

LUDICIZZAZIONE DEL LAVORO E PRINCIPIO DI PRESTAZIONE. ATTUALITÀ DI HERBERT MARCUSE

di Luca Baldassarre

Abstract

This paper aims to investigate the current interconnections between play and work, as an outcome of technological development, starting from Herbert Marcuse's early view of labour. In a 1933 essay entitled "On the Philosophical Foundation of the Concept of Labor in Economics", the German philosopher defines the ontological concept of labour, attempting to combine the Hegel-Marxian with the Heideggerian categorical apparatus. Labour is not *Tätigkeit*, but *Tim*, as the *praxis* that pre-exists every specific activity: it is the ground of human existence itself, whose three main characteristics are qualified by Marcuse as duration, permanence and burden. Marcuse's analysis starts from the distinction between work as a process of objectification and work as alienation: the shift from the realm of necessity to the realm of freedom will not then be marked by the overcoming of work *tout court*, but by the abolition of the alienation only possible by considering work as *praxis*. In this sense it is possible to promote a hedonistic conception of labour as not opposed to leisure time. The issue is addressed in his *Eros and civilization*, where he sees in that dichotomous opposition one of the essential expressions of the insurmountable self-contradictory character of the capitalist logic. Starting from these coordinates, I will therefore try to examine the current gamification of the working dimension as a false liberation, as it is still marked by the alienation that oppresses the forms of work experience, and thus to analyze the current social configuration in terms of an intensification of the logic of performance.

Keywords: Play, Performance, Alienation, Objectification, Burden

La critica non ha strappato i fiori immaginari della catena perché l'uomo continui a trascinarla triste e spoglia, ma perché la getti via e colga il fiore vivo. [...] È innanzitutto *compito della filosofia*, operante al servizio della storia, di smascherare l'autoalienazione dell'uomo *nelle sue forme profane*, dopo che la *forma sacra* dell'autoalienazione umana è stata scoperta.

(K. Marx, *Per la critica della filosofia del diritto di Hegel*)

Nell'ultimo decennio, parallelamente all'accelerazione dello sviluppo dei *new media* ed in concomitanza con l'esplosione della sedicente rivoluzione digitale, si sono moltiplicati in maniera esponenziale gli studi sulla cosiddetta *gamification*, termine tradotto in italiano con "ludicizzazione" e talvolta con l'orribile resa letterale di "gamificazione". Una breve ricerca su Internet restituisce con facilità innumerevoli definizioni, tendenzialmente concordanti nella sostanza e che fanno capo alle analisi di chi, in pochi anni, è riuscito a canalizzare le proprie indagini in qualità di esperto in *gamification* e di *game designer*. Sebastian Deterding definisce tale processo come «l'uso di elementi del *game design* in contesti non-ludici»¹; per Gabe Zichermann è «l'idea di utilizzare il *game-thinking*, la meccanica e la struttura del gioco per risolvere problemi e coinvolgere un pubblico potenziale»². Meno neutrale, e perciò più interessante, è la definizione di Andrzej Marczewski, secondo cui è all'opera l'applicazione di metafore del gioco a contesti non ludici al fine di influenzare il comportamento, accrescere la motivazione ed incentivare l'impegno nell'attività lavorativa³: in altre parole, consiste nell'inserimento di elementi e strutture ludiche in qualsiasi attività per migliorarne la *performance*.

¹ «The use of game design elements in non-game contexts» (S. DETERDING, D. DIXON, R. KHALED, L. NACKE, *From Game Design Elements to Gamefulness: defining "Gamification"*, in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, ACM, New York 2011, p. 10, trad. mia).

² «The idea of using game-thinking and game mechanics to solve problems and engage audiences» (G. ZICHERMANN, C. CUNNINGHAM, *Gamification by Design*, O'Reilly Media, Sebastopol 2011, p. IX, trad. mia).

³ Cfr. A. MARCZEWSKI, *Gamification: A Simple Introduction*, Andrzej Marczewski 2013.

Al di là delle differenze poste da questi esperti fra *gamification* e *serious games*, che, oltre a sembrare mere e sterili operazioni scolastiche, sono di scarso interesse ai fini del nostro discorso, quest'ultima definizione è, come si anticipava, degna di maggior attenzione, perché non chiarisce soltanto la natura del processo in questione, ma anche le sue finalità. Sebbene non rechi con sé alcuna pretesa di giudizio di valore, limitandosi a proporsi esclusivamente come analisi descrittiva, essa mette infatti luce sul carattere manipolatorio del processo di *gamification*. L'unico studio di rilievo, al momento, in Italia, un lavoro collettaneo che raccoglie analisi eterogenee ma accomunate dalla critica dei processi qui indagati, dichiara sin dalle sue premesse la propria presa di posizione, senza nascondersi dietro a false neutralità: nell'introduzione, Matteo Bittanti definisce la *gamification* come «progettazione ed applicazione di sistemi di gratificazione ed approcci giocosi per motivare, incentivare e premiare simbolicamente i soggetti coinvolti in un'attività non necessariamente ludica [...], una sorta di lubrificante che dietro alle pretese socializzanti quantifica e valorizza attività un tempo considerate indipendenti dalla sfera economica»⁴, mettendo in connessione lo sviluppo di queste dinamiche e l'implementazione di questi processi con la diffusione di una mentalità neoliberista.

L'indubbio merito di quest'ultima impostazione risiede nel considerare la ludicizzazione non tanto come uno specifico processo tecnico, quale una particolare tecnica o un particolare metodo di trasformazione della natura di determinate attività, quanto piuttosto come la maschera di una riconfigurazione di sistema, come l'attuale modalità di riassetamento del capitalismo al fine di mutar forma nel permanere della sostanza. Quelle tecniche di manipolazione, implicite o esplicite che siano, debbono infatti essere inserite in un quadro ben più ampio. A tal proposito, difficilmente è possibile rinvenire critica più limpida di quella presente in un recentissimo lavoro di Fabio Bazzani:

Quella separazione tra “tempo di lavoro” e “tempo libero”, su cui insisteva Adorno, certo denunciando del “tempo libero” stesso la mera funzionalità produttiva-riproduttiva della configurazione capitalistica,

⁴ *Oltre il gioco. Critica della ludicizzazione urbana*, a cura di M. Bittanti e E. Zilio, Edizioni Unicopli, Milano 2016, pp. 9-10.

segnava un discrimine, perlomeno formale, tra storia e vita nella sua essenza. Quella separazione – che nel negare di fatto la vita quanto meno formalmente ne riconosceva l'essenza non riducibile a storia – nel nuovo ordine mondiale va lentamente sfumando: è appunto questo l'elemento nuovo e decisivo della situazione determinata dalla *Mule-Jenny* elettronica. Il tempo di lavoro è di per sé tempo libero e il tempo libero non si distingue dal tempo di lavoro. Si lavora giocando e si gioca lavorando. Di fronte alla tastiera di un computer o di uno *smartphone* i due momenti si confondono, si sciolgono l'uno nell'altro. Si elabora una tabella, un testo, un modulo gestionale, una referenza procedurale, nello stesso modo in cui si “scarica” un film, una selezione musicale, un *videogame*, senza particolari soluzioni di continuità, senza mutare di ambiente, postura corporea, disposizione d'animo, atteggiamento mentale. Il “sempre connessi” è un sempre essere eguali in situazioni formalmente differenti ma sostanzialmente omologhe: ogni azione ripete sempre un dato di produzione generale e di non autoappartenenza individuale, ogni momento del pensare ripete sempre una stessa modalità del pensare, richiede solo un calcolare, tanto che si affronti un giuoco quanto che si tenti di risolvere una questione più direttamente “professionale”, pubblica o privata che questa sia⁵.

Le dinamiche tipiche del gioco sono coinvolte in un incessante processo di valorizzazione nell'incremento continuo di capacità prestazionali, risucchiate da una inesorabile logica della *performance*. Che il gioco non abbia il suo fine in sé, ma che sia dialetticamente legato al lavoro, non è certo cosa nuova; anzi, questo rapporto dialettico è antico quanto la civiltà stessa: ciò che è cambiato riguarda soltanto modi e forme in cui quel rapporto si è sviluppato, subendo una repentina accelerazione a partire dalla intensificazione dei meccanismi del capitalismo negli ultimi due secoli. L'attuale compenetrazione fra gioco e lavoro, la loro apparente fusione in un territorio neutro, è l'ultima figura fenomenologica del dominio, il punto culminante di quella dialettica. È chiaro, però, che questa condizione di fusione, di reciproca integrazione, non rappresenta il superamento dialettico, nel senso di una abolizione degli opposti del gioco e del lavoro, ma nasconde ideologicamente questa opposizione, che permane proprio in forza di quella ideologia.

⁵ F. BAZZANI, *Una Mule-Jenny elettronica. Ideologia del mercato globale*, Clinamen, Firenze 2018, pp. 18-19.

Avvenendo il trapasso fra gli opposti l'uno nell'altro immediatamente, questo camuffamento ideologico non consente più di definire, di determinare dialetticamente i due concetti: gioco e lavoro si mescolano e questo loro legame inestricabile si rafforza nella sua funzionalità alla riproduzione di un perenne regno di necessità e privatizzazione, in cui ciò che conta è valutato esclusivamente secondo criteri di efficienza. Questa affermazione contiene un elemento fondamentale: se è vero che il lavoro, così come il gioco, perde i suoi connotati essenziali all'interno di questo sistema, da ciò deriva insindacabilmente che caratteri e finalità del lavoro non coincidono, secondo il suo concetto, a quanto richiesto dal sistema.

Di indubbio valore risulta allora ancora oggi – se non nei dettagli, quantomeno nell'impostazione generale – quell'accurato tentativo di definire lo statuto ontologico del lavoro promosso dal giovane Herbert Marcuse nei primi anni '30 del secolo scorso⁶. L'analisi del suo *Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs* può infatti aiutarci a chiarire le dinamiche attuali, a frantumare la scorza ideologica dietro alla quale si celano i rapporti di dominio. Si potrebbe sostenere l'obsolescenza di quella analisi, adducendo il motivo che, all'epoca in cui scriveva Marcuse, ogni discorso siffatto non poteva che inserirsi in un mondo in cui i rapporti di lavoro consistevano ancora, se non del tutto certo in gran parte, nella contrapposizione di classe e in cui il lavoro era vincolato ancora strettamente a modelli economici produttivi, un mondo in cui non era ancora avvenuto, per così dire, il salto qualitativo del rovesciamento dei rapporti fra sfera della produzione e sfera del consumo. Se ciò è in parte vero, è altrettanto indubbio che già all'epoca i chiari contorni del sistema d'oppressione capitalistico cominciano a sfumare, come attestato tra l'altro dalle numerose indagini sociologiche proposte nel primo periodo dell'attività dello *Institut für Sozialforschung* di Francoforte⁷. Ad ogni modo, tale obiezione non coglierebbe il

⁶ Per un approfondimento della questione del rapporto fra gioco e lavoro nel pensiero di Marcuse e una sua rivalorizzazione nell'attuale fase storica, cfr. E. BULUT, *One-Dimensional Creativity: A Marcusean Critique of Work and Play in the Video Game Industry*, in «TripleC: communication capitalism & critique», vol. 16, n. 2, 2018, pp. 757-777.

⁷ In merito alla questione del rapporto fra gioco e lavoro, numerosissimi sono i lavori pubblicati nel contesto della cosiddetta Scuola di Francoforte. In

punto, giacché qui è in questione la ricerca del «concetto ontologico»⁸ di lavoro: è questo, infatti, che fonda il concetto economico di lavoro, e non viceversa, mentre le teorie economiche vorrebbero distillare l'essenza del lavoro dal concetto di lavoro salariato – e qui ancora una volta è bene rimarcare come l'impostazione marcuseana non sia legata esclusivamente al lavoro operaio, ma si riferisca già ad una struttura economico-sociale basata sulla burocratizzazione del lavoro: lavoro salariato è «attività diretta, non libera, [...] è agire “operante”»⁹, »betriebsfüllende« *Handeln*. Definire il concetto ontologico di lavoro significa determinare il modo specifico dell'essere-nel-mondo dell'uomo: dell'uomo come essere storico, e non come essere organico-naturale. È questo l'equivoco che induce le teorie economiche all'inversione suddetta. Erede della tradizione hegeliana, fedele alla impostazione marxiana dei *Manoscritti economico-filosofici del 1844*, Marcuse nega che si possa limitare il concetto di lavoro a quello di *Tätigkeit*, di una attività specifica dell'essere umano nel mondo, sostenendone invece una concezione totalizzante: il lavoro è *Tun*, un fare che precede ogni attività determinata, «prassi specifica dell'esistenza umana nel mondo»¹⁰; è *Selbstvergegenständlichungsakt*, atto di auto-oggettivazione dell'essere umano; è *Aufgegebenheit*, riconoscimento della ineliminabile eccedenza dell'oggettività rispetto al

questa sede sia sufficiente citare M. HORKHEIMER, Th.W. ADORNO, *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Amsterdam 1947 (tr. it. *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino 1966), M. HORKHEIMER, *Dämmerung. Notizen in Deutschland*, Zürich 1934 (tr. it. *Crepuscolo*, Einaudi, Torino 1977), Th.W. ADORNO, *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*, Frankfurt 1951 (tr. it. *Minima moralia*, Einaudi, Torino 1954).

⁸ H. MARCUSE, *Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, in *Kultur und Gesellschaft II*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1965, S. 10 (tr. it. *Sui fondamenti filosofici del concetto di lavoro nella scienza economica*, in ID., *Cultura e società. Saggi di teoria critica 1933-1965*, Einaudi, Torino 1969, p. 150). Ciò appare tanto più evidente se consideriamo come spesso al tradizionale *der Arbeiter*, termine con cui in tedesco si designa tradizionalmente l'operaio, Marcuse preferisca *der Arbeitende*, letteralmente «colui che lavora».

⁹ Ivi, pp. 148-149 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 8: »die geleitete, unfreie Tätigkeit [...] das »betriebsfüllende« Handeln ist«).

¹⁰ Ivi, p. 153 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 14: »die spezifische Praxis des menschlichen Daseins in der Welt«).

soggetto¹¹: «il suo “risultato” è unità essenziale di uomo ed oggettività»¹².

Queste tre caratteristiche, che Marcuse analizzerà poi più dettagliatamente, fondano la differenza fra lavoro e gioco: a quelle teorie che, al fine di criticare il lavoro salariato, sostengono la priorità ontologica e cronologica del gioco sul lavoro, Marcuse ribatte che viceversa il gioco è un derivato, non del lavoro salariato, ma del lavoro inteso appunto come prassi peculiare dell'essere umano nel mondo. Esso appare come «un distrar-si, un rilassar-si, un ritemperar-si *da*»¹³, presentando così apertamente la sua essenza negativa, avendo il suo fine fuori di sé. L'indipendenza del soggetto rispetto all'oggettività e alla regolarità immanente agli oggetti, di cui quello gode nel gioco, è espressione di una libertà che non è conquista, ma scissione, ed è pagata al prezzo di una temporalità effimera e di una eteronomia rispetto al lavoro, che invece è pertanto «risultato, fondamento e principio del gioco»¹⁴. È dal punto di vista del gioco, che vengono alla luce quei tre elementi essenziali del concetto ontologico di lavoro sopra accennati: *Dauer*, *Ständlichkeit*, *Lastcharakter* – durata, permanenza e peso.

La durata è definita come la peculiare modalità di essere al mondo dell'uomo: non c'è vita per l'uomo se non nel lavoro, vita che è «un perdurante essere-al-lavoro ed essere-nel-lavoro, un orientare ed un

¹¹ Rimbomba qui chiaramente l'eco del concetto heideggeriano di differenza ontologica. Non a caso, l'opera giovanile di Marcuse è stata spesso criticata nei termini di un intrinsecamente inconciliabile *Heidegger-Marxismus*. Cfr. A. SCHMIDT, *Ontologia esistenziale e materialismo storico in Herbert Marcuse*, in *Risposte a Marcuse*, a cura di J. Habermas, Laterza, Bari 1969, pp. 13-47.

¹² H. MARCUSE, *Sui fondamenti filosofici del concetto di lavoro*, cit., p. 154 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 14: »ihr »Resultat« eine wesentliche Einheit von Mensch und Gegenständlichkeit ist«).

¹³ *Ivi*, p. 156 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 16: »Sich-zerstreuen, Sich-ausspannen, Sich.erholen von«).

¹⁴ *Ibid.* (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 17: »Ausgang, Grund und Prinzip des Spiels«).

tendere tutta l'esistenza verso il lavoro»¹⁵ (e non una attività permanente: ancora una volta, *Tun*, non *Tätigkeit*); con permanenza del lavoro, il filosofo berlinese indica il suo carattere di oggettivazione: il lavoro non è solo *Tun*, ma *gegenständliches Tun*, un fare concreto tramite il quale l'esistenza umana diviene reale oggettività storica, *geschichtliche Objektivität*. Nel rapporto fra il carattere di permanenza e il carattere di peso del lavoro risiede l'ambigua possibilità di interpretazione del pensiero marcuseano verso la tendenza marxiana oppure verso quella heideggeriana. Se nel carattere di permanenza possiamo scorgere l'ineliminabilità dell'oggettivazione, che in questi termini era già stata presentata dal giovane Marx nella sua revisione dell'impostazione hegeliana, il carattere di peso risulta affine al concetto marxiano di alienazione, nel senso della *Entäußerung* e della *Entfremdung*. La pesantezza del lavoro in quanto *Tun*, quindi ontologicamente precedente il peso di ogni attività specifica, si fonda sul fatto che, a prescindere dalle condizioni più o meno dure e difficili del singolo atto lavorativo, il lavoro «sottomette il fare umano ad una legge estranea, che a questo viene imposta: alla legge della “cosa” che bisogna fare»¹⁶, alla *Gesetz der Sache*. Nemmeno nel dominio dell'oggetto, il soggetto è mai *bei sich Selbst*, presso se stesso:

poiché il compimento dell'essere dell'uomo nel mondo sta in primo ed ultimo luogo nell'«essere autore di se stesso», nel far-accadere la propria esistenza, nell'essere-sé in ogni esistenza, e poiché, d'altra parte, questo essere-sé è possibile soltanto come un lasciar-accadere dell'*oggettività*, come un esser-presso-*l'altro* e per *l'altro*: per queste ragioni il lavoro svolto sull'*oggettività* ha essenzialmente un carattere di peso, anche prima di ogni aggravio implicito in ogni singolo *atto* lavorativo. In ultima analisi questo carattere di peso non esprime altro che la negatività radicata nell'essenza stessa dell'esistenza umana: l'uomo può giungere al suo proprio essere soltanto passando attraverso l'altro da se stesso,

¹⁵ Ivi, p. 157 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 18: »ein dauerndes An-der-Arbeit-sein und In-der-Arbeit-sein, eine Ausrichtung und Spannung des ganzen Daseins auf Arbeit«).

¹⁶ Ivi, p. 159 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 19: »das menschliche Tun unter ein fremdes, auferlegtes Gesetz stellt: unter das Gesetz der »Sache«, die zu tun ist«).

egli può conquistare se stesso solo passando attraverso l'«alienazione» e l'«estraniazione»¹⁷.

Ora, l'intera proposta marcuseana ruota appunto intorno all'ambiguità del *Lastcharakter*: la sua validità ontologica è premessa, come dichiara palesemente lo stesso filosofo, della sua *Unaufhebbarkeit* – della impossibilità dello *aufheben*, in senso hegel-marxiano, di questa pesantezza così affine all'alienazione. Ma più che di una ambiguità concettuale mi pare trattarsi di una ambiguità terminologica: come si deduce dal seguito della trattazione, e invero dall'impostazione complessiva del discorso e dei nessi concettuali che lo attraversano, il concetto di peso e quello di alienazione non coincidono *tout court*. Il carattere di peso è sì ineliminabile, in quanto ontologicamente radicato nell'essenza umana nel senso di una sua connaturata negatività¹⁸; ma il processo di alienazione non è che, appunto, un processo, un percorso che l'uomo deve attraversare per reimpossessarsi – *sich selbst gewinnen* – del suo proprio essere.

Soltanto facendo chiarezza circa questa aporia è possibile leggere in senso progressivo il saggio marcuseano: in tal modo, infatti, si capisce l'apparente paradosso per cui l'alienazione perdura soltanto se il carattere di peso cessa di essere considerato nella sua validità ontologica, ovvero ove si sostituisca il concetto ontologico di lavoro

¹⁷ Ivi, pp. 170-171 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 31: »weil der Vollzug des menschlichen Seins in der Welt zuerst und zuletzt »Selbsttäterschaft« ist, Geschehen-machen des eigenen Daseins, Selbst-sein in jedem-Dasein, – dieses Selbstsein aber nur al sein Geschehen-lassen der *Gegenständlichkeit*, al sein Sein-bei-*Anderem* und für *Anderes* möglich ist, – deshalb hat die Arbeit an der *Gegenständlichkeit* wesentlich Last-Charakter, noch vor jeder Belastung durch den einzelnen Arbeitsvorgang. Dieser Last-Charakter drückt letzten Endes nichts anderes aus als die im Wesen des menschlichen Daseins selbst wurzelnde Negativität: daß der Mensch immer nu rim Durchgang durch das Andere seiner selbst zu seinem eigenen Sein kommen kann, daß er nu rim Durchgang durch die »Entäußerung« und »Entfremdung« sich selbst gewinnen kann«).

¹⁸ La *Negativität* radicale dell'essenza dell'esistenza umana sembra presentare i caratteri opposti rispetto a quelli della negatività del gioco: se in quest'ultimo caso essa è data dall'apparente indipendenza del soggetto dalla cosa, in quello essa risulta, al contrario, dall'impossibilità per l'essere umano di essere perennemente presso di sé, di prescindere, appunto, dalla cosa.

con quello economico. Il permanere della alienazione oltre lo stato di necessità, cioè entro un sistema di produzione e riproduzione materiale il quale ha raggiunto il livello minimo per garantire a tutti la sussistenza economica, è possibile perciò soltanto nella sostituzione del concetto economico di lavoro al concetto di lavoro economico, quest'ultimo subordinato al concetto ontologico di lavoro. In altre parole, l'uomo come essere storico, la cui economia rappresenta soltanto la base materiale della sua realizzazione, viene rimpiazzato dall'uomo come essere organico-naturale.

Questa riduzione opera uno slittamento della dimensione economica: ove l'economia dovrebbe essere considerata quale spazio di manifestazione della totalità dell'essere umano – *Wirtschaft als Leben* – essa viene ridimensionata, chiusa entro un luogo ben determinato in cui è potenziata quale *Güterwelt*, mondo dei beni. Lungi dal rivelarsi come un giudizio calato dall'alto, dalle cime concettuali di un pensiero astrattamente filosofico, la critica marcuseana prende le mosse dai coevi lavori dell'economista Friedrich von Gottl, che nel suo *Wirtschaft und Wissenschaft*¹⁹ indicò, come fine dell'attività economica, non il soddisfacimento di bisogni – *Befriedigung von Bedürfnissen* – ma la copertura di fabbisogni – *Deckung von Bedarfen*: fine ultimo è perciò la realizzazione della vita, la sua *Bejahung* e *Förderung*, la sua affermazione e promozione. E ancora, seguendo la citazione di Gottl: non il conseguimento di un *maximum*, ma di un *optimum*. Ma se il fine del lavoro economico non è «il soddisfacimento dei bisogni nell'ambito del mondo dei beni»²⁰, allora esso non potrà essere un fine economico, e pertanto il lavoro economico ha il suo giusto fine fuori di sé. Ciò non significa tuttavia una trascendenza degli scopi rispetto al lavoro, nel senso dell'esistenza di una oggettività ad esso esterna da raggiungere: va intesa piuttosto dialetticamente, nel senso che nel lavoro l'essere umano tende ad accrescere se stesso nella ricerca di una piena perfezione. La riduzione di ciò che nel mondo dei beni è considerato alla stregua di bisogni a meri fabbisogni – riduzione che non declassa questi fabbisogni ad uno statuto inferiore, ma li considera

¹⁹ Cfr. F. VON GOTTL-OTTLIENFELD, *Wirtschaft und Wissenschaft*, 2 Bände, Gustav Fischer Verlag, Jena 1931.

²⁰ H. MARCUSE, *Sui fondamenti filosofici del concetto di lavoro*, cit., p. 165 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 25: »Bedürfnisbefriedigung innerhalb der Güterwelt«).

base naturale necessaria per la realizzazione di una società umana – non sottintende perciò l'assenza di bisogni peculiarmente umani, quindi di un bisogno dell'essere storico, dall'orizzonte del lavoro: «tutti i singoli fabbisogni hanno il loro fondamento ultimo in questo bisogno originario e permanente che l'esistenza ha di se stessa, cioè di prodursi nella durata e nella sussistenza»²¹. Marcuse rovescia pertanto la prospettiva tradizionale secondo cui fondamento del lavoro sarebbe una manchevolezza originaria dell'uomo dovuta allo scarto fra bisogni e disponibilità di beni: al contrario, l'autentico bisogno umano non ha a che fare con una mancanza nel senso di un vuoto da colmare, ma piuttosto nel senso di una tendenza mai paga verso la pienezza della vita dovuta alla mai perfetta coincidenza fra essere ed esistenza. Quella mancanza non è *Mangelhaftigkeit*, ma *Überschuß*, una «sovraabbondanza essenziale dell'essere rispetto all'esistenza»²². Il fine del lavoro è allora la «pienezza reale dell'esistenza nella sua durata e permanenza»²³.

Ritroviamo così, nella definizione del fine ultimo del lavoro – *die letzte Intention* – due dei tre caratteri essenziali del concetto ontologico dello stesso; rimane da esaminare il rapporto, di cui abbiamo pocanzi evidenziato le ambiguità, fra il carattere di peso e il superamento della alienazione. Il *Lastcharakter* risiede proprio in quella sovraabbondanza dell'essere rispetto all'esistenza, nella impossibilità di pervenire definitivamente ad uno stato pacificato e di una perfetta coincidenza fra soggetto e oggetto: ciò perché

il mondo oggettivo [...] è tutto movimento, *accadere*. Nel mondo oggettivo l'accadere, con cui l'esistenza si trova sempre a confronto e che proviene dal passato, pervade tutto il presente anticipando insieme il

²¹ *Ibid.* (Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs, 1965, S. 25: »alle einzelnen Bedarfe gründen letztlich in diesem ursprünglichen und ständigen Bedarf des Daseins an sich selbst, an seiner vollen Selbsterwirkung in Dauer und Bestand«).

²² *Ivi*, p. 167 (Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs, 1965, S. 27: »wesentliche Überschuß des Seins über das Dasein«).

²³ *Ivi*, p. 176 (Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs, 1965, S. 37: »wirkliche Fülle des Daseins in seiner Dauer und Ständigkeit«).

futuro, e questo accadere scorre, per così dire, con una propria dimensionalità temporale e spaziale accanto all'accadere dell'esistenza²⁴.

Il carattere di peso del lavoro coincide con quel «fabbisogno che l'esistenza ha di se stessa e che non si può mai “coprire”»²⁵. Essendo il mondo oggettivo un accadere e il soggetto umano un essere la cui finalità ultima è l'autoproduzione, quella pesantezza è data dal semplice fatto che l'uomo non può essere se non producendo continuamente ed incessantemente se stesso e il suo mondo a partire da condizioni già date. Questa caratteristica permarrebbe anche nella situazione in cui si riuscisse a coprire completamente il fabbisogno necessario. Si può allora interpretare quel rapporto fra alienazione e carattere di peso in maniera apparentemente paradossale: è proprio la negazione del carattere ontologico di peso del lavoro che sancisce uno stato di alienazione, ovvero di una condizione in cui il soggetto riconosce una oggettività già data fuori di sé rinunciando a modificarla.

Tale interpretazione risulterebbe arbitraria se lo stesso Marcuse non ne suggerisse, in chiusura del suo saggio, alcuni elementi a sostegno. Vi si abbozzano concettualizzazioni poi riprese in *Eros and civilization*, quali la *Lebensnot* come mancanza originaria e il rapporto fra sfera della necessità e regno della libertà fondato sulla distinzione fra *ἀναγκαῖα* e *καλά*. Alla sfera della produzione e riproduzione materiale, necessaria per il semplice sostentamento per gli uomini, segue quella dei *καλά*, la sfera al di là dell'adempimento delle prime necessità, irraggiungibile senza la copertura dei fabbisogni primari ma allo stesso tempo fine ultimo della sfera degli *ἀναγκαῖα*. La libertà dai bisogni biologici è la premessa per l'intronizzazione del marxiano

²⁴ Ivi, pp. 168-169 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 29: »durch und durch Bewegung, Geschehen. Das vom Dasein immer schon angetroffene, aus der Vergangenheit in alle Gegenwart hineinreichende und noch die Zukunft vorwegnehmende Geschehen der gegenständlichen Welt läuft gleichsam al sein Geschehen mit eigener zeitlicher und räumlicher Dimensionalität neben dem Geschehen des Daseins nebenher«).

²⁵ Ivi, pp. 165-166 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 26: »ein niemals zu »befriedigender« Bedarf des Daseins an sich selbst«).

regno della libertà. Qual è, dunque, il rapporto fra lavoro e regno della libertà? Una volta coperto l'intero fabbisogno indispensabile alla sopravvivenza di tutti gli uomini, il lavoro sarà destinato a scomparire? Considerate tutte le premesse, essendo il lavoro connaturato all'uomo, strettamente legato ad una ontologia dell'essere umano, non può essere relegato alla sola sfera della sopravvivenza: per Marcuse il lavoro è vita. Ma al contempo, una volta adempiuto il far accadere la mera esistenza, «il lavoro non ha più come meta il dar forma e compimento all'esistenza, come se ciò fosse qualcosa che esso deve ancora creare ed assicurare, ma è invece un accadere *che risulta dalla forma e dalla pienezza dell'esistenza come loro realizzazione*»²⁶.

Non bisogna però leggere questo processo in termini meramente cronologici: la prassi libera scaturisce sempre ogni volta dalla copertura dei fabbisogni, da una prassi legata alla sfera della necessità. Il lavoro non può liberarsi dal suo carattere di peso nemmeno una volta raggiunto il regno della libertà, giacché, nel momento in cui questo venga considerato e vissuto come uno stato di definitiva pacificazione, di una ormai raggiunta identificazione fra essere ed esistenza, esso si rovescia in uno stato di assoluta alienazione, in cui l'esistenza risulta scissa rispetto ad un essere totalmente trascendente. La condizione umana è attraversata continuamente da questo rapporto dialettico fra necessità e libertà: ogni tentativo di una risoluzione ultima approfondisce la scissione, minando così alla base la possibilità di una realizzazione. La prassi libera non è la trasformazione della vita in gioco, ma è, si potrebbe dire, il gioco della vita: e questo non può prescindere dalle premesse il cui adempimento solo consente il suo esercizio.

Il lavoro, che per senso ed essenza sta in relazione con l'accadere della totalità dell'esistenza, cioè con la prassi nella sua duplice dimensione (necessità e libertà), si sposta e si cristallizza nella dimensione economica, nella dimensione della produzione e riproduzione del necessario;

²⁶ Ivi, p. 178 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 39): »sie zielt nicht mehr auf die Gestaltung und Erfüllung des Daseins als auf etwas, das sie erst beibringen und sichern soll, sondern geschieht *aus* der Gestalt und Fülle des Daseins heraus als deren Verwirklichung«).

ciò avviene dal momento in cui la bidimensionalità di necessità e libertà *all'interno* della totalità dell'esistenza è diventata una bidimensionalità di totalità *diverse* dell'esistenza, una diversità dei modi dell'esistenza, fondata e trasmessa nella sfera economico-sociale. Ora soltanto tutto il peso e il travaglio del lavoro (in quanto siano fondati sull'oggettività di questo) cadono nella dimensione della produzione e riproduzione materiale, nella prassi del necessario, mentre al tempo stesso la dimensione della libertà viene sgravata e separata sul piano esistenziale da quella prassi²⁷.

È possibile godere della pienezza dell'esistenza soltanto tenendo sempre presente quel legame inscindibile fra necessità e libertà che fonda il lavoro come prassi. Il lavoro come prassi, finalizzato alla realizzazione ultima dell'uomo, è di per sé già gioco. Quella scissione fra prassi necessaria e prassi libera relega invece le due sfere in due regni distinti: da un lato, la dimensione economica del lavoro, della produzione e riproduzione materiale, tende alla cattiva infinitezza di una mai esauribile moltiplicazione dei beni; dall'altro, la sfera della libertà è ridotta, in opposizione alla prima, a luogo del godimento immediato. Scopo del lavoro diventa il profitto o il salario, «la possibilità cioè di continuare a lavorare»²⁸, e non la felicità; il godimento si limita al consumo, è l'abbandonarsi ad un mondo di beni svincolato da ogni finalità estrinseca rispetto al suo indefinito

²⁷ Ivi, p. 185 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 46: »die Arbeit, ihrem Wesen und Sinn nach auf das Geschehen des Daseinsganzen, auf die Praxis in beiden Dimensionen (der Notwendigkeit *und* der Freiheit) bezogen, verlegt und verfestigt sich in die wirtschaftliche Dimensione, in die Dimension der Produktion und Reproduktion des Notwendigen, von dem Augenblick an, wo die Zweidimensionalität von Notwendigkeit und Freiheit *innerhalb* des Daseinsganzen zu einer Zweidimensionalität *verschiedener* Daseinsganzheiten, zu einer ökonomisch-gesellschaftlich fundierten und tradierten Verschiedenheit der Daseinsweisen geworden ist. Jetzt erst fällt die fanze Last und Mühsal der Arbeit (sofern sie gerade in der Gegenständlichkeit der Arbeit gründet) in die Dimensione der materiellen Produktion und Reproduktion, in die Praxis des Notwendigen, während gleichzeitig die Dimension der Freiheit daseinsmäßig von jener Praxis entlastet und getrennt wird«).

²⁸ H. MARCUSE, *Per la critica dell'edonismo*, in ID., *Cultura e società*, cit., p. 135 (*Zur Kritik des Hedonismus*, in: *Kultur und Gesellschaft I*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1968, S. 214: »die Möglichkeit weiterzuarbeiten«).

potenziamento: «ciò che il godimento è, lo è in questa società in quanto separato dal lavoro»²⁹.

La possibilità della prassi libera è determinata da una necessità non più necessaria, che non è più radicata nella carenza dei beni fondamentali per la sussistenza, ma nell'assenza del suo fine ultimo: il mezzo si trasforma in fine, fagocitando l'esistenza:

un fenomeno di importanza decisiva è il fatto che lo sganciamento della produzione e della riproduzione materiali dalle dimensioni della «libertà» che le completano e le realizzano si ripercuota su queste dimensioni stesse e sulla prassi in esse contenuta. Una volta staccata dalle sfere che la completano e al tempo stesso la limitano, la prassi della «dimensione economica» gira a vuoto e inghiotte in sé la *totalità* dell'esistenza, oggettivandone anche la prassi *libera*; è un processo su cui non possiamo qui soffermarci, ma che ha luogo davanti agli occhi di noi tutti.³⁰

Se questo è vero, la delimitazione del carattere di peso alla sola dimensione economica dell'esistenza si ripercuote inesorabilmente anche su quella libera, il cui fine si tramuta in fine economico. Non riconoscendo come fine del lavoro economico alcun fine non economico, l'intera esistenza, così privata della possibilità della prassi, tende ad un fine esclusivamente economico, cioè alla produzione e riproduzione materiale fine a se stessa.

In altre parole, quell'opposizione dicotomica fra prassi materiale e prassi libera, negando la natura totalizzante del lavoro quale fondamento di una ontologia dell'uomo, relega il lavoro in uno specifico settore dell'attività umana – degrada il *Tun* a *Tätigkeit*, contrap-

²⁹ Ivi, p. 132 (*Zur Kritik des Hedonismus*, 1968, S. 209: »was er ist, ist er in dieser Gesellschaft getrennt von der Arbeit«).

³⁰ H. MARCUSE, *Sui fondamenti filosofici del concetto di lavoro*, cit., p. 186 (*Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, 1965, S. 47: »es ist nun ein entscheidendes Phänomen, daß die Abschnürung der materiellen Produktion und Reproduktion von den sie vollendenden und erfüllenden Dimensionen der »Freiheit« nun wieder auf diese Dimensionen selbst und auf die Praxis in ihnen zurückschlägt. Einmal losgelöst von den sie erfüllenden und zugleich begrenzenden Sphären, zieht die leerlaufende Praxis der »wirtschaftlichen Dimension« das Daseins*ganze* in sich hinein und vergegenständlicht auch die *freie* Praxis des Daseins – ein Prozeß, auf den hier nicht mehr eingegangen werden kann, der aber vor unser aller Augen stattfindet«).

ponendogli, come sua negazione specifica, lo spazio del gioco. Questa dicotomia fra lavoro e gioco, sacrificio e godimento, necessità e libertà, manifesta sempre più palesemente la sua funzionalità ad un sistema in cui l'ontologia della prassi come necessità e libertà è liquidata a tutto vantaggio del primo dei due termini in opposizione, di un lavoro che, privato del suo legame con la prassi, non è più finalizzato alla realizzazione dell'essere umano ma è fine a se stesso. In ciò risiede l'alienazione nel lavoro e del lavoro. Colui che lavora non è alienato semplicemente rispetto al prodotto del suo lavoro, ma rispetto alla sua stessa attività e rispetto alle finalità di quest'ultima. Sotto questo profilo, il saggio di Marcuse riformula le intuizioni del giovane Marx³¹:

nell'estraniamento [*Entfremdung*] dell'oggetto del lavoro si riassume soltanto l'estraniamento, l'alienazione [*Entäußerung*] nell'attività stessa del lavoro. In cosa consiste ora l'alienazione del lavoro? In primo luogo, nel fatto che il lavoro è *esterno* al lavoratore, cioè non appartiene alla sua essenza, che egli quindi nel suo lavoro non si afferma, ma si nega, non si sente bene, ma infelice, non sviluppa alcuna libera energia fisica e spirituale, ma mortifica il suo fisico e rovina il suo spirito. Il lavoratore si sente quindi presso di sé soltanto fuori dal lavoro e fuori di sé nel lavoro³².

³¹ L'eredità del pensiero giovanile di Marx in Marcuse va letta entro la prospettiva dello *Heidegger-Marxismus*. Cfr. nota 11. Ciò si evince chiaramente anche dalla terminologia filosofica marcuseana, da un vocabolario in cui ricorrono frequentemente richiami tanto al *Dasein* heideggeriano quanto alla dinamica della *Entfremdung* e della *Entäußerung*; ciononostante, un più serrato raffronto fra l'intera produzione filosofica marcuseana, dagli anni '30 agli anni '70, con gli scritti del giovane Marx, primo fra tutti i *Manoscritti del 1844*, dimostrerebbe una diretta filiazione, legittimando pertanto la collocazione dell'opera di Marcuse entro una prospettiva di matrice indubbiamente hegel-marxista.

³² K. MARX, *Manoscritti economico-filosofici del 1844*, Feltrinelli, Milano 2018, pp. 75-76 (»In der Entfremdung des Gegenstandes der Arbeit resümiert sich nur die Entfremdung, die Entäußerung in der Tätigkeit der Arbeit selbst. Worin besteht nun die Entäußerung der Arbeit? Erstens, daß die Arbeit dem Arbeiter *äußerlich* ist, d. h. nicht zu seinem Wesen gehört, daß er sich daher in seiner Arbeit nicht bejaht, sondern verneint, nicht wohl, sondern unglücklich fühlt, keine freie physische und geistige Energie entwickelt, sondern seine Physis abkasteit und seinen Geist ruiniert. Der Arbeiter fühlt sich daher erst außer der Arbeit bei sich und in der Arbeit außer sich«).

L'alienazione del lavoro consiste nel suo carattere di *Zwangsarbeit*, di lavoro forzato. E circa il fine del lavoro:

l'uomo è un essere appartenente alla specie [...] anche in quanto si rapporta a se stesso come alla specie presente, vivente, in quanto si rapporta a sé come a un essere *universale*, dunque libero [...]. Il lavoro estraniato [...] fa della *vita della specie* un mezzo della vita individuale. In primo luogo, esso estrania la vita della specie e la vita individuale, e in secondo luogo fa di quest'ultima nella sua astrazione uno scopo della prima, ugualmente nella sua forma astratta ed estraniata [...]. Il lavoro estraniato rovescia dunque il rapporto in quanto l'uomo, proprio perché è un essere cosciente, fa della sua attività vitale, della sua *essenza*, soltanto un mezzo per la sua *esistenza*³³.

L'alienazione del lavoro risiede, in ultima istanza, nel rovesciamento dei mezzi in fini: anziché realizzare il *Gattungswesen*, l'essenza dell'uomo in quanto essere appartenente alla specie, essa pone il *Gattungswesen* come mezzo per l'affermazione dell'esistenza individuale, la quale però risulta astratta in quanto prodotto, a sua volta, di un lavoro alienato.

Entro quest'ottica occorre a mio avviso ricondurre l'urgente questione della ludicizzazione del lavoro. Non c'è alcun dubbio che le forme in cui questa si è attuata non sarebbero mai potute essere immaginate da Marcuse, tanto meno da Marx. Ma la struttura di dominio che essi cercarono di indagare è rimasta, nonostante le continue metamorfosi del sistema, sostanzialmente immutata. Certo, non vi è una esatta corrispondenza fra il concetto di produzione adoperato dal filosofo di Treviri e il suo significato attuale. Occorrerebbe qui

³³ Ivi, pp. 77-79 (»Der Mensch ist ein Gattungswesen [...] sondern auch indem er sich zu sich selbst als der gegenwärtigen, lebendigen Gattung verhält, indem er sich zu sich als einem *universellen*, darum freien Wesen [...] Die entfremdete Arbeit [...] macht ihm das Gattungsleben zum Mittel des individuellen Lebens. Erstens entfremdet sie das Gattungsleben und das individuelle Leben, und zweitens macht sie das letztere in seiner Abstraktion zum Zweck des ersten, ebenfalls in seiner abstrakten und entfremdeten Form [...] Dienentfremdete Arbeit kehrt das Verhältnis dahin um, daß der Mensch eben, weil er ein bewußtes Wesen ist, seine Lebenstätigkeit, sein Wesen nur zu einem Mittel für seine Existenz macht«).

esaminare a fondo la validità del concetto di società post-industriale, analisi che purtroppo non è possibile approfondire in questa sede; ma il massiccio utilizzo nella società contemporanea del prefisso *post-* (*post-modernità*, *post-histoire*, *post-truth*, etc.) induce perlomeno al sospetto di essere esso stesso il sintomo di un passaggio mancato, di una transizione mai avvenuta, di una rivoluzione fallita: è il segno che il passato non è stato definitivamente superato e perciò nemmeno le sue teorie. Anzi, spesso quel prefisso assume connotati apotropici, come se, carente un pensiero forte, si cercasse di allontanare i problemi con una semplice alzata di spalle.

Nel nostro caso specifico, l'attualità dell'impostazione marcuseana risiede proprio nel considerare il lavoro come concetto ontologico e di conseguenza la produzione come qualcosa in più di una attività finalizzata alla moltiplicazione indefinita di beni di consumo. Viceversa, è proprio la sedicente società post-industriale, la società dei consumi, volendo mutuare la formula di Jean Baudrillard, a valorizzare la produzione in senso letteralmente assoluto, ovvero svincolata dai produttori. I modelli ermeneutici di consumo non dovrebbero sostituire i precedenti modelli di produzione, ma dovrebbero ereditarne la carica critica. La società post-industriale non supera quella industriale, ma ne è la figura esattamente successiva in quella che potremmo a buon diritto definire come una fenomenologia del capitalismo.

L'automatismo della produzione materiale – peraltro tutto da dimostrare, tenendo conto che esiste ancora diffusamente una questione operaia – e lo sviluppo incessante del cosiddetto settore terziario, il settore dei servizi e della produzione immateriale, non ha condotto al superamento dell'alienazione, ma ad un suo approfondimento. I meccanismi di ludicizzazione lo attestano chiaramente. Essi non hanno che l'apparenza di quella trasformazione del lavoro in gioco che in sostanza Marcuse auspicava insistendo sulla natura ontologica della prassi umana, di una prassi che, inscritta nella natura dell'uomo come essere generico, nel suo *Gattungswesen*, aveva il fine in se stessa, la realizzazione, appunto, del *Gattungswesen*. La ludicizzazione non trasforma il lavoro in gioco: utilizza strumentalmente elementi e meccanismi tipici di modalità ludiche alienate – in quanto afferenti ad una sfera accuratamente addobbata dell'umano, quella del tempo libero – al fine di raggiungere in tempi e modi più efficienti

gli obiettivi di volta in volta posti dal lavoro alienato – ovvero, avente come finalità ultima l'accrescimento di un sistema che si autoproduce, così sostituendosi all'autoproduzione dell'uomo.

Il lavoro per il sistema di dominio al posto del lavoro per la realizzazione dell'essenza umana: questa sostituzione illegittima sta a fondamento di quella logica della *performance*, di quel principio di prestazione che Marcuse avrebbe poi criticato nei lavori della maturità nei termini di una inutile repressione addizionale³⁴, vale a dire come il persistere ed il perpetuarsi di un sistema che riduce gli uomini a mere funzioni, in assenza di quegli obiettivi minimi – il reperimento delle risorse e la produzione del necessario per il sostentamento – che invece una volta ne giustificavano limiti e modalità repressive. La prestazione diventa oggi l'unico fine cui mirano tutte le sfere in cui si articola il sistema: come il lavoro, così il gioco. L'alienazione

³⁴ Cfr. soprattutto H. MARCUSE, *Eros and civilization. A philosophical Inquiry into Freud*, Beacon Press, Boston 1955 (tr. it. *Eros e civiltà*, Einaudi, Torino 2001); H. MARCUSE, *One-Dimensional Man*, Beacon Press, Boston 1964 (tr. it. *L'uomo a una dimensione*, Einaudi, Torino 1999). In particolar modo nel primo, Marcuse prospetta la possibilità di un superamento del principio di prestazione e di una trasformazione qualitativa del principio di realtà, non più fondato sulla repressione addizionale, da considerare superflua ai fini della soddisfazione dei bisogni primari di tutti gli uomini, ma sul prevalere di una dimensione erotica dell'esistente. Ricostruzioni dell'opera di Marcuse nel contesto culturale della Scuola di Francoforte sono rinvenibili nei seguenti volumi: M. JAY, *The Dialectical Imagination. A History of the Frankfurt School and the Institute of Social Research, 1923-1950*, Little Brown, Boston-Toronto 1973 (trad. it. *L'immaginazione dialettica. Storia della Scuola di Francoforte e dell'Istituto per le ricerche sociali 1923-1950*, Einaudi, Torino 1979); R. WIGGERSHAUS, *Die Frankfurter Schule. Geschichte, Theoretische Entwicklung, Politische Bedeutung*, Hanser, München 1986 (trad. it. *La Scuola di Francoforte: storia, sviluppo teorico, significato politico*, Bollati Boringhieri, Torino 1992). Lavoro imprescindibile sul pensiero marcuseano è invece D. KELLNER, *Herbert Marcuse and the Crisis of Marxism*, MacMillan, London 1984; per quanto riguarda le pubblicazioni italiane, interessante risulta il profilo teorico-critico proposto nel saggio R. BASCELLI, *Per una filosofia concreta. Alle radici del pensiero di Marcuse*, Clinamen, Firenze 2018. Per ulteriori approfondimenti sulla figura di Marcuse, sulla posizione storica del suo pensiero e sulle sue coordinate teoriche, cfr. *The Critical Spirit. Essays in Honor of Herbert Marcuse*, ed. by J. Moore, K. Wolff, Beacon Press, Boston 1967; J. COHEN, *The Philosophy of Marcuse*, in «New Left Review», 57, 1969, pp. 35-52; L. GOLDMANN, *La pensée de H. Marcuse*, in «La Nef», 36, 1969; J. HABERMAS, *Herbert Marcuse*, in *Philosophisch-politische Profile*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1971.

domina nell'uno come nell'altro, grazie a quel rovesciamento dei mezzi in fini: l'applicazione degli elementi di una sfera nel campo dell'altra rappresenta perciò semplicemente il passaggio conseguente. Se il gioco fosse davvero gioco, avendo cioè come fine l'autoproduzione dell'uomo, producendosi autenticamente come prassi, esso sarebbe inapplicabile alla sfera lavorativa in quanto, dal punto di vista della prestazione, completamente inutile. L'attuale ludicizzazione del lavoro non piove come manna dal cielo per salvare i lavoratori dagli aggravi e dalle miserie della condizione quotidiana, ma segue al processo inverso che ha condotto alla colonizzazione del tempo libero, da parte del sistema socio-economico capitalistico, tramite ritmi, procedure e schemi tradizionalmente tipici del tempo di lavoro. Se allora Marcuse ci fornisce ottimi strumenti per mettere a fuoco il punto in questione, occorre al contempo rendersi conto che frattanto è già avvenuta una nuova trasformazione. Per il filosofo berlinese, negare l'intrascendibilità del *Lastcharakter* del lavoro, inteso come fare concreto, come prassi, comportava la scissione in due sfere ben distinte: quella della riproduzione materiale, legata alla copertura dei fabbisogni, e quella libera; l'una, gravata dal suo carattere di peso (riferito però ad una specifica *Tätigkeit*), l'altra slegata da ogni impegno produttivo, sebbene finalizzata al recupero delle forze necessarie per il reimpiego di energia nell'ambito opposto.

Oggi quel carattere di peso è diventato universale: non però nel senso del *Tun*, bensì della *Tätigkeit*, dell'universalizzazione dei connotati di una attività specifica, quella della produzione – intesa non più esclusivamente quale produzione materiale, ma più genericamente come raggiungimento di obiettivi prefissati secondo criteri anonimi e non condivisi. Da sovrabbondanza dell'essere rispetto all'esistenza, il *Lastcharakter* è divenuto il segno ultimo di un'esistenza priva di essere. Nel lavoro e nel gioco, così come in quegli spazi e in quei tempi in cui oggi, sempre più spesso, essi si compenetrano, non è più in atto il tentativo di realizzare un mondo più giusto e più umano, ma il semplice adeguamento a norme, ordini, comandi prestabiliti. Si era detto che il giusto fine, il vero fine del lavoro economico è al di là di esso, è la realizzazione dell'uomo come essere generico, ma che al contempo questo “al di là” non indica una trascendenza rispetto alla prassi, piuttosto è immanente al processo attraverso il quale l'uomo, concretizzandosi, cerca di produrre la sua

propria essenza. L'autorealizzazione dell'uomo non è una finalità trascendente, ma, se ci è concesso esprimerci in termini kantiani, è una finalità trascendentale: l'uomo, l'essere-nel-lavoro, deve diventare ciò che è. Al contrario, l'attuale sistema della *performance* spinge, per così dire, il fine del lavoro sempre più in là, oltre l'orizzonte, in un al di là che prende le forme del cattivo infinito. Ma è proprio nell'immanenza del cattivo infinito che si manifesta la falsità di una trascendenza inarrivabile e impenetrabile, nei confronti della quale si è sempre troppo poco e sempre inadeguati. Questo Totalmente Altro del sistema giustifica il perpetuarsi della mancanza come manchevolezza, di esistenze mutilate del loro essere, della possibilità stessa di realizzare l'essenza umana, che è essenza storica quale autoproduzione nella prassi e coscienza di una sovrabbondanza di ciò che dovrebbe essere – l'essenza dell'uomo come regno della libertà – rispetto a ciò che è già dato, preconstituito, preordinato, normato, imposto, ovvero all'essere come esistenza.