

# **Nati per giocare**

## **Spirito ludico e cultura tra passato e presente**

### ***Homo ludens* di J. Huizinga**

#### **Natura e significato del gioco come fenomeno culturale**

Il gioco è più antico della cultura, e per questo esiste al di là di essa ne è al di sopra. Si può affermare ciò partendo dal fatto che la cultura nasce dalla convivenza umana, mentre il gioco non ha avuto bisogno dell'uomo per nascere: gli animali giocano, eppure non sono stati gli uomini a insegnare loro come farlo. Dal gioco ogni animale trae piacere, sia nelle sue forme più primitive che in quelle più articolate. Ogni gioco ha delle regole, ed ha un senso, non è cioè un'azione compiuta al puro scopo di sopravvivere; non è un istinto, ma nemmeno un principio spirituale. A cosa esso sia fine è una domanda che rimane ancora priva di una risposta definitiva. Il gioco nella sua essenza è divertimento, una reazione a molteplici input, dal bisogno di esprimersi a quello di utilizzare la nostra energia repressa. Quello però che la scienza non riesce a spiegare è come mai il gioco sia un'azione piacevole.

E' indipendente dalla ragione, perché altrimenti sarebbe limitato al mondo umano. Non è legato a nessun grado di civiltà, a nessuna filosofia, ma già negli animali esso oltrepassa i limiti fisici della realtà e sfocia in quelli dello spirito, in quanto esso rappresenta una "sovrabbondanza" rispetto alla vita reale. Il gioco dimostra che gli animali sono più che meri meccanismi, e che noi siamo più che esseri dotati di ragione, perché giocare è un'azione irrazionale.

L'uomo che studia la funzione del gioco nella cultura smette di ricercare gli istinti naturali che portano al gioco in sé, ma osserverà quest'ultimo nelle sue molteplici forme concrete, ovvero come semplici attività. Intenderà il gioco mettendosi dalla parte del giocatore e cercherà di coglierne il significato primario. Le attività umane sono intessute di gioco: Huizinga porta alcuni esempi, come il linguaggio, che serve all'uomo per determinare e nominare l'astratto, e dietro ogni espressione dell'astratto c'è una metafora, un gioco di parole. Anche il mito e la religione si basano sul gioco, e siccome da essi nascono le principali attività umane, va da sé che anche esse siano basate su questo gioco.

Il gioco, dice Huizinga, non si contrappone alla serietà, in quanto può anch'esso essere serio. Gli umani possono giocare con la massima serietà: l'attività ludica non è connessa al riso, e tra l'altro, il riso è proprio dell'uomo: l'animale non può ridere, ma può giocare. Il riso non è però un riso comico: il comico è strettamente legato alla follia, mentre il gioco è situato al di fuori del concetto saggezza-follia, così come da quello di verità-falsità, bene-male, né peccato né virtù.

La bellezza invece, pur non essendo inerente al gioco come tale, è unita a molte sue caratteristiche. Huizinga opera una distinzione tra forme superiori del gioco e giochi primari, quelli cioè di neonati e di cuccioli: i primi hanno un senso manifesto, mentre i secondi sono più difficili da analizzare.

Ogni gioco è un atto libero: il gioco comandato ne è, al massimo, una rappresentazione obbligatoria. Da questa libertà di giocare si evince che il gioco non è un processo puramente naturale, dettato da necessità fisiologiche.

Un'altra caratteristica propria di esso è che rappresenta un allontanamento dalla vita reale, e questo si pone al di fuori del processo di immediata soddisfazione di esigenze fisiche; tuttavia completa e integra quella stessa vita da cui si estranea.

E' indispensabile all'individuo in quanto soddisfa ideali di vita collettiva. Ciò non lo priva però del suo carattere disinteressato, in quanto il suo fine non è prettamente materiale.

Poi, il gioco ha un momento di inizio e una fine, può essere interrotto, ripreso, tramandato e ripetuto nel tempo: si svolge in uno spazio ben determinato, scelto in anticipo. Esso crea un ordine assoluto, che domina entro gli spazi in cui viene svolto: è quest'ordine a conferire bellezza alla stessa attività ludica; ecco perché quest'ultima è in grado di incantarci e affascinarci, di catturare la nostra attenzione ed il nostro interesse. Ciò accade anche grazie all'elemento di tensione: esso è più o meno rivaleggiante; la tensione mette alla prova la forza del giocatore, che deve impegnarsi per cercare di vincere senza trasgredire alle regole, diverse per ogni gioco, e inconfutabili, perché altrimenti il gioco stesso non esisterebbe più. Non a caso colui che infrange le regole e distrugge il gioco è imperdonabile, più del baro, che fingendo di giocare lealmente, non distrugge l'equilibrio; cosa che, ci dice Huizinga, vale anche per la vita reale. In generale, chi non rispetta le regole tende a creare una propria comunità con norme differenti: essi sono i "rivoluzionari".

Spesso la comunità che gioca ha la tendenza a diventare duratura, per la piacevole sensazione di allontanarsi insieme dalla realtà ed entrare in un mondo che appartiene solo al gruppo. Questa sensazione di estraniamento, secondo Huizinga, si fa ancora più forte laddove per giocare è necessario mascherarsi e quindi essere "qualcos'altro".

Il gioco dice Huizinga, è una lotta per qualcosa, o comunque può rappresentarla. Su di esso si basano anche le rappresentazioni sacre: il culto contiene comunque elementi di uno spettacolo, una rappresentazione; spesso comprende l'impersonificazione, per esempio delle forze della natura o del dio stesso, da parte di altri uomini. Esso quindi è gioco, un gioco serio.

Da queste forme di gioco-culto sono nati i primi ordini della società stessa: il re, per esempio, veniva identificato col sole. Esse partivano come pure e semplici rappresentazioni ludiche per diventare qualcosa di più, assumendo quel significato sacro che è loro proprio. Ed è giusto definirle giochi, in quanto il carattere ludico può essere inerente alle azioni più elevate, ricorda Huizinga.. E ammettendo ciò per una religione, bisogna ammetterlo per tutte: si parla di gioco perché i partecipanti vengono trasposti in un altro mondo, diverso. E poi abbiamo detto che l'elemento ludico esisteva prima di ogni cultura, quindi ne sta al di sopra. L'uomo gioca per divertirsi, ma può fare anche giochi orientati verso il bello e il sacro.

Quando viene definito uno spazio per il gioco, si compie il voto di stare alle sue regole. Questa esigenza di isolamento è alla base delle pratiche di culto. Non a caso i sacerdoti circoscrivono il loro spazio consacrato: la somiglianza di tali pratiche indica che esse sono parte integrante dello spirito umano.

Se la religione viene assimilata al gioco, va da sé che come per esso non ha senso chiedersi "A che scopo farlo?", non lo ha neanche per il culto.

Huizinga dice che esistono delle analogie tra gioco e festa, religiosa e non: la sospensione della vita solita, il tono allegro dominante, ma non indispensabile, la limitazione nel tempo, l'unione di libertà e determinatezza.

Come nel gioco, anche nella rappresentazione religiosa restano questi elementi, e resta anche la coscienza che ciò che accade in quei momenti non coincide con la vita reale. Chi però lo fa notare rompe le regole del gioco, ovvero è un "guastafeste". Ognuno, nel gioco, recita una parte. Ciò però non implica che la religione in sé fosse considerata una finzione. L'azione sacra rimane per alcuni suoi aspetti compresa nella categoria del gioco, ma in tale subordinazione non va perduto nulla della sua sacralità.

## **La nozione del gioco nella lingua**

Noi parliamo di gioco basandoci sul significato della parola stessa. E tuttavia sappiamo che essa è diversa da lingua a lingua e che quindi ha in ognuna di esse differenti sfumature semantiche.

Dobbiamo partire dalla nozione di gioco nota a noi, analizzando le parole delle lingue europee che, con lievi differenze, ad essa corrispondono.

Huizinga fornisce questa definizione: "Gioco è un'azione o un'occupazione volontaria compiuta entro certi limiti definiti di tempo e spazio, secondo una regola volontariamente assunta che tuttavia impegna in maniera assoluta e che non ha un fine oltre se stessa, accompagnata da un senso di distensione e gioia della coscienza di "essere diversi" dalla vita ordinaria."

Questa definizione comprende ogni tipo di gioco; comprimendolo in un'unica parola, le lingue sottolineano come ogni popolo giochi in modo curiosamente simile. Ma da ciò non consegue che in tutte le lingue la parola che significa "gioco" indichi la stessa cosa, in ogni sua sfaccettatura. In molti idiomi, anzi, e soprattutto in quelli appartenenti a popoli che per primi hanno iniziato a considerare l'astrazione del gioco come concetto a sé stante, ci sono molti termini diversi inerenti l'attività ludica. Questa molteplicità di sostantivi ha ostacolato la concentrazione del significato del gioco in un'unica parola.

Molte lingue non comprendono un termine che indichi il concetto astratto del gioco, anzi, comprendono molte parole che ne indicano la funzione e i sottogeneri, ma non il gioco in sé. Non si trova un termine comune indoeuropeo per il gioco.

In greco abbiamo ad esempio il suffisso -inda per indicare l'azione ludica dei bambini.

Abbiamo poi tre termini che indicano l'ambiente del gioco in generale: paidìa, che per mezzo dell'accento si distingue da paidìa, puerilità, ed indica ciò che è attinente al bambino; tuttavia i suoi derivati indicano non solo i giochi infantili, ma ogni attività ludica, ivi compresa quella sacra. A questo campo semantico va ricollegata la spensieratezza del gioco.

Athùro, athùrma, meno importante, esprime frivolezza.

Agon fa riferimento alle gare. Esse per i Greci avevano una funzione culturale molto importante, ma erano comunque riconducibili alla festa e quindi al gioco. I Greci non operano però questa omologazione perché il concetto di "gioco" studiato da Huizinga è stato elaborato solo molto più tardi. L'agonistica era valutata dai Greci con una serietà tale da aver perso ogni carattere ludico.

In sanscrito, ci fa notare Huizinga, è assente una parola che strettamente si riferisce alle gare tra i termini riguardanti il gioco: esse sono infatti a malapena rappresentate da un concetto specifico.

In cinese, per tutto quel che è gara vale la parola cheng, insieme a sai, che indicava le gare a premi.

In Blackfoot sembra invece apparire una molto primitiva funzione della sfera di gioco e di quella della gara.

Una precisa analisi della considerazione del gioco per i giapponesi significherebbe dilungarsi troppo ad indagare sugli aspetti della loro cultura, ma Huizinga fa comunque notare come per loro, soprattutto per i nobili, la forte concezione della serietà (MAJINE) della vita venga celata dall'impressione di vivere un continuo gioco.

Nelle lingue semitiche il campo semantico dell'attività ludica è rappresentato dalle radici 'AB o 'AT. Abbiamo:

In arabo la la iba, giocare o suonare uno strumento

In ebraico - aramico, la'ab, ridere

In ebraico, sahaq, ridere, giocare

In latino la parola ludus racchiudeva, pur non implicando l'idea di movimento, ma riferendosi a qualcosa di irrealistico, tutti i significati del giocare. E' affiancato da IOCUS, che però indica lo scherzo, il riso, mentre LUDI erano tanto i giochi dei bambini quanto le rappresentazioni religiose. Nelle lingue neolatine LUDUS è stato quasi universalmente sostituito da JOCUS.

Il germanico, invece in tutti i suoi rami, pur non avendo un'unica parola per indicare l'attività ludica, ha tutti i lemmi ad essa inerenti riconducibili a radici uniche. Nelle lingue europee moderne il concetto di gioco tende ad ingrandirsi.

In particolare l'inglese PLAY deriva dall'anglosassone "PLEGA" che già significa giocare e movimento veloce, battimani, suonare uno strumento: ovvero tutte azioni concrete. L'inglese conserva molto di questo senso così ampio.

Il termine PLEGEN indicava invece qualcosa di più astratto: rispondere di, impegnarsi, badare, e indica anche le funzioni sacramentali e di gratitudine, omaggio, e anche celebrare feste, matrimoni. Le due parole si sviluppano dunque l'una verso una via più concreta, l'altra verso una via più

astratta, partendo però da una sfera comune, quella del gioco.

Da PLEGEN deriva l'olandese pletching, solenne, e l'anglosassone PLICART da cui l'inglese PLIGHT, pericolo, fallo, colpa.

La nozione della gara, della sfida, del pericolo, è vicina a quella del gioco, basti pensare al gioco d'azzardo, giusta mescolanza di tutte e tre le componenti.

Plegen si riferisce anche al gioco con le armi: il gioco più primitivo è infatti la lotta.

Anche l'attività musicale ha tutti gli elementi di un'attività ludica: si svolge in uno spazio preciso, può interrompersi e riprendere, ha ritmo e regole e sottrae gli ascoltatori al quotidiano.

Il gioco è anche inteso in senso erotico, come le danze degli uccelli per attirare l'altro sesso.

Gioco e serietà non sono coppie di opposti, in quanto non si escludono a vicenda.

## **Gioco e gara come funzioni creatrici di cultura**

La cultura non proviene dal gioco per un processo di evoluzione, ma sorge in forma ludica. In genere, con il progredire della cultura, l'aspetto ludico viene lasciato in secondo piano, ma anche nelle civiltà più progredite esso può venir fuori.

Va da sé che la relazione tra cultura e gioco è da ricercarsi nelle forme superiori del gioco sociale, piuttosto che in quello solitario. Si svolge per lo più in modo antitetico tra due parti, non necessariamente come un'agone vero e proprio, o come un'azione che implica una qualche forma di violenza o prevaricazione: un esempio è il canto eseguito da più voci.

In questi casi l'elemento di tensione sopracitato raggiunge il picco massimo. Quanto più il gioco è atto a elevare il clima vitale dell'individuo o del gruppo, tanto più intensamente si risolve in cultura, come per la sacra rappresentazione, o l'agone festivo.

La gara presenta tutte le caratteristiche formali del gioco, che non per forza significa "non-serietà". Essa è fine a se stessa: lo scopo è eccellere nella competizione, non il compimento materiale dell'azione, risultare cioè superiori, vincere, per ricevere onore e premi. Si eccelle per particolari qualità, forza, abilità o intelligenza etc., e con vari mezzi, come l'uso del corpo o della parola. Nella cultura arcaica nemmeno l'inganno sembra essere uno strumento disprezzato: il baro non è infatti un guastafeste, fa comunque procedere il gioco. La riuscita dei giochi sacri e dei riti comporta non solo benessere per il vincitore, ma per tutta la popolazione. La vittoria rappresenta il trionfo del bene sul male, in ogni caso.

Anche il gioco d'azzardo ha il suo lato serio, ne è prova il fatto che in alcune culture il gioco dei dadi è perfettamente integrato nelle pratiche religiose.

La base agonale della vita culturale in società arcaiche si è espressa al meglio nel potlatch, usanza delle tribù della Colombia britannica: di fronte al vincere stanno sempre, in questo caso, due gruppi, e anche se è uno solo il donatore della festa, fulcro della cerimonia, essi si fronteggiano alla pari, uniti insieme da inimicizia e solidarietà. Uno deve offrire sfarzo e ricchezze all'altro, che deve ricambiare in breve tempo, offrendo una festa ancora più ricca, per dimostrare la propria superiorità. Alla solennità dei riti sono collegati lo sfoggio, l'onore, la morale cavalleresca che più che del guadagnare beni pratici si preoccupa del decoro del gruppo, della sua supremazia sugli altri. E' ricollegabile a questo tipo di mentalità anche lo sfarzo con cui a Roma si davano i Ludi Publici, giochi per la fama e l'onore. Ciò manifesta l'esigenza dell'uomo di vivere in maniera bella, e la forma nella quale questa esigenza si appaga è quella di un gioco.

Sin da bambini il massimo scopo nella vita è ricevere lodi, il che è espressione della massima perfezione di sé. Per le mentalità antiche la virtù era qualcosa di innato, una proprietà che varia per forma e qualità da individuo a individuo: ognuno ha una propria virtù. Essa è spesso connessa alla virilità e richiama quindi sempre il nostro sopracitato onore cavalleresco, di cui si è già parlato. Da Aristotele il premio della virtù è chiamato "onore", cui si aspira per convincersi del proprio valore.

E il miglior modo per dimostrare quest'ultimo è gareggiando, ovvero giocando. Così l'attenzione greca nei poemi omerici si sposta non sull'atto della guerra in sé ma sull'onore del singolo: non è importante vincere quanto dimostrare di essere eroi. L'uomo nobile dimostra la sua virtù con prove attive, di forza, intelligenza, coraggio, abilità etc., per mezzo di gare, oppure lodando la sua stessa virtù con le parole o incaricando altri poeti di farlo, virtù nella quale egli vuole superare gli avversari. E questa forma di invettiva contro l'avversario è essa stessa gioco. Esistono addirittura gare di insulti (cfr. es. pag. 78 e seguenti), un dualismo di vanto e denigrazione.

Essendo la nostra mentalità figlia di quella ellenica, per noi l'elemento agonale è importante perché in Grecia era considerato essenziale. La società greca, dopo l'età arcaica degli eroi, avrebbe fatto dell'agone il principio sociale dominante; si trattò cioè di una degenerazione da guerra a gioco. La gara estraniava dalla realtà e aveva un unico scopo, il trionfo. Vi erano gare di ogni tipo, sempre strettamente legate alla religione. Avevano gare di bellezza (fra uomini e non fra donne, ovviamente). Nei simposi si gareggiava nel canto, negli indovinelli, nel restare svegli e nel bere, il che era collegato comunque al sacro, in quanto bere molto o bere vini non misturati era proprio della festa delle libazioni. Era usanza comune, poi, celebrare la morte di personaggi importanti con degli agon, in cui i migliori vincevano ricchi premi.

La mentalità romana è invece stata definita anti - agonistica: le gare fra uomini liberi occupavano un posto insignificante, e tuttavia esse non sono mancate, ma il concorrere personalmente è stato sostituito dal far concorrere altri che ne hanno ricevuto l'incarico. Ciò dimostra che i romani meglio di tutti hanno mantenuto il carattere sacrale delle competizioni; difatti proprio nel culto esiste da tempi remoti l'azione sostituita. Le gare di gladiatori e dei cocchi trainati da cavalli erano materialmente eseguite da schiavi, ma erano, senza dubbio, comunque agonie. Quando i ludi non andavano uniti alle feste annuali fisse, allora erano ludi votivi, celebrati in onore dei morti, oppure per placare l'ira divina. Il minimo fallo o una perturbazione accidentale annullava tutta la cerimonia, e ciò dimostra il carattere sacrale di questo tipo di gioco.

Ma allora, se erano cerimonie così solenni, perché sono sempre rimaste note col semplice nome di ludi, giochi?

La cultura comincia non come gioco o da gioco, ma in gioco. Se il latino chiama le sacre competizioni semplicemente "giocare", è una prova lampante della proprietà di questo famigerato elemento ludico della cultura. Mano a mano che questa cultura si fa più seria, però, sembra cedere solo un posto secondario al gioco. Su tutta la Terra un complesso di usanze di natura agonistica predomina sulla vita di tutti gli uomini antichi, e ciò significa che esse non sono proprie di una singola cultura, ma sono intrinseche nella natura umana, che aspira a un fine più alto, sempre. La funzione innata mediante la quale l'uomo esterna questa aspirazione è proprio il gioco. E se ogni elemento finora considerato ha il gioco stesso come punto comune ed essenziale, ne deriva che tra tutte le forme analizzate non esistono limiti precisi: tutte sono gara, gioco ed elementi culturali.

## **Gioco e diritto**

A prima vista pare che la sfera giuridica non abbia nulla in comune con il gioco ma, osservando già i primi processi svoltisi nel corso della storia, si evince che lo scopo della causa è quella di vincere sugli avversari, come in una gara, e quindi in un gioco.

Mentre nel gioco ci sono regole da seguire per giocare più o meno in modo corretto, nelle fasi di un processo legale si può dire che è come "giocare d'azzardo": l'imputato tenterà in tutti i modi di contrastare la tesi avversaria per poter vincere la causa. Già nell'antica Grecia le liti venivano trattate come una lotta impegnata (agòn) con regole fisse che invocavano la decisione di un arbitro. Le lotte fisiche, ad esempio, si svolgevano nella "corte". Tale termine si ritrova ancora oggi nei tribunali dove, qualunque forma abbia la stanza adibita a questo scopo, il tutto è delimitato da corde, come un ring.

L'abbigliamento dei vari rappresentanti di legge poi, evidenzia come il processo segua in fondo delle regole simili a quelle di alcuni giochi: il giudice non sarà vestito come gli avvocati e questi non saranno vestiti come il Pubblico Ministero, siccome hanno dei ruoli diversi; si pensi ad esempio alle corti inglesi: che senso avrebbe, se non quello fondamentalmente ludico, vedere il giudice indossare una parrucca riccia e bianca che risale al 1600? Come nelle cerimonie religiose primitive, nei giochi più complessi e nelle rappresentazioni teatrali, una maschera, un costume, indicano che ruolo ha chi li indossa nel gioco. Guardando un giudice inglese, non ci viene in mente, immediatamente, la tradizione antica dietro ai suoi abiti, ma ci sorge lampante il pensiero che ci troviamo, senza dubbio, di fronte a un giudice.

Osservando le lingue di vari paesi si nota che il gioco è affine alla giustizia: in ebraico il rapporto tra "giustizia" e "gettare" viene dato da una sola parola: TORAH, che significa gettare la sorte, provocare una sentenza d'oracolo.

Nei popoli germanici si osserva una stretta relazione tra giustizia, sorte e gioco d'azzardo. La parola LOT (olandese) significa ciò che allo stesso tempo è destinato ad un uomo, cosa gli riserva il futuro. Le ordalie si paragonano facilmente al gioco d'azzardo; in entrambe le cose ciò che conta è l'esito finale, qualità dominante sia nella forma ludica, sia nella forma religiosa (si pensi ai riti romani, in cui un errore mandava a monte tutta la cerimonia).

## Gioco e guerra

I due concetti di gioco e lotta spesso paiono veramente confluire e confondersi. Ogni combattere che sia legato a regole limitanti ha, proprio per quel carattere limitante, l'aspetto formale di un gioco. Queste regole limitano soprattutto l'uso della violenza.

Ancora in età assai evolute la guerra assume talvolta la forma pura del gioco. Partendo dalla nostra convinzione che nell'agone è sempre intrinseco il carattere ludico, ci poniamo ora la domanda in qual misura si debba considerare la guerra come funzione agonale della società. Vogliamo per il momento lasciar fuori la guerra moderna, che ha principi totalmente diversi dalla guerra agonale, e consideriamo perché si guerreggia in epoca arcaica.

Si fa la guerra per ottenere dagli dei con la prova della vittoria e della perdita un verdetto. Ciò che noi chiamiamo giustizia, nel pensiero antico è la volontà degli dei. La sorte, la lotta e la parola convincente sono prove di questa volontà.

La lotta è una forma di giurisdizione e ciò si dimostra anche col fatto che spesso con il duello si risolvevano delle dispute. Il duello in ogni sua forma è elemento ludico.

Il luogo ove si decide la lotta è un luogo di gioco, selezionato come si seleziona un luogo sacro, e quindi un luogo per il gioco, le armi sono simili per non concedere vantaggi, c'è un segnale che indica l'inizio dell'azione e uno che ne proclama la fine, insomma, in generale, possiamo dire che ci sono delle regole.

In questo modo la guerra, pur non perdendo assolutamente la sua violenza, diventa qualcosa di sacro e di conseguenza viene anche "giocata", eseguita. Anche qui è una questione d'onore, di cui già si era parlato nel capitolo 3, soprattutto della morale cavalleresca medioevale. Anche nei duelli e nelle guerre, per esempio tra i greci, si assegnano premi ai migliori eroi combattenti, esattamente come se si trattasse di un agone, i bottini di guerra.

In generale, secondo quest'idea di onore e di guerra, si parla di vittoria non necessariamente quando si sconfigge l'avversario, ma più in particolare quando l'onore del combattente ne esce accresciuto.

Gli accordi riferiti al tempo e al luogo della battaglia, che si suole vengano concordati da entrambe le parti, costituiscono il punto cardinale del trattamento della guerra come onesta contesa.

Nello stesso senso della proposta di tempo e luogo prima della battaglia, vanno interpretate la pretesa a un posto d'onore fisso nell'ordine della battaglia e l'esigenza che il vincitore soste tre giorni sul campo. Con tutte queste usanze, d'indole cerimoniale e rituale, la guerra dimostra chiaramente la sua origine dalla sfera agonale primitiva, nella quale gioco e lotta stavano ancora

insieme indivisi.

La società arcaica traccia i limiti del lecito, cioè le regole del gioco, intorno al proprio cerchio della tribù e dei suoi pari. L'onore al quale si vuole restar fedeli vale soltanto di fronte ai propri pari. Ambedue le parti devono aver riconosciuto le regole, che altrimenti non hanno valore. Finché hanno da fare con dei pari, i contendenti partono in linea di principio da un senso d'onore a cui si unisce spirito di scommessa e volontà di una qualche moderazione. La crudeltà nella guerra si ha contro gli esseri considerati inferiori.

La tendenza innata a voler essere i primi aizza gruppo contro gruppo, la sfrenata presunzione può condurli ad altezze inaudite di accecamento e follia.

Rivaleggiare, allo scopo di manifestare la propria superiorità, significa per la cultura giovane un fattore educativo e nobilitante. Anzi in quelle giostre piene di valore sacro crescono le forme della civiltà stessa. Il sistema di lotta nobile come forma di vita ideale è unito a una particolare struttura sociale, nella quale una nobiltà guerriera a corto di mezzi, dipende da un sovrano con autorità consacrata: la fedeltà al signore è il fulcro dell'esistenza. Solo in una società così, dove il nobile non deve lavorare, può fiorire la cavalleria con i suoi tornei.

E' indubbio che questo ideale cavalleresco abbia promosso e nobilitato le culture che lo hanno tenuto in onore. La guerra è stata descritta da alcuni autori addirittura come fonte di insegnamenti, almeno la guerra in cui gli uomini sono disciplinate da regole dall'aspetto ludico.

Fra le tante virtù una sembra davvero sorta nella sfera dell' aristocratica e agonale vita guerriera primeva: la fedeltà, ovvero dedizione ad una persona. Questo atteggiamento è spiccatamente proprio all'essenza del gioco.

Parlando di tutto ciò come di un' armoniosa forma di cultura, quale ci appare la cavalleria dalla tradizione di diversi popoli, si corre il pericolo di perdere di vista lo sfondo sacrale. Tutto ciò che vediamo come gioco nobile e bello, fu un tempo gioco sacro. E di carattere sacro fu l'iniziazione a cavaliere, ad esempio.

Nel significato di cavalleria nel Medioevo Huizinga ha saputo ritrovare l'intimo rapporto tra cultura e gioco (cfr. cap. 3).

## **Gioco e sapere**

In ogni occasione di vita sociale, l'uomo ha la tendenza a voler manifestare la propria superiorità qualunque sia la prova: di forza fisica, agilità motoria e acutezza mentale. Alla base di tutto vi è il gioco nella sua forma più semplice.

Se si guarda al passato come al presente si nota come in tutte le civiltà il culto ludico sia molto radicato. Per l'uomo primitivo il potere e l'osare significava forza magica: non conoscendo le cose attribuiva ogni sua scoperta a qualcosa di sacro, in questo modo cominciò a credere che fossero gli dei a provocare gli eventi, sia naturali che fatti per mano di persone. Questo modo di vedere le cose si ritrova ancora tutt'oggi nelle varie culture religiose, dove i preti sacrificatori si pongono indovinelli inerenti il loro credo religioso. La gara può assumere forma di oracolo, di scommessa, di processo, di voto o di indovinello, ma in tutte queste forme resta essenzialmente un gioco.

Nella tradizione vedica vi è la dimostrazione delle gare sacre di indovinelli; queste sono di pari importanza all'azione come il sacrificio stesso. In queste nozioni non è possibile tracciare un limite tra poesia e senso mistico religioso: da qui nasce il senso della filosofia ludica, del sacro giocare.

La gara di indovinelli è parte integrante del rito sacrificale.

Fin da bambini le domande che ci assillano di più sono quelle che riguardano la cosmogonia.

L'indovinello dimostra il suo carattere sacro, pericoloso col fatto di risultare quasi sempre un problema nella soluzione del quale è coinvolta la vita stessa. In alcuni racconti della tradizione greca, è menzionata la contesa di enigmi con perdita della vita (eclatante è l'esempio della Sfinge di Tebe), e questo succede anche in altre culture.

A ogni enigma corrisponde una sola risposta, irraggiungibile col solo pensiero logico. La si può

ritrovare solo conoscendo le regole del gioco e il linguaggio dell'enigma stesso. L'enigma, prescindendo dalla sua tradizione magica, continua ad essere un importante elemento agonale nei rapporti sociali.

Presso i greci si amava proporre le aporie: domande a cui non è possibile dare risposte soddisfacenti; possono essere considerate una forma attenuata dell'indovinello a vita.

Il tentativo poi di sorprendere l'avversario con un indovinello è essenziale per il dilemma la cui risposta risulta sempre a danno di chi risponde.

Fra le figure composte nei quali l'enigma si sviluppa ve ne sono alcune che meritano un'attenzione particolare. La prima è l'interrogatorio di contenuto religioso o filosofico, presente nelle civiltà più disparate, dove di solito un savio viene interrogato da altri. Gradualmente questo tipo di dialogo interrogatorio si trasforma nella competizione di enigmi all'origine delle cose, e anche alle domande di natura scientifica.

Nell'epoca classica i Greci si sono resi conto dell'esistenza di rapporto enigma-filosofia. I loro problemi sono quelli della primissima origine delle cose, l'archè e la fysis. Il carattere agonale dell'antica filosofia si rivela anche nella lotta eterna tra contrasti primordiali: è il caso dello yin e dello yang e di Eraclito per cui Polemos di tutte le cose è padre.

Vi è anche l'idea, secondo la quale l'eterna lotta di tutte le cose sia una lotta giuridica. Ciò era già stato teorizzato da Anassimandro con la sua teoria dell'Apeiron.

## Forme ludiche della filosofia

La figura del sofista era quasi considerata sacra nella Grecia dell'epoca nonostante abbiano ricevuto anche varie critiche. Il loro arrivo in una città era visto come un grande evento. In effetti la retorica sofista era un vero e proprio gioco: essa con la bellezza e complessità delle parole metteva ko l'avversario, con domande insidiose la cui risposta verrà sempre confutata con validi argomenti. I sofisti si resero conto del carattere ludico della loro attività. Gorgia stesso dichiara di giocare con le parole nel suo Encomio di Elena. E' impossibile nell'eloquenza sofistica tracciare un limite netto tra gioco e serietà: per quanto gli argomenti possano essere seri, l'indole è sempre giocosa. E tuttavia furono i sofisti a diffondere la sapienza e la scienza, che per i Greci non venivano apprese a scuola, ma erano frutto del tempo libero.

Il sofisma, un po' come l'enigma, è un'abilità tattica. E' nei due significati della parola "problema" che ritroviamo il significato dell'arte del sofista: da un lato essa significa un qualcosa che si usa per difendersi, dall'altro è una cosa che si getta a un altro perché la raccolga.

Le più grandi correnti filosofiche sono nate come un gioco di domande, oltre alla sopra citata sofistica (specialmente in Gorgia):

PARMENIDE, pronunciandosi intorno all'esistenza, dice che è giocare un gioco difficile, e poi s' inoltra nelle questioni dell'essere.

ZENONE DI ELEA, secondo Aristotele, era stato il primo a scrivere dialoghi nella forma interrogativa tipica dei sofisti.

PLATONE: nei suoi dialoghi si trova l'elemento ludico della filosofia, essi sono infatti una forma d'arte e una finzione. I personaggi di Platone considerano la filosofia come un passatempo disinteressato, così come era intesa anche dai primi savi.

LA FILOSOFIA PRIMORDIALE parte dal gioco d'enigma e di dispute rituali. Di lì nasce la filosofia dei presocratici.

ARISTOFANE nelle "Nuvole" mette in parodia e ridicolizza i giochi di parole dei sofisti, che "rendendo migliore il discorso peggiore", ingannano, corrompono i costumi e i giovani e



allontanano dalla verità. La sua satira è, seppur pungente, comunque ravvicinabile al gioco. QUINTILIANO trasmise ai latini la dottrina dell'oratoria e della declamazione. Nell'età imperiale le pratiche delle disputatio e dell'esibizione con parole erano comuni anche nelle scuole, dove venivano anche insegnate agli allievi.

CARLO MAGNO nel dialogo nell' "Accademia Palatina", indice un gioco di domande e risposte, la gara di indovinelli, risposte con kennings.

La scienza, e con essa la filosofia, in special modo, è polemica, pone domande su domande, senza fermarsi all'ovvio, e l'elemento polemico non si può distinguere da quello agonale. Nel Seicento, la scienza naturale si diffonde e viene seguita sempre di più, e in questo modo nasce la contesa tra ambiente ecclesiastico e scientifico (i problemi erano i più disparati: Cartesio, Newton, la vaccinazione, in generale i progressi scientifici che vanno contro ai dogmi religiosi). Anche nel Settecento le polemiche erano presenti, ed erano una parte fondamentale del carattere ludico generale.

## Forme ludiche dell'arte

Diagogé significa "trascorrimento del tempo". La traduzione "passatempo" è però appropriata solo quando ci si riferisce al contrasto lavoro-tempo libero (skolé). Secondo Aristotele, gli antichi facevano della musica non solo uno strumento di piacere, ma anche una parte integrante dell'educazione; oltre a saper lavorare, bisognava saper oziare, perché l'ozio è il principio ed è preferibile al lavoro e al suo scopo.

Come occupare allora il tempo libero? Non giocando, altrimenti il gioco sarebbe lo scopo della nostra vita, cosa impossibile per Aristotele che con paidia indicava soltanto il gioco del bambino. I giochi servono soltanto come medicina per il lavoro. Lo scopo della vita è la felicità, ovvero non aspirare a ciò che non si ha. Per passare il tempo bisogna formarsi, imparare qualcosa, non per necessità, ma per il suo merito intrinseco: per questo si considerava la musica come parte dell'educazione.

Diagogé acquista così il significato di godimento intellettuale che si addice all'uomo libero, ma non ai bambini, perché è il raggiungimento della perfezione, mentre essi sono ancora imperfetti. Secondo i Greci la musica non è tuttavia solo un qualcosa a metà tra nobile gioco e godimento estetico del bello, ma è anche un'arte mimetica, raffigura qualcosa. A seconda che la cosa raffigurata sia bella o brutta, così è anche la musica. La tonalità della musica, che può trasmetterci sentimenti diversi, è collegata all'ethos.

Platone definisce l'artista un mimetés, imitatore, e dice che per lui la riproduzione di brani non è un lavoro serio, ma un gioco, mimesis. La vera indole di ogni attività musicale è giocare. Proprio nel culto essa è spesso unita a quella funzione ludica per eccellenza che è la danza. Fuori dalla funzione religiosa la musica è spesso apprezzata come passatempo distinto o come semplice divertimento giocoso. Più tardi vi si inserisce un apprezzamento ispirato alla sensazione emotiva e artistica. La funzione della musica è sempre stata intesa come quella di un gioco edificante che culmina in un'esibizione di grande abilità.

Aristotele chiama gente meschina i musicisti, anche perché il suonatore era un vagabondo, che lavorava anche per le corti dei signori, ed era spesso impegnato in altre attività. Sebbene nelle persone colte vi fosse una grande conoscenza della musica, gli artisti non godevano di grande rispetto: durante le esecuzioni il pubblico conversava, non stava in silenzio, e non erano rare le interruzioni critiche nei confronti dell'orchestra.

La musica era divertimento e l'apprezzamento andava alla virtuosità non alla creazione stessa del compositore.

## Culture e periodi “sub specie ludi”

La rivalità sotto forma di gioco, dominò il vivere umano sin dai primordi e maturò come un fermento le forme della cultura arcaica. La cultura, nelle sue fasi originarie, viene giocata; essa si sviluppa nel gioco e come gioco. Noi possiamo constatare un elemento ludico nella cultura odierna facendo dei collegamenti con la cultura arcaica. Partiamo dall'osservazione dell'Impero Romano. La cultura dell'Impero è, anche se non apparentemente, in contrasto con quella ellenistica. La natura dell'Impero Romano ci appare caratterizzata da rigidità, compostezza, pensiero pratico, economico e giuridico da poca fantasia e da superstizione priva di stile.

Figure divine personificate, come la Pax, la Pietas, la Virtus rappresentano ideali MATERIALI di una società primitiva che vuole assicurare il proprio benessere attraverso “sponsor” di natura superiore. Anche le feste in onore e nel nome di queste figure erano chiamati, non a caso, *ludi*. La società romana aveva idee che potremmo definire “banali” e infantili, troppo attaccate alla vita terrena, ma in un certo senso anche troppo intangibili e fantasiose. Proprio questa società era comunque giunta a uno stato di cultura molto progredito, in quanto i cittadini conoscevano gli ideali avanzati della cultura greca.

Un impulso tendente a cultura si concretizza in un accumulo di autorità chiamato Stato. Il nucleo urbano, come lo Stato, rappresentava per i romani il nucleo e l'idea di vita e cultura sociale. Nonostante il grande sviluppo delle città dal punto urbanistico, queste ultime erano ancora non sviluppate totalmente dal punto di vista culturale.

Idea diffusa tra il popolo romano era la ricerca continua di risultare prestigiosi, di enfatizzare gli aspetti positivi per far risaltare la potenza e il rigore. L'antico ideale agonistico in una struttura universale come quella dell'impero romano traspare dalla sua storia solo in quanto anche qui il fattore fondamentale è costituito dal prestigio.

In tutto questo riconosciamo un certo grado di non-serietà, un nascondersi nell'idillio da cui traspare la decadenza di una cultura.

Se esaminiamo la qualità ludica nel Seicento, non possiamo non citare il Barocco.

Le forme del Barocco, infatti, risultano vere e proprie forme d' arte; anche dove si tenta di raffigurare cose, scene sacre, in verità l' elemento estetico si fa avanti con indiscrezione.

In questo periodo si individua un bisogno di “passare i limiti”, spiegabile esclusivamente con il valore ludico dell' impulso creativo.

Ugo Grozio, ad esempio, era un uomo serio e amante della verità; egli dedicò il suo capolavoro “De iure belli ac pacis” al re di Francia Luigi XIII.

Tale dedica rappresenta la più ampollosa espressione barocca sul tema d' un elogio del re giusto.

Ma un dubbio sorge spontaneo: Ugo parlava seriamente o mentiva? Probabilmente aveva solo tradotto le sue idee in forme ludiche, come d' altronde era in voga in quel tempo.

Anche l' abbigliamento assunse forme esagerate, e in particolare la parrucca divenne una delle protagoniste del Seicento e del Settecento.

Inizialmente essa rappresentava un' imitazione della natura, in quanto era nata come surrogato per una mancante abbondanza di chiome.

Poi, invece, è stata sempre più stilizzata tanto da diventare principalmente un elemento stilistico, almeno fino alla rivoluzione francese, la quale pose fine, gradualmente, a questa moda.

Tale esempio è stato riportato per sottolineare maggiormente il fattore ludico nella cultura.

Persino nel periodo successivo del rococò l' elemento ludico fiorisce in maniera talmente esuberante che la stessa definizione del fenomeno rococò non può fare a meno dell' aggettivo “giocosso”.

D' altra parte, “non è forse inerente alla nascita di ogni stile un giocare dello spirito o una forza creativa?”, afferma Huizinga.

[...] Il bisogno di vivere e di pensare sentimentalmente, nel Settecento, non può essere stato molto profondo. Mentre ci avviciniamo sempre di più alla nostra cultura, all' iniziale dubbio: “serietà o gioco”, si mescola il sospetto di ipocrisia e di affettazione.

Esisteva già nel gioco sacrale delle culture arcaiche, un certo equilibrio tra “fare sul serio” e “fare per scherzo”, nonché la presenza di una “simulazione”.

Pertanto, nulla ci vieta di etichettare come vero e proprio gioco anche un fenomeno culturale sorretto da una base di serietà, come nel caso del romanticismo e di quell’espansione d’animo che lo ha accompagnato: il sentimentalismo.

A partire dalla fine del Settecento, con la Rivoluzione Industriale, si crearono tendenze che sembravano escludere la funzione ludica dalla vita dell’uomo.

Queste tendenze si rafforzarono nell’Ottocento, le cui grandi correnti di pensiero si opponevano fermamente al fattore ludico nella vita sociale.

La cultura dell’Ottocento è molto meno “giocata” di quelle precedenti. Ciò si nota molto nell’abbigliamento maschile che perde tutte quelle caratteristiche che lo rendevano “giocosso”, per diventare più serio e adatto all’uomo posato di quel periodo.

Questo cambiamento non si nota nell’abito femminile, che già dal Medioevo aveva subito poche modifiche. Solo verso la fine del Settecento anche il costume delle signore comincia ad arricchirsi di particolari giocosi, basti pensare alle parrucche ispirate al rococò.

In conclusione si può dire che durante l’Ottocento il fattore ludico viene messo in disparte. Gli ideali di lavoro, di educazione e di democrazia lasciavano a malapena posto al principio di gioco.

## **L'elemento ludico nella cultura odierna.**

Huizinga comincia l’ultimo capitolo di *Homo Ludens* delineando il periodo di cui si parla. Egli infatti parla di periodo odierno, definito poi un passato storico dal nostro punto di vista; i fenomeni che nella coscienza dell’uomo giovane contano già come tempo passato, appartengono per il più anziano ancora alla nozione del “tempo nostro”, non perché egli ne conserva dei ricordi personali, ma perché la sua cultura vi partecipa ancora. I concetti di antico e moderno sono infatti strettamente collegati al concetto di gioco, in quanto, come sottolineato nel primo capitolo, il carattere del gioco si manifesta in molteplici ramificazioni tra le quali troviamo la cultura. Anche lo sport, inteso dai Greci e anche oggi, ha occupato un posto importante in ogni cultura, sia in rapporto con il culto divino, e quindi con la religione, sia per puro scopo ludico. Pertanto, il gioco e l’esercizio fisico hanno assunto sempre un carattere di notevole importanza sia nella Roma antica, sia nel medioevo, fino ad oggi, perché, nonostante le forme essenziali della gara sportiva siano necessariamente costanti e antichissime, le Olimpiadi create per la prima volta dai Greci si svolgono tuttora. In alcune la prova di forza o di velocità sta in primo piano, come per esempio nelle corse a piedi, su carri o a cavallo, il sollevamento di pesi, il tiro a segno, eccetera; tuttavia nessuno esiterà a chiamarle dei giochi a causa del loro principio agonale .

Ci sono anche delle forme che si sviluppano da sé in giochi organizzati con un sistema di regole. Il che vale soprattutto per i giochi con un pallone; ciò ha portato ai primi tornei, che arrivano fino ad oggi coi Mondiali; una tale organizzazione stabile si avvera più facilmente per giochi nei quali un gruppo gioca contro l’altro. Anche questo processo è vecchio quanto il mondo: il villaggio si misura col villaggio, la scuola con la scuola, il quartiere col quartiere, e sono soprattutto i grandi giochi a palla che richiedono un esercitato gioco d’insieme di squadre permanenti; si giunge a favorire la moderna concezione di sport praticato in gruppo.

Dall’ottocento in poi, il gioco viene preso sempre più sul serio. Le regole si fanno più severe e più studiate nelle finenze. Si raffina la qualità delle esibizioni. Tutti conoscono le stampe della prima metà dell’ottocento raffiguranti giocatori di cricket col cilindro in testa. A poco a poco nella società moderna lo sport si allontana dalla pura sfera del gioco, e diventa un elemento dei più strani generi:

non più gioco, ma nemmeno serietà. Nella vita odierna lo sport occupa un posto al lato del processo propriamente culturale, il quale si svolge senza di lui. Nelle culture arcaiche le gare rientravano nelle feste sacrali, ed erano indispensabili come operazioni sacre e santificanti. Questo nesso col culto è andato completamente perduto nello sport moderno, il quale è ormai decisamente non consacrato e non ha neppure un rapporto organico con la struttura della società, neppure se un'autorità statale ne prescrive la pratica. Lo sport è assai più una manifestazione indipendente d'istinti agonali che un fattore di buona coscienza sociale. La perfezione con cui la tecnica sociale moderna sa aumentare l'effetto esteriore di dimostrazioni di massa, non cambia nulla al fatto che né le olimpiadi, né l'organizzazione dello sport alle università americane, né le competizioni internazionali, possono elevare lo sport a un'attività creatrice di stile e di cultura, pur essendo importantissimo per partecipanti e spettatori il fattore ludico che però sta scomparendo. Questa concezione si oppone diametralmente all'opinione corrente secondo la quale lo sport sarebbe l'elemento ludico per eccellenza nella nostra cultura, mentre ha perduto invece il meglio della sua qualità di gioco. Il gioco è diventato piuttosto una serietà da cui è svanita più o meno ogni disposizione ludica. Merita attenzione, secondo Huizinga, il fatto che questo spostamento verso la serietà ha trascinato anche i giochi non atletici, particolarmente quelli del calcolo razionale come il gioco a scacchi e quello delle carte. Nei giochi da tavolo, importanti già presso i popoli primitivi, si trova fin dall'inizio un elemento di serietà, anche quando si tratta di giochi d'azzardo (il gruppo dunque della roulette). Non è possibile avere qui uno stato d'animo lieto, specialmente là dove non interviene il puro caso, come nel gioco a dama, a scacchi, dell'assedio, a mulinello, eccetera. Tuttavia questi giochi in sé rientrano perfettamente nella definizione del gioco. Il tentativo di saggiare il confuso giorno d'oggi, continua l'autore nella sua bottom line, nella sua qualità ludica, ci porta di continuo a conclusioni contrastanti. Nello sport avevamo da fare con un'attività, conscia e riconosciuta come gioco, ma portata tuttavia a un grado tale di organizzazione tecnica, d'attrezzamento materiale e di ponderazione scientifica, per cui nel suo esercizio collettivo e pubblico minaccia di andar perduta la vera sfera di gioco. La validità dell'azione si limita a un ambito chiuso in sé, e le regole che valgono là dentro perdono la loro finalità generale. Nel caso dello sport abbiamo dunque un gioco che s'irrigidisce a serietà, ma viene considerato ancora un gioco. Fino a epoca relativamente tarda la competizione, anche commerciale, mantiene un aspetto primitivo, e solo col traffico moderno, con la propaganda commerciale e la statistica essa diviene intensiva. Era inevitabile che il concetto di «record», nato nello sport, guadagnasse terreno anche nella vita commerciale.

Lo spirito di competizione risulta così aumentato notevolmente, e le grandi industrie a questo scopo costituiscono le proprie società sportive, e arrivano anzi al punto di assumere operai non soltanto per la loro competenza, ma proprio per poter formare una bella squadra. E' meno semplice invece parlare del rapporto odierno tra gioco e arte. Per quanto strettamente collegati infatti, il processo culturale, che a mano a mano ha staccato l'arte dalla sua base di funzione essenziale della vita sociale e che ne ha fatto sempre più una libera attività indipendente dell'individuo, è un processo di secoli e secoli. Fu una pietra miliare in quel processo quando il quadro dentro cornice cacciò in secondo piano la pittura murale, e quando l'immagine isolata soppiantò l'illustrazione dei libri. L'uomo provava tanto quanto adesso il godimento estetico ma l'interpretava di regola sia come elevazione religiosa sia come curiosità raffinata che serviva per divertire o per distrarre. L'artista, che infatti era passato sempre per artigiano, continuava a essere considerato un servitore, mentre l'esercizio della scienza era un privilegio della gente senza preoccupazioni.

Il grande cambiamento a questo riguardo è nato dalla nuova ispirazione estetica dello spirito, che ebbe inizio dopo la prima metà del settecento. In tutto ciò l'elemento ludico manca quasi completamente. Dall'ottocento in qua l'arte, con la crescente sua consapevolezza di fattore culturale, sembra aver più perduto che guadagnato in qualità ludica. D'altra parte l'artista viene ora considerato come un essere eccezionale, superiore alla maggioranza degli uomini, e deve stimare giusto che gli sia tributata una certa riverenza. Per poter gustare questo senso di eccezionalità egli ha bisogno di un pubblico di ammiratori o di una combriccola di spiriti affini, giacché la massa gli porta quel rispetto

tutt'al più con belle frasi. Ben diverso che per l'arte risulta l'esame della qualità ludica della scienza moderna. La ragione per Huizinga consiste, in questo caso, nel fatto che l'uomo ricade inevitabilmente nella domanda fondamentale: che cosa è gioco? Mentre fino ad ora esso ha tentato sempre di prendere lo spunto da una categoria "gioco" come grandezza data e generalmente accettata. Huizinga sostiene che una delle condizioni essenziali e caratteristiche del gioco è il luogo per il gioco, un cerchio delimitato di proposito entro il quale si svolge l'azione e valgono le regole. Si potrebbe concludere facilmente che ogni giardino così delimitato sia luogo da gioco. Nulla sarebbe più facile che ascrivere un carattere ludico a ogni scienza, in ragione del suo isolamento dentro i limiti di metodo e discernimento, ma se ci atteniamo a un concetto di gioco evidente e aperto a un'interpretazione spontanea, abbiamo bisogno per qualificare il gioco di altro ancora che del luogo da gioco. Il gioco è temporaneo, finisce e non ha meta all'infuori di se stesso. E' sorretto dalla coscienza di essere un piacevole svago fuori delle esigenze della vita ordinaria, tutte cose che non valgono per la scienza, che cerca invece un contatto con la realtà generale per cui vuole essere valida. Le sue regole non sono, come per il gioco, irremovibili per sempre. La scienza viene continuamente smentita dall'esperienza, e si corregge poi. Le regole di un gioco non possono invece essere smentite. Il gioco può variare ma non modificarsi. In conclusione si tenderebbe dunque ad affermare secondo Huizinga che la scienza moderna, in quanto si attenga a esigenze severe di esattezza e di verità e in quanto anche resti nostro criterio un evidente e spontaneo concetto di gioco, sia relativamente poco disposta all'atteggiamento ludico, e in ogni modo mostri meno tratti ludici che nei tempi delle sue origini o del suo rifiorire, dal Rinascimento fino al settecento. Infine Huizinga analizza un altro grande aspetto che affonda le sue radici nell'immenso terreno del gioco: la qualità ludica nella vita sociale odierna in generale, inclusa la vita politica, distinguendo tra le forme ludiche che si possono trovare applicate più o meno coscientemente per nascondere qualche disegno sociale o politico, collegandosi poi al significato di adolescenza, paideia.

Di più in più s'impone la conclusione che dal settecento, in cui trovò giusto segnalarlo ancora in pieno vigore, l'elemento ludico della cultura ha perso il suo significato in quasi tutti i campi in cui una volta soleva manifestarsi. La cultura moderna ormai non viene quasi più "giocata", e là dove sembra giocare, il gioco è falso. Intanto diventa sempre più difficile distinguere il gioco e il non-gioco nei fenomeni culturali a mano a mano che ci avviciniamo al nostro tempo. Ciò si verifica soprattutto quando cerchiamo di renderci conto del contenuto della politica odierna come fenomeno culturale. Neppure tanto tempo fa la vita politica normalmente regolata, nella sua espressione democratica parlamentare, era piena zeppa di innegabili elementi ludici, e non a caso Huizinga si riferisce al Parlamento inglese per spiegare tutto ciò. L'elemento del gioco, più ancora che nel parlamentarismo inglese, è evidente nei costumi politici americani. Già molto prima che il sistema dei due partiti negli Stati Uniti assumesse più o meno il carattere di due squadre di cui un estraneo non poteva distinguere le differenze politiche, la propaganda elettorale aveva laggiù assolutamente la forma di grandi giochi nazionali. La nomina di un candidato per mezzo del maggior volume di voci, vale a dire gli strilli più forti, venne inaugurata nell'elezione del 1860 che mise in sella Lincoln. Il carattere emozionale della politica americana sta già nelle origini dell'indole nazionale che non ha mai tradito la sua discendenza dai rapporti primitivi d'un mondo di pionieri. Cieca fedeltà al partito, organizzazione segreta, entusiasmo di massa, combinati con una mania infantile per simboli esteriori, danno all'elemento ludico nella politica americana qualcosa di ingenuo e spontaneo, che manca ai recenti movimenti di massa nel vecchio mondo. Se nella politica interna degli stati odierni si trovano abbondanti tracce del fattore ludico, la politica internazionale di questi stati offre invece, a prima vista, poche occasioni di riferimento alla sfera del gioco. Pure il fatto in se stesso, che la vita politica fra le nazioni è degenerata a inauditi estremi di violenza e di pericolo, non è motivo che basti a eliminare qui, in anticipo, la nozione di un gioco. Dunque si passa all'attenta analisi dei rapporti con la guerra moderna, che sembra aver perduto ogni contatto col gioco: stati giunti ad alta cultura si ritirano completamente dalla comunanza del diritto internazionale, e confessano senza vergogna un odio reciproco, che potrà sfociare in battaglia, altra forma di agon.

L'idea del gioco qui non si presenta se ci mettiamo nei panni degli assaliti, di quelli che lottano per il proprio diritto e per la propria libertà, perché qui la guerra ha un profondo valore morale. Huizinga giunge infine alla conclusione: non può esistere cultura vera senza una certa qualità ludica, perché la cultura presuppone facoltà presenti anche nella sfera ludica.

## **J. MOLTSMANN *SUL GIOCO***

Con il passare del tempo l' uomo si è sempre più distaccato dalla gioia, dalla libertà e dalla spontaneità.

Ormai facciamo parte di un mondo nel quale il lavoro ha assunto un ruolo talmente dominante da avere il sopravvento sul tempo libero e sul relax.

Nel momento in cui si cerca di ridurre il gioco a categorie materiali si perde la sua specificità e il diletto che procura essendo un atto libero che supera i soliti bisogni .

Esistono principalmente due modi di giocare: per i bambini, come i cuccioli, esso è un' azione spontanea che non richiede necessariamente motivazioni.

Crescendo, invece, il bambino perde quella spontaneità che prima lo caratterizzava e va incontro ad un bisogno di razionalizzare le proprie azioni , così che il gioco diventa uno strumento per risultare superiori, per mostrare le proprie capacità; al gioco viene imposto, insomma, un fine che di per sé non possiede.

Chi si interroga sull' utilità del gioco è considerato un guastafeste ; il gioco è esso stesso alienante, in quanto nel gioco si dimentica tutto il resto del mondo.

Infatti, negli spazi ludici viene sospeso lo stato normale (funzione sospensiva), liberandosi dalle esigenze e tensioni di tutti i giorni ( funzione distensiva).

Esso ha una funzione di sgravio per le fatiche sopportate in precedenza ed in vista di quelle future. Il gioco propone, dunque, un' alternativa allo schema quotidiano del lavoro; diventa una valvola di sfogo per le insoddisfazioni quotidiane.

Tuttavia, si presentano alcuni individui che, disabituati all' ozio perché il loro ideale risulta la piena occupazione, devono sempre intraprendere qualcosa persino nel tempo libero.

A Praga, nel 1948, la rivoluzione causò la chiusura di numerose osterie, birrerie e caffè, così che la nuova valvola di sfogo divenne lo sport socialista di massa.

In tale modo, la libertà del gioco viene messa sotto controllo; non può più essere definita libertà, e quando si giunge ad una rinascita delle arti creative (v. a Praga in occasione della discussione su Kafka) essa diventa pericolosa per coloro che ritengono che “la fiducia è bene ma il controllo è meglio” (Lenin).

Questo esempio dimostra che una società repressiva non può essere liberata aumentando le cosiddette valvole di sfogo.

Il gioco perde ogni speranza se serve solo a dimenticare per un breve periodo di tempo ciò che non può essere mutato, cioè la realtà; da esso devono nascere prospettive critiche per il mutamento del mondo.

Infatti, il senso del gioco, come d' altronde l' arte, si concretizza quando oppone ai quotidiani ambienti degli “anti- ambienti” o “contro- ambienti”, e quando , per mezzo di un confronto cosciente, rende possibili sia la libertà creatrice sia alternative indirizzate al futuro, sebbene oggi si giochi di più con il futuro al fine di imparare a conoscerlo.

Giocando ci si rende conto che le cose non devono restare per forza come appaiano o come qualcuno ha voluto che fossero.

A questo proposito, anche le caricature , le battute e non solo, rientrano nella sfera semantica del gioco e sono considerati come mezzi di emancipazione degli oppressi, degli umili; ne sono un esempio pratico le medievali danze dei morti, durante le quali si toglieva ai ceti sociali le insegne della propria dignità, collaborando così alla liberazione del popolo.

La libertà, perciò, comincia nel momento in cui la paura viene accantonata, e può essere ottenuta mediante l' utilizzo di forme giocose, se così può definirsi l' esempio sopra riportato.

Il carattere ludico è stato attribuito da molti filosofi persino alla creazione del mondo.

Eraclito, nel frammento 52, scrive:” Il corso del mondo è un fanciullo che gioca muovendo qua e là i pezzi del gioco; è un regno del fanciullo”.

Ma Eraclito non fu il solo ad accostare il gioco al mondo; Nietzsche definisce il mondo come un deserto del non senso, ovvero come il gioco del caso.

La sapienza personificata di Dio dice: “ giorno per giorno io ero presente, costituivo la sua delizia e giocavo continuamente davanti a lui”.

Al giorno d’ oggi secondo Moltmann “noi giochiamo nel mondo e con il mondo e con il libero gioco cerchiamo di corrispondere al Totalmente Altro, o sprofondiamo per la paura nell’ abisso del mondo e ci aggrappiamo alle cose inconsistenti”.

Da un punto di vista teologico, per analizzare il gioco bisogna fare riferimento a Dio.

La creazione del mondo, infatti, non è altro che un gioco di Dio, in quanto essa non è né indispensabile né utile.

Ma il Dio creatore gioca in una maniera completamente diversa dall’ uomo: mentre il primo gioca con le sue possibilità, creando dal nulla quello che vuole, l’ uomo può giocare solamente con qualcosa; con il nulla egli non è in grado di giocare.

Comunque sia, in entrambi i casi il gioco viene preso seriamente e non come qualcosa di futile.

Proprio tale serietà può ricollegarsi alla concezione dell’ utile presente nella società moderna: per l’ *homo faber* tutto deve avere uno scopo nel mondo del lavoro.

Moltmann spiega che se in ogni cosa deve esserci un fine raggiungibile, quest’ ultimo, una volta raggiunto, renderebbe la vita priva di uno scopo.

In verità lo scopo ideale sarebbe quello di diventare come un bambino, ovvero riacquisire non solo l’ innocenza e la spontaneità che il mondo circostante ha fatto perdere , ma anche la possibilità di dedicarsi alle ”opere libere”.

Da questo punto di vista la vita cristiana è sicuramente connessa a tali opere libere, intese come opere compiute giocando, libere, cioè, dalla costrizione dell’ autorealizzazione.

Basta pensare alle parole di Gesù:” se non ritornerete come bambini non entrerete nel Regno dei cieli”.

Erroneamente, gli individui si concentrano troppo sul lavoro, che ormai rappresenta la loro realtà, tanto è vero che, per fare un esempio, diversi scrittori o professori fanno rientrare nel loro tempo libero ciò che in sostanza è la propria professione, immergendosi in romanzi di diverso tipo.

Così il tempo libero diventa uno specchio della vita quotidiana, perdendo ulteriormente il suo significato.

Il passaggio dalla “riproduzione del mondo del lavoro” al “ tempo libero per la produzione di nuovi rapporti nel tempo libero” è fondamentale se si aspira alla vera libertà.

Molti si chiedono se il lavoro può mutarsi in gioco creativo.

Secondo il marxista ceco Gardavsky l’ amore rappresenta l’ elemento necessario che “ trasforma il lavoro in creazione e questo in autorealizzazione dell’ uomo”.

Marx, invece, ritiene che il lavoro non può diventare un gioco, in quanto “ questo rimane sempre un regno della necessità; solo al di là di esso incomincia l’ evoluzione dinamica dell’ uomo che ha come obiettivo se stessa, ed è questo il vero regno della libertà”, un regno, dunque, non incentrato più sulle necessità.

L’ etica aristotelica afferma:” se l’ uomo è quale si fa, allora il suo essere soggiace al suo fare”; tuttavia, se le sue azioni devono a loro volta sottostare alla legge, l’ uomo non è libero nei confronti delle sue opere, non ha pieno controllo delle sue azioni, bensì è costretto a sottomettersi ad esse, non è più padrone di se stesso.

Lutero si opponeva al fatto che l’ uomo si possa forgiare da sé.

La sua posizione prediligeva la fede rispetto alla ragione: l’ uomo non può né costruirsi né modificarsi né salvarsi da sé; ciò spetta piuttosto a Dio, e alla fede in lui, capace di salvare l’ uomo, di giustificarlo, (letteralmente “rendere giusto”).

Di conseguenza, solo in tal caso, l' uomo agirebbe con opere di salvezza, quindi per forza giuste e buone.

Proprio come il gioco, anche l' esistenza umana richiede determinate condizioni per svilupparsi in libertà.

Nella società moderna, l' uomo non è più un semplice "Io", ma assume le caratteristiche di cosa produce.

"L' albero striminzito nel cortile denuncia il terreno cattivo" (Brecht).

Se le circostanze rendono l' albero secco , è necessario mutarle affinché possano concedere all' albero la possibilità di svilupparsi; così sia pure per l' uomo.

Il mutamento delle circostanze e quello dell' uomo sono complementari: se uno manca si crea solamente un' illusione materialistica. Tutto questo sta alla base il gioco, il quale consente una visione certamente più cosciente della realtà fittizia, in cui ognuno adatta la propria persona al ruolo che deve svolgere all' interno della società, reprimendo, se necessario, la gioia, la curiosità per il mondo, le azioni disinteressate e la spontaneità che in un primo momento facevano parte della sua vita.