

La civiltà della rete

La pallavolo e l'idea di una convivenza progettata



GIOVANNI CARROSIO

Università di Trieste · gcarrosio@units.it

INTRODUZIONE

Due immagini della convivenza

GLI SPORT DI squadra non sono soltanto passatempi: sono piccole società in forma condensata, dotate di un proprio ordinamento, di proprie regole sul lecito e sull'illecito, di proprie modalità di trattare il conflitto e la cooperazione. Per questa ragione hanno sempre attratto lo sguardo di chi riflette sulla vita associata. Ma gli sport non offrono tutti la stessa immagine della convivenza. Vi sono giochi che mettono in scena la società come scontro fra corpi e contesa di un territorio, e vi sono giochi che la mettono in scena in tutt'altro modo. Questo saggio prende sul serio una di queste alternative, e ne ricava una riflessione sulla forma che la convivenza civile potrebbe assumere.

Si consideri la grande famiglia degli sport di contatto e di invasione: il calcio, il rugby, il football americano, la pallacanestro, la pallanuoto. In essi due squadre occupano il medesimo terreno e se lo contendono. Il confine fra gli avversari è il loro stesso corpo: si urta, si contiene, si supera l'altro per guadagnare spazio. L'obiettivo è penetrare nel territorio avversario e difendere il proprio. La logica profonda è quella della conquista: lo spazio guadagnato da una squadra è lo spazio perduto dall'altra. Sarebbe ingeneroso, e sociologicamente falso, leggere tutto ciò come una forma di inciviltà. Questi sport sono anzi una delle grandi

conquiste della civilizzazione: hanno preso l'aggressività e lo scontro fisico, fenomeni che le società umane hanno sempre dovuto governare, e li hanno incanalati entro regole e limiti condivisi. Sono una civilizzazione dello scontro, una sua addomesticazione regolata.

Vale la pena soffermarsi sulla logica spaziale di questi giochi, perché è in essa che si annida la loro immagine della convivenza. Negli sport di invasione lo spazio è una risorsa contesa e scarsa: il campo è uno solo, condiviso, e ogni metro guadagnato da una squadra è un metro perduto dall'altra. Avanzare significa entrare in casa altrui, difendere significa respingere chi entra nella propria. La relazione fra le squadre è governata dalla contiguità e dall'urto: i corpi si incontrano, si ostacolano, si contendono palmo a palmo il terreno comune. È un'immagine potente e antica della vita associata, quella della comunità come spazio limitato per il quale si compete, dove la prossimità fisica è al tempo stesso la condizione del gioco e la fonte del suo attrito. Una buona parte della storia umana si lascia raccontare in questi termini, e gli sport di contatto ne offrono una trasposizione regolata e incruenta, che ne conserva la struttura addomesticandone la violenza.

La pallavolo appartiene a un'altra famiglia, e propone un'altra immagine. Qui le due squadre non condividono lo spazio e non si toccano mai. Fra loro c'è una rete che rende il campo avversario fisicamente irraggiungibile, e ogni colpo all'altro passa attraverso un oggetto interposto, la palla. Non esiste contatto fisico fra avversari. Non esiste invasione del territorio altrui. E la palla stessa, lungi dall'essere un bottino da custodire, non può nemmeno essere trattenuta: va rinviata, fatta circolare, mai posseduta. Lo scontro c'è, e può essere durissimo, ma è interamente mediato, simbolico, privo di contatto. La pallavolo è una civilizzazione non dello scontro fisico, ma di una socialità in cui lo scontro fisico è stato eliminato in partenza.

Nella pallavolo la civiltà è una questione di forma, e diventa un comportamento normale anziché un atto eroico.

Da questa differenza nasce l'intuizione che il saggio intende sviluppare. La pallavolo realizza una forma di convivenza in cui cooperazione, mediazione del conflitto e parità fra le parti sono proprietà della struttura del gioco. Esse non sono richieste alla bontà dei giocatori, alla loro generosità, al loro spirito di squadra: discendono dalla forma stessa delle regole. Un pallavolista coopera con i compagni perché il gioco gli rende impossibile fare diversamente, non perché sia una persona particolarmente solidale.

Rispetta l'avversario perché la rete lo tiene a distanza, non perché abbia coltivato la virtù del rispetto. Questa è la chiave dell'intero ragionamento: nella pallavolo la civiltà è una questione di forma, e diventa un comportamento normale anziché un atto eroico.

Qui si apre la domanda propriamente politica del saggio. La riflessione sulla buona società ha oscillato a lungo fra due grandi speranze: quella riposta nella virtù dei cittadini, da educare e coltivare, e quella riposta nei meccanismi - incentivi, sanzioni, contrappesi - capaci di tenere a freno i vizi. La pallavolo suggerisce di guardare a una terza possibilità: che la convivenza civile possa essere il prodotto di una progettazione accorta delle condizioni in cui le persone agiscono. Se è possibile costruire un gioco in cui cooperare è la mossa più ovvia e l'aggressione all'altro è semplicemente fuori questione, allora vale la pena domandarsi che cosa, di questa lezione, possa valere oltre il campo. Il saggio percorre cinque regole costitutive della pallavolo e per ciascuna ne trae un principio di convivenza, per poi tornare, in chiusura, sulla portata e sui limiti di questo modello.

Conviene dichiarare subito il registro di ciò che segue. Non si sostiene che la pallavolo renda migliori le persone, né che chi la pratica esca dal campo più disposto alla cooperazione nella vita. Si sostiene qualcosa di diverso: che la pallavolo offra un'immagine pensabile di come una convivenza civile potrebbe essere organizzata, e che questa immagine valga come orientamento, come direzione verso cui tendere. È un modello normativo: vale a orientare lo sguardo, e non pretende di fotografare il reale. Per questo il saggio si chiuderà sui suoi limiti, che sono parte essenziale dell'argomento.

PRIMA REGOLA

Il bene comune che non si può trattenere

REGOLA 1

La palla non si trattiene

Il pallone si colpisce e si rinvia, ma non si afferra, non si accompagna, non si possiede neppure per un istante: fermarlo è fallo.

LA PRIMA REGOLA costitutiva è il divieto di trattenere la palla. Nella pallavolo il pallone si colpisce e si rinvia, ma non si afferra, non si accompagna, non si possiede neppure per un istante: fermarlo è

fallo. È una regola che può apparire puramente tecnica, ma che fa della palla un oggetto di natura singolare. Negli sport di possesso, controllare il pallone significa controllare il gioco, e tenere la palla è una risorsa da accumulare. Nella pallavolo accade il contrario: la palla vale soltanto mentre passa, e nell'istante in cui qualcuno la trattenesse uscirebbe dal gioco.

Vi è in questo qualcosa che la riflessione sociale conosce bene. L'antropologo Marcel Mauss, studiando lo scambio nelle società arcaiche, mostrò che certi beni esistono soltanto finché circolano: il dono cerimoniale conserva valore solo passando di mano in mano, e sottrarlo alla circolazione ne distruggerebbe il senso¹. Il bene comune, in queste società, è vivo unicamente nel suo movimento. La palla da pallavolo appartiene a questa stessa famiglia: è un bene il cui essere coincide con il suo circolare. Non si tratta di un oggetto che viene fatto passare, ma di un passaggio che non può mai coagularsi in possesso. Nessun giocatore, per quanto forte, può appropriarsi del bene comune del gioco: può soltanto riceverlo per consegnarlo al compagno possibilmente in condizioni migliori.

ECO SOCIOLOGICA · MARCEL MAUSS — Come il dono cerimoniale delle società arcaiche, la palla è un bene il cui essere coincide con il suo circolare: sottrarla al movimento ne distruggerebbe il senso.

La lezione di convivenza è limpida. La pallavolo iscrive nel gesto più elementare un principio di circolazione obbligata del bene comune. Ciò che è di tutti non può essere fermato da nessuno, e ciascuno lo amministra soltanto nel breve tempo in cui lo ha fra le mani, con il dovere di restituirlo. Non occorre che il giocatore sia animato da spirito di servizio: è il gioco a impedirgli di trattenere, ed è la struttura a fare del passaggio l'unica azione possibile. Si intravede qui un'idea di bene comune che molte comunità faticano a realizzare con gli appelli alla generosità, e che la pallavolo realizza per via di forma: vi sono beni che si conservano soltanto cedendoli, e che vanno perduti nel momento in cui qualcuno pretende di tenerli per sé. La società che la pallavolo lascia immaginare è una società in cui le risorse comuni sono strutturalmente in transito, e nessuno può sequestrarle senza con ciò toglierle al gioco di tutti.

Si può cogliere meglio la portata di questo principio osservando ciò che esso esclude. In un gioco di possesso, tenere la palla è una forma di potere: chi la controlla detta il ritmo, fa attendere gli altri, dispone del tempo del gioco. Il possesso prolungato è esso stesso un'arma. La pallavolo rende questo potere impossibile. Nessuno può rallentare il gioco trattenendo la palla, nessuno può farne uno

strumento di dominio personale, perché la palla deve ripartire nell'istante stesso in cui arriva. Il bene comune, nella pallavolo, è strutturalmente sottratto alla logica dell'accumulazione e del controllo individuale. Una comunità che ne traesse ispirazione penserebbe le proprie risorse condivise - la conoscenza, la fiducia, lo spazio pubblico - come beni la cui natura è di circolare, e considererebbe il loro sequestro alla stregua di una sottrazione che impoverisce il gioco di tutti, e gli negherebbe la dignità di un uso legittimo.

Vi sono beni che si conservano soltanto cedendoli, e che vanno perduti nel momento in cui qualcuno pretende di tenerli per sé.

SECONDA REGOLA

La cooperazione come condizione del gioco

REGOLA 2

Massimo tre tocchi

Nessuno stesso giocatore può toccare la palla due volte di seguito, e servono almeno due interventi per superare la rete. Nessun giocatore può risolvere da solo un'azione.

LA SECONDA REGOLA costitutiva è il limite dei tre tocchi, unito al divieto per uno stesso giocatore di toccare la palla due volte di seguito. Ne discende un fatto di enorme portata: nessun giocatore può risolvere da solo un'azione. Per portare la palla oltre la rete servono almeno due interventi, di norma tre, affidati a persone diverse e disposti in sequenza. Ricezione, alzata, attacco non sono uno stile di gioco fra molti possibili: sono la conseguenza necessaria della regola. Il fuoriclasse più dotato dipende dal compagno che gli passa la palla, e senza quel compagno non esiste come giocatore.

Il problema che questa regola affronta è antichissimo, ed è il problema stesso della cooperazione. Perché individui distinti, ciascuno con i propri fini, dovrebbero unire gli sforzi anziché cercare ognuno il proprio vantaggio? La riflessione sull'azione collettiva ha mostrato quanto la cooperazione sia difficile da ottenere e fragile da mantenere quando dipende dal calcolo dei singoli². La risposta consueta passa per gli incentivi: si coopera

quando conviene, sotto la spinta di un premio o il timore di una sanzione. La pallavolo segue una strada del tutto diversa. Non rende la cooperazione conveniente: la rende necessaria. La possibilità di agire da soli non è scoraggiata, è abolita dalla forma del gioco. Non c'è, fra le mosse consentite, quella di chi fa tutto da sé.

La pallavolo mostra che la cooperazione può essere un effetto della struttura, prima che una virtù delle persone.

È questo il punto che più conta per una riflessione sulla convivenza. La pallavolo mostra che la cooperazione può essere un effetto della struttura, prima che una virtù delle persone. Lo spirito di squadra, nel gioco, non è un prerequisito morale che i giocatori devono portare con sé: è ciò che la struttura del gioco produce in chiunque vi prenda parte, generoso o egoista che sia. La solidarietà fra i giocatori è intrinseca al gioco, e diventa la condizione ordinaria dell'azione anziché un supplemento di buona volontà. Una comunità che volesse trarne insegnamento guarderebbe meno agli appelli all'unità e più alla costruzione di contesti in cui collaborare sia l'unico modo sensato di agire. La pallavolo suggerisce che la solidarietà si possa progettare, disegnando i compiti e le dipendenze reciproche in modo che nessuno possa riuscire da solo.

È utile misurare la distanza fra questa soluzione e quelle consuete. Quando la cooperazione dipende dagli incentivi, essa resta sempre revocabile: muta il calcolo, e la collaborazione si dissolve. Quando dipende dalla virtù, essa resta sempre incerta: basta un compagno meno generoso, e il sistema vacilla. La pallavolo sottrae la cooperazione a entrambe queste fragilità, radicandola nella forma del gioco anziché nella disposizione mutevole degli attori. Ne deriva una solidarietà robusta, che non dipende dall'umore del singolo né dalla convenienza del momento, perché è la condizione stessa dell'agire. Questo non rende i giocatori migliori come persone, e non occorre che lo siano: rende la collaborazione il modo ordinario di stare nel gioco. Una società che imparasse da qui smetterebbe di chiedersi soltanto come rendere le persone più solidali, e comincerebbe a chiedersi come costruire compiti e dipendenze reciproche in modo che la solidarietà sia la via più naturale, e non la più ardua.

TERZA REGOLA

Uno scontro che non ferisce

REGOLA 3

La separazione di rete

Le due squadre si affrontano senza mai toccarsi: il campo avversario è inaccessibile, l'invasione è fallo, e ogni colpo all'altro è mediato dalla palla.

LA TERZA REGOLA costitutiva è la separazione di rete. Le due squadre si affrontano senza mai toccarsi: il campo avversario è inaccessibile, l'invasione è fallo, e ogni colpo all'altro è mediato dalla palla. Nella pallavolo non esiste il contrasto fisico fra avversari. Eppure il conflitto è reale e intenso: un attacco vincente è un atto aggressivo a tutti gli effetti, ma la sua forza è trasferita su una sfera e diretta verso uno spazio vuoto, mai contro un corpo.

La sociologia ha insegnato che il conflitto è una forma della relazione sociale e non la sua semplice negazione: opporsi, competere, contendere sono modi di stare in rapporto con l'altro³. E ha mostrato che il conflitto, quando è incanalato in forme condivise, può svolgere funzioni di integrazione e di definizione reciproca anziché di distruzione⁴. La pallavolo porta questa idea al suo grado più puro. Le due squadre avversarie sono profondamente legate: condividono lo spazio del gioco, le stesse regole, la stessa posta contesa, e nessuna esisterebbe come squadra in partita senza l'altra. L'avversario è il partner necessario del conflitto, ed è raggiungibile soltanto attraverso la mediazione della palla e della norma.

ECO SOCIOLOGICA · NORBERT ELIAS — La civilizzazione è un lungo processo in cui la violenza smette di passare per i corpi e comincia a passare per le forme: procedure, regole, mediazioni. La pallavolo lo realizza già nella sua struttura di partenza.

Il sociologo Norbert Elias ha descritto la storia delle società occidentali come un lungo processo di civilizzazione, lungo il quale la violenza ha smesso progressivamente di passare per i corpi e ha cominciato a passare per le forme: le procedure, le regole, le mediazioni⁵. Dove un tempo ci si affrontava con le mani, si è imparato a contendere con le parole, con i tribunali, con i voti. La pallavolo realizza questo esito già nella sua struttura di partenza: il corpo dell'avversario è fuori portata fin dal primo gesto, e l'unica via per

prevalere passa per la mediazione dell'oggetto e della regola. Il conflitto è interamente simbolico. Non produce feriti, e tuttavia distribuisce vincitori e vinti in modo netto e indiscutibile.

La lezione politica è di grande rilievo. La rete è il modello di un conflitto civilizzato: un'opposizione reale, anche aspra, che si svolge interamente entro una cornice condivisa e non sfocia mai nella violenza sull'altro. È ciò che le istituzioni mature cercano di ottenere quando trasformano lo scontro degli interessi in una procedura regolata, dove le parti si combattono senza distruggersi. La pallavolo suggerisce che il rispetto dell'avversario possa essere un prodotto della struttura: la rete tiene le squadre a distanza e le obbliga a riconoscersi reciprocamente come parti dello stesso gioco, sottoposte alla stessa regola. Si può essere avversari fino in fondo, e tuttavia restare interni a una comunità di regole condivise. È forse la cosa più preziosa che il gioco lascia intravedere: che la durezza del confronto e il rispetto reciproco non si escludono, quando la forma li tiene insieme.

*È cooperando che si compete e competendo che si dà senso
alla cooperazione: al di qua della rete regna la
cooperazione obbligata, attraverso la rete il conflitto
mediato.*

Questa configurazione assume un rilievo particolare se si considera che la pallavolo è uno sport di squadra. Negli sport di rete individuali - il tennis, per esempio - la mediazione del conflitto si dà fra due singoli. Nella pallavolo, invece, due forme opposte della relazione sociale coesistono separate dalla medesima linea: al di qua della rete, fra compagni, regna la cooperazione obbligata; attraverso la rete, fra avversari, si svolge il conflitto mediato. La stessa partita è al tempo stesso il luogo della massima solidarietà interna e della massima opposizione esterna, e le due dimensioni non si ostacolano: anzi, l'una alimenta l'altra, perché è cooperando che si compete e competendo che si dà senso alla cooperazione. La pallavolo offre così l'immagine di una comunità che sa essere unita al proprio interno e avversaria verso l'esterno senza che le due cose si confondano, perché una linea netta tiene distinti, e insieme in relazione, l'amico e l'avversario.

QUARTA REGOLA

Le posizioni che non si possiedono

REGOLA 4

La rotazione

A ogni conquista del servizio i sei giocatori ruotano di una posizione in senso orario, e ciascuno transita per tutte le posizioni. Nessuna posizione appartiene stabilmente a qualcuno.

LA QUARTA REGOLA costitutiva è la rotazione. A ogni conquista del diritto al servizio, i sei giocatori in campo ruotano di una posizione in senso orario, e nel corso del gioco ciascuno transita per tutte le posizioni. Nessuna posizione appartiene stabilmente a qualcuno: ogni zona del campo è occupata a turno da chiunque. Il campo è disegnato come uno spazio rigorosamente paritario, in cui i ruoli sono passaggi temporanei e non possedimenti permanenti.

La pratica del gioco, è vero, reintroduce continuamente la specializzazione: dopo il servizio i giocatori si scambiano rapidamente di posto per ricondurre ciascuno alla zona in cui rende di più, l'alzatore in regia, gli schiacciatori sulle bande, il centrale al centro. La rotazione impone la parità, e la tattica vi costruisce sopra la differenza dei ruoli. Ma il principio resta inciso nella struttura, e governa ogni cosa: la specializzazione è ammessa soltanto entro una cornice che ribadisce, a ogni azione, che nessuno possiede il proprio posto. Il libero, il più specializzato dei ruoli, è anch'esso sottoposto al transito e alle proprie regole⁶; e perfino il più forte attaccante dovrà, ruotando, andare a difendere in seconda linea.

Si può essere diversi per funzione e tuttavia eguali per condizione, perché le posizioni di vantaggio non appartengono a nessuno in proprio.

La lezione di convivenza tocca il rapporto fra eguaglianza e divisione del lavoro. La pallavolo realizza una parità che non è negazione delle differenze, ma circolazione delle posizioni: ciascuno fa, prima o poi, l'esperienza di ogni ruolo, e nessuna posizione si trasforma in un privilegio stabile. È una forma di eguaglianza che convive con la specializzazione anziché esserne cancellata, perché la struttura impedisce alla differenza dei compiti di sedimentarsi in gerarchia possessiva. La società che la rotazione lascia immaginare è una società in cui si può essere diversi per funzione e tuttavia eguali

per condizione, perché le posizioni di vantaggio non appartengono a nessuno in proprio e tutti, a turno, ne fanno e ne sostengono il peso. La parità diventa qui una proprietà dello spazio condiviso, e non un ideale affidato alla rinuncia volontaria di chi sta meglio.

Conviene insistere su questo punto, perché tocca una difficoltà che ogni società conosce. La parità e la divisione del lavoro sembrano spesso in tensione: dove vi sono ruoli specializzati tendono a formarsi gerarchie, e dove le gerarchie si consolidano la parità si svuota. La pallavolo tiene insieme le due esigenze attraverso un meccanismo semplice e profondo: la specializzazione è ammessa, perfino spinta, ma le posizioni restano formalmente di tutti, perché la rotazione costringe ciascuno ad attraversarle tutte. Il vantaggio di una posizione non aderisce mai stabilmente a una persona. Ne risulta una parità che non nega la differenza dei compiti, ma le impedisce di tradursi in privilegio permanente. È una lezione delicata e preziosa: la diseguaglianza funzionale diventa accettabile quando è temporanea e condivisa, quando ciascuno sostiene a turno il peso e gode a turno del vantaggio di ogni posizione, e nessuno si insedia per sempre nel ruolo migliore.

QUINTA REGOLA

L'errore visibile e la cura del gruppo

REGOLA 5

Un punto a ogni azione

Ogni scambio assegna un punto a una delle due squadre. Sono scomparsi i gesti privi di conseguenza: ogni azione individua chi ha vinto e chi ha commesso l'errore decisivo.

LA QUINTA REGOLA costitutiva, adottata a cavallo fra gli anni Novanta e Duemila, è il sistema del punto su ogni azione⁷. In precedenza un errore poteva costare soltanto il diritto al servizio; oggi ogni scambio assegna un punto a una delle due squadre. Sono così scomparsi i gesti privi di conseguenza: ogni azione si chiude con un punto, e dunque con l'individuazione di chi lo ha conquistato e di chi ha commesso l'errore decisivo.

Ne risulta uno sport della responsabilità visibile. In pochi giochi l'errore individuale è così immediatamente leggibile e pubblicamente attribuibile: una ricezione sbagliata, un attacco murato, un servizio in rete sono riconducibili in un istante a un

singolo, e il loro costo - un punto - è esatto, immediato, sotto gli occhi di tutti. Manca la diluizione che il flusso continuo concede ad altri sport, dove una colpa si perde nel succedersi delle giocate. Qui l'azione si arresta, il punto viene assegnato, e per un attimo l'errore ha un nome.

ECO SOCIOLOGICA · ERVING GOFFMAN — Ogni gruppo sviluppa procedure con cui chi ha sbagliato recupera il proprio contegno e gli altri lo aiutano a farlo. La pallavolo è densa di queste micro-cerimonie: il contatto incoraggiante, l'incitamento collettivo, il raccogliersi della squadra dopo ogni punto.

La socialità del gioco risponde a questa esposizione con un repertorio di gesti che la sociologia dell'interazione ci aiuta a riconoscere. Ogni gruppo, osservava Erving Goffman, sviluppa procedure con cui chi ha sbagliato può recuperare il proprio contegno e con cui gli altri lo aiutano a recuperarlo⁸. La pallavolo è densa di questi gesti, e chi la frequenta li riconosce all'istante: il contatto incoraggiante rivolto a chi ha appena sbagliato, l'incitamento collettivo dopo l'errore, il raccogliersi della squadra dopo ogni punto, vinto o perduto. Sono micro-cerimonie che assolvono una funzione precisa: impedire che la responsabilità individuale, resa così visibile, divenga insostenibile per chi la porta.

La lezione di convivenza riguarda il legame fra responsabilità individuale e solidarietà collettiva. La pallavolo tiene insieme due esigenze che le comunità faticano a conciliare: rende l'errore del singolo perfettamente visibile, così che nessuno possa sottrarsi alla propria parte, e insieme lo riassorbe nel gruppo, così che nessuno resti solo a portarne il peso. La responsabilità piena del singolo e il sostegno del collettivo si compongono nello stesso movimento: si può esigere il massimo da ciascuno proprio perché ciascuno sa che, sbagliando, non sarà abbandonato. È un equilibrio che molte istituzioni cercano e raramente raggiungono, sospese fra una cultura che non attribuisce mai le colpe e una che le attribuisce senza pietà. La pallavolo mostra che la visibilità dell'errore e la cura per chi lo commette possono coesistere, quando il gruppo dispone di gesti rituali per redistribuirne il peso.

Si può esigere il massimo da ciascuno proprio perché ciascuno sa che, sbagliando, non sarà abbandonato.

A questa configurazione si aggiunge una proprietà che ne accentua la portata: la pallavolo è priva di un tempo esterno che scorre verso la

fine. Non vi è un cronometro che esaurendosi chiude la partita; un set termina quando una squadra raggiunge il punteggio previsto. Il tempo del gioco è prodotto dalle azioni stesse, una dopo l'altra, e non cala dall'alto come una cornice data. Ciò significa che non è possibile difendere un vantaggio lasciando passare il tempo, sottraendosi al gioco in attesa che finisca. L'unico modo di chiudere la partita è conquistare i punti necessari, fino all'ultimo. Questa temporalità accresce la responsabilità di ciascuno, perché toglie ogni riparo nel tempo che corre: non ci si può nascondere dietro il cronometro, non si può attendere che la prova finisca. Bisogna meritarne la fine, punto dopo punto, e questo rende ancora più necessaria la cura reciproca con cui il gruppo sostiene chi sbaglia lungo il cammino.

SINTESI

La civiltà come progetto

LE CINQUE REGOLE, prese insieme, disegnano un'immagine coerente. La pallavolo è una forma di convivenza in cui il bene comune circola senza che nessuno lo trattenga, la cooperazione è necessaria e non facoltativa, il conflitto si svolge senza ferire, le posizioni di vantaggio non si trasformano in possesso, e la responsabilità del singolo è visibile ma sorretta dal gruppo. È una socialità civile. La cosa decisiva, e che questo saggio ha inteso mettere al centro, è che tale civiltà non poggia sulla virtù di chi gioca. Discende dalla forma delle regole, e diventa il modo normale di stare nel gioco per chiunque vi prenda parte.

	REGOLA DEL GIOCO	PRINCIPIO DI CONVIVENZA
1	La palla non si trattiene	<i>Circolazione obbligata del bene comune</i>
2	Massimo tre tocchi	<i>Cooperazione necessaria, non facoltativa</i>
3	La separazione di rete	<i>Conflitto reale, mai violento</i>
4	La rotazione	<i>Eguaglianza per circolazione delle posizioni</i>
5	Un punto a ogni azione	<i>Responsabilità visibile, sorretta dal gruppo</i>

È qui che la pallavolo tocca una questione antica della riflessione politica. La domanda su come ottenere una buona convivenza ha

ricevuto, lungo i secoli, due grandi famiglie di risposte. La prima confida nella formazione del carattere: una società civile richiede cittadini virtuosi, da educare alla giustizia, alla moderazione, al senso del bene comune. La seconda confida nei dispositivi: poiché sulla virtù non si può fare troppo affidamento, si costruiscono incentivi, sanzioni, contrappesi che rendano sconveniente il comportamento dannoso e conveniente quello utile. L'una punta sulle persone, l'altra sui meccanismi che ne governano gli interessi.

La pallavolo lascia intravedere una terza famiglia di risposte, che si distingue da entrambe. Essa non chiede ai giocatori di essere virtuosi, e tuttavia non si limita a governarne gli interessi con premi e punizioni. Fa qualcosa di più sottile: progetta lo spazio dell'azione in modo che il comportamento civile sia quello più ovvio, quello che si compie senza sforzo e quasi senza accorgersene. Cooperare, nella pallavolo, non richiede né abnegazione né calcolo: è semplicemente ciò che si fa, perché la struttura non lascia alternative sensate. Rispettare l'avversario non richiede autocontrollo: la rete lo rende inevitabile. Questa terza via - progettare le condizioni perché la civiltà sia un comportamento naturale - ha echi nel pensiero istituzionalista e nelle riflessioni contemporanee sull'architettura delle scelte, secondo cui il modo in cui un contesto è disegnato orienta profondamente le condotte di chi vi si muove⁹. La pallavolo ne offre una versione particolarmente limpida, perché in essa l'intero ordinamento è visibile in pochi metri di campo.

Questa terza via ha radici antiche, sebbene di rado sia stata riconosciuta come autonoma. Già la grande riflessione sulle istituzioni aveva intuito che le buone leggi non si limitano a comandare o a vietare, ma plasmano nel tempo i costumi e le disposizioni di chi vi è sottoposto: una buona costituzione, in questa tradizione, non presuppone cittadini virtuosi ma contribuisce a formarli, disponendo le condizioni in cui la virtù diventa abituale. La pallavolo radicalizza e insieme semplifica questa intuizione, perché vi aggiunge l'immediatezza del gioco: non occorre attendere che la struttura formi lentamente i caratteri, perché il comportamento civile è prodotto all'istante, a ogni azione, da chiunque entri in campo. La forma non educa nel lungo periodo: dispone qui e ora ciò che si può e ciò che non si può fare, e in quella disposizione la civiltà si realizza immediatamente. È questa immediatezza a rendere il gioco un modello così trasparente: in esso si vede, condensato in pochi minuti, ciò che nelle istituzioni reali agisce in modo lento e nascosto.

Se la civiltà può essere progettata, il compito di chi vuole una società migliore non si esaurisce nell'educare le persone né nel correggerne gli incentivi: comprende anche, e forse soprattutto, il disegno accorto delle strutture entro cui le persone agiscono.

Vi è una conseguenza importante di questa prospettiva. Se la civiltà può essere progettata, allora il compito di chi vuole una società migliore non si esaurisce nell'educare le persone né nel correggerne gli incentivi: comprende anche, e forse soprattutto, il disegno accorto delle strutture entro cui le persone agiscono. Una società in cui cooperare è difficile e conviene tradire produrrà poca cooperazione, per quanto predichi la solidarietà; una società in cui le risorse comuni possono essere sequestrate da pochi vedrà erodersi il bene comune, per quanto invochi la condivisione. La pallavolo suggerisce che le disposizioni che desideriamo nelle persone - la cooperazione, il rispetto, il senso di responsabilità - dipendono in larga parte dalle strutture in cui le persone si trovano a vivere, e che cambiare le strutture può essere più efficace che esortare gli individui. Non è un invito a rinunciare all'educazione o agli incentivi, ma a riconoscere accanto a essi un terzo strumento, troppo spesso trascurato: la forma stessa delle istituzioni.

LIMITI

I limiti della rete

RESTA DA DIRE ciò senza cui l'intero ragionamento scivolerebbe nell'illusione. La pallavolo può essere modello di una socialità civile perché è un mondo chiuso e simmetrico per costruzione. La parità fra le parti è garantita dal regolamento; la reversibilità del vantaggio è scritta nel cambio di campo, che a metà partita scambia le posizioni e ridistribuisce gli svantaggi ambientali; l'eguaglianza delle posizioni è imposta dalla rotazione; l'arbitro veglia, e la sua autorità è accettata. Sono condizioni straordinarie, che la vita associata reale quasi mai possiede.

Le società umane non dispongono di un regolamento condiviso che garantisca la parità di partenza, né di un arbitro la cui autorità nessuno contesta, né di un cambio di campo che redistribuisca periodicamente gli svantaggi. I conflitti reali sono spesso asimmetrici, e oppongono parti dotate di forze diseguali; il

territorio reale, quando lo si perde, fa male davvero, e non si recupera ruotando; le risorse comuni, una volta sequestrate, raramente tornano a circolare per effetto di una regola; e l'errore, nei rapporti sociali, non sempre si riassorbe in un gesto di incoraggiamento. Ciò che la pallavolo realizza per decreto - la simmetria, la reversibilità, la mediazione garantita del conflitto - le società reali devono faticosamente costruirlo, e di rado vi riescono per intero.

Vi è inoltre una differenza che non va taciuta. Nel gioco l'adesione alle regole è volontaria e l'orizzonte è circoscritto: chi entra in campo accetta in anticipo l'intero ordinamento, e ciò che vi accade non ha conseguenze irreparabili oltre il risultato. Le società reali, invece, non sono giochi a cui si sceglie di partecipare, ma condizioni in cui ci si trova gettati, e le loro poste - la sicurezza, la dignità, la sopravvivenza - non si esauriscono al fischio finale. Sarebbe perciò un errore pretendere che la convivenza civile possa essere prodotta nelle società con la stessa nettezza con cui è prodotta nel gioco. Il modello della rete non ignora questa distanza: la assume come la ragione stessa per cui esso può valere a orientare il cammino, senza mai irrigidirsi in ricetta. Ciò che il gioco rende facile, le società lo rendono possibile soltanto con istituzioni pazienti, sempre imperfette e sempre revocabili. Ma sapere che una socialità civile può reggersi sulla forma, e non soltanto sulla virtù, indica già una direzione di lavoro: rendere le strutture della convivenza, per quanto si può, meno dipendenti dalla bontà dei singoli e più capaci di sorreggerla da sé.

È una stella polare, non una mappa. La pallavolo non insegna come arrivarci, e non garantisce che vi si arrivi; mostra soltanto che una socialità in cui la civiltà è forma e non eroismo è una possibilità concreta.

Per questo il modello della rete vale a indicare una direzione, e si guarda dal descrivere un traguardo già a portata di mano. Esso indica una direzione: mostra che la cooperazione, il rispetto e la parità possono essere iscritti nelle strutture, e che vale la pena lavorare perché le strutture della convivenza assomiglino, per quanto possibile, a quelle che rendono civile il gioco. È una stella polare, non una mappa. La pallavolo non insegna come arrivarci, e non garantisce che vi si arrivi; mostra soltanto, in pochi metri di campo, che una socialità in cui la civiltà è forma e non eroismo non è un sogno astratto, ma una possibilità concreta, già realizzata lì dentro, sotto gli occhi di chiunque guardi una partita.

In fondo, la posta di questa riflessione è tutta in una domanda che il gioco pone senza formularla. Se siamo capaci di costruire un gioco in cui molti agiscono come uno pur restando molti, in cui ci si oppone senza ferirsi e si vince senza sottomettere, in cui il bene comune circola e le posizioni di vantaggio non diventano possesso: perché non dovremmo tentare di costruire, almeno in parte, qualcosa di simile fuori dal campo? La pallavolo non risponde a questa domanda. Ma il fatto stesso di averla resa pensabile, mostrando che una convivenza di quel tipo è possibile entro le sue regole, è forse il suo contributo più prezioso alla riflessione sulla società che vorremmo.

NOTE

Note

- ¹ M. Mauss, Saggio sul dono. Forma e motivo dello scambio nelle società arcaiche (1925), tr. it. in Teoria generale della magia e altri saggi, Einaudi, Torino 1965 e succ. ed.
- ² M. Olson, La logica dell'azione collettiva. I beni pubblici e la teoria dei gruppi (1965), tr. it. Feltrinelli, Milano 1983.
- ³ G. Simmel, Il conflitto, in Sociologia (1908), tr. it. Edizioni di Comunità, Milano 1989.
- ⁴ L. Coser, Le funzioni del conflitto sociale (1956), tr. it. Feltrinelli, Milano 1967.
- ⁵ N. Elias, Il processo di civilizzazione (1939), tr. it. il Mulino, Bologna 1988; sulla nozione di civilizzazione applicata allo sport cfr. anche N. Elias, E. Dunning, Sport e aggressività, tr. it. il Mulino, Bologna 1989.
- ⁶ Il ruolo del libero è stato introdotto in via sperimentale dalla FIVB nel 1996 e reso stabile nel 1998 (recepimento FIPAV dalla stagione successiva); cfr. la cronologia regolamentare ufficiale.
- ⁷ Il sistema del punto su ogni azione (rally point system) è stato adottato in via generale dalla FIVB nel 1998-1999, dopo la sperimentazione nel tie-break a partire dal 1988, con i set portati a 25 punti.
- ⁸ E. Goffman, Il rituale dell'interazione (1967), tr. it. il Mulino, Bologna 1988, per le nozioni di faccia e di lavoro di figura (face-work).
- ⁹ Il riferimento è alle riflessioni sull'architettura delle scelte e, più in generale, all'istituzionalismo che indaga come le strutture orientino le condotte; per l'architettura delle scelte cfr. R. Thaler, C. Sunstein, Nudge. La spinta gentile (2008), tr. it. Feltrinelli, Milano 2009. Il

richiamo è analogico e non implica adesione all'impianto teorico complessivo.



RIFERIMENTI

Riferimenti bibliografici

- Coser L. (1956), *Le funzioni del conflitto sociale*, tr. it. Feltrinelli, Milano 1967.
- Elias N. (1939), *Il processo di civilizzazione*, tr. it. il Mulino, Bologna 1988.
- Elias N., Dunning E. (1986), *Sport e aggressività*, tr. it. il Mulino, Bologna 1989.
- Goffman E. (1967), *Il rituale dell'interazione*, tr. it. il Mulino, Bologna 1988.
- Mauss M. (1925), *Saggio sul dono*, tr. it. in *Teoria generale della magia e altri saggi*, Einaudi, Torino 1965.
- Olson M. (1965), *La logica dell'azione collettiva*, tr. it. Feltrinelli, Milano 1983.
- Simmel G. (1908), *Sociologia*, tr. it. Edizioni di Comunità, Milano 1989.
- Thaler R., Sunstein C. (2008), *Nudge. La spinta gentile*, tr. it. Feltrinelli, Milano 2009.