



ISSN: 2038-3282

Publicato il: aprile 2023

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it
Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

Water, game, power. Biopolitical hypotheses of *serious games*' interpretation

Acqua, gioco, potere. Ipotesi biopolitiche d'interpretazione dei *serious games*

di

Laura Madella

laura.madella@unipr.it

Università di Parma

Andrea Giacomantonio¹

andrea.giacomantonio@unipegaso.it

Università Telematica Pegaso

Abstract:

This is water is the commencement speech with which David Foster Wallace greeted undergraduates at Kenyon College in Gambier in 2005. It is an insightful speech. It shows on a literary level the dynamic through which biopolitical *dispositifs* exert their pervasive and ubiquitous power over human beings, reduced arguably to bare life. A power that, on the one hand, promotes and preserves life; on the other, however, it does not refuse to accomplish thanatological outcomes. Biopolitics is probably ambivalent. Various educational devices help to maintain and reproduce this form of governance. Their processes and products are affected, we hypothesize, by the same ambivalence. One example is school assessment. But gaming and, within it, serious games, are paradigmatic

¹ Il carattere e i contenuti del contributo sono stati concordati dai due autori; il secondo e il quarto paragrafo sono comunque attribuibili a Laura Madella; mentre il primo, il terzo e il quinto ad Andrea Giacomantonio. Le citazioni provenienti dalle edizioni originali inglesi e francesi sono tradotte dagli autori.

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XV - n. 2, 2023

www.qtimes.it

doi: 10.14668/QTimes_15206

examples as well. It is easy to rigorously demonstrate their value. It seems, however, that from the perspective indicated by human capital theory, *homo ludens* may represent a declination of *homo oeconomicus*, one of the operators through which biopolitics exerts its grip on human beings.

Keywords: *This is water*; default setting; ambivalence in biopolitics; human capital; gaming.

Abstract:

Questa è l'acqua è il *commencement speech* con cui David Foster Wallace, nel 2005, saluta i laureandi del Kenyon College di Gambier. Un discorso penetrante. Mostra sul piano letterario la dinamica attraverso la quale i dispositivi biopolitici esercitano il loro potere pervasivo, ubiquo sull'essere umano, ridotto plausibilmente a nuda vita. Un potere che, da un lato, promuove e conserva la vita; dall'altro, non si sottrae quando l'esito delle sue manifestazioni è tanatologico. La biopolitica è probabilmente *ambivalente*. Diversi dispositivi educativi contribuiscono al mantenimento e alla riproduzione di questa forma di governo. I loro processi e i loro prodotti sono macchiati, ipotizziamo, dalla stessa ambivalenza. Ne è un esempio la valutazione scolastica. Ma il gioco e, al suo interno, i *serious game*, sono esempi paradigmatici. È facile dimostrare con rigore il loro valore. Sembra, però, che, nella prospettiva indicata dalla teoria del capitale umano, l'*homo ludens* possa rappresentare una declinazione dell'*homo oeconomicus*, uno degli operatori attraverso i quali la biopolitica esercita la sua presa sull'essere umano.

Parole chiave: *Questa è l'acqua*; modalità predefinita naturale; ambivalenza della biopolitica; capitale umano; gioco.

1. *Serious game*

Soluzione linguistica ossimorica. Teoricamente insoddisfacente. In particolare se, come vedremo, ci sono forti elementi di continuità tra gioco e lavoro. In questa prospettiva l'affermazione "il gioco è serio" è un giudizio analitico. Poco informativo, è giustificabile su base storica. Quando è necessario problematizzare le opinioni che - sottostimando il suo legame con l'*otium* - riducono il gioco a "valvola di sfogo e passatempo", soprattutto per la popolazione adulta. Che lo oppongono ad attività serie come quelle professionali. Che lo percepiscono come strumento di cura dell'infanzia. Oppure come strumento per uno sviluppo precoce delle competenze (Nesti, 2017, 30-31).

L'espressione nasce con Clark Abt che nel 1970 pubblica un volume intitolato *Serious game*. Da allora il mercato dei "giochi seri" - che, com'è intuibile, include anche le soluzioni informatizzate - è in continua espansione: nel 2010 è di circa 1,5 miliardi di euro (Djaouti, Alvarez, Jessel, Rampoux, 2011), nel 2018 di 2,4 (Rosenheck, Clarke-Midura, Gordon-Messer, Klopfer, 2017).

Il referente dell'espressione *serious game* è una classe di giochi che non possiede come scopo primario quello di intrattenere o divertire. Ma quello di educare, obiettivo di diverse altre attività, anche ludiche. Ci sembra essenziale, quindi, cercare di distinguere:

In questa sede, *entertainment education* si riferisce a qualsiasi tentativo di rendere l'apprendimento (più) piacevole, sia esso mediato da strumenti tecnologici, a distanza o in presenza, all'interno di un ambiente scolastico. Il *game based learning* ne è un

sottoinsieme che comprende l'uso di qualsiasi tipo di gioco (ad esempio, giochi da tavolo, giochi di carte, giochi sportivi o digitali) per scopi di apprendimento/educativi. I *serious game*, tuttavia, hanno anche campi di applicazione al di fuori dell'istruzione e dell'apprendimento (arte, terapia, pubblicità etc.). Il *digital game-based learning* (DGBL) è il sottoinsieme dei *serious game* che ha come scopo unico o principale quello di istruire e di facilitare l'apprendimento. I classici videogiochi di *edutainment*, diffusi negli anni '90, sono a loro volta un sottoinsieme del DGBL. [...] L'*e-learning* assume una diversa posizione rispetto a questo sistema categoriale in quanto non implica un'associazione tra intrattenimento e apprendimento, ma tra quest'ultimo e i media (digitali). Sebbene i *serious game* possano appartenere ai dispositivi di e-learning, non tutti i sistemi di e-learning devono essere divertenti (ad esempio, i podcast delle lezioni o gli esami online computer-based) e non tutti i *serious game* sono giochi finalizzati all'apprendimento (Breuer, Bente, 2010, 11).

I campi d'applicazione sono molto diversi. Effetto probabilmente della ludicizzazione della società (Han, 2016; Nesti, 2017). Difficile, quindi, creare una tipologia. Ci limitiamo ad affermare, in modo poco esauriente, che esistono applicazioni in campo medico, militare, aziendale, scolastico.

Il nostro obiettivo non è quello di studiare il fenomeno in sé - che, è intuibile, si presta a numerose chiavi di lettura. È nostra intenzione analizzarne le relazioni con i dispositivi di potere adottando due chiavi di lettura complementari: una letteraria, l'altra critica.

2. L'acqua

È funzionale per la trattazione introdurre il concetto di “modalità predefinita naturale”, mutuando l'espressione da un celebre discorso pronunciato nel maggio 2005 da David Foster Wallace (1962-2008, da qui in avanti FW) e interpretandone i significati.

In quell'occasione, lo scrittore statunitense salutava i laureandi del Kenyon College di Gambier, Ohio, con un *commencement speech* dalla struttura piuttosto tradizionale, composto da un paio di storielle-parabole, dal loro commento con inserti autobiografici, e da una chiusa morale esortativa di sapore ottimista. In breve tempo, *Questa è l'acqua*² divenne per molti un manifesto dell'educazione umanistica del nuovo millennio, o meglio dei suoi *desiderata*: imparare a pensare nel senso di saper scegliere, non tanto al fine di avere successo e completare così la scalata scientifica o professionale per cui l'università fungerebbe da ideale rampa di lancio, quanto piuttosto per non perdere mai la consapevolezza della propria individualità morale: “Questa, a mio avviso, è la libertà che viene dalla vera cultura, dall'aver imparato a non essere disadattati; riuscire a decidere consapevolmente che cosa importa e che cosa no” (FW, 2009, 149). L'originale inglese pone l'accento sul processo e non sul risultato: ciò Luca Briasco, traduttore per Einaudi, rende con “vera cultura” nell'originale è “real education”.

All'atto pratico, allora, gli studi umanistici servirebbero ad operare scelte morali consapevoli in ogni momento della vita quotidiana: importante e irrilevante, giusto e sbagliato, buono e non buono. Vero? “L'unica cosa Vera con la V maiuscola è che riuscirete a decidere come cercare di vederla” (FW,

² La trascrizione del discorso, con il titolo *This is water*, uscì una prima volta in tiratura limitata nel 2005, in rivista nel 2006, nel 2008, poco dopo la scomparsa dello scrittore, insieme a un discorso commemorativo di Don Delillo e nel 2009 come plaquette singola da Little, Brown (Boston, MA). Da qui le citazioni a testo.

2009, 149). Un augurio tutto sommato in linea con la tendenza dei *commencement speeches* del terzo millennio che, secondo diverse indagini, preferisce abbandonare i discorsi motivazionali fioriti di promesse di successo a favore di riflessioni sulla ricchezza interiore e le virtù, pur mantenendo, in continuità con gli anni Ottanta e Novanta, una prospettiva essenzialmente individualista (Rutherford, 2004; Partch e Kinnier, 2011; Solly, 2012). Un augurio a rischio banalità, anche, se non fosse che è scritto nel personalissimo stile di FW, una declinazione della narrativa postmoderna che amplifica i particolari della quotidianità nei loro legami di causa-effetto al limite dell'allucinazione ossessiva o del pensiero intrusivo, lasciando il lettore con il sospetto che la conduttura di aerazione di un anonimo supermarket del Massachusetts sia più pericolosa di un reattore nucleare.

Ecco la storiella che apre il discorso:

Ci sono due giovani pesci che nuotano e a un certo punto incontrano un pesce anziano che va nella direzione opposta, fa un cenno di saluto e dice: – Salve, ragazzi. Com'è l'acqua? – I due pesci giovani nuotano un altro po', poi uno guarda l'altro e fa: – Che cavolo è l'acqua? (FW, 2009, 140).

L'esegesi non richiede sforzo, “il succo della storiella dei pesci è semplicemente che le realtà più ovvie, onnipresenti e importanti sono spesso le più difficili da capire e da discutere” (FW, 2009, 140). La metafora dell'acqua rappresenta così il primo livello di modalità naturale predefinita, o *default setting*, per usare le parole di FW: una realtà circostante che gli esseri umani percepiscono come un elemento dato, preesistente, sulla cui composizione e funzione essi non hanno alcun ruolo.

Il modo in cui FW sviluppa il concetto di *default setting* nel discorso al Kenyon College induce Paul Vermeulen a definirlo uno dei primi lucidi esperimenti letterari sugli “aspetti insidiosi, non spettacolari, prosaici e quotidiani della biopolitica” (Vermeulen, 2013, 63), e l'assaggio di una nuova e sofferta stagione narrativa dell'autore concentrata su quello che chiameremo “biopolitico quotidiano”, indice dell'ubiquità del potere sia nella sua forma disciplinare sia in quella biopolitica. Sarebbe infatti questa una delle principali chiavi di lettura sottese all'ultimo romanzo di FW, *Il re pallido*, pubblicato postumo nel 2011 sulla base delle bozze lasciate incompiute dall'autore e ambientato negli uffici dell'Internal Revenue Service, il corrispettivo statunitense dell'Agenzia delle Entrate (Ladyga, 2022).

Conveniamo con Vermeulen quando afferma che il percepito ottimismo dell'allocuzione sia avvelenato dalla certezza che non esista via di fuga dal *default setting*, con l'eccezione, nel migliore dei casi, di una consapevole, ma non necessariamente pacifica, convivenza. FW rappresenta il concetto in una scenetta ambientata al supermercato, che per soggetto (il tempio e simbolo del consumismo) e stile narrativo (accumulo di dettagli, esplicitazione sistematica dei rapporti causa-effetto, paratassi, periodi infiniti *etc.*) rappresenta un microscopico modello di postmoderno alla FW: il giovane laureato, ormai incanalato nella routine lavorativa, a fine giornata è costretto a fare la spesa.

[...] vi tocca girare tutti i reparti enormi, iperilluminati e caotici per trovare quello che vi serve, manovrare il carrello scassato in mezzo a tutte le altre persone stanche e trafelate col carrello [...] ma poi, quando finalmente avete tutto l'occorrente per la cena, scoprite che non ci sono abbastanza casse aperte anche se è l'ora di punta, e dovete fare una fila chilometrica, il che è assurdo e vi manda in bestia, ma non potete prendervela

con la cassiera isterica, oberata com'è quotidianamente da un lavoro così noioso e insensato che tutti noi qui riuniti in questa prestigiosa università nemmeno ce lo immaginiamo³ (FW, 2009, 146).

Il momento più banale e irrilevante della giornata in realtà significa tutto. È espressione di un biopolitico quotidiano che l'individuo, *di default*, non distingue dall'aria che respira, salvo quando gli provoca disagio e allora, sempre *di default*, reagisce sentendosi offeso e/o irritato, come se il biopolitico quotidiano non riguardasse nessun altro: "perché la mia modalità predefinita naturale dà per scontato che situazioni come questa contemplino davvero esclusivamente me" (FW, 2009, 147). L'analisi di FW invita il pubblico ad entrare nel proprio software e cambiarle, quelle impostazioni che ci tarano le lenti degli occhiali dell'anima, anche se può accadere che inneschiamo un processo simile a quello della pillola rossa di Matrix, e la visione offerta dalle nuove lenti non per forza ci piacerà, né forse ci farà stare meglio.

Da questa breve presentazione risulta chiaro che la formazione umanistica universitaria – e si immagini qui una parentesi fitta di distinguo fra realtà italiana e statunitense –, lungi dall'esaurire la riflessione occasionale di *Questa è l'acqua*, è un sontuoso pretesto per articolare metadiscorsi che scendono a ben altre profondità, morali e non solo. Invita a ragionare e discutere le regole del gioco, a riflettere e criticare la *Weltanschauung* della comunità e le sue declinazioni sociali.

3. La forma dell'acqua

L'acqua. «"Qual è la forma dell'acqua?" - chiede, in un romanzo di Andrea Camilleri, la moglie del defunto ingegner Luparello - "Ma l'acqua non ha forma!" dissi ridendo: "Piglia la forma che le viene data"» (Camilleri, 1994, 110). Il potere. Governare per Michel Foucault si identifica con l'atto di "strutturare il campo di azione possibile degli altri" (Foucault, 1989, 249). Dove al termine *azione* è bene attribuire un significato esteso. È un'azione guidare, ma lo sono anche amare e provare rabbia, lavorare e giocare, scrivere un saggio e ammirare un'opera d'arte, vivere e morire.

È nel XV secolo, ipotizza Foucault (1997b), che si afferma quest'arte di governo. È pervasiva, capillare, come l'acqua: si manifesta silente nella quotidianità dell'esistenza. È impercettibile per effetto dei processi di naturalizzazione. La loro influenza sulle moscoviciane rappresentazioni sociali genera profezie che si autoavverano. Il supermercato diviene conseguentemente il luogo naturale per la rappresentazione di una "commedia dell'arte" che non necessita della figura del regista e possiede un canovaccio inscritto nella "modalità predefinita naturale" dei "caratteri". Forti gli echi bourdieuiani. Sembra che quest'arte di governo sia associata a un *habitus* (Bourdieu, 1980). Un potere, quindi, che, modellando l'acqua, disciplina percezioni, pensieri, emozioni, comportamenti.

Diverse tecniche sono funzionali a questa forma di governo. In *Sorvegliare e punire* esse vengono presentate come *i mezzi del buon addestramento* (Foucault, 1976b). Tra queste l'esame scolastico, ossia la valutazione. Con i suoi strumenti - le tradizionali interrogazioni, i colloqui, l'osservazione, le

³ La scena del supermercato offre inoltre uno spunto di riflessione sulla natura sociale (o classista) della consapevolezza culturale, a partire dall'opposizione fra il personaggio della cassiera e gli accademici. Vermeulen l'avverte come una dissonanza sintomatica del fatto che l'esperienza del biopolitico quotidiano, e dunque della sua interpretazione critica, non sia condivisibile da due gruppi umani socialmente così distanti come quello della cassiera e degli studenti di un college privato.

prove più o meno strutturate, i questionari autodescrittivi, i compiti autentici *et similia* - essa “*inverte l’economia della visibilità nell’esercizio del potere*” (Foucault, 1976b, 205). Abituato a ostentare la sua forza con intensità direttamente proporzionale al suo carattere ubuesco, in questo caso il potere si manifesta limitandosi allo sguardo indagatore di chi controlla indossando le vesti dell’attore non protagonista. La valutazione, in secondo luogo, “*fa anche entrare l’individualità in un campo documentario*” (Foucault, 1976b, 207). Nel quale si svolgono soprattutto due classi di operazioni: la raccolta di informazioni accuratamente classificabili - variabili sociografiche, relative agli atteggiamenti o ai comportamenti e alle prestazioni, indipendenti d’ingresso (*input*) oppure dipendenti o di prodotto (*output*) e così via - e il loro trattamento statistico. Attraverso punteggi grezzi, media, deviazione standard, punti standardizzati, analisi della varianza, dei gruppi, regressione si studia l’eventuale progresso, si compara una prestazione con uno standard o con un punteggio normativo, si esplora, si spiega o si cerca di comprendere un comportamento, una disposizione interna duratura, un fenomeno. Per questa via, da un lato, la valutazione genera “la costituzione dell’individuo come oggetto descrivibile, analizzabile [...] per mantenerlo, nei suoi tratti singoli, nella sua evoluzione particolare, nelle capacità e nelle attitudini sue proprie, sotto lo sguardo di un sapere permanente” (Foucault, 1976b, 208). E, aggiungiamo noi con cautela, di un potere permanente di una scuola attualmente inclusiva che, per mezzo dei processi di individualizzazione, di personalizzazione o di differenziazione, istruisce lavoratori competenti ed educa i cittadini di una democrazia quantomeno imperfetta. Dall’altro lato, la valutazione genera un dispositivo che permette lo studio di fenomeni collettivi, non esclusivamente relativi a singoli individui, ma a intere popolazioni. Sembra quasi che essa, la valutazione, rappresenti uno dei punti d’intersezione tra le proprietà disciplinari e biopolitiche del potere. L’esame, infine, «*contornato da tutte le sue tecniche documentarie, fa di un individuo un “caso”*» (Foucault, 1976b, 209). Ben diverso da quelli clinici, in questa prospettiva, il caso è l’oggetto di un sapere, il docimologico, che produce le informazioni necessarie affinché un potere, quello paidetico, eserciti la sua presa.

L’esame, s’è detto, è una delle tecniche per mezzo delle quali il potere esercita la sua presa. La composizione di queste tecniche, la loro organizzazione, genera i dispositivi. Il concetto svolge un ruolo essenziale nell’economia della produzione scientifica foucaultiana ad iniziare almeno dal 1976, anno di pubblicazione de *La volontà de savoir*. Tuttavia, non viene mai studiato sistematicamente. Una proto-definizione è presente in una conversazione del 1977 (Foucault, 2005a). Giorgio Agamben la sintetizza in modo magistrale in tre punti: un dispositivo è una rete di elementi eterogenei, che possiede una funzione strategica ed è caratterizzato da una relazione tra sapere e potere (Agamben, 2006, 6-7).

Questa è l’acqua. Cosa è il pesce? O, fuor di metafora, il soggetto? È il prodotto dell’incontro, mai piano, dell’essere vivente con il dispositivo che ha “la capacità di catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi” (Agamben, 2006, 21-22). Ipotizziamo che qui risieda il significato della locuzione *modalità predefinita naturale* e dell’impossibilità percepita da FW di sottrarsi alle sue maglie. Soggetto, *subjectus*, assoggettato. O, foucaultianamente, *corpi docili*.

Tuttavia, afferma Foucault, sin dalle sue prime manifestazioni, a quest’arte di governo si oppone, si affianca - a tratti *flirtando* populisticamente - una forma di pensiero, una disposizione, un

comportamento di resistenza: la critica, ossia in prima approssimazione “l’arte di non essere eccessivamente governati” (Foucault, 1997b, 38). In FW (2009, 143), è il momento in cui la «“consapevolezza critica”» di un essere pensante permette di comprendere che “un’enorme percentuale delle cose di cui tendo a essere automaticamente certo risultano, a ben vedere, del tutto erronee e illusorie”? Torniamo a Foucault. Sembra, quindi, che nei dispositivi, le tecniche di potere e di significazione - insieme a quelle di produzione - si intreccino con le tecniche del sé, che permettono agli esseri umani di agire sul proprio corpo e la propria anima “allo scopo di raggiungere uno stato caratterizzato da felicità, purezza, saggezza, perfezione o immortalità” (Foucault, 1992, 13). “Com’è l’acqua?”. Domanda forse tutt’altro che banale.

4. Il gioco, sul serio

Riconoscere a posteriori l’impronta negativa, o tanatologica del biopolitico quotidiano nell’ultima stagione narrativa di FW è molto facile. *Questa è l’acqua* nasce per essere letta in un college; i personaggi de *Il re pallido* si muovono fra le maglie di un’agenzia tributaria governativa; istruzione e fiscalità, due dispositivi palesi e potenti. A queste narrazioni, in particolare al romanzo, Vermeulen (2009, 67) estende il gravoso attributo di “mundane”, “mondano”, nella definizione di Simon During (2010, 113): “quelle forme di vita e di esperienza che non sono ascrivibili ai nostri progetti e alle nostre aspirazioni morali o politiche o filosofiche o religiose” e che risultano dunque tanto più insensate e intollerabili.

Se prescindiamo dalla curvatura mondana, tuttavia, sono molte le scritture di FW che rimandano a un quotidiano biopolitico dove la natura del dispositivo è solo meno istituzionale o la sua istituzionalità solo meno evidente. Vale per la fiction corposa de *La scopa del sistema* e di *Infinite Jest*, e per quella ridotta di *Solomon Silverfish* e *Pianeta Trillafon* e degli *Uomini schifosi*, dove si esprime sempre e almeno nella rappresentazione degli aspetti comuni, consueti, insidiosi, non-spettacolari e non-drammatici del dolore corporeo e mentale, della patologia fisica e psicologica – e allora medici, ambulatori, cliniche, farmaci, assicurazioni, avvocati. Vale per i saggi e i reportage, dove FW separa più agevolmente la scrittura dall’autobiografia e lascia affiorare il biopolitico quotidiano di un’umanità diversa da lui: il ritratto dell’industria del porno nel *Figlio grosso e rosso* e la filiera alimentare dei crostacei in *Considera l’aragosta* portano a interrogativi morali severi e persino dolorosi, sullo sfondo di un’umanità altrettanto dolente, appena mascherata dalla usuale sovrabbondanza di cose, persone e connessioni.

Sono invece singolari, nella loro cifra biopolitica positiva, due articoli usciti sull’inserito sportivo del New York Times a dieci anni di distanza uno dall’altro. Si tratta di *Democrazia e commercio agli US Open* (1996) e *Federer come esperienza religiosa* (2006). Sono singolari in prima istanza perché trasmettono meno sofferenza di quanta se ne trovi mediamente nei libri di FW (meno, ma a tradimento; l’inserito sul piccolo William Caines in piena apologia di Federer è un colpo basso, sul quale cfr. Santel, 2014, 633-34); parlano invece di corpi atletici, belli, potenti. FW era un appassionato di tennis, ci giocava, e ne scriveva con il *suo* stile narrativo postmoderno (detto anche talvolta *realismo isterico*), puntellato però da una autentica tonalità di entusiasmo e affetto che, per una volta tanto, rendono una cosa meritevole di essere vivisezionata non per possedere e fiaccare la rete del fastidio o dell’intollerabilità, ma per indugiare nell’analisi di una forma di piacere che rasenta

l'erotismo (FW, 2012, 45: "Il tennis in TV sta al tennis dal vivo più o meno come i video porno stanno alla realtà vissuta") ed è in ogni caso il contrario di una patologia:

Scopo degli sport agonistici non è la bellezza, anche se gli sport ad alto livello sono luogo deputato per l'espressione della bellezza umana [...] La bellezza umana in questione è una bellezza di tipo particolare; si potrebbe definire bellezza cinetica. La sua forza e la sua attrattiva sono universali. Sesso e modelli culturali non c'entrano. C'entra, piuttosto, la riconciliazione tra gli esseri umani e il fatto di avere un corpo (FW, 2012, 46-47).

Nella stessa pagina, in nota: "i grandi atleti sembrano catalizzare la nostra consapevolezza di quanto sia meraviglioso toccare e percepire, muoversi nello spazio, interagire con la materia". Osservare i grandi atleti fare sport provoca un benessere psicologico immediato che giunge a fingere o surrogare quello fisico. Il gioco crea un contesto artificiale dove atleti e spettatori esplorano l'ambiente e le relazioni, con gli altri e con il sé.

Nell'articolo su Federer, piacere e divertimento sono ripresi dal punto di vista individuale di FW e idealmente condivisi con ogni singolo appassionato di tennis per una sorta di proprietà transitiva universale. Del resto, il protagonista del saggio è una individualità ingombrante, che individualmente illustra il versante luminoso del dispositivo sportivo. Per lo spettatore, un godimento estetico e mentale dagli effetti psicosomatici; per l'atleta, i traguardi delle sue performance oggettivamente immortalati. Ma il personaggio di Federer definisce anche le ambiguità del dispositivo sportivo allorché si fa educazione e disciplina: e sembra tutto a carico dell'atleta, che appunto nella logica della performance si sottopone a schemi di azione di tipo piagetiano dall'infanzia fino all'età adulta con modalità e tempistiche innaturali: "Esercitarsi in migliaia di tiri, giorno dopo giorno, sviluppa la capacità di fare con la 'percezione' quello che non può essere fatto con il normale pensiero consapevole" (FW, 2012, 64).

Diverso invece *Democrazia e commercio agli US Open*, con un titolo parlante quanti altri mai. Qui, la dimensione dello sport professionistico e di alto livello è collettiva e corale. FW racconta una partita in particolare, disputata da due atleti specifici che sono, sì, corpi sani e potenti, belli, dalla forte individualità, ma sono anche *una* componente del match fra tante. Quanto al match, non è solo una fase appassionante dello slam ma è incastonato nel calendario istituzionale americano, e come tale viene presentato in incipit:

In questo momento sono le 15:30 di domenica 3 settembre [1995], weekend del Labor Day, una festa che ha finito col diventare la parentesi conclusiva dell'estate americana. Ma il weekend dell'LD cade sempre nel pieno degli US Open; siamo al terzo e al quarto turno, il cuore pulsante del torneo. (FW, 2012, 6).

A ruota, FW introduce accanto allo sport e all'istituzione, un terzo e decisivo ingrediente per l'argomentazione: perché il weekend del Labour Day abbia i suoi *circenses* bisogna che qualcuno lavori, e così "millecinquecento cittadini del quartiere Queens oggi lavorano per gli Open. Sfacchinano proprio questo weekend". E non solo: "nello Stadium un mare interno di occhiali da sole e cappellini si leva all'unisono per applaudire Pete Sampras e Mark Philippoussis che scendono in

campo a sfacchinare, proprio oggi che i lavoratori fanno festa” (FW, 2012, 6). Anche questo tipo di sport, ai massimi livelli, è lavoro. Proprio dal suo essere trattato come lavoro dipende il privilegio dell’atleta di praticarlo. così come il suo carattere (democratico) di intrattenimento per il grande pubblico.

L’incontro del Labor Day, tuttavia, celebra sul serio la democrazia perché Sampras, campione e favorito, è statunitense, perché il pubblico lo ama e lo acclama; ma dal punto di osservazione di FW la gloria democratica ha una sfumatura ironica, forse sarcastica. Una massa di spettatori segue il torneo in televisione e solo una piccola élite di partecipanti in presenza; fra questi ci sono più dirigenti che lavoratori:

Ma a quanto pare oltre il cinquanta per cento dei biglietti degli Open di quest’anno sono stati preventivati alle grandi aziende, che amano usarli per lavorarsi la clientela e far svagare i dirigenti [...] In parole povere, qui l’aura socioeconomica della partita più importante del giorno è imprenditoriale, con buona pace dei lavoratori (FW, 2012, 9-10).

Nella cornice di questa grande kermesse sportiva, il gusto del giovane FW per il biopolitico quotidiano si affina sulle dinamiche del commercio. A partire dall’allestimento degli spazi: forme e colori delle architetture, fuori e soprattutto dentro lo stadio, solo in secondo luogo sono funzionali all’ingresso, al deflusso e alla mobilità dei visitatori, o alla loro comodità; sembrano invece puntare in primo luogo a massimizzare la capienza e costituire supporti efficienti ed efficaci per veicolare messaggi, ai presenti e alle telecamere, e tramite queste ai telespettatori. In tribuna o in poltrona, l’osservatore non può e non deve mai realmente distrarsi dallo spettacolo a cui assiste. La pubblicità, commercio del commercio, fa da sfondo inconsapevole all’azione atletica e si inserisce negli interstizi di disattenzione fisiologica:

Anche il tennis è pieno di tempo passivo – i periodi tra un punto e l’altro, le brevi interruzioni tra un game dispari e l’altro – in cui lo sguardo ha bisogno di distrarsi. E poi, durante il gioco, il telone fa da sfondo immediato ai giocatori, e occhio e telecamera non perdono mai di vista i giocatori – anche in tv – perciò se dietro Sampras che viene seguito dalla telecamera campeggia il nome della tua azienda, da una parte la tua azienda ne ricava un grande risalto visivo e dall’altra il nome viene associato, anche a livello subliminale, a Sampras, al tennis e all’eccellenza in senso lato, eccetera. Sembra tutto terribilmente sofisticato e astuto, psicologicamente parlando (FW, 2012, 13).

Va da sé che la presenza della pubblicità abbia un rilievo diverso per il telespettatore. Al pubblico dal vivo si offrono invece distrazioni consumistiche immediate e per tutti i sensi, e sopra ogni cosa si offrono cibi e bevande, di infinite qualità, per ogni gusto, senza trascurare i più sofisticati, e di ogni prezzo ma tendenzialmente alto. FW fotografa il microcosmo affaristico più e meno sordido del circuito con felice precisione. E tuttavia compare, in posizione defilata, in nota, una digressione: cosa accade allo spettatore che deve - perché non può astenersi, tutto lo spinge in questa direzione - procurarsi uno spuntino durante l’incontro?

Puoi allontanarti dal posto solo durante i novanta secondi di interruzione dopo i game dispari, dopodiché ti tocca fare una specie di slalom giù per le scale gremite dello Stadium fino allo stand più vicino, sorbirti una lunga fila hobbesiana, sganciare una cifra da frode e risalire faticosamente le scale, contorcendoti e zigzagando per evitare gomiti capaci di spedire la merce acquistata a caro prezzo a far compagnia a quella già finita sul croccante substrato organico che stai calpestando... e ovviamente quando trovi le scale che conducono al tuo settore di posti i novanta secondi di interruzione del gioco originari sono già finiti da un pezzo [...] il gioco è ripreso e i sorveglianti vicino alle grosse catene sbarrano l'accesso e tu rimani impantanato in un corridoio di cemento privo di ventilazione sul pavimento appiccicoso e in pendenza, strizzato tra un ammasso di gente che come te è uscita a prendersi qualcosa e ora aspetta il break successivo per tornare al posto, e ve ne state tutti lì accalcati tra il ghiaccio che si scioglie e i crauti che si congelano (FW, 2012, 29).

Si tratta di una variazione della scena del supermercato in *Questa è l'acqua*, con un individuo stereotipo - là del giovane professionista, qui di uno sportivo allo stadio - imprigionato in un contesto affollato nel tentativo di fare acquisti alimentari. Salvo che, nel 1996, FW non suggerisce al lettore alcuna correzione di rotta: il fastidio intollerabile che lo spettatore prova per aver sprecato tempo, denaro e gelati a scapito dell'esperienza sportiva sembra destinato a replicarsi all'infinito. La modalità predefinita dello spettatore nell'ambiente-stadio prevede la visione dell'agone sportivo, con un certo e variabile grado di partecipazione (emotiva, intellettuale), ma anche un adeguamento istantaneo alle regole esplicite e implicite di quanto sta fra lo specchio di gioco e il perimetro esterno dello stadio. Esempio paradigmatico di biopolitica quotidiana. I campioni, l'attività agonistica - il "serious game", gli spettatori, una struttura sportiva progettata per attivare processi di soggettivazione che generano avventori. Elementi costitutivi di un dispositivo che, nelle parole di FW, appare disciplinare. La cui funzione strategica non si limita alla gestione della popolazione - coerentemente con l'antico adagio latino *panem et circenses* - ma produce ricchezza. Un dispositivo, quindi, che sembra esercitare la sua presa su centinaia di esseri umani. Si pensi alle Olimpiadi, ai campionati mondiali di calcio. Un dispositivo biopolitico.

5. *Aqua et "bios ludens"*

Il 1942 segna convenzionalmente la data di nascita della biopolitica: "Se si prende come punto di riferimento simbolico il piano Beveridge, si osserva, nel corso del decennio 1940-1950, la formulazione di un nuovo diritto, di una nuova morale, di una nuova economia, di una nuova politica del corpo" (Foucault, 1997, 204). Del corpo malato (di William Caines), del corpo in salute (di Federer), del corpo produttivo (richiesto, nella biopolitica quotidiana, ad ogni individuo). Per Agamben, della *nuda vita*. Si genera quando il potere sovrano si ritira instaurando lo stato d'eccezione. La cui costitutiva temporaneità sembra attualmente venir meno (Agamben, 2003). Non nella pandemia - esempio ben poco paradigmatico. Ma nella legiferazione per decreti legge - che erode, a favore del governo, parte del potere legislativo del Parlamento. Nelle politiche di gestione dei flussi migratori: i campi di accoglienza, la nave Diciotti, Curto. Nei campi di concentramento. Privato della *zoé*, della *forma-di-vita*, l'essere umano e il cittadino divengono *homo sacer* (Agamben, 1995), nel significato che la locuzione assume nel diritto romano: essere votato alla morte. Divengono l'oggetto su cui esercitano la propria presa i dispositivi biopolitici. Il potere sovrano, quindi, include

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XV - n. 2, 2023

www.qtimes.it

doi: 10.14668/QTimes_15206

escludendo: bandire un cittadino condannandolo a vagare nelle terre dello stato d'eccezione, significa, infatti, renderlo oggetto della presa del potere biopolitico. Quali le sue proprietà? La principale è probabilmente l'*ambivalenza* (Bazzicalupo, 2013). Promotore di una libertà che controlla. Custode della vita quand'essa è, almeno potenzialmente, produttiva. Dispensatore di morte per omissione di soccorso o per esplicita volontà. L'intreccio tra tecniche di potere e di cura del sé sembra costitutivo dei dispositivi biopolitici. *Eros* (Federer) e *Thanatos* (la desoggettivazione dell'esperienza al supermercato) sono, ipotizziamo, gli elementi di cui è composta l'acqua, la *modalità predefinita naturale*.

L'intreccio nei dispositivi biopolitici è comprensivo delle tecniche di significazione. Tra queste, Foucault attribuisce un ruolo di primo piano alla teoria del capitale umano (Foucault, 2005b). Nasce negli anni '60 con il contributo decisivo di Theodore W. Schultz e Gary S. Becker, illustri esponenti della Scuola di Chicago. E contribuisce alla spiegazione dell'aumento della produzione totale di un paese - di cui l'economia politica classica non riusciva a dar contezza con sufficiente precisione - prendendo in esame "insieme delle capacità e delle conoscenze incorporate negli individui, in quanto agenti capaci di produrre reddito" (Praussello, Marengo, 1996, 20). Due gli assunti teorici fondamentali: da un lato, si considerano i costi sostenuti per accrescere le proprie competenze - soluzione riduttiva, ma *à la page* - un investimento; dall'altro, che gli individui assumano le loro decisioni in merito razionalmente, ovvero valutandone costi e benefici. Una teoria potente. Rende la micro-economia una chiave di lettura di fenomeni mai esaminati in questa luce: il matrimonio, la riproduzione, lo smercio degli stupefacenti, le pressioni delle lobbies sulla politica (Becker, 1998). Tra i fenomeni più studiati quelli d'istruzione. Celebre la *funzione dei guadagni* di Mincer che spiega il reddito individuale sulla base della formazione post-scolastica e dell'esperienza lavorativa (Montanino, 1997). Variabili "cognitive" che segnano sia il potere della teoria del capitale umano sia i suoi limiti. Il *General Educational Development* (noto come GED), un test somministrato al termine della *high school* statunitense, per esempio, ha una capacità limitata di predire la riuscita nella vita (Heckman, Kautz, Humphries, 2014). Il potere predittivo cresce se nei modelli di regressione si inseriscono, oltre alle variabili cognitive, anche le *character skills*. Un programma di ricerca fecondo. L'*Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico* nel 2021 pubblica il primo rapporto su un'indagine internazionale che utilizza un costrutto molto simile: *Social and Emotional Skills* (OECD, 2021). Un'interazione tra tecniche di potere e di significazione dagli intuibili effetti moltiplicativi sulla forza del dispositivo biopolitico.

Nel clima neoliberale statunitense, sostiene Foucault, la teoria del capitale umano legittima il tentativo di trasformare il lavoratore nell'unità-impresa costitutiva della stessa società. Per questa via l'*homo oeconomicus* diviene l'operatore attraverso il quale il dispositivo biopolitico esercita il proprio potere sugli individui.

Un esito, ancora una volta, ambivalente. Il benessere, il successo nella vita sembrano una funzione dell'acquisizione delle competenze cognitive e non-cognitive costitutive della modalità predefinita naturale legittimata dai dispositivi biopolitici.

Biopolitica quotidiana, ovvero ubiqua. I dispositivi educativi non si sottraggono, ipotizziamo, al suo potere. Esempio ne è il gioco, strumento educativo potente. Lo mostriamo rendendo un omaggio a un maestro: Aldo Visalberghi.

Interprete di John Dewey, ritiene che il gioco, come il lavoro, richieda di ordinare i mezzi materiali per raggiungere un fine-in-vista. Questo è un mezzo procedurale che permette di sviluppare nel presente un'attività gratificante. Una volta conseguito, il fine-in-vista si trasforma in un mezzo materiale, in particolare nelle professioni che hanno un carattere *ludiforme*; nel gioco, invece, segna il termine dell'attività. L'assenza di questa trasformazione segna la differenza tra le due pratiche umane (Visalberghi, 1958). Per essere interessante, ogni gioco deve impegnare moderatamente il sistema nervoso, svilupparsi con continuità e introdurre occasionalmente elementi di novità (Visalberghi, 1988). È facile intuire come per questa via si acquisiscano schemi d'azione di piagetiana memoria che, nel futuro, faciliteranno l'apprendimento in contesti formali e, più in generale, l'adattamento all'ambiente. Da notare come questi stessi schemi d'azione costituiscono le competenze che, per Perrenoud (2010), dovrebbe acquisire uno studente o possedere un lavoratore. Attraverso il gioco, ipotizza inoltre Visalberghi, un giovane sviluppa anche disposizioni interne di natura morale. Impara ad apprezzare, infatti, le pratiche umane condivise e significative, acquisisce il “*gusto di convivere con uno stile* e se il convivere è gioco più ricco, lo stile o regola morale (mos = costume) non è che la regola che assicura la miglior continuità del gioco più ricco, *la migliore fra quelle effettivamente esperite o immaginate*” (Visalberghi, 1958, 173).

Se questi sono gli effetti - che con facilità sono riconoscibili come socialmente apprezzabili -, il tempo e le energie spese nel gioco equivalgono a un investimento per la teoria del capitale umano. Tuttavia anche questo dispositivo, l'attività ludica, è ambivalente.

Lo intuisce Byung-Chul Han che, citando Karl Marx, ipotizza:

l'“aumento del tempo libero” come “massima produttività” deve retroagire “sulla produttività del lavoro” [...]. Il regno della necessità colonizza, di conseguenza, il regno della libertà. Il “tempo d'ozio come tempo per attività superiori” trasformerebbe il suo possessore “in un soggetto diverso”, che avrebbe più forza produttiva del soggetto che lavora soltanto. Il tempo libero come “tempo per lo sviluppo pieno dell'individuo” contribuirebbe alla “produzione del *capitale fisso*”: in questo modo viene capitalizzato il sapere. L'aumento del tempo dell'ozio incrementa, per dirla in termini moderni, il *capitale umano* (Han, 2016, 62).

Alcune delle caratteristiche del gioco individuate da Visalberghi sembrano facilitare questo processo:

Il gioco emozionalizza, anzi drammatizza il lavoro, producendo così una motivazione maggiore. Grazie alla veloce esperienza del successo e a un sistema di ricompense, il gioco produce prestazioni e risultati migliori. Il giocatore, con le sue emozioni, è molto più coinvolto di un lavoratore che agisce razionalmente o che svolge solo la propria funzione (Han, 2016, 60).

La separazione tra *otium* e *negotium* viene meno. Il primo viene orientato al secondo, all'incremento della produttività del cittadino assorbito dal lavoratore. Un processo particolarmente evidente nei *serious game*. Dove è più facile che il conseguimento degli obiettivi del gioco si trasformi in risorsa professionale. Dove, in altre parole, sembra più facilmente venir meno la ragione della separazione tra gioco e lavoro: l'assenza della trasformazione dei mezzi procedurali in mezzi materiali.

Ipotizziamo, quindi, che nei dispositivi biopolitici, l'*homo ludens* sia un altro degli operatori che consentono al potere di esercitare la propria presa sul soggetto. Più precisamente, sulla base dell'ipotesi della relazione funzionale tra *otium* e *negotium*, riteniamo che l'*homo ludens* sia una particolare realizzazione dell'*homo oeconomicus*.

In una forma di governo biopolitica, il gioco sembra essere, quindi, un dispositivo ambivalente. Concludiamo richiamando FW e sottolineando il carattere congetturale delle nostre argomentazioni: *è questa l'acqua?*

Riferimenti bibliografici:

- Abt, C.C. (1975). *Serious Games*. New York (NY): Viking Compass.
- Agamben, G. (1995). *Homo sacer. Il potere sovrano e la nuda vita*. Torino: Einaudi
- Agamben, G. (2003). *Stato di eccezione. Homo sacer, II, 1*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Agamben G., (2006), *Che cos'è un dispositivo*, Nottetempo, Roma.
- Bazzicalupo, L. (2013). *Dispositivi e soggettivazione*. Milano-Udine: Mimesis.
- Becker, G. S. (1998). *L'approccio economico al comportamento umano*. Bologna: il Mulino.
- Bourdieu, P. (1980). *Le sens pratique*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Breuer, J., Bente, G. (2010). Why so serious? On the Relation of Serious Games and Learning. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4(1), 7-24.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., Rampoux O. (2011). Origins of Serious Games. In Ma, M., Oikonomou, A., Jain L. C. (Eds.), *Serious Games and Edutainment Applications* (pp. 25-43). London: Springer-Verlag.
- During, S. (2010). "Completing Secularism: The Mundane in the Neoliberal Era." In M. Warner, J. Vanantwerpen, and C. Calhoun (Eds.), *Varieties of Secularism in a Secular Age*. Cambridge, MA: Harvard University, 105-25.
- Foster Wallace, D. (2009). *Questa è l'acqua*. Torino: Einaudi.
- Foster Wallace, D. (2012). *Il tennis come esperienza religiosa*. Torino: Einaudi.
- Foucault, M. (1976a), *La volontà di sapere. Histoire de la sexualité 1*. Paris: Gallimard.
- Foucault, M. (1976b). *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*. Torino: Einaudi.
- Foucault, M. (1989). Il soggetto e il potere. In H. Dreyfus, P. Rabinow (Eds.), *La ricerca di Michel Foucault. Analisi della verità e storia del presente con un'intervista e due saggi di Michel Foucault*, (pp. 235-254). Firenze: Ponte delle Grazie.
- Foucault, M. (1992). Tecnologie del sé. In Martin L.H., Gutman H., Hutton P.H. (Eds.), *Tecnologie del sé* (pp. 11-47). Milano: Boringhieri.
- Foucault, M. (1997a). *Illuminismo e critica*. Roma: Donzelli.
- Foucault, M. (1997b). Crisi della medicina o crisis dell'antimedicina. In Dal Lago A. (Ed.), *Archivio Foucault. Poteri, saperi, strategie. 2. 1971-1977. Poteri, saperi, strategie* (pp. 202-219). Milano: Feltrinelli.
- Foucault, M. (2005a). Il gioco di Michel Foucault. In Id., *Follia e psichiatria. Detti e scritti. 1957-1984* (pp. 155-191). Milano: Raffaello Cortina.

- Foucault, M. (2005b). *Nascita della biopolitica. Corso al Collège de France (1978-1979)*. Milano: Feltrinelli.
- Han B.-C. (2016). *Psicopolitica. Il neoliberalismo e le nuove tecniche del potere*. Roma: Nottetempo.
- Heckman J. J., Kautz T., Humphries J. E. (2014). *The Myth of Achievement Tests: The GED and the Role of Character in American life*. Chicago-London: The University of Chicago Press.
- Ladyga, Z. (2022). *Acedia and David Foster Wallace's The Pale King*. *European Journal of American Studies* [online], 17-4.
- Montanino, A. (1997). La teoria economica della formazione: una rassegna critica. In Frey L. (ed.), *Formazione e lavoro* (pp. 27-74). Milano: Franco Angeli.
- Nesti R. (2017). *Game-based Learning. Gioco e progettazione ludica in educazione*. Pisa: ETS.
- Norman W. T. (1963). Toward an adequate taxonomy of personality attributes: Replicated factor structure in peer nomination personality ratings. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(6), 574-583.
- OECD (2021). *Beyond Academic Learning: First Results from the Survey of Social and Emotional Skills*. Paris: OECD.
- Partch, J. J., Kinnier, R. T. (2011). Values and Messages Conveyed in College Commencement Speeches. *Current Psychology*, 30 (March), 81-92.
- Perrenoud, P. (2010). *Costruire competenze a partire dalla scuola* (2nd ed.). Roma: Anicia.
- Praussello, F., Marenco, M. (1996). *Economia dell'istruzione e del capitale umano*. Roma-Bari: Laterza.
- Rosenheck, L., Clarke-Midura, J., Gordon-Messer, S., Klopfer, E. (2017). Tipping the Scales: Classroom Feasibility of the Radix Endeavor Game. In Ma, M., Oikonomou, A. (Eds.), *Serious Games and Edutainment Applications. Volume II* (pp. 225-258). Cham: Springer.
- Rutherford, M.B. (2004). Authority, Autonomy, and Ambivalence: Moral Choice in Twentieth-Century Commencement Speeches. *Sociological Forum*, 19 (December), 583–609.
- Santel, J. (2014). “On David Foster Wallace’s Conservatism”. *The Hudson Review*, 66/4 (Winter), 625-34.
- Solly, M. (2012). Dialogic monologues: commencement speeches as an evolving genre. In G. Garzone et al. (Eds.), *Genre change in the contemporary world*. Bern: Peter Lang, 99-114.
- Vermeulen, P. (2013). In the Fishtank. The Biopolitical Imagination in David Foster Wallace’s This Is Water and The Pale King. *Image & Narrative*, Vol. 14, N. 1 (2013), 63-75.
- Visalberghi, A. (1958). *Esperienza e valutazione*. Torino: Edizioni di Comunità.
- Visalberghi, A. (1988). *Insegnare ed apprendere. Un approccio evolutivo*. Scandicci (FI): La Nuova Italia.