente ai suoi membri. Il problema non sono gli effetti materiali, minimi, ma la realizzazione immaginativa di dimensioni dell'esperienza del tutto nascoste normalmente. Il gioco lega una certa forma (che chiaramente varia da gioco a gioco: il lancio dei dadi, la puntata alla roulette, le pedine sulla mappa...); un certo contenuto metaforico (Mario Rossi è Napoleone a Waterloo, Antonida Vasilevna Taràseiceva che gioca il denaro delle elemosine non è più la protettrice dei poveri ...) e un certo contesto sociale. Abbiamo visto come il gioco comporti sempre una dimensione sociale. Questa può essere privata (due amici giocano a dama) o altamente strutturata (due società di calcio si affrontano in un campionato, di domenica, circondate da tifosi paganti, in uno stadio comunale ...): in ogni caso sullo sfondo si staglia sempre un contesto sociale, con tanto di status, ruoli, legami economici, che il gioco rivela ma che contemporaneamente nasconde sullo sfondo. Il gioco è allora una sorta di commento metasociale al sistema di status, al sistema di valori, al sistema di desideri e prospettive, che formano la trama di un determinato contesto sociale. Di volta in volta un universo emotivo viene prodotto e indirizzato dal gioco. Queste emozioni vengono usate per scopi conoscitivi: si apprendono non solo i sentimenti (propri e altrui) di fronte alle vicende del gioco (vittorie, sconfitte, collaborazioni...) ma l'ethos della cultura di cui si è parte. Si vengono a rappresentare, a vivere, e quindi a conoscere, i valori espressi esternamente da un testo particolare e collettivo il gioco, che diventa così una sorta di rappresentazione teatrale *sui generis*. Un testo che, mediante le azioni dei giocatori, ci dice non ciò che accade ma ciò che accadrebbe se la vita (come l'arte) fosse plasmata liberamente da stili di sentimento.