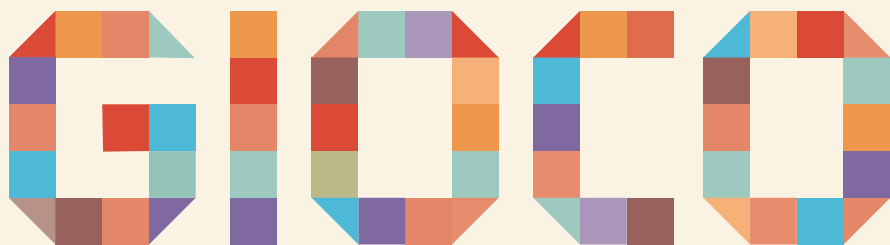


Bernard De Koven

# BUON

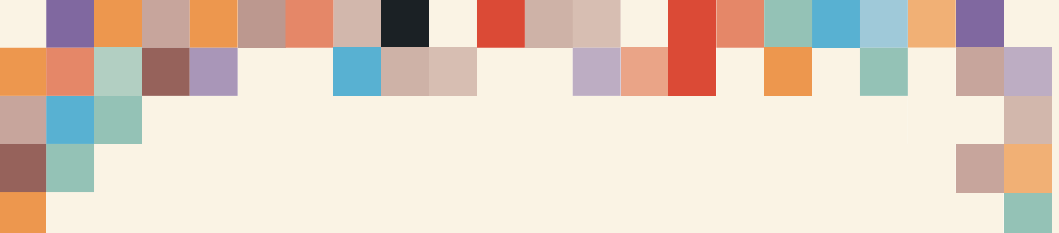


GIOCARE BENE PER  
VIVERE BENE

*Il classico  
di riferimento per capire,  
usare e vivere il gioco  
al meglio nella vita  
e nel lavoro*



Erickson



«I giochi non sono la vita.  
Sono, semmai,  
più grandi della vita»

BERNARD DE KOVEN



Condividere e rispettare delle regole,  
proseguire il gioco o abbandonarlo,  
avere fiducia nei propri compagni,  
vincere, perdere o arrendersi:  
De Koven spiega, con una chiarezza rara,  
come funziona un gioco,  
se vuole essere un buon gioco.  
E come ogni gioco è un'opportunità  
per sviluppare senso di comunità,  
creatività, leggerezza e integrità.  
In due parole, per vivere bene.

€ 17,50

ISBN 978-88-590-2012-7



9 788859 102012 7

[www.erickson.it](http://www.erickson.it)



# Premessa

*Eric Zimmerman*

*Se non riusciamo a rinunciare ai nostri giochi, non riusciamo a rimanere insieme.*

Bernie De Koven è quanto di più simile a uno sciamano del giocare che esista.

Non molto tempo fa ebbi l'onore di partecipare a un evento New Games condotto da lui. Nell'aria frizzante di un pomeriggio nei Paesi Bassi, qualche decina di giocatori stava in cerchio all'aperto. Con l'entusiasmo incontenibile di un presentatore navigato e l'inesauribile pazienza di un maestro di scuola materna, ci insegnò diversi giochi.

Attraverso le sue dimostrazioni pratiche, Bernie ci ricordava continuamente che all'occorrenza potevamo cambiare le regole, e che potevamo uscire dal gioco in qualunque momento. Sintonizzato sullo spirito del gruppo, passava con naturalezza da un gioco a un altro, adattando le regole per renderli più piacevoli, e in qualche modo sapeva sempre quando era ora di passare ad altro.

Fece la sua magia. O, meglio, la facemmo insieme. Mentre ci dimenavamo come animali, correvamo a perdifiato senza piegare le ginocchia per catturare i nemici e ci tramutavamo in un'unica creatura cieca con una chioma di mani brancolanti, Bernie ci aiutava a dare al nostro gioco una forma più bella.

In poco tempo, giocatori disillusi, sviluppatori saccenti e accademici impettiti divennero rappresentanti del giocare urlanti, sudati e sorridenti.

È straordinario! Riesco a sentire l'equilibrio che si sposta e si riassetta. Non saprei chi di noi lo stia facendo. Ma sono così ricettivo: sento il gioco [...], sento come ci stiamo giocando insieme. E lo adoro. Adoro essere così. Adoro fare questa cosa, giocare a questo gioco con te.

## Il gioco è per chi gioca

Bernie De Koven ha passato la vita a indagare i rapporti tra l'essere giocosi e l'essere umani. E *Buon gioco* è un capolavoro: una chiave universale per aprirti lo spirito e lasciare che il gioco fluisca liberamente dentro e fuori da esso.

Rispetto alla maggior parte dei libri sul tema, questo esce dagli schemi. Non è una guida per sviluppatori di giochi, con dritte e trucchi per creare prodotti di maggiore successo. Non è un manuale didattico per educatori, pieno di strategie per insegnare meglio usando i giochi. E non è stato scritto per tranquillizzare genitori o opinionisti riguardo al giocare.

E allora, per chi è questo libro? *Buon gioco. Giocare bene per vivere bene* è un libro per chi gioca. Parla di come giocare bene. E di come, imparando a giocare bene, si diventa persone migliori. Ovviamente questo libro è anche per sviluppatori di giochi, per educatori, per studiosi e per chiunque altro. Non soltanto perché imparare a giocare meglio può fare bene a tutti, ma anche perché sotto la prosa giocosa di Bernie c'è un tesoro di idee sconvolgenti e stupefacenti sul gioco.

*Buon gioco* fu scritto originariamente nel 1978, prima dell'avvento di internet e dei cellulari, prima che i videogame si diffondessero stabilmente nei centri commerciali degli anni Ottanta... caspita, anche prima della TV satellitare. E tuttavia si rivela un libro di crescente rilevanza per la nostra società, che sempre più ruota attorno al gioco e all'informazione.

Questo è stato forse il primo libro a gettare un ponte tra la strutturazione dei giochi e il loro svolgimento e a considerare queste attività come fenomeni profondamente umani. La sua saggezza ha molto da insegnare a quelli di noi che creano o studiano i giochi, insegnano con i giochi e... ci giocano. Dovrebbe essere una lettura obbligatoria per chiunque prenda il gioco seriamente.

Se gioco bene sono di fatto completo. Non c'è uno scopo, perché tutti i miei scopi si stanno realizzando. Lo sto facendo. Ce la sto facendo. Ci sto riuscendo. È per questo che sto giocando. Questo è lo scopo di questo gioco, per me. Gli obiettivi, le regole, tutto quello che ho fatto per ottenere la sicurezza e il permesso di cui avevo bisogno erano finalizzati a darmi la possibilità di fare questo: di sperimentare questa eccellenza, l'eccellenza condivisa del buon gioco.

## Il giocare e i giochi

Parte della meraviglia e della sapienza del libro di Bernie sta in come inquadra e reinquadra questioni fondamentali legate ai giochi e al giocare. Tra quelli di noi che studiano i giochi per professione, spesso emerge una divisione tra chi sceglie di concentrarsi sui *giochi* — sulle loro regole eleganti e logiche sfidanti — e chi preferisce dare evidenza al *giocare* — alle esperienze dei giocatori e alle comunità che essi formano.

Forse questa distinzione è un fatto naturale per un settore così radicalmente interdisciplinare che muove i suoi primi passi. Ma rischia anche di essere sopravvalutata. I fronti sono stati definiti: da un lato ci sono gli studiosi di scienze sociali e gli attivisti culturali che intendono i giochi essenzialmente come un giocare generato dagli utenti; dall'altro lato ci sono i creatori di giochi e gli strutturalisti che li definiscono essenzialmente come sistemi progettati di regole.

*Buon gioco* è il magico anello di congiunzione tra queste due fazioni.

Ora, a un primo sguardo, Bernie sembra schierarsi nettamente con le forze del giocare. Introduce concetti fondamentali come quello di comunità di gioco, approfondendo il modo in cui essa si forma e si mantiene. Incoraggia le persone a modificare le regole del gioco come ritengono opportuno. E sembra sostenere l'idea che qualsiasi gioco sia puramente un'occasione per le persone di incontrarsi e giocare bene insieme. Sicuramente sembra il santo patrono del giocare.

Eppure questo libro contiene una conoscenza profonda sul funzionamento dei giochi: una competenza ludologica capace di tenere testa ai più ferventi devoti delle regole dei giochi di oggi. Contiene pagine che spiegano le dinamiche sottili attraverso cui le regole formali e sociali permettono di dare e ricevere aiuti in un gioco dove bisogna indovinare. C'è un'ampia digressione sulle decine di modi in cui si potrebbero modificare le regole del gioco del tris. E c'è una descrizione di cosa significhi attraversare i mari del caso in una sola mano di poker che è così bella da farmi commuovere fino alle lacrime ogni volta che la leggo.

La verità è che Bernie vede entrambe le facce di questa specifica medaglia. Per lui non c'è opposizione tra il giocare e i giochi: c'è soltanto il grande mistero della loro paradossale unione. Parla, ad esempio, di come il bisogno di leggi e regole nasca direttamente dalla relazione tra un giocatore e una comunità. Descrive quelle che lui definisce la *mente*

*giocosa* e la *mente giocatrice* e riconosce che sono entrambe elementi indispensabili per giocare bene: la spinta finalizzata a vincere coesiste al contempo con la mancanza di scopi del giocare per il gusto di giocare. L'una senza l'altra non può produrre un buon gioco.

L'alchimia delle intuizioni di Bernie unisce quelli che in altri contesti sembrano elementi completamente distinti. E questa è la punta dell'iceberg di ciò che questo libro ha da offrire. È un manuale essenziale per progettisti di giochi, studiosi del gioco, ludologi, appassionati di gioco e giocatori di ogni genere. Ci fa entrare in contatto con quello che ha significato nei giochi. Ed è notevole il fatto che abbia descritto la nostra epoca decine di anni prima che arrivasse.

Non importa che gioco creiamo, non importa quanto riusciamo a giocarci bene: è il nostro gioco e possiamo modificarlo ogni volta che serve. Non ci serve il permesso o il consenso di nessuno al di fuori della nostra comunità. Giochiamo ai nostri giochi come meglio crediamo.

## Il futuro è giocoso

*Buon gioco* è stato un libro che ha precorso ampiamente i tempi. Viene da un'era precedente all'ondata di tecnologia digitale che ci ha sommersi fino a diventare l'oceano di informazioni in cui ora tutti nuotiamo. Bernie scriveva di giochi da tavolo, giochi tradizionali e sport molto prima che i videogame diventassero una forza determinante nella cultura di massa. Eppure *Buon gioco* affronta molti dei particolari che caratterizzano il nostro secolo ludico: i giochi e il giocare di oggi.

Contenuti generati dagli utenti, i giochi come arte, i giochi indipendenti. Queste linee di pensiero, che Bernie ha estratto dalla sostanza del giocare, sono diventate negli ultimi decenni parte del tessuto della nostra epoca. Di seguito elenco alcune delle ultime tendenze nel mondo dei giochi. In ognuna di queste, il libro di Bernie ha una rilevanza preveggenza quasi inquietante.

- *L'ascesa del gameplay sociale*. Negli ultimi dieci anni, i giochi digitali sono riusciti ad abbandonare l'enfasi esagerata che prima veniva data alla grafica, a favore dell'interazione tra i giocatori. Diffondendosi su smartphone e social network, i videogame stanno tornando alle radici antiche dei giochi come attività ludica interpersonale. E *Buon gioco* non è altro che un trattato su come gli esseri umani giocano insieme.

- *Giochi indipendenti e sperimentali*. Alla base del movimento dei giochi indipendenti c'è la messa in discussione delle pretese di progettazione dei giochi commerciali convenzionali. Come guida per hacker dei giochi, questo libro offre un'infinità di strategie per decostruirne i progetti e ricercare nuovi modi di giocare.
- *I giochi come arte*. I giochi sono un'arte? Nel corso degli ultimi dieci anni, innumerevoli autori si sono pronunciati sulla questione. Bernie era molto più avanti di tutti noi, quando ha fornito la sua raffinatissima risposta: «Considero i giochi come fiction sociali, esibizioni, come opere d'arte, che esistono solo fintanto che vengono continuamente creati. [...] Al tempo stesso *sono* opere d'arte, rispecchiano davvero la realtà».
- *Il contesto del giocare*. Dalle mostre sui videogame nei principali musei d'arte ai festival dei giochi fai da te come Babycastles e Come Out & Play, oggi viene data una crescente importanza non soltanto ai giochi in sé ma anche a dove e come vengono giocati. Come ricettario per un giocare significativo, *Buon gioco* contiene un'infinità di consigli per far nascere comunità attorno ai giochi.
- *Progettazione di giochi e apprendimento*. Gli studi più interessanti su giochi e educazione oggi, che vanno dalle opere del linguista James Gee alle scuole Quest to Learn, evidenziano come la progettazione di giochi sia un modello di apprendimento. *Buon gioco* ha, tra gli altri, l'obiettivo esplicito di insegnare ai giocatori ad assomigliare di più a progettisti di giochi, imparando dall'attività di modificare i giochi allo scopo di giocare meglio.
- *Comprendere la dipendenza*. L'aumento della *gamification* e dei giochi progettati per catturare la mente e il portafoglio dei giocatori ha dato origine a importanti dibattiti sul gioco e sulla dipendenza. Bernie offre un punto di vista originalissimo e acuto su questo aspetto. Infatti scrive: «Non posso abbandonare la partita. Devo giocare finché non ho raggiunto il mio obiettivo. E, come ho constatato e detto un'infinità di volte, se *devo* giocare, non sto veramente giocando».
- *eSports*. Gli sport elettronici sono diventati un fenomeno diffusissimo. Questo libro prende il gioco fortemente competitivo molto sul serio. Bernie esplora nel dettaglio il ruolo degli allenatori, degli spettatori, degli intervalli a metà partita nei giochi — nei tornei di scacchi come negli sport professionistici — e in modo in cui essi influiscono su cosa significhi giocare in maniera eccellente.

- *Open games*. L'idea odierna di contenuto generato dall'utente e di sviluppo open source mostra come i giochi rendano sempre più indistinti i confini tra giocatori e sviluppatori. Questa idea «recente» — che i giocatori possano ribaltare la situazione e diventare creatori — è centrale nel libro di Bernie, un manuale pratico per insegnare ai lettori a intendere i giochi come cose che vanno piegate, rotte e rimodellate in qualcosa di nuovo.

Scritto nel 1978, *Buon gioco* è una guida per comprendere i giochi del nostro tempo. Bernie De Koven, il nostro sciamano del giocare, ha attinto molto presto da queste correnti, aprendo flussi di pensiero che conservano a tutt'oggi la loro freschezza. I suoi approcci ai giochi e al giocare continueranno a influire sul nostro pensiero ancora per decenni.

Quando questa chiarezza è stata fatta, quando per noi il motivo per cui giochiamo è sempre palese, possiamo giocare per crescere, per acquisire saggezza o conoscenza, per cercare la verità, ma sempre per il gusto di giocare.

## L'antidoto alla strumentalizzazione

Di recente ai giochi è successa una cosa strana. Per decenni i videogame sono stati denigrati come fonti malvagie di violenza e abiezione. Le persone che non sapevano granché sui videogame — e ancor meno su come ci si giocava — li rifiutavano, considerandoli il male sociale più pernicioso. Ma negli ultimi anni — il che è davvero curioso — abbiamo assistito al fenomeno contrario. Oggi i giochi sono accolti come fossero la soluzione magica ai problemi del mondo. Quasi ogni giorno ne sentiamo decantare le lodi come strumento chiave per la sopravvivenza dell'umanità sul pianeta: grazie a loro migliorerà l'educazione, si ridurrà l'obesità o si sconfiggerà l'inquinamento o la povertà. Voglio mettere la maggiore distanza possibile tra *Buon gioco* e le pie illusioni di questo genere.

Ma perché? Cosa c'è di sbagliato nel pensare che i giochi possano risolvere i problemi del mondo? C'è che chi propugna i giochi come cura per i nostri mali spesso li strumentalizza e così facendo alla fine li svilisce. Il messaggio tacito è che i giochi hanno valore solo se esercitano un qualche effetto concreto, misurabile, sulla società. Quale chef direbbe che la cucina ha valore soltanto perché nutre?



E il sapore, il profumo, la presentazione dei piatti, la storia, la cultura, la convivialità a tavola? Quando strumentalizziamo i giochi per rincorrere qualcos'altro, ignoriamo la bellezza, la meraviglia e l'azione di giocare nel cieco perseguimento di un obiettivo rigido, per quanto nobile.

A un primo sguardo potrebbe sembrare che *Buon gioco* condivida questa tendenza a utilizzare i giochi per uno scopo più alto, a sfruttarli per una causa superiore. In realtà il libro che avete in mano è un *antidoto* alla strumentalizzazione dei giochi. Bernie ci ricorda a più riprese che non c'è un fine che sia superiore al giocare. Come comporre musica, creare immagini o raccontare storie, giocare vuol dire essere umani. I giochi non devono essere giustificati facendo ricorso a qualcosa al di fuori dei giochi stessi.

Quello che Bernie si propone di fare non è reclutare seguaci a favore di una causa sociale. Non si serve dei giochi per perseguire un qualche scopo alto. I giochi non sono leve su cui agire per cambiare la società ma contesti per crescere come persone. Un luogo in cui possiamo conoscere meglio noi stessi e gli altri. E in questo senso *Buon gioco* può aiutarci a comprendere in che modo i giochi siano cose di rara e grandissima bellezza.

Quando giochiamo bene insieme, aggiungiamo un abbellimento, un'inutile, spontanea, gioiosa decorazione umana alla forma della necessità: un'opera d'arte con materiali di recupero, un bellissimo graffito.

## **Andiamo!**

Infine, fra tutte le sue altre qualità, *Buon gioco* è un vero gioiello di scrittura.

Leggerlo è come conversare con un amico, un amico particolarmente brillante e giocoso che, proprio come Bernie, non cerca mai di inculcarti le sue idee. Al contrario, il libro pone domande e suggerisce possibili risposte, si fa strada con delicatezza in questioni complesse, danza tra storie ed emozioni e giochi. Gioca duro e gioca corretto.

Non è una raccolta di fatti. Non è un programma da seguire. Non è un elenco di formule che faranno magicamente del vostro gioco un successo o di voi persone felici. È piuttosto un'esibizione di giocosità, un esempio da seguire, un taccuino personale del viaggio compiuto

da un uomo all'interno del gioco, scritto con profondo acume, generosità e gioia.

È per questo che definisco Bernie De Koven il nostro sciamano del giocare. Non un guru o un demagogo, non uno studioso o uno storico, non un sostenitore o un apologeta. È un maestro zen del divertimento, un giocatore che ha imparato a giocare bene, un pifferaio magico che sbirciamo di sottocchi mentre danza lungo le strade irreggimentate della città invitandoci a unirci a lui.

Se siamo fortunati, seguiremo l'impulso delle nostre dita dei piedi che vanno a ritmo. Facciamoci avanti e danziamo insieme a lui. Saltellando leggeri al suono del suo flauto, assecondiamolo danzando, incoraggiando gli altri a unirsi a noi e diventiamo sempre di più. Riversiamoci fuori dalle mura della città, nei grandi e ondulati campi di gioco che si estendono al di là.

Continuiamo ad andare avanti, sospinti dal nostro slancio. Balliamo tutti. O facciamo musica. O giochiamo. O non giochiamo. Avanti ancora, nel grande ignoto, dove neanche il nostro pifferaio magico sa cosa ci aspetti. Secondo voi cosa c'è dietro quella collina?

Andiamo a scoprirlo. Vediamo chi arriva primo!

## Alla ricerca del buon gioco

Se dobbiamo ottenere un buon gioco insieme a qualcun altro, dobbiamo arrivare a un'idea condivisa di che cosa stiamo cercando.

Il modo più logico per riuscirci è giocare in coppia, così avremo qualcosa in comune. Quando troveremo un gioco al quale entrambi giochiamo bene insieme, lo capiremo.

Capiremo anche a quali giochi *non* giochiamo bene insieme. E questa scoperta potrebbe deluderci. Ma se rimarremo delusi entrambi, allora sapremo anche che, perlomeno, stiamo cercando la stessa cosa.

Ma da quali giochi dovremmo partire? Siamo riluttanti. E se il gioco che scegliamo non ci piacesse per niente? E se non trovassimo mai quello giusto? Quanta delusione possiamo sopportare prima di iniziare a sentirci delusi l'uno dell'altro?

E allora andiamo a vedere insieme qualcun altro che gioca. Così saremo più obiettivi. D'altronde, anche se non giocassero bene, potremo parlarne senza attribuirci alcuna colpa se è stato tanto brutto.

Andiamo a vedere qualcuno che gioca da «professionista». È *noi* contro di *loro*. Dato che tifiamo tutti per la stessa squadra, almeno il punteggio non ci farà finire a odiarci l'un l'altro.

Eccoci allo stadio. È una giornata magnifica. E che stadio! Un'autentica dimostrazione da milioni di dollari del valore del buon gioco!

Vogliamo veramente vedere un buon gioco. Anche gli altri lo vogliono. Vogliamo veder dispiegarsi questo gioco. Vogliamo vedere il raggiungimento dell'eccellenza: non da parte di una singola persona, e neanche di una sola delle due squadre, ma di entrambe, composte di persone che sono in una tale condizione di benessere fisico, mentale e spirituale da fare azioni fantastiche, passaggi incredibili, prese al volo sbalorditive, prodezze di bravura e forza... Sì, è questo che tutti noi vogliamo vedere.

Quando inizia la partita siamo eccitati. Abbiamo un presentimento di eccellenza. È bello osservare la coordinazione dei giocatori,

la disinvoltura professionale con cui si dispongono nella propria posizione.

Con il proseguire del gioco, rimaniamo veramente stupefatti. Qualcosa, un qualche tipo di eccellenza comincia a emergere. Quello era un bel lancio. La nostra squadra gioca bene. Hai visto con che grazia ha fatto quel passaggio?

Adesso stiamo saltando su e giù e urliamo a squarciagola per noi. Sì, è questo il genere di eccitazione che stiamo cercando.

Dopo un po' si direbbe che saltiamo più giù che su. Il punteggio è 12 a 0 e siamo ancora al primo tempo. Sì, bene, bravi, la nostra squadra sta vincendo. Ma l'altra...

Sembra completamente assente. I giocatori non stanno neanche provando a vincere. Sono a malapena in campo, per così dire.

Dovremmo rimanere fino alla fine, almeno per curiosità? Ma il gioco si sta facendo noioso. Pare che anche la nostra squadra stia perdendo slancio. È troppo facile così. A questo punto potremmo anche andare via subito, così evitiamo la ressa.

Allora, cosa abbiamo scoperto?

Abbiamo effettivamente visto alcuni istanti di eccellenza, delle azioni di gioco davvero belle. Questo è ciò che succede in un buon gioco — come quel lancio, quella presa spettacolare, quella corsa. E ci sono state anche cose straordinarie, mosse inaspettate che si sono rivelate vincenti, come quando uno dei giocatori è passato in mezzo al campo invece che attorno. E quella piroetta a mezz'aria incredibile che ha fatto quando l'ha presa! Sì, parte di un buon gioco è questo: fare cose inaspettate che però sono quelle giuste da fare. E come la nostra squadra ha saputo anticipare il gioco: bello, anche questo fa parte di un buon gioco.

Ma di fatto questo non è stato un buon gioco. Il gioco in sé non è stato giocato bene. Anche se la nostra squadra ha sbaragliato l'altra, siamo rimasti delusi. L'avversaria ci ha delusi enormemente, era in pessima forma, ha giocato malissimo. Non c'è stata sfida. Non c'è stata occasione di rendere l'intero game eccellente. Anche la nostra squadra si è annoiata, ha fatto azioni pasticciate e a un certo punto ha mollato: anche se ha vinto, anche se ha raggiunto l'obiettivo per il quale era pagata, ci è rimasta male.

Questo ci dice altro su cosa per noi è un buon gioco. Giocare bene deve essere una condizione generale. Se vogliamo un buon gioco, questa condizione non può essere limitata a una sola squadra o a un solo giocatore.

## La comunità di gioco

Dandoci il potere di creare nuove convenzioni, definendo delle linee guida, ci rassicuriamo a vicenda sulla nostra intenzione comune, sul rispetto reciproco, sulla disponibilità di entrambi a giocare e sul bisogno di sicurezza e fiducia. Dobbiamo dare atto che queste linee guida sono fragili e fittizie, nonostante tutto il nostro legiferare per essere certi che vengano rispettate da ambo le parti. L'unica vera garanzia che abbiamo sta nella comunità delle persone con cui giochiamo.

Il bisogno di questo tipo di comunità c'è sia quando giochiamo sia quando siamo spettatori. Da spettatore, voglio poter cantare cori da stadio per la mia squadra. Se il tizio seduto accanto a me vuole sostenere la sua squadra e insiste perché canti anch'io i cori della sua squadra, con ogni probabilità finiremo per cantarcele a vicenda. Siamo costretti a passare più tempo a sopportarci che non a goderci il gioco. Voglio che sia il gioco a contare. E lo vuole anche l'altro spettatore. Ma se il gioco, per noi, diventa più importante di quanto lo siamo l'uno per l'altro, perdiamo entrambi l'opportunità di goderci questa importanza.

Quando mamma e figlio giocano insieme, a prescindere da che gioco facciano, creano una comunità di gioco nella quale entrambi agiscono con il tacito accordo che loro come persone hanno la precedenza sul gioco. Quando il bambino si mette a piangere, la mamma interrompe il gioco.

Anche i bambini, quando giocano insieme per strada o in cortile, stabiliscono una comunità di gioco. Se qualcuno si fa male, il gioco si ferma. Quando nel gruppo ce n'è uno molto più piccolo, lo si tiene d'occhio, si fa attenzione quando gli si va vicino, gli si dà tregua. In ogni momento si accetta la responsabilità condivisa della sicurezza delle persone con cui si gioca.

Benché rispettare questa convenzione sia difficile, non credo che lo sia di più che rispettarne qualunque altra. Il fatto è che, diventando adulti, nel tentativo di stabilire familiarità tendiamo in qualche

modo a separare il gioco dalla comunità di gioco. Sviluppiamo una serie di regole ufficiali così che, anche se non abbiamo familiarità con le persone con cui giochiamo, la abbiamo tutti con il gioco. Il baseball è sempre baseball, a prescindere da chi ci gioca insieme a noi. Estendendo la nostra comunità fino a includere l'intera nazione, accantoniamo alcune delle convenzioni che ci permettono di giocare. Il nostro obiettivo non è più un buon gioco ma la vittoria, personale o della nostra squadra.

L'aspetto veramente strano di tutto questo cambiamento è che la ricerca del buon gioco non si interrompe mai. Quello che si interrompe è la nostra consapevolezza riguardo a come trovarlo: la consapevolezza, cioè, del fatto che il buon gioco sta non soltanto nel gioco ma anche nei giocatori.

Le convenzioni di cui tendiamo a esigere il rispetto sono quelle dirette più a mantenere un certo gioco che a instaurare una comunità. Vincere diventa prioritario rispetto al creare fiducia. Diventa prioritario rispetto a concorrere, a garantire la sicurezza dei giocatori e perfino rispetto alla disponibilità a giocare.

La comunità di gioco diventa una comunità di partita, dedita a perseguire una determinata partita, misurata nei termini del nostro successo o insuccesso come giocatori nella partita stessa.

Perciò ci incontriamo per disputare la partita. Andiamo a giocare a bowling o a bridge. Partecipiamo a campionati e valutiamo la nostra comunità in termini di quanto riesce a prevalere sulle altre. Come comunità di partita, abbiamo deposto ogni autorità di stabilire se il gioco a cui stiamo giocando sia di fatto il gioco a cui possiamo giocare bene insieme. Questa decisione dipende da chi vince.

Per sua natura, una comunità di gioco accoglie i giocatori più che orientarli verso un particolare gioco. Perciò, a noi importa meno il gioco a cui giochiamo e più il fatto che siamo disponibili a giocare insieme.

Infatti, man mano che la nostra comunità di gioco si sviluppa, ci sono momenti in cui ricerchiamo giochi con sempre meno regole. Abbiamo consolidato la nostra capacità di giocare bene insieme, di essere al sicuro gli uni con altri, al punto che, quando siamo insieme, le regole iniziano a ostacolare la nostra libertà.

Quando iniziamo a sentire che possiamo creare le nostre convenzioni, quando scopriamo che l'autorità di stabilire se un gioco specifico sia adatto o meno sta non nel gioco ma nella comunità di gioco, siamo anche disponibili a cambiare proprio le convenzioni che ci uniscono.

## Giocare d'azzardo

Allora sappiamo che cosa stiamo cercando di fare, sappiamo com'è quando lo facciamo e sappiamo che possiamo farlo succedere e che ci sono altri che possono aiutarci a farlo funzionare.

A questo punto c'è grande chiarezza tra noi, siamo estremamente sicuri dell'importanza e della possibilità e del piacere di perseguire il buon gioco. E adesso vogliamo fare un altro passo in avanti. Vogliamo vedere con cos'altro possiamo giocare. Vogliamo vedere se siamo capaci di giocare d'azzardo, giocando, appunto.

Mi piace pensare, solo perché suona poetico, che il motivo per cui si gioca d'azzardo è continuare a giocare. Mi piacerebbe basare la mia intera visione di questo fenomeno sull'ipotesi che si tratti di un atto tragicomico da parte di chi persegue l'effimero nella speranza di renderlo permanente.

Purtroppo, l'unica cosa che possiamo rendere permanente è il perseguimento.

Perché, vedete, quando qualcuno gioca d'azzardo, non sta solo giocando. Lo fa perché crede che sia un ottimo modo per guadagnarsi da vivere. Ed è bravo in quel gioco. Abbastanza bravo da vincere più degli altri.

Vincere più degli altri. Questo significa che trae dal gioco più di quanto ci ha investito. Non è una visione molto ecologica dell'intera questione, però — ragazzi — mica male questa cosa.

Probabilmente è consapevole che, vincendo più degli altri, qualcun altro perde di più. Ha un quadro piuttosto chiaro delle cose: perdere poche partite, vincerne qualcuna in più.

### Il gioco truccato

Okay allora, dice lui, iniziamo giocando un po' a biglie. Vi spiego cosa intendo fare.

Questo è il mio modo speciale di giocare a biglie. Osservate attentamente, per favore. Alcune buche sono più grandi, altre più piccole. Quelle più piccole valgono più punti.

Ora ecco cosa dovete fare. Se mandate la vostra biglia in questa buca, facendola partire da quel punto lì, io vi do cinque biglie. Se la mandate in quest'altra, la vostra biglia me la tengo io. Se non la fate andare in nessuna buca, potete tirare un'altra volta, senza che questo comporti alcuna penalità.

Okay, voglio essere del tutto sincero e aperto con voi, amici miei: mandare la biglia nella buca da cinque è dura. Va accettato come dato di fatto. Vedete: io ho fatto così. Probabilmente voi non riuscirete a fare altrettanto. Ma magari sì. Magari potete farcela. E allora io vi darò cinque biglie per ogni biglia che mandate in buca. Allettante come prospettiva, no?

Pensate che sia impossibile? Pensate che sia troppo difficile? Va bene: quel che è giusto è giusto. Vi mostro. Qualcuno vuole scommettere cinque biglie con me? No? Okay, d'accordo. Vi mostro lo stesso.

Osservate bene. Mi metto qui. Ora mi piego sulle ginocchia. Questo è quello che chiamo «piegamento standard». Faccio anche il piegamento sul ginocchio sinistro, così, e quello sul ginocchio destro, così. Potete scegliere quello che preferite, quello che meglio si adatta al vostro stile.

Ho posato il pollice sulla linea, con l'unghia che tocca. Questa è la posizione corretta. La biglia rimane tra il pollice e l'unghia dell'indice e a questo punto tiro, così.

Andrà dentro? Oh sì, amici miei. Ci va, ci va eccome! Ora, chi di voi ha voglia di fare un paio di tiri?

Il gioco, di fatto, è assolutamente corretto. Questa persona non sta impedendo niente a nessuno. Sfrutta semplicemente la sua abilità nel gioco.

È vero che la sua disponibilità a giocare a questo gioco in particolare deriva non tanto dal suo desiderio di perseguire il buon gioco quanto dalla sua fiducia nella vostra incapacità di giocare bene quanto lui.

E ora noto, amici cari, che vi state un po' stancando di questo gioco. Si dà il caso che io abbia con me una variante piuttosto intrigante del famoso gioco delle tre campane.

Ora, prima di iniziare, permettetemi di dire che la mano è più veloce dell'occhio e che io sono capace di imbrogliare ancora più velocemente. Sì, proprio così, amici e coetanei miei, membri della mia



## **Giocare per vincere e dover vincere**

Ed eccoci al punto cruciale di questo studio, il vero fulcro intorno quale questo libro ruota: c'è una differenza tra giocare per vincere e dover vincere.

Quando giochi per vincere, giudichi il tuo comportamento in base a quanto ti aiuta a raggiungere l'obiettivo. Hai accettato pienamente il gioco, cioè segui una certa serie di regole, agisci nel loro rispetto.

Quando devi vincere, sei disposto a violare qualsiasi regola se questo serve a farti avvicinare all'obiettivo. Quando devi vincere, non ti interessano la correttezza, le emozioni, la comunità e nemmeno giocare. Quando devi vincere, non puoi lasciare il gioco finché finalmente non riesci a vincere.

Quello che per me è stupefacente di tutto ciò è che il gioco in sé non cambia. Le regole e le convenzioni sono le stesse. Ma il modo di giocare è completamente diverso. Quando devi vincere per forza, così come quando devi giocare per forza, il gioco assume una connotazione troppo reale: pur essendo ancora un gioco, non lo si percepisce più come tale.

Quando devi vincere, non ti importa se stai giocando bene, a meno che questo non aiuti il tuo gioco. Non hai altro modo di valutare quello che stai facendo in partita oltre al punteggio, alla tua vicinanza all'obiettivo. Così, giochi con un bambino di tre anni nello stesso modo in cui giocheresti con un adulto. Se il bambino imbroglia, ti arrabbi e ti senti offeso. Se perde sei contento. Sei contento di battere un bambino di tre anni. Per te c'è troppo in ballo, sei troppo esposto, troppo condizionato dal gioco.

### **Giocare per vincere**

Penso che giocare per vincere sia intrinseco a quello che la maggior parte delle persone percepisce come buon gioco. Le per-

sone che non giocano per vincere hanno difficoltà a mantenere il senso del gioco. Succede qualcosa che lo rende troppo moscio per giocarci bene.

Giocare per vincere può assumere diversi significati, a seconda del tipo di vittoria che si sta perseguendo. Può essere una vittoria collaborativa o una vittoria competitiva.

Giocare per vincere significa semplicemente che hai accettato le condizioni del gioco. Giochi per vincere la partita, come abbiamo detto, come abbiamo concordato.

Se tu non giochi per vincere ma io sì, tu rendi nullo quello che faccio io. Mi sento preso in giro. Sento che non eri veramente dentro al gioco come io credevo. Mi sento in imbarazzo per essermi impegnato così a fondo contro di te, perché ora scopro che tu in realtà non stavi giocando contro di me.

Senza un accordo riguardo a cosa è in gioco, il gioco diventa dolorosamente imbarazzante.

Sei lì che provi a colpire questa biglia con una stecca, cercando di farla andare dritta. Ovviamente, se la questione fosse far andare la biglia in una buca, il modo più facile e logico sarebbe che tu prendessi la biglia, andassi alla buca e ce la facessi cadere dentro.

Se stai usando una stecca è perché hai accettato le condizioni, per cui parteciperai al gioco in maniera che ci potremo giocare bene. Se uno di noi non si impegna fino in fondo a provare, allora gli sforzi dell'altra persona sembrano sciocchi. Io mi sto impegnando al massimo per riuscire a fare un tiro di sponda davvero lungo, e tu sei lì che provi a fare una composizione graziosa con le altre biglie.

Sì, sappiamo che nell'ordine delle cose questo gioco non è importante quanto noi. Sì, ci stiamo giocando insieme. Ma non eravamo d'accordo di giocare uno contro l'altro?

Senti caro, se la tua intenzione è solo quella di giocherellare, perché con ti trovi qualcun altro con cui farlo? Niente di personale, lo sai. È solo che io, vedi, mi sto impegnando, mi sto sforzando di far andare questa biglia dove voglio che vada. Tutto quello che chiedo è un po' di rispetto e, se non ti dispiace, puoi lasciar stare le altre biglie?!

Questo è un altro fattore di sicurezza: l'accordo che, se giochiamo per vincere, giochiamo tutti per vincere. Giocare per vincere è assurdo come tutto il resto, ma se ci aiuta a giocare bene insieme, ad arrivare a un buon gioco, dobbiamo sapere che prendiamo tutti sul serio il tentativo.