DOPPIOZERO

"Falli di gioco" e "fallacci"

Stefano Bartezzaghi

12 Settembre 2021

"Bisogna saper perdere"

"Competition is competition": la maliziosa tautologia raggiunse il microfono teso da un telecronista dopo essere passata dalla fenditura del largo sorriso di Romano Prodi. L'occasione era elettorale: una lista prodiana avrebbe fatto concorrenza a certi suoi tradizionali alleati e con quella dichiarazione Prodi ricordava che nella circostanza della gara non si conoscono fratelli e sorelle, le amicizie si sospendono, l'unica deroga è ammessa per chi affronta qualcuno che è tanto debole nel gioco e fragile nell'equilibrio psicologico da rendere opportuno favorirlo surrettiziamente. Ma si sta parlando di bambini piccoli.

Sono stato bambino ma non ho mai potuto sospettare che in quegli stessi anni in cui io lo ero nuove tendenze pedagogiche (rimaste poi minoritarie) deprecassero i giochi agonistici con passione degna di miglior causa. L'agonismo si sospettava fosse ciò che accelerava la trasformazione dei bambini – specie se maschi – in carogne ("carognitt de l'oratori", carognette oratoriali, come Umberto Bossi disse memorabilmente di Pier Ferdinando Casini). Già allora si riteneva che i bambini fossero "di default" innocenti, anche se non quanto lo si ritiene ora. Qualcuno voleva che noi cuccioli non conoscessimo, almeno non troppo presto, la dimensione assoluta della frustrazione. Io non ebbi a che fare con gente del genere, se non marginalmente; quindi conobbi la frustrazione, non fu marginalmente: la conobbi a fondo. Non me ne lamento. Ben più di quelle tendenze pedagogiche risultò incisiva sulla mia educazione al gioco il singolo dei *Rokes* intitolato "Bisogna saper perdere". Uscì quando io avevo cinque anni e non so calcolare quante volte me la cantarono. "Bisogna saper perdere / non sempre si può vincere / e allora, cosa vuoi?". Penso che il testo non parlasse di giochi veri e propri, ma di una donna che era andata con uno anziché con un altro, altro che veniva così invitato a una pronta e franca remissività. Ma dai miei cari il ritornello però veniva applicato sistematicamente alle session di rubamazzetto (gioco

frustrante quanto nessun altro), briscola o calciobalilla. Giocavo con padre, fratelli, nonno: nessuno che abbia mai fatto alcuno sconto a nessuno. "Competition is competition", appunto.

"x" è "x"

Affermazioni come quella di Prodi solo esteriormente sono tautologiche. Da "Domenica è sempre domenica" a "La mamma è la mamma" a "Domani è un altro giorno" (la mia preferita) si sa benissimo che il soggetto e il predicato non sono realmente coincidenti o sinonimi. Il soggetto ("domenica", "mamma", "domani") è una specie di scatola vuota in cui il predicato, anche se si limita a ripeterlo o parafrasarlo, apporta implicazioni sostanziali. Implicazioni: cose che pur non dette si fanno improvvisamente presenti, sensi accessori che divengono essenziali come i primari. Cosa sia la "domenica", la "mamma", il "domani" non è necessario specificarlo poiché discende da luoghi comuni: i più condivisi, i più validi. L'apparente tautologia ci ricorda quindi che tutti noi sappiamo, possiamo dare per scontato e quindi implicito, che la mamma non è solo la persona che ti ha messo al mondo. È il soggetto di amore incondizionato (e perciò merita di esserne anche oggetto), di accudimento, di inesausta dedizione, eccetera. Lo sappiamo tutti. La domenica non è solo il settimo giorno della settimana: sappiamo tutti che... E così via. In questa forma la tautologia è un modo per includere nel significato nucleare, più proprio, più immediato di una parola significati meno propri, meno immediati, più periferici.

Nel caso in cui la X stia a rappresentare la "competition", però, è il caso di rivedere i luoghi comuni che la riguardano. Cosa stiamo implicando quando diciamo, con Prodi e magari in inglese, che la competizione è competizione?

Dal nuotatore all'onda

La scrittrice Marguerite Yourcenar, prima donna ammessa all'Académie Française, vi si recò soltanto per l'assemblea del proprio insediamento, e vi tenne il rituale elogio dell'accademico che morendo aveva lasciato il posto a lei. Si trattava di Roger Caillois e il bellissimo discorso della scrittrice culminò in una formula di

poetica esattezza, che descriveva il tipico movimento mentale di Caillois come un passaggio "dal nuotatore all'onda". Condivisibile era anche il giudizio per cui il più importante fra i libri di Caillois era quello dedicato ai giochi, *Les jeux et les hommes*, libro in cui per l'appunto a essere studiato non era il nuotatore (il giocatore), ma le onde a cui i suoi movimenti devono conformarsi, volta per volta per assecondarle o contrastarle. Nel caso dei giochi le onde sono i diversi impulsi che portano gli esseri umani a giocare. In pagine di piano approfondimento Caillois individuava tali impulsi, li nominava e descriveva, infine li raggruppava in quattro categorie, una delle quali era appunto quella dell'agonismo. Competition is competition. Sappiamo tutti che si gioca *anche* per il piacere di misurare le proprie forze e di prevalere su un avversario. L'*anche* non va tralasciato.

In gioco

Avere incluso l'agonismo tra gli impulsi a giocare non è certo il contributo più rilevante e originale offerto da quel grande libro. È fin troppo automatico assumere che se c'è un gioco allora ci deve essere una vittoria e una sconfitta. Semmai Caillois operava una certa riduzione del ruolo preponderante che all'agonismo annettono altre visioni del gioco, affiancandogli altre onde: gli impulsi a sfidare il caso (*Alea*), a travestirsi e simulare (*Mimicry*), a provare la vertigine (*Ilinx*). Una recente ridefinizione di tali impulsi vede nei travestimenti e simulazioni la messa in gioco della propria identità individuale; nei giochi di vertigine la messa in gioco del rapporto con il proprio corpo; nei giochi contro il caso la messa in gioco del rapporto con l'ordine metafisico del mondo; nei giochi di agonismo, la messa in gioco delle relazioni interpersonali, contemplandovi oltre a quella della competizione la dimensione della collaborazione.

Ma cosa si può intendere per "messa in gioco"?

Gioco, sezione del mondo

Ho avuto successo nella vita: è merito mio o ci sono state circostanze favorevoli che mi hanno avvantaggiato? In quale proporzione hanno contribuito i diversi fattori, disponendosi in quello che il commissario Ingravallo chiamava "il diorama

delle concause"? Non posso saperlo, nessuno può esserne mai davvero certo.

Nel gioco è diverso: il rapporto fra bravura personale e caso è determinato già dalle regole: giochi come gli scacchi o go portano a zero l'aleatorietà, mentre al contrario le lotterie non prevedono alcuna competenza individuale (il ruolo di questa è preso dalla scaramanzia, lo stile personale dei rituali superstiziosi).

Il gioco è una circoscrizione del mondo. Il mondo è infinito, tutto vi è relativo poiché a essere infinita è proprio la rete di relazioni che costituisce il mondo stesso. Il gioco è invece finito, circoscrive un pezzo di mondo, tutto vi è assoluto poiché ogni mossa di gioco ha un valore certo, non influenzato da altri fattori. Per questo possiamo utilmente confrontare la dimensione del gioco con quella dei modelli – nel campo scientifico e speculativo – e quella del teatro – nel campo dell'arte. I parametri che determinano l'andamento di un gioco sono tutti noti, anche se non tutti prevedibili nei loro effetti. La fortuna, per esempio: nessuno può prevedere dove si fermerà la pallina, se la roulette non è truccata. Ma è possibile determinare con esattezza quante probabilità ci sono che finisca su uno o un altro numero.

Mettere in gioco significa allora circoscrivere una porzione di mondo, sottometterla a un numero finito di parametri e vedere come si va a finire. Chi riuscirà a saltare più in lungo? A chi toccherà la pagliuzza più corta? Chi impersonerà meglio la guardia o il ladro? Che eccitazione darà un giro di giostra?

Membrana del gioco

Ogni definizione della parola "gioco" si avvale del concetto – non così univoco come parrebbe – di separazione. Il gioco è separato, nel tempo e anche nello spazio. I videogiochi, Internet ma anche altre forme interstiziali dell'esperienza contemporanea hanno mostrato che non sempre si può parlare di un inizio e di una fine, nel gioco. Il giro in giostra ha una precisa durata, ma sappiamo che all'interno di quella durata ci sono bambini che partecipano in modo immersivo al gioco e bambini che sono spaventati, piangono, addirittura cercano di saltare dalla giostra e magari causano così un'interruzione, per ragioni di sicurezza. Si potrebbe parlare, nel loro caso, di una forma speciale di comportamento da "guastafeste", figura ben nota alla teoria del gioco perché, a differenza del baro, può causare il fallimento del gioco. Il baro infatti infrange le regole ma non il gioco: il suo interesse è quello di mostrare di aver vinto lecitamente.

Tra il gioco e la realtà esterna al gioco Erwin Goffman trovava una membrana: sottile e forse anche osmotica. Tale, cioè, da consentire a certe condizioni di uscire e entrare dal gioco senza lacerarla.

Il ludico

Nell'esperienza tradizionale il gioco ha spazi e tempi propri. Spazi: la sala giochi, la sala biliardo, il campo giochi, la palestra, il campo di allenamento, la ludoteca, il circolo, il casinò. Tempi: la ricreazione, la domenica, la festa, la vacanza, il "tempo libero", la notte.

Oggi sto scrivendo queste pagine con lo stesso strumento con cui compongo cruciverba (ed è un lavoro), con cui risolvo cruciverba e altri giochi enigmistici altrui (ed è un passatempo) e con cui se soltanto volessi potrei partecipare a innumerevoli giochi di tutti i tipi e generi. È anche lo strumento con cui studio, con cui preparo le mie lezioni, con cui svolgo le mie lezioni in epoca di didattica a distanza, con cui tengo i rapporti con le persone e le altre diverse entità con cui collaboro. Grazie a questo strumento, posso distrarmi con un gioco mentre sono al telefono con un collega. Posso risolvere un cruciverba mentre è in corso un consiglio di facoltà. Si badi: abbiamo una testimonianza del fatto che precisamente questa – risolvere cruciverba durante le riunioni – in epoca abbondantemente pretelematica fosse un'abitudine dell'austero segretario del Partito Comunista Italiano Palmiro Togliatti, il quale a questo scopo avrebbe dedicato un piccolo scrittoio a scomparsa nella sua scrivania, al palazzo delle Botteghe Oscure. Quindi non è in sé la tecnologia ad aver fatto sorgere nuovi comportamenti: la tecnologia li ha messi a disposizione di tutti e li ha resi evidenti. La dimensione stessa del gioco si è fatta meno sostanziale, meno rigida. Gli oggetti di design hanno preso forme ludiche, si parla – a sproposito o no – di "*gamification*" e se è meno frequente l'esperienza del gioco ritualmente separata da quella considerata "reale", la dimensione del gioco è molto più presente nel nostro tempo e nel nostro spazio, mescolata alla dimensione del non gioco, come un oggetto frattale. Questo è il "ludico": un'esperienza di gioco che ibrida la vita considerata reale.

Ma se nelle dimensioni fisiche del tempo e dello spazio il gioco non è più univocamente separabile da ciò che gioco non è, come lo distingueremo? Come facciamo a sapere quando stiamo giocando e quando no?

Giochi di vita

Bisogna resistere a quella che potremmo descrivere come la tentazione dell'"idealismo ludico". La vita non è sogno, la vita non è gioco. Certo si può vivere come se tutto fosse un gioco. Ci si possono imporre delle regole: è quello che fa il Bartlebooth di Georges Perec, in un romanzo non casualmente intitolato *La vita, istruzioni per l'uso.* Disponendo di una cospicua rendita, un giovane parigino pianifica l'intera sua vita: dedicherà un certo numero di anni a imparare l'arte dell'acquerello, un lungo periodo successivo a viaggiare in tutto il mondo dipingendo acquerelli di soggetto marino e infine un periodo conclusivo a risolvere jig-saw puzzle ricavati dagli stessi acquerelli, con altri dettagli che rendevano tutto il procedimento un ciclo a somma zero. Da quale punto di vista questo si può prendere come un gioco? E cosa, del resto, distinguerebbe simile regola di vita dalle regole degli ordini monastici a cui si votano persone che mai qualificheremmo come giocatori? Possibile discrimine: nel secondo caso interviene un *lógos*, cioè un racconto sacro che offre al rito il sostegno del suo senso trascendente; nel primo caso invece l'attività disciplinata è programmaticamente insensata.

L'avversario

Un modo particolarmente perverso di vivere seguendo una regola è quello dell'impostura: ci si finge ciò che non si è e la simulazione sarà la regola di tutta la propria condotta. Celebre il caso raccontato da Emmanuel Carrère nel libro *L'avversario*, dove per "avversario" si intende Satana. In che senso possiamo trovare qui un principio di gioco? L'impostore non condivide il nostro livello di realtà: con il suo inganno e il suo segreto convoca la nostra realtà all'interno di un suo gioco. Chiunque non se ne accorga, e quindi non sappia di giocare, è destinato a perdere. Infatti l'eventuale svelamento e l'eventuale punizione dell'impostura non risarciscono coloro che l'hanno subita. L'avversario diventa invincibile perché è l'unico a sapere che c'è il gioco e che c'è dell'avversione.

Emmanuel Carrère



L'Avversario

ADELPHI

La narrazione assoluta

Truman è l'unico "vero uomo". Vive in una città, gli capitano vicende apparentemente ordinarie ma a sua insaputa tutto il suo mondo è racchiuso in un colossale studio televisivo. La sua vita è "The Truman Show", l'oggetto di un "reality show" assoluto, in cui ogni sua vicenda è prevista o comunque manipolata da sceneggiatori e in cui una tecnologia futuribile permette agli autori il controllo assoluto di ogni variabile, persino delle condizioni meteorologiche. Quella di Truman è un tipo di esistenza opposto all'impostura: nell'impostura l'individuo è l'unico a sapere di essere in un gioco; Truman è invece l'unico al mondo a ignorarlo.

Lo scherzo infinito

Un altro modo di confondere gioco e vita consiste nel proclamare il nonsenso generale della vita, quindi insistere sul suo carattere assurdo e sottolinearlo con il non prendere sul serio nulla. L'impostore finge che non ci sia un gioco. Il buffone finge che non ci sia altro che il gioco. Entrambi i casi negano l'alterità, e non sono i soli. Il monaco, il disciplinato, l'impostore, l'ignaro, il buffone vivono nella rigidità sistematica. Il gioco è invece oscillazione: chi gioca sa sempre che i livelli della realtà sono almeno due e che c'è un rapporto fra quello che gioco è e quello che non è. Infatti siamo portati a vedere nel gioco una "metafora" di qualcos'altro, a partire dalle azioni più elementari e primitive (inseguimento, nascondimento, predazione, guerra, conquista) che si possono mettere in relazione ai giochi – i più semplici, come la corsa, e i più raffinati, come gli scacchi.

Dentro e fuori dal gioco

Il gioco come "metafora" della vita è però una pista corta, affollata e inconcludente. Risulta più utile osservare cosa i giochi abbiano in comune con l'esperienza che chiamiamo reale: le comunanze, appunto, più che le somiglianze

esteriori.

Il programma di Caillois era tutto racchiuso nel titolo di una sezione del suo libro: "Per una sociologia che parta dai giochi". Gli impulsi che elenca non sono presenti soltanto nel gioco. Nel gioco trovano la loro circoscrizione: lì sublimiamo l'aggressività, ci abbandoniamo a forme controllate di ebbrezza, recitiamo altre identità, sfidiamo gli dei della buona e cattiva sorte. Ma la sociologia da Caillois considerata possibile (e anzi auspicata) deve mostrare come gli stessi impulsi agiscano nella società e nel mondo fuori dal gioco, secondo non una ma due diverse modalità di funzionamento. Una si può dire fisiologica: vi è agonismo nella concorrenza commerciale o nella disputa democratica per il potere; vi è mimetismo nel teatro, ebbrezza corporea nell'attività sessuale, sfida al caso negli investimenti finanziari. Il funzionamento degli impulsi conosce altresì una modalità patologica e degenerata: tossicodipendenze, ludopatie, imposture sono chiare perversioni della ricerca della vertigine, della sfida al caso, della tendenza al travestimento. Nel caso dell'agonismo, le degenerazioni possibili sono molteplici: concorrenza sleale, aggressività, sopraffazione, volontà di dominio di altri esseri umani.

Tre modi di competere

Si può dunque competere in almeno tre modi diversi.

Nel gioco, la competizione avviene in una forma che con Caillois possiamo definire circoscritta. C'è un "agone", un campo delimitato per la lotta; c'è un tempo prestabilito; ci sono regole che vengono fatte rispettare. Sappiamo che la lotta è un gioco tipico anche di forme non umane di vita, che mettono in scena prove di forza e arrivano anche a recitare la sottomissione derivante dalla sconfitta, per esempio offrendo simbolicamente la propria gola al vincitore.

Fuori dal gioco la competizione è la concorrenza: ci si disputa un oggetto di valore (un beneficio economico, un posto in graduatoria, il favore del pubblico) non per il piacere di disputarselo (come avviene perlopiù nel gioco) ma per il valore dell'oggetto. Come consideriamo normale e sano, quando si partecipa a un gioco, voler vincere, così consideriamo normale e perlomeno non insano voler prevalere nella vita: avere i voti migliori a scuola, guadagnare più degli altri sul lavoro, avere più like nei social network, avere il nome scritto a caratteri più vistosi sulla locandina dello spettacolo teatrale o del film... Quando il concorso ha come

obiettivo un posto di lavoro, allora ottenerlo implica prevalere sugli altri concorrenti. Non sempre però l'oggetto di valore è indivisibile. La promozione in un esame scolastico è individuale; desiderare il massimo dei voti può essere un obiettivo per la soddisfazione personale; desiderare di conseguire il voto migliore di ogni altro è invece un obiettivo del tutto simbolico. Anche ciò è considerato rimanere nei limiti di un agonismo fisiologico.

Il terzo modo di competere è invece non fisiologico ma patologico ed è l'agonismo che nella vita sociale (o anche nella circoscrizione del gioco) per ottenere il fine di prevalere fa ricorso a comportamenti da considerarsi, per una ragione o per l'altra, scorretti o sleali.

Le regole del gioco

Una delle caratteristiche che più unanimemente si attribuiscono al gioco è quella di avere regole. È tramite le regole che circoscriviamo ogni gioco, poiché le regole prescrivono i comportamenti dei giocatori, le mosse consentite e quelle non consentite, gli obiettivi da conseguire, i materiali da impiegare, le modalità di entrata nel gioco, svolgimento del gioco e uscita dal gioco, le modalità di assegnazione del punteggio e delle penalità.

Si ritiene comunemente che le regole debbano essere note sin dall'inizio ai giocatori, ma questa non è una condizione realmente necessaria. I videogiochi, per esempio, si svolgono secondo regole implicite: parte del ruolo del giocatore consiste proprio nell'arguire, giocando, le regole inerenti a un certo "quadro" del gioco.

Ci sono poi giochi in cui le regole non sono e non possono essere scritte perché non hanno un valore assoluto e deontico – non impongono cioè un dovere. Si parla di giochi tra i più semplici e diffusi: i giochi di travestimento e impersonificazione, in cui ogni giocatore prende un ruolo (negoziante e cliente, moglie e marito, indiano o cowboy, ladro o sceriffo, medico e paziente) e deve aver cura della verosimiglianza dei suoi comportamenti. Segue allora non delle regole ma una regolarità. Non una grammatica, ma una falsariga.

Regola delle regole

Nel gioco agisce poi una regola delle regole: il fair play, cioè il tipo di comportamento indicato nel seguire le regole del gioco. Il termine è generico e si declina variamente nelle diverse discipline sportive ma anche nelle diverse tradizioni nazionali e nelle diverse epoche. In parte il fair play è prescritto da regole ufficialmente promulgate, in parte deriva da consuetudini. Strette di mano rituali segnano l'inizio e la fine di molte competizioni sportive. Il giocatore di basket è tenuto ad ammettere di aver commesso fallo alzando la mano. La menzogna è considerata "unfair" in alcuni giochi, non in altri: il calciatore reclama il possesso della palla andata fuori campo anche se sa di averla toccata per ultimo, si contorce dal dolore anche se non è stato colpito e soltanto nei casi più gravi la sua simulazione viene punita, come peraltro il regolamento prevedrebbe. Non così nel tennis, dove dichiarare fuori campo una palla che l'avversario ha tirato invece tra le linee sarebbe considerato riprovevole.

Persino fuori dal tempo e dallo spazio dell'incontro ritualizzato del gioco possono esserci delle usanze: tra queste pressoché leggendaria è il "terzo tempo" degli incontri di rugby, quello che alla fine dei due regolamentari della partita porta i giocatori delle due squadre nello stesso pub, a bere assieme.

Sia le norme regolamentari sia le consuetudini fanno del fair play un altro fattore di circoscrizione del gioco. In senso pieno, possono disporsi proprio sulle frontiere temporali e spaziali del gioco, laddove le persone si investono del ruolo tematico di giocatori e dove al termine se ne svestono. Gli inchini tradizionali delle arti marziali orientali delimitano il tempo delle cosiddette "ostilità", alla stessa stregua dei segnali regolamentari (come i colpi di fischietto arbitrali all'inizio e alla fine, il gong del pugilato, la sirena del basket). Ma il fair play non si limita certo a comparire prima e dopo l'incontro sportivo. Nel corso della prova può pure capitare che un concorrente esca dal ruolo strettamente agonistico: per esempio scusandosi per un fallo commesso inavvertitamente, accertandosi delle condizioni dell'avversario dopo un incidente di gioco, persino plaudendo per un colpo particolarmente ammirevole che pure ha subìto. Il fair play è insomma quella parte del ruolo del giocatore che attiene al suo non essere soltanto giocatore, ma anche persona umana.

Falli e fallacci

A essere considerati "antisportivi" sono i comportamenti che danneggiano l'avversario non come giocatore ma come persona. Negli sport che prevedono contatto fisico tra gli avversari si distinguono di solito "falli di gioco" e falli più gravi, spesso denominati con la forma spregiativa di "fallacci". "Falli di gioco" è un modo di dire strano, perché le fa apparire *irregolarità* che in qualche modo rientrano nelle *regole*. In realtà si tratta di quelle irregolarità che sono connesse al gioco, perché dipendono dall'irruenza mal controllata oppure da qualche analogo sconfinamento, tale da far superare la soglia della punibilità a un'azione perfettamente regolare. Sono oltranze del gioco, sconfinamenti: non sono sabotaggi. Un giocatore di scacchi che non rispettasse il limite cronometrico del tempo concesso per pensare alla sua mossa commetterebbe una sorta di "fallo di gioco", da sanzionare diversamente (cioè in modo molto più mite) dall'irregolarità di chi facesse saltare la scacchiera con una manata.

I limiti dell'agonismo

Abbiamo così visto che nel gioco l'agonismo ha un limite e questo limite è costituito non tanto dalle regole ufficiali del gioco quanto dal fair play.

L'agonismo impone di prevalere sull'avversario. Il fair play richiede che gli sforzi agonistici, cioè gli sforzi per prevalere, si limitino a quelli previsti dal gioco, alle irregolarità semplici, "falli di gioco" e non "fallacci". L'agonismo consente e anzi richiede di danneggiare l'avversario; il fair play richiede di non danneggiare la persona dell'avversario.

La persona del giocatore è quella che smette i suoi panni civili per indossare una divisa di gioco, si registra da un arbitro, scende in campo, stringe la mano all'avversario, aspetta il segnale di inizio partita. Espletate queste formalità diventa un giocatore, nel senso che assume un ruolo nel gioco e la sua identità di persona è come messa in secondo piano. Ritorna in primo piano alla fine del tempo del gioco o quando il gioco viene sospeso per un infortunio fisico, o per qualche altro fatto che ha oltrepassato i confini più larghi del gioco. Gesti di stizza per un'azione sfortunata, esultanze troppo sfacciate per un risultato ottenuto, gesti di scherno sono altrettanti esempi di rottura del fair play.

Il passaggio troppo violento che lo colpisce in faccia era diretto al giocatore ma finisce per far male (anche) alla persona. L'insulto personale è una *provocazione*: ha come obiettivo quello di farlo retrocedere dallo stadio di giocatore a quello di persona, la cui reazione alla provocazione stessa determinerà un danno alla squadra per cui gioca (è il presumibile caso della reazione violenta di Zinedine Zidane a una provocazione dell'avversario Marco Materazzi, nella finale dei campionati del mondo del 2006).

Giochi e professioni

Differenza fra giocatore dilettante e professionista. Il giocatore dilettante si investe del ruolo ludico per il tempo in cui lo desidera e non è minimamente tenuto a esercitarsi, "tenersi in forma", aggiornare il suo bagaglio tecnico. Il giocatore professionista non cessa di essere giocatore con la fine della partita: anche nel suo tempo libero deve (o dovrebbe) mantenere la sua condizione fisica e quindi attenersi a norme alimentari, igieniche e di comportamento per tutta la durata della sua carriera agonistica.

Nella stessa espressione "giocatore professionista" si fa sentire come una stonatura. A lungo, dopo la fondazione dei giochi olimpici moderni, è durato un equivoco: non vi erano ammessi sportivi professionisti. Si riteneva che ci fosse contraddizione fra il disinteresse che caratterizza il gioco e la redditività del professionismo. Il punto però è marginale: la vera contraddizione passa fra il carattere circoscritto (delimitato, intermittente) del gioco e il professionismo con il suo carattere invece non circoscritto ma durativo, continuo e costante.

Nel professionismo il gioco tende a sovrapporsi alla vita: lo si professa, come si dice delle religioni. La tipica oscillazione del gioco – oscillazione fra gioco e non gioco, oscillazione fra ruolo e persona del giocatore – rischia così di perdersi.

Fair play is fair play

Degenerazione dell'agon: nel gioco, l'aggressività che travalica i limiti, l'isteria del tennista, il furore del pugile che arriva a mordere l'avversario o dello stopper che rompe una gamba all'attaccante; nella vita sociale, il dossier calunnioso contro

l'avversario politico, lo spionaggio industriale o il raggiro commerciale contro il concorrente.

Fra gioco e non gioco il confine è osmotico, a tratti fragile. Si è visto però che le regole del gioco stabiliscono cosa è lecito e cosa no, ma che il gioco in qualche modo "prevede" alcune irregolarità: le punisce, ma non le ritiene esterne a sé. A interrompere davvero il gioco, a far ritornare a una dimensione di non gioco, sono le irregolarità che infrangono il fair play, cioè il carattere oscillatorio del gioco, cioè il riconoscimento dell'Altro del gioco come ruolo distinto dalla persona.

Se dentro alla circoscrizione del gioco la distinzione è abbastanza chiara, fuori forse non lo è. Dove il gioco diventa professionistico o dove l'impulso agonistico è presente in attività non ludiche (economia, finanza, marketing, politica, comunicazione) la società del libero mercato e dell'autoregolamentazione del mercato ha da decenni esaltato i "valori" dello sport ma si è sempre guardata dal promulgare e diffondere regole scritte e non scritte della propria competitività. E senza un'idea di fair play condivisa dai giocatori non vi è un reale riconoscimento reciproco. In gioco resta così la pura volontà di sopraffazione. Lo è restata a lungo; chissà se lo resterà ancora.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

