

Pubblicato su DOC

Che razza di gioco è?
Renato Palma

L'idea di Huizinga che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco, mi pare molto affascinante. Persino consolante. Perché mi fa pensare che anche l'esperienza che stiamo vivendo abbia tutte le caratteristiche del gioco. Così non mi meraviglia che il David di Michelangelo, che per me significa bellezza, intelligenza, forza, volontà di non arrendersi neppure all'evidenza dello strapotere del Golia di turno, chinando leggermente la sua testa, con viso trasfigurato in una smorfia di disgusto, torni a parlare ai nostri cuori, con una franchezza devastante.

Non ci sono dubbi. Abbiamo capito bene. E' deluso da noi e sta dicendoci che siamo diventati dei poveracci.

I meno accorti portano subito la mano al portafoglio, o telefonano in banca per essere rassicurati, sicuri che anche lui si stia riferendo all'unica passione e preoccupazione della nostra epoca: i soldi. Ma quando dice poveracci, lo sappiamo bene, vuole dire semplicemente peggiori.

E allora vale la pena di provare a spiegare, non a giustificare, che cosa ci sta succedendo e quindi chiarire al David a quale gioco stiamo giocando.

Partiamo dall'idea che le regole dello stare insieme siano sovrapponibili, nella loro ideazione, costruzione, e quindi mutabilità, alle regole di un qualsiasi altro gioco; proviamo a descrivere quali sono le regole che ognuno di noi si adatta a rispettare; lasciamoci la possibilità di ricordarci che è possibile scegliere di cambiare le regole in qualunque momento; perché alla fine possiamo sempre abbandonare il gioco per inventarne un altro.

In una cosa il David ha indiscutibilmente ragione. Nonostante tutta la nostra ricchezza e disponibilità, ci siamo ridotti a vivere come dei poveracci, privi del controllo dell'unica fonte di tutte le nostre possibilità, il tempo.

In questo modo assistiamo a un fenomeno ben documentabile: il numero di partecipanti che dice di essere contento del gioco che stiamo facendo è sempre più basso, e continua a decrescere a una velocità sorprendente, con l'ovvia conseguenza che ormai più nessuno può dire di divertirsi, mentre sono sempre più numerosi quelli che devono ricorrere a rimedi per controllare la preoccupazione, l'ansia, la depressione. Tutte conseguenze di un gioco che perde di senso e di significato.

Il segreto è che sono in pochi a rendersi conto dell'importanza del gioco come organizzazione delle relazioni, anche nell'età adulta. I più considerano il gioco come un elemento legato all'età giovane, a quello stadio preparatorio alla serietà, condizione tipica con cui gli adulti dicono che deve essere affrontata la vita.

E' anche possibile che a qualcuno faccia comodo non far sapere che tutto quello che riguarda le regole delle relazioni deve essere considerato un gioco. Infatti tutto il sistema impone la massima serietà e si scandalizza all'idea che, per esempio, il mercato possa essere considerato un gioco, lo sviluppo economico un gioco, tutte le relazioni umane un gioco, cioè, nella buona sostanza, una libera costruzione della mente degli uomini.

Non possiamo dimenticare che inventare giochi è una delle massime espressioni dell'intelligenza che caratterizza la nostra specie. Per questo giocare serve a mantenersi sani, divertiti, vitali, motivati. E' indispensabile al nostro equilibrio, a mantenere un buon rapporto con la complessità dei nostri bisogni e della nostra vita.

Sergio Solmi nel lontano 1924 scriveva:

“se pur fatiche e sogni
e la mesta obbedienza me malvivo
fanno, e rare tue fronde, poesia,
un'ultima gaiezza mi soccorre
e brevemente il mio deserto illude.

Sorriso estremo, labile
zampillo d'acqua che dal perso tempo
smorzato appena insorge, e i duri raggi
del sole di mia vita
fa un attimo brillare,
ultimo dono dell'avara infanzia,
questo: giocare.”

Ma noi siamo diventati adulti, abbiamo preso le distanze dall'infanzia. Così aderiamo al gioco senza sapere che stiamo giocando. E questo esclude una volta per tutte che il piacere e lo stare bene sia lo scopo di quello che facciamo e soprattutto la sua motivazione.

Naturalmente tutto questo è il risultato di un addestramento; e di un inganno.

Il gioco, per definizione, deve essere un'attività liberamente scelta, mentre nel nostro caso l'organizzazione della vita sembra non ammettere alternative.

Per ottenere questo risultato, soprattutto nei nuovi giocatori, occorre un enorme spreco di energie: serve una preparazione accurata di almeno un paio di decenni, nota come educazione alla vita, nei quali i giovani vengono addestrati a pensare che quello in cui vivono è l'unico mondo possibile e persino l'unico modo di immaginarsi l'esistenza.

La vita, gli viene fatto sperimentare, è una lotta nella quale esistono solo due possibilità: obbedire o essere ribelli.

Dopo averli messi in guardia dai pericoli che l'esperienza riserva, sicuri di averli spaventati abbastanza in modo da eliminare qualsiasi possibilità concreta e accettabile di critica al gioco e quindi di costruzione dell'alternative, ai nuovi giocatori viene concesso di affacciarsi al balcone della vita, preferibilmente senza parapetto.

Questo è indispensabile, perché darà loro un senso di vertigine e di inadeguatezza, di difficoltà. Farà capire loro, se ancora non si sono convinti, che è la vita che è dura, rischiosa e non ammette sconti. Un luogo per combattenti, disponibili alla competizione.

E veniamo alla descrizione del gioco in voga nella nostra epoca, questo gioco che ci rende tutti frettolosi, impotenti e infelici, o, se vogliamo, dei poveracci, e che si è imposto negli ultimi due secoli come modello unico della vita, e che potrebbe chiamarsi “just for the money”.

Il gioco richiede fin dall'inizio una chiara definizione di ciò che è mio e di ciò che è tuo.

Diciamo che sono le risorse che vengono distribuite all'inizio del gioco. In questo bisogna essere molto chiari e determinati. Si comincia dalle piccole cose: ad esempio, questo è il mio letto, tu dormirai nel tuo. Non ci vuole molto perché venga definito chi è proprietario degli oggetti. Più impegnativa è la questione del tempo. Qui il mio e il tuo non esiste, perché il tempo di cui io posso disporre è solo ciò che resta dopo una dura contrattazione con il mondo del lavoro. Per questo dispongo io di quel tempo che sarebbe “tuo”, organizzandolo secondo i miei impegni, in modo che sia chiaro che nessuno può disporre liberamente del suo tempo per soddisfare i propri bisogni.

Poi c'è il nostro, che è un po' più difficile da definire. Diciamo, molto sinteticamente, che un nostro che vive autonomamente dal mio e dal tuo non è previsto. Infatti è proposto come il territorio di conquista, che inizialmente viene definito come né mio né tuo, ma molto rapidamente diviene il non ancora mio, non ancora tuo.

Così trascorrono gli anni della formazione. Appena considerati adatti comincia il gioco vero e proprio.

Siamo posti di fronte alla piramide che è la metafora della nostra esistenza. Lo scopo del gioco è arrivare il più in alto possibile.

Lo stato d'animo dei partecipanti è eccitato, adrenergico: si sa, sono giovani, la sfida appare possibile, vincerà il migliore. Il segreto è far sentire ad ognuno che si sta parlando proprio di lui.

La scalata è ovviamente faticosa, ma lo è stata anche la fase preparatoria: la promessa è che ogni gradino conquistato corrisponderà a un miglioramento della qualità della vita.

Questa è la parte del gioco che, con molta fantasia, viene definita come “homo homini lupus”.

La durezza del gioco non ammette pietismi, neanche nei propri confronti. Mano a mano che si sale aumenta la soddisfazione insieme alla fatica mentre il numero dei partecipanti si riduce.

Naturalmente lo stress è molto forte, e le possibilità di riadattamento si dimostrano sempre più limitate.

Questa è la seconda fase del gioco, quella che i vincenti definiscono “per amore o per forza”. Occorre stringere i denti. Fermarsi è impensabile. Impossibile.

Inutile dire che le regole del gioco diventano sempre più elastiche. Talmente elastiche che in fondo conviene capire che non serve farsi tanti scrupoli se, come accade sempre più spesso, per stare in equilibrio qualcuno viene calpestato. Così in diversi si perdono per strada, molti non riescono più a dormire, quasi tutti iniziano a lamentarsi. Serpeggia un pericoloso nemico: la depressione, la sfiducia, la solitudine. Il senso di inadeguatezza.

E qui c'è il primo colpo di scena.

La piramide comincia a franare sotto i piedi. Sembra un trucco, ma la percezione è estremamente reale. L'arrampicata, iniziata con passo sicuro e gioioso, diventa affannosa. Bisogna correre, fare in fretta. Gli increduli, quelli che hanno pensato a un effetto virtuale, e hanno provato a soffermarsi, sono stati inghiottiti nel nulla della precarietà economica e relazionale: sono diventati o poveri e soli o malati.

Cos'è successo? Nella corsa a dividere il mondo in mio e tuo il nostro è diventato un luogo molto friabile nel quale abbiamo accumulato tutto quello che non serviva. Questo lo ha reso incapace di sostenerci, e, peggio ancora, invivibile. Il nostro è diventato un luogo puzzolente, inquinato, dal quale siamo costretti a fuggire. Il nostro è diventato un luogo ingestibile e pericoloso.

Nel gioco viene chiamato città, campagna, aria acqua. Oppure sfiducia, impossibilità di stare insieme.

Alcuni cominciano ad avere chiaro quello che nell'istruzioni del gioco non c'era scritto: in questo corsa sfrenata va distrutto qualsiasi rapporto con gli altri, con noi stessi.

E' ovvio che con il terreno che frana sotto i piedi, con il disperato bisogno di sopravvivere, occorre diventare più aggressivi, più cattivi. E tutti ci provano e persino ci riescono. Qualsiasi relazione va al diavolo. Ci si separa, si lotta corpo a corpo. La stessa parola insieme perde ogni significato.

A questo punto le cose si complicano. Abbiamo la netta sensazione che non governiamo più la nostra vita. Ci sentiamo sperduti, impotenti. Non ce la facciamo più ad adattarci. Forse vorremmo fermarci, il prezzo che ci viene imposto ci sembra troppo alto.

Ma il gioco è diventato improvvisamente un gioco d'azzardo. Abbiamo puntato tutto e scopriamo di essere attanagliati dalla paura che colpisce il giocatore non professionista. Nessuno se la sente di scendere dal treno in corsa. Ci assale la disperazione, ci chiediamo che cosa abbiamo fatto della nostra vita. Stiamo perdendo ma non è possibile ritirarci. Eppure c'è ancora qualcuno che chiede di più; che diamine, ancora un po' di flessibilità! Si impone un salto di livello. Siamo alla fase finale, all'advanced estremo.

Con l'angosciosa sensazione di essere isolati e abbandonati la piramide si trasforma continuamente sotto i nostri occhi increduli in una specie di imbuto ogni giorno più inclinato nel quale è sempre più faticoso evitare di scivolare. Nonostante i nostri sforzi non riusciamo a tenere testa al rischio di cadere più in basso.

Siamo alla tragedia. La nostra affettività, la capacità di affrontare insieme i problemi, stufa dei soprusi, decide di abbandonarci. Abbiamo lottato contro di lei per una vita, abbiamo umiliato i suoi bisogni. E ora ci rimanda un'immagine di noi che non ci piace, una relazione impossibile con noi stessi.

E' il fallimento, il tanto temuto fallimento. E la depressione, l'impossibilità. Non c'è più niente da conquistare oltre la nostra stessa sopravvivenza. Non riusciamo a trovare più un senso in quello che facciamo, e non siamo abbastanza affettuosi da smettere di farlo. E' un incubo.

Se le regole del gioco non possono essere cambiate questo significa che non contiamo niente. E meno contiamo e più diventiamo esperti del sistema, e sappiamo le motivazioni, i perché. Le

impossibilità. Ci preoccupiamo se la borsa scende o l'oro sale, ormai convinti che la nostra vita dipenda solo da queste notizie.

Così un giorno, non molto lontano, potremo sapere dalla radio quanto valgono le nostre quotazioni. Credo che sarà drammatico sentire il nostro nome e poi, con gelida cadenza professionale: nessuno lo vuole.

Espulsi dal gioco.

Questa è la nostra paura: essere espulsi dal gioco. Non sapere come reagire.

E invece la soluzione c'è. In un vecchio film, War Games, il computer intelligente, che sapeva imparare dai propri errori, diceva a proposito della guerra: veramente uno strano gioco, l'unico modo di vincere è non giocare.

E questo è quello che dobbiamo cominciare a fare. Cambiare gioco, ricominciare a divertirci senza bisogno di comprare il divertimento dall'industria dei desideri. Senza fare la spola tra il momentaneo alleviamento dei desideri e una duratura frustrazione dei bisogni, per poi passare alla creazione di desideri ancora più nuovi e alla voglia di credere alla pubblicità che tiene desta la speranza di migliorare la nostra vita attraverso la loro soddisfazione

I bisogni individuali di realizzazione personale, di miglioramento, di riflessione e di continua riscrittura della nostra storia, di stare e fare insieme, non fanno parte del gioco "just for the money". Sono le relazioni la via d'uscita.