

## ***A che gioco giochiamo?***

*A volte si picchia sul basto per far capire all'asino. Altre volte, no.*

Non esiste gioco che non abbia le sue regole.

Sia esso un innocente gioco creativo o un po' meno innocente gioco distruttivo, prevede regole imprescindibili. Al di là e al di fuori di esse, non è più un gioco e vengono a cadere tutti i presupposti che ne hanno determinato l'avvio.

Le regole hanno una loro logica precisa che ne giustifica l'accettazione da parte di tutti i partecipanti e non possono essere modificate nel corso del gioco, pena l'interruzione del gioco stesso o l'esclusione del giocatore sleale.

La prima regola di qualsiasi gioco è il rispetto di sé stesso che ogni giocatore deve possedere. La seconda, il rispetto degli altri, la terza il rispetto dell'oggetto del gioco.

Senza questi presupposti è almeno imprudente partecipare a qualsiasi gioco.

Oltre alle regole, esistono poi convenzioni non scritte quali i limiti di ogni atto del gioco, l'onestà di intenti, l'uso degli strumenti del gioco esclusivamente per il gioco stesso, il vivere il gioco per quello che è e cioè un momento di azione relativa che fa solo parte del modo di vivere e non della vita di ciascun giocatore.

Ancora, il gioco non può essere sporco o pulito ma gioco e basta; e, sia nella creatività come nella distruttività, deve sempre e comunque essere motivo di crescita per ciascun giocatore, non motivo di astio, di recriminazione, di invidia, di gelosia, di prevaricazione, di scontento, di rivendicazioni accantonate, di propositi di postuma vendetta. C'è un'altra considerazione che va fatta a proposito di ciascun giocatore: nessuno deve mai coinvolgersi nel gioco al punto di farlo diventare una questione di vita o di morte. C'è un unico gioco che annovera tra le proprie regole questa «*questione*»: è il gioco della vita, ma in questo contesto non mi va di parlarne anche perché non fa parte di «*questo gioco*» che mi sono inventato.

Regole, ho detto, convenzioni e considerazioni, giocatori e oggetto del gioco, presupposti e finalità.

*- Anche gli animali, giocano? -*

Risolve le basilari necessità legate alla sopravvivenza, «*soprattutto*» gli animali, giocano. E giocano con regole ben precise che trasmettono geneticamente nel tempo, ai figli, unitamente all'istinto di sopravvivenza.

*- Ma, in tutto questo, dove sta il gioco che ti sei inventato? -*

Proprio qui. Io gioco a scrivere senza sapere dove andrò a finire; tu e un paio d'altri lettori giocate a leggere, cercando di capire ciò che ho scritto e dove voglio andare a parare; chi ci ha «*battuto*» queste righe, ha facilmente elaborato un qualche suo parere; chi ha impaginato e ha buttato un occhio al testo, è possibile che abbia fatto lo stesso ...

*- Va bene, ma ... e il gioco? -*

Il gioco è tutto qui, ed è finito. Tranne che per un particolare: qualunque sia la sensazione che stai provando in questo momento, forse, hai partecipato, senza conoscerne le regole, al gioco del Tempo-Pensiero. Del Tempo, non come l'hai sempre pensato o come te l'hanno indotto a pensare, ma come potrebbe essere possibile che sia e cioè «*una sensazione vestita di immagini e di pensieri*»; cioè: «*un modo di sentirsi*».

**Ma.Bo.**