

La bellezza incompresa della competizione

Agonismo e cultura ludica nel nuovo saggio di Stefano Bartezzaghi

Ho provato in più occasioni a porre a degli insegnanti la domanda se sia più importante educare i bambini alla cooperazione o alla competizione e la risposta è stata sempre “alla cooperazione”. È evidente che il termine *competizione* evoca, dal punto di vista pedagogico, valori negativi che premiano qualcuno a scapito di altri, che legittimano disegualianze, visioni egoistiche all'insegna del rapporto vincere/perdere. Insomma, una concezione manichea in base alla quale cooperare è bene, competere è male.

A sfatare questo che è un pregiudizio, non un giudizio basato su argomentazioni critiche e di una sana problematicità, è Stefano Bartezzaghi nel suo ultimo libro *Chi vince non sa cosa si perde: agonismo, gioco, guerra* (Bompiani, 2024) che, evocando la sua esperienza infantile dice: “Sono stato bambino e 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” (p.85).

Stefano Bartezzaghi è uno dei massimi esperti nel campo della cultura ludica, in particolare di quella che usa il linguaggio come materia prima; allievo di Umberto Eco con cui si è laureato, è cresciuto in un ambiente familiare di enigmisti. Il suo ultimo libro, che esce puntualmente a ridosso delle Olimpiadi parigine, compie un'analisi rigorosa non solo su quella che possiamo definire “ontologia del gioco”, ma su come il gioco si riverbera nella cultura e nella società permeandola di significati ambigui e complessi. Ed è qui che le parole sono importanti, le parole che per via diretta o indiretta al gioco fanno riferimento, generando un vocabolario che arriva fino alla guerra. Il gioco diventa così materia di una semiologia e di una retorica tutt'altro che formali o astratte, ma dense di significati che vanno al cuore stesso di un “oggetto” che non ha nulla di oggettivo, pur essendo esperienza comune a tutti.

Tornando alla questione posta all'inizio, ho sempre pensato che quel rifiuto pedagogico della competizione abbia una sua

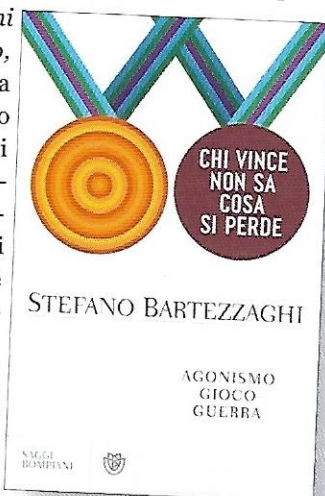
logica argomentativa: a) il gioco è per sua natura animato da competizione e concorrenza; b) la scuola non ama la cultura del gioco; quindi c) la scuola non ama la competizione. Ma sono proprio le parole *concorrente*, *competizione* che vanno “messe in gioco”, come scrive Bartezzaghi: “A definire il concorrente non è dunque solo la combattività, ma anche la condivisione di un agone, e ne è spia lessicale la ricorrenza in questi termini del formante “con”. Il fatto di con/tendere la vittoria è qualcosa che divide ma anche accomuna i concorrenti. Risiede qui il paradosso dell'agonista. Perché, e in che senso, è possibile essere uniti e separati?” (p. 137). In tutti

i giochi c'è qualcosa di paradossale, cioè che va oltre, per certi aspetti contraddice, l'evidenza. Eppure funziona. In effetti, dal punto di vista fattuale, non ha alcun senso correre su e giù per un campo tirando la palla in un canestro posto in alto, oppure lanciare un giavellotto, correre per 42 chilometri, muovere delle pedine su una scacchiera.

Le Olimpiadi si chiamano ufficialmente Giochi olimpici (Jeux Olympiques, Olympic Games). Anziché respingere la competizione sul piano educativo, bisognerebbe valorizzarla cogliendo il suo significato autentico ancorché paradossale: la parola latina *cum-petere* vuol dire condividere, chiedere insieme.

La condizione per potersi confrontare come avversari è innanzi tutto quella di condividere il gioco e le sue regole, lo spazio e il tempo. In altre parole: come posso sapere se corro forte finché non mi misuro con qualcuno che accetta di correre *con* me? Sono molte le parole che compongono il vocabolario del gioco, fra queste l'aggressività, il cui cuore è lo stesso di progresso, ingresso, regresso ecc. dove il *grādus* è il passo e quindi aggredire significa andare verso, per cui, come scrive Bartezzaghi: “essere aggressivi è un brutto vizio, ma la parola ha origini innocenti. L'aggressore è innanzitutto uno che si avvicina” (p.157).

Va da sé che l'intenzione e la percezione di quell'avvicinamento faranno la differenza. Ma non si dà gioco senza “aggressività” e fra due giocatori di scacchi e due pugili il tasso di aggressività è lo stesso, solo si esprime in forme



ludiche diverse. Leggendo questo libro si comprende quanto la cultura del gioco sportivo, della competizione ludica abbiano radici classiche greche, le stesse da cui vengono la nostra cultura politica, la filosofia, il teatro, la matematica ecc. Dall'atletismo e dall'agonismo trae origine la moderna cultura dello sport che nasce nell'Inghilterra del XIX secolo. Bartezzaghi si sofferma a lungo sul significato dell'agonismo

zione a chi è più vicino a lui poiché non si vince da soli, ma grazie a chi a giocato con te dando il meglio di sé.

La vittoria, come la sconfitta sono sempre relative, precarie. Si è sempre provvisoriamente vincitori e chi non ha vinto ora potrebbe vincere domani perché ha imparato.

Qui sta il senso del gioco di parole che è nel titolo del libro: *Chi vince non sa cosa si perde*; una frase che papa Francesco



che ha nell'*agon* il suo punto di riferimento, cioè uno spazio definito all'interno del quale si svolge il combattimento, la lotta con la fatica e anche la sofferenza che comportano (da *agon* viene la parola agonia), ma dove quel contenitore è insieme luogo fisico, simbolico e rituale. L'avversario si può battere ma non abbattere. In questo senso i giochi olimpici rappresentano il senso stesso della civiltà a cui apparteniamo anche quando la loro identità originaria viene tradita, come spesso purtroppo è avvenuto.

Il rapporto vincere/perdere acquista così un significato diverso, che parte dallo slogan "L'importante è partecipare" attribuito a De Coubertin, che non intende togliere valore o tensione alla vittoria, ma affermare la centralità della partecipazione (prendere parte, *cum-petere*) come condizione primaria per aspirare alla vittoria.

È solo in questo senso, ci spiega Bartezzaghi, che si può comprendere perché il podio olimpico preveda che ci siano anche il secondo e il terzo che, di fatto, non sono vincitori.

Essi ci danno il senso che la vittoria ha una sua gradazione che senza negare il primato del vincitore, lo colloca in rela-

ha fatto sua rendendola famosa nel corso di un'intervista sui valori dello sport, pubblicata sulla *Gazzetta dello Sport* nel 2021.

Nell'ultima parte è la guerra al centro dell'analisi di Bartezzaghi, usando l'*Iliade* come una sorta di matrice, di guida testuale alla complessità dei suoi significati.

Uscita dal recinto spaziotemporale dell'*agon* in cui si è a lungo contenuta sulla base di regole, convenzioni in cui il sapere chi colpire era associato anche a salvaguardare chi non doveva essere colpito, la guerra è progredita (regredita) sempre più verso una irrefrenabile *hybris*, fatta di escalation, deterrenza, vittime civili in numero maggiore di quelle militari. Non è più il tempo (da molto tempo) delle "cortesie" e delle "audaci imprese" associate alle donne, i cavalieri, l'arme, gli amori, cantate da Ludovico Ariosto. "Quel che abbiamo aperto nelle ultime pagine – scrive Bartezzaghi – è il ventaglio delle figure agonistiche a partire dal gioco fanciullesco più innocuo e a terminare con la distruzione dell'umanità". È anche questo l'esito della *deregulation*, impossibile nel gioco, possibile nella guerra.