



FABIO CITTADINI

TEOLOGIA DEL GIOCO





©

ISBN
979-12-5994-244-9

PRIMA EDIZIONE
ROMA LUGLIO 2021

INDICE

- 7 *Introduzione*
- 11 Capitolo 1. Il fenomeno e il simbolo del gioco
1.1. Il fenomeno ludico: essenza ed origine, 11 – 1.2. La filosofia e il gioco, 35 – 1.3. La simbolica ludica, 69
- 87 Capitolo 2. Il fenomeno ludico nell'uno e nell'altro Testamento.
Elementi di teologia biblica
2.1. L'opera *Sul gioco* di J. Moltmann, 87 – 2.2. Il fenomeno ludico nell'uno e nell'altro Testamento. Elementi di teologia biblica, 126
- 151 Capitolo 3. Frammenti di teologia ludica.
Il gioco nella storia della teologia
3.1. *L'homo ludens* di Hugo Rahner, 151 – 3.2. Frammenti di teologia ludica. Il gioco nella storia della teologia, 186
- 215 Capitolo 4. Prolegomeni al *ludus* teologico.
Motivi fondamentali di estetica ludica
4.1. L'opera *Preludio alla teologia* di K. Hemmerle, 215 – 4.2. Prolegomeni al *ludus* teologico. Motivi fondamentali di estetica ludica, 255
- 281 Capitolo 5. Il *ludus* teandrico
5.1. Il *ludus* umano: una sintesi a partire dall'*Oasi del gioco* di Eugen Fink, 282 – 5.2. Il *ludus* teologico: sguardo sintetico, 293

6 *Indice*

305 *Conclusioni*

307 *Bibliografia*

INTRODUZIONE

Nel Novecento l'interesse per il tema del simbolo, tanto in filosofia quanto in teologia, si è abbastanza diffuso. Tuttavia esso appare abbastanza confuso e fatto valere in termini che potremmo dire apologetici; è, infatti, interesse per molta parte alimentato dalla crisi dell'ideale scientifico e oggettivante del pensiero, ma non sorretto da un'adeguata indagine *sul* simbolo. In teologia, in particolar modo, sembra mancare un'appropriata metodologia che faccia emergere la qualità simbolica corrispondente a quella libera e, quindi, pratica del rapporto tra coscienza e verità. Il simbolo⁽¹⁾, infatti, è una struttura di significazione in cui un senso diretto, primario, letterale rimanda ad un altro senso indiretto, secondario, figurato, che è possibile apprendere soltanto attraverso il primo. Esso è custode e rivelazione della polisemia. Per questo occorre un adeguato metodo che permetta di sprigionare la ricchezza di senso contenuta in un simbolo.

Paul Ricoeur, uno dei più noti studiosi del simbolico in epoca contemporanea, nel suo celebre *Ermeneutica dei simboli e riflessione filosofica*⁽²⁾, ha elaborato una "strategia di lavoro" sui simboli, utile anche alla teologia. A nessuno, infatti, può sfuggire la consistente presenza del linguaggio metaforico nella Rivelazione. Egli, benché applichi, come è noto, tale metodo

(1) In tutta la presente ricerca si useranno i termini simbolo, analogia e metafora in modo sinonimico, benché in letteratura tra di essi vi sia distinzione.

(2) P. RICOEUR, *Ermeneutica dei simboli e riflessione filosofica*, in IDEM, *Il conflitto delle interpretazioni*, Jaca Book, Milano 1995, 303-330 (in particolare 312-315).

al peccato originale, alla simbolica del male, ha concepito tre possibili tappe, muovendo dall'“idea” che non possa esserci simbolo che non solleciti una comprensione attraverso l'interpretazione.

La prima tappa prevede un'indagine fenomenologica sul simbolo. Detto nei termini di Ricoeur, essa implica una «comprensione del simbolo attraverso il simbolo»⁽³⁾. In questo primo momento, per decifrare la simbolizzazione di un determinato fenomeno, occorre accompagnare un'analisi regressiva, archeologica (che cosa è *quel* fenomeno) ad una progressiva, teleologica (perché e in che termini *quel* fenomeno diventa un simbolo). «Questa tappa non può che essere una tappa e precisamente quella di un'intelligenza che si estende, di un'intelligenza panoramica, curiosa, ma non implicata. Bisogna entrare in un rapporto appassionato, ma anche critico con il simbolo»⁽⁴⁾. Ecco perché il secondo momento ha una venatura squisitamente ermeneutica, cioè si vuole offrire, appoggiandosi ad un testo, un'interpretazione. Così entrando in dialogo con quel testo, si può far emergere ancora di più e meglio quel *surplus* di senso presente nel simbolo. È chiaro che, collocandoci nel campo dell'ermeneutica, in questa fase si «procede dalla pre-comprensione proprio di ciò che, interpretando, [si] cerca di comprendere»⁽⁵⁾. Infine, l'ultima tappa che consiste in quella di un pensiero a partire dal simbolo.

«La mia convinzione – afferma Ricoeur – è che bisogna pensare non *dietro* i simboli, ma a partire dai simboli, *secondo* i simboli e che la loro sostanza è indistruttibile, poiché essi costituiscono il fondo *rivelativo* della parola che abita tra gli uomini: in breve il simbolo *dà* a pensare»⁽⁶⁾.

Noi, nel presente studio, intendiamo applicare teologicamente tale metodo ad uno dei fenomeni umani più complessi e particolari: quello del gioco. Occorre fin da subito affermare che, come dimostra una lettura at-

(3) Cfr. *Ibi*, 312.

(4) *Ibi*, 313.

(5) *Ibi*, 314.

(6) *Ibi*, 315.

tenta dello stesso citato saggio del filosofo francese, dividere ogni tappa dall'altra in modo preciso, quasi chirurgico, è impossibile: ognuno dei tre momenti è connesso agli altri. Tuttavia, nel primo capitolo della nostra ricerca, tenteremo di onorare la menzionata prima tappa e, quindi, indagheremo il fenomeno ludico con l'intento di capire cosa esso sia, giovandoci dell'apporto di diverse discipline, e, successivamente, si procederà a mettere in luce la plurivalente simbolica ad esso legata. Il secondo, il terzo e il quarto capitolo, poi, vorrebbero corrispondere al momento ermeneutico, prendendo in esame i testi di tre teologi che in epoca contemporanea hanno scritto sul gioco, facendo emergere la loro comprensione del fenomeno ludico e, allo stesso, tempo mettendo in luce delle loro opere gli elementi positivi e quelli critici. I tre teologi posti sotto la nostra lente di osservazione sono, nell'ordine, Jürgen Moltmann, Hugo Rahner e Klaus Hemmerle. Ogni dialogo con ciascuno di questi teologi sarà seguito da un'esplorazione del gioco nelle Sacre Scritture (secondo capitolo), nella storia della teologia (terzo capitolo) e, infine, individueremo alcuni motivi di estetica ludica utili alla teologia come strumentario (quarto capitolo). Nel quinto e ultimo capitolo, che vorrebbe rispettare la terza tappa segnalata da Ricoeur, tenteremo di offrire, nei suoi lineamenti essenziali, il guadagno per la teologia dell'assunzione della metafora ludica. In questa impresa ci farà da apripista l'opera del filosofo Eugen Fink *Oasi del gioco* che consente, seppure nella sua brevità, di fare sintesi di quanto sul fenomeno ludico è emerso nei precedenti capitoli. L'ispirazione che governa la ricerca è quella di restituire alla teologia un fenomeno che non sembra essere stato oggetto del suo interesse, offrendone le ragioni.

CAPITOLO I

IL FENOMENO E IL SIMBOLO DEL GIOCO

In questo capitolo tenteremo di indagare quel fenomeno umano variegato e multiforme che è il gioco. Per fare questo ci serviremo dei contributi di diverse discipline: dall'antropologia alla psicologia, dalla sociologia alla filosofia, alla quale dedicheremo un paragrafo. Così tenteremo di penetrare nel fenomeno ludico per mostrarne non solo l'essenza e l'origine, ma anche la dinamica che lo anima e, attraverso questa via, giungeremo a comprendere in che senso e in che termini si possa parlare del gioco come simbolo. Questo primo capitolo vorrebbe rispettare, dal punto di vista metodologico, quella prima tappa, la "tappa fenomenologica," enunciata da Paul Ricoeur nel suo celebre saggio *Ermeneutica dei simboli e riflessione filosofica*, dove egli attraverso tre passaggi scandisce il «movimento che procede dalla vita nei simboli verso un pensiero che sia pensiero a partire dai simboli»⁽¹⁾.

1.1. Il fenomeno ludico: essenza ed origine

Il fenomeno ludico è un fenomeno così universale tanto che accumuna uomini e animali. Scrive Johan Huizinga a tal riguardo:

«Il gioco è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa

(1) P. RICOEUR, *Ermeneutica dei simboli e riflessione filosofica*, in IDEM, *Il conflitto delle interpretazioni*, Jaca Book, Milano 1995, 312.

essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare. Anzi si può affermare senz'altro che la civiltà umana non ha aggiunto al concetto stesso di gioco una caratteristica essenziale. Gli animali giocano proprio come gli uomini; tutte le caratteristiche fondamentali del gioco sono realizzate in quegli degli animali. Basta osservare i cuccioli nel loro gioco, per scorgere in quell'allegro ruzzare tutti questi tratti fondamentali. Essi si invitano al gioco con certi gesti ed atteggiamenti cerimoniosi, osservano le regole così da non mordere a sangue l'orecchio del compagno; fingono di essere arrabbiatissimi. E si noti soprattutto che a far così essi provano evidentemente in massimo grado piacere o gusto. Ora un tale gioco di cuccioli ruzzanti non è che una delle forme più semplici del gioco animale. Ve ne sono altre di specie molto più profonde, più evolute: vere e proprie gare e belle rappresentazioni per spettatori»⁽²⁾.

Penetrare, pertanto, il fenomeno ludico, al fine di individuarne le caratteristiche, risulta difficile non solo perché esso connota il vissuto del mondo animale, ma anche perché

«ognuno di noi conosce il gioco a partire dalla propria esperienza, dai giorni dell'infanzia e dalle ore del tempo libero e del riposo, ognuno ha già giocato e ha osservato il gioco altrui. È facile fare il nome di alcuni giochi, descriverne i tipi e le forme, eppure è assai difficile riunire questa molteplicità sotto un unico concetto. Il gioco nella sua freschezza vitale e capacità di trasformazione si sottrae allo sguardo che vuole fissare, rifugge i contorni definiti e sfugge alla rete delle informazioni riflessive. La sua immediatezza impulsiva si trova ben distante dal sobrio spirito della conoscenza della scienza e dal volo speculativo del pensiero filosofico, il gioco non ragiona eppure non è senza pensiero»⁽³⁾.

A ciò si deve aggiungere anche una particolarità della nostra epoca: la mancanza di esperienza, indice della debolezza del fondamento del nostro vivere quotidiano. La conoscenza si è talmente sostituita all'esperienza che

(2) J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 2002, 3.

(3) E. FINK, *Per gioco. Saggi di antropologia filosofica*, Morcelliana, Brescia 2016, 77-78.

«ogni discorso sull'esperienza deve partire dalla constatazione che essa non è più qualcosa che ci è ancora dato di fare. Poiché così come è stato privato della sua biografia, l'uomo contemporaneo è stato espropriato della sua esperienza»⁽⁴⁾.

Sotto questo profilo, un primo passo utile da compiere per tentare di *com-prendere* il fenomeno ludico, può sembrare quello di indagare, dapprima, l'etimologia e la semantica del gioco.

1.1.1. Etimologia e semantica del gioco

Ludus e *iocus* sono i due termini con cui, in latino, viene nominata l'attività ludica, la cui base etimologica evoca il movimento del guizzare dei pesci⁽⁵⁾. Con essi, in generale, veniva significata ogni rappresentazione gioiosa e divertente, mentre, in particolare, con *iocus* veniva indicato lo scherzo irriverente e derisorio, tutto ciò che si contrapponeva all'impegno responsabile. Va affermato tuttavia che *ludus* non indicava qualcosa di alternativo alla serietà al punto tale che con esso si qualificava anche l'insegnamento scolastico, l'esecuzione musicale e la rappresentazione sacra. Il fatto che nella lingua italiana per esprimere l'intera attività ludica, *iocus* abbia decisamente prevalso – da questo termine deriva in italiano gioco – costituisce un indizio per comprendere quale *pre-giudizio* si celi dietro a tale lemma. Gioco è sinonimo molto spesso di non-serietà. Sotto questo profilo è interessante notare come, tra le lingue romanze, quella francese, pur ricollegandosi al vocabolo *iocus* (*jeu*), per dire l'azione ludica, non ha perso la semantica legata al termine *ludus*. Infatti, in francese, il verbo *jouer* è usato per esprimere anche l'azione del suonare uno strumento musicale e, quindi, dell'interpretare una partitura o un ruolo. Poiché la stessa duplice valenza è riscontrabile pure per l'inglese *play* ed il tedesco *spielen*, si può supporre che la conservazione della semantica relativa a *ludus* in terra di Francia sia dovuta all'influenza esercitata

(4) G. AGAMBEN, *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Einaudi, Torino 2001, 5.

(5) Cfr. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, 44.

da queste lingue. A tal proposito va anche annotato che i vocaboli *play* e *spielen* rinviano entrambi all'antico *plegan* che significa "prendersi cura di qualcuno", "custodire", "corrispondere"⁽⁶⁾.

Ritornando alle lingue classiche, *paidia*, *paideia*, *pais*, *paizon* in greco costituiscono un plesso semantico degno di nota perché esso istituisce una forte parentela tra il giocare, l'educare e l'essere bambini, che nelle lingue moderne non è presente. Diversamente fa l'ebraico *sahaq*, il quale congiunge l'attiva ludica al sorriso, alla gioia, all'allegrezza⁽⁷⁾, mentre il sanscrito *nrt* lega il gioco alla danza e alla rappresentazione mimica.

Si potrebbe continuare ulteriormente questa disamina⁽⁸⁾, ma quello che si riscontra è una reale difficoltà a rintracciare un'azione che possa attraversare, unificandole, le diverse etimologie e semantiche legate al termine gioco. La mitologia, a tal riguardo, è un testimone privilegiato di questa incertezza. Infatti, benché gli dei evocati nelle diverse aree culturali amino divertirsi, l'attività ludica non è mai la caratteristica peculiare di una singola figura divina: giocare non è un particolare fare che possa trovare una personificazione divina⁽⁹⁾. Sotto questo profilo, la lingua greca è maestra. Per esprimere non un generico giocare, bensì la modalità ludica dell'esecuzione di un'azione qualsiasi, non si ricorre alla parola *paidia*, ma al suffisso *-inda*. Così giocare alla palla diventa *sfairinda*, giocare al re *basilinda*. Tutto ciò suggerisce che «nell'assoluta mancanza di significato che caratterizza ogni desinenza è racchiusa l'irriducibilità del gioco ad un'azione particolare: giocare è una questione di forma e non di contenuto»⁽¹⁰⁾.

(6) Cfr. V. MELCHIORRE, *Metacritica dell'eros*, Vita e Pensiero, Milano 1977, 191.

(7) Interessante notare, come faremo più dettagliatamente nel secondo capitolo, che non tutti i sorrisi, nella Sacra Scrittura, sono connessi al gioco. Il caso emblematico in questo senso è il sorriso degli empi. Cfr. P. BEAUCHAUMP, *Riso*, in DIZIONARIO DI TEOLOGIA BIBLICA, Marietti, Genova 1984, 1088-1089; R. BARTELMUS., שָׂחָק/צַחֲקָה *sāḥaq/ṣāḥaq*, in GRANDE LESSICO DELL'ANTICO TESTAMENTO, VIII, Paideia, Brescia 2008, 685-705.

(8) Cfr. il bellissimo e interessante secondo capitolo di J. HUIZINGA, *Homo ludens*, 35-55.

(9) Cfr. C.G. JUNG – K. KERÉNYI, *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*, Bollati Boringhieri, Torino 2012.

(10) F. GIACCHETTA, *Gioco e trascendenza. Dal divertimento alla relazione teologica*, Cittadella Editrice, Assisi 2005, 203.

Un singolare riscontro di quanto stiamo affermando è offerto dal linguaggio di cortesia giapponese, il quale presuppone che si agisca sempre e solo per gioco, qualunque cosa si faccia⁽¹¹⁾. La formula gentile per dire “voi arrivate a Tokyo” si traduce “voi giocate ad arrivare a Tokyo”: giocare non è un fare qualcosa, ma un modo di vivere, uno stile⁽¹²⁾. Inoltre è alquanto significativo che in diverse lingue si usi l’espressione “giocare ad un gioco”. Tale raddoppiamento del termine permette di affermare che all’attività ludica non necessariamente corrisponda una determinata attività, ma una modalità con cui una qualsiasi azione viene svolta⁽¹³⁾.

L’ampio spettro dell’uso metaforico che qui, seppur per rapidi cenni, abbiamo cercato di porre in luce, ci permette di affermare a riguardo del fenomeno ludico che

«in tutti [gli] usi è sempre implicita l’idea di un movimento di andare e venire che non è legato ad un fine determinato in cui trovi il suo termine. A ciò corrisponde anche il significato originario di gioco come danza [...]. Quel movimento che è gioco non ha alcun fine in cui termini, ma si rinnova sempre in continua ripetizione. Il movimento dell’andare e venire è così centrale per la definizione essenziale del gioco, che diventa indifferente chi o che cosa sia chi compie tale movimento, il movimento ludico come tale è per dire senza sostrato. È il gioco che viene giocato o che si svolge: non c’è alcun soggetto stabile a giocarlo. Il gioco è compimento del movimento come tale. Così parliamo di gioco di colori e in tal caso non intendiamo affatto che c’è un unico colore che dà in un altro, ma intendiamo l’unitario processo e l’unitario spettacolo in cui appare una mutevole varietà di colori»⁽¹⁴⁾.

(11) Cfr J. HUIZINGA, *Homo ludens*, 42-43.

(12) Se il gioco è una questione di stile, interessante e stimolante può apparire la parentela tra il fenomeno contemporaneo della moda e il gioco. Cfr. V. CESARONE, *Homo ludens* come *Homo cosmologicum*. *Introduzione*, in E. FINK, *Per gioco*, 20.

(13) Cfr. F. GIACCHETTA, *Gioco e trascendenza*, 204.

(14) H.G. GADAMER, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 2016, 134-135. Lo stesso Gadamer perviene ad una tale definizione dopo una ricognizione etimologico-semantic.

1.1.2. L'origine del gioco

Perché si gioca? Qual è l'origine del gioco? Uno dei primi a porsi queste domande, nell'ambito delle scienze umane, fu Sigmund Freud. Egli, infatti, «osservò che le prime grandi conquiste culturali e psicologiche avvengono tramite il gioco. Il gioco è il linguaggio con cui il bambino esprime se stesso e, se siamo pronti a capirlo, anche un mezzo con cui può comunicare»⁽¹⁵⁾. Da un lato, dunque, il gioco rappresenterebbe quel linguaggio originale, aurorale in cui ogni lingua storica si particolarizza e da cui ogni cultura scaturisce⁽¹⁶⁾; dall'altro, esso è “il linguaggio” proprio dell'infanzia: il bambino non sa fare altro che giocare. Esiste, pertanto, una co-appartenenza tra gioco e infanzia, resa in maniera mirabile, come abbiamo detto poco sopra, dalla semantica ludica nel greco classico. «Se si osserva un bambino giocare può capitare di non sapere distinguere il suo giocare dal suo vivere. Anzi, talvolta, soprattutto se il bambino è molto piccolo, può accadere che se lo osserviamo mentre mangia pensiamo che forse sta anche giocando con il seno della madre o con il cucchiaino o con il biberon⁽¹⁷⁾»: come il sole o le stelle che brillano in cielo, così i bambini giocano; per loro giocare è vivere. L'infanzia, l'origine di ogni esistenza⁽¹⁸⁾, si caratterizza, si sostanzia per il gioco: il piccolo dell'*homo sapiens* e dell'*homo loquens* è, anzitutto e in modo speciale, *homo ludens*⁽¹⁹⁾. Nel gioco, pertanto, l'infanzia può dirsi e, allo stesso tempo, può darsi.

(15) M. BETTELHEIM, *Gioco e educazione*, in A. BONDIOLI (a cura di), *Il buffone e il re*, La Nuova Italia, Firenze 1989, 191.

(16) È questa la tesi portante del citato libro di Huizinga.

(17) M. BERTELINI – F. NERI, *Terapia e gioco*, in A. BONDIOLI (a cura di), *Il buffone e il re*, 205.

(18) Anche quella del mondo animale.

(19) Quest'esperienza è tanto consolidata al punto tale che quando l'adulto gioca si percepisce sempre un po' diverso, si sente bambino. Con grande eleganza e acume Hermann Hesse, in modo unico ed esemplare, ha cercato di rendere in letteratura nel gioco quel particolare incrocio tra il desiderio della gioventù di conquistare saggezza e quella della saggezza di conquistare la gioventù. Cfr. H. HESSE, *Il giuoco delle perle di vetro: saggio biografico sul Magister Ludi*, Mondadori, Milano 1984 (in particolare 225-226).

Le scienze umane mostrano per il gioco un interesse diffuso e, inoltre, hanno saputo cogliere la relazione privilegiata e inscindibile che intercorre tra infanzia e attività ludica. Il gioco, pertanto, non si dimostra solo strumento fondamentale per lo sviluppo cognitivo⁽²⁰⁾, sistema per liberare energie esuberanti, potenzialmente distruttive⁽²¹⁾, luogo protetto in cui esercitare l'istinto esplorativo⁽²²⁾, ma anche meccanismo con cui selezionare il capro espiatorio⁽²³⁾. A questa spiegazione genetica, si è affiancata quella analitica che vede nel gioco un potente motore per la crescita e per l'addestramento alla vita sociale⁽²⁴⁾. Tuttavia queste spiegazioni presentano tre punti critici. In primo luogo il gioco non è considerato in sé, ma sempre in riferimento ad altro: il gioco è reale ma non ha nessuna verità; eppure esso comporta una gratuità, un "senza fine" al punto tale che si continua a giocare anche da adulti⁽²⁵⁾, cioè quando l'uomo si è pienamente sviluppato. Che senso ha, sotto questo profilo, giocare quando ormai non si è più bambini? In secondo luogo nell'interpretare il gioco come un motore per la crescita è implicita l'idea che l'uomo, una volta cresciuto, non giochi più. Eppure, come è riscontrabile nella realtà, forme di attività ludica sono presenti anche nella vecchiaia. Infine la spiegazione di taluni giochi, in particolare i giochi d'alea, secondo un'ottica economico-efficientistica – essi aiuterebbero a risolvere problemi pragmatici e apporterebbero una

(20) Cfr. J. PIAGET, *La formazione del simbolo nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze 1972. Cfr. in particolare 213-217 in cui egli offre una dettagliata e puntuale rassegna delle diverse teorie che spiegano il gioco. Cfr. anche E. CLAPARÉDE, *Psicologia del fanciullo. Lo sviluppo mentale*, Editrice Universitaria, Firenze 1955.

(21) Cfr. H. SPENCER, *Principles of Psychology*, Williams and Norgate, London 1872.

(22) K. LORENZ, *L'etologia. Fondamenti e metodi*, Bollati Boringhieri, Torino 1974. Interessante notare che l'istinto esplorativo che può caratterizzare il bambino – pensiamo al gioco della "caccia al tesoro" – è anche proprio di tantissime specie di animali.

(23) Stupefacente e, per certi versi, scioccante, benché vera, la tesi in base alla quale il gioco sarebbe all'origine della violenza esercitata o subita nell'infanzia (si pensi al bullismo). Sulla questione del capro espiatorio, cfr. R. GIRARD, *Delle cose nascoste fin dalla fondazione del mondo*, Adelphi, Milano 1996.

(24) Cfr. R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 1989.

(25) L'infanzia, in fondo, non è mai dissolta. A questo riguardo, cfr. M. MERLEAU-PONTY, *Il bambino e gli altri*, Armando editore, Roma 1993.

nuova conoscenza sul mondo – è viziata da una *pre-comprensione* che confonde il rischio legato alla sorte con l'azzardo dell'egoismo utilitaristico⁽²⁶⁾. Nel gioco si esprime l'origine della condizione umana⁽²⁷⁾. Esso deve essere inteso come qualcosa di più che un fenomeno puramente fisiologico o una reazione psichica fisiologicamente determinata; esso oltrepassa i limiti dell'attività puramente biologica, è una funzione che contiene un senso⁽²⁸⁾. Tutte le spiegazioni delle scienze umane

«hanno in comune, come punto di partenza, la supposizione che il gioco avvenga in funzione di un'altra cosa, che serva ad una data utilità biologica. Ci si chiede: perché e a che fine si gioca? E le conseguenti risposte non si escludono affatto. Si potrebbe assai bene accettare tutte le spiegazioni uno accanto all'altra, senza con ciò incorrere in un'imbarazzante confusione d'idee; ne consegue che tutte le spiegazioni sono parziali. Se una di esse fosse definita, allora dovrebbe o escludere le altre o contenerle e accoglierle in unità suprema. La maggior parte di questi tentativi d'interpretazione si occupa solo in secondo luogo della domanda su che cosa sia il gioco in sé, che cosa significhi per i giocatori stessi»⁽²⁹⁾.

Quando, nell'ambito delle scienze umane, ci si è accorti del valore del gioco in sé, la prospettiva genetica e quella analitica hanno lasciato il posto a considerazioni meno strumentali. Così il gioco è diventato per il bambino quello che il sogno e le libere associazioni sono per l'adulto: esso, mentre rivela il mondo interiore del fanciullo, si offre come fondamentale risorsa terapeutica⁽³⁰⁾. Qui va senz'alcun dubbio riconosciuto alla psicoanalisi il grande merito di aver fatto dell'attività ludica il luogo ermeneutico dell'infanzia⁽³¹⁾.

(26) Su questi tre punti critici, in particolare su quest'ultimo legato ad una comprensione del gioco in chiave economico-utilitaristica, si veda la dettagliata e puntuale analisi di F. GIACCHETTA, *Gioco e trascendenza*, 135-137.

(27) È in letteratura, più che altrove, che assistiamo ad una strenua e appassionante difesa dell'originalità dell'infanzia. Ad esempio, cfr. G. PASCOLI, *Il fanciullino*, Feltrinelli, Milano 1982.

(28) Cfr. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, 3.

(29) *Ibi*, 5.

(30) Cfr. M. KLEIN, *La psicoanalisi dei bambini*, Martinelli, Firenze 1970.

(31) Cfr. M. TRINCI (a cura di); *Il bambino che gioca*, Bollati Boringhieri, Torino

Più di recente, l'emancipazione da una prospettiva utilitarista è stata perseguita con successo da Donald Winnicott. Egli, appoggiandosi e sviluppando le intuizioni di Freud⁽³²⁾, scorge l'origine del gioco nell'esperienza dolorosa dell'allentarsi dell'adattamento materno ai bisogni dell'infante. In questo modo, grazie alla coazione a ripetere, il bambino impara ad elaborare quell'esperienza ripetendola in un contesto, in uno "spazio", per usare la terminologia cara a Winnicott, dove la sofferenza perde il potenziale distruttivo. In altri termini il gioco permette al bambino di familiarizzare con ciò che è ormai esterno al suo mondo e che rischierebbe, con la sua exteriorità, di diventare estraneo. Esso nasce, pertanto, come uno spazio transazionale che, come un ponte, rappresenta l'unione e, al tempo stesso, la separazione dalla madre. Il gioco è propiziato dall'attendibilità delle cose del mondo e dei genitori tanto che «la mancanza di attendibilità o perdita dell'oggetto significa per il bambino una perdita dell'area di gioco»⁽³³⁾. Esso «ha luogo solo in rapporto ad un sentimento di fiducia da parte del bambino, vale a dire fiducia relativa all'attendibilità della figura materna e degli elementi ambientali, essendo la fiducia la prova dell'attendibilità che viene gradualmente introiettata». Inoltre, secondo il noto psicoanalista, il gioco⁽³⁴⁾

«ha un luogo e un tempo. Tale luogo non è all'interno, in qualunque modo si usi questa parola (ed è sfortunatamente vero che la parola "interno" ha molti e svariati usi nella discussione psicoanalitica). Non è neppure al di fuori, vale a dire che non è parte del mondo ripudiato, del non-me, ciò che l'individuo ha deciso di riconoscere come effettivamente esterno (a prezzo di ogni difficoltà e anche di dolore), che è fuori dal controllo magico. Per controllare ciò che è al di fuori uno deve fare cose, non semplicemente pensare o desiderare di fare, e fare le cose richiede tempo. Giocare vuol dire fare»⁽³⁵⁾.

1993. Per una considerazione pedagogica del gioco, cfr. A. VALLERIANI (a cura di), *Il gioco, il volto e la maschera. Per un'ermeneutica dell'infanzia*, Andromeda Editore, Teramo 2001.

(32) Cfr. S. FREUD, *Al di là del principio di piacere*, in IDEM, *Opere*, IX, Bollati Boringhieri, Torino 1977.

(33) D. WINNICOTT, *Gioco e realtà*, 162.

(34) *Ibi*, 160.

(35) *Ibi*, 75.

Un altro aspetto messo in luce da Winnicott nella sua indagine sta nel fatto che «è nel giocare e soltanto mentre gioca che l'individuo, bambino o adulto che sia, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé»⁽³⁶⁾. Per questo il gioco,

«che è l'universale, appartiene alla sanità; il gioco porta alle relazioni di gruppo; il gioco può essere una forma di comunicazione in psicoterapia⁽³⁷⁾; il gioco facilita la crescita e pertanto la sanità e, infine, la psicoanalisi si è sviluppata come una forma altamente specializzata di gioco, al servizio della comunicazione con se stessi e con gli altri»⁽³⁸⁾.

Questo spazio "paradossale", che non è né interno né esterno, ma lambisce entrambi, è così importante che, per Winnicott, è il modello della relazione con l'altro e con il mondo tanto che «sulla base del gioco viene costruita l'intera esistenza dell'uomo come esperienza»⁽³⁹⁾.

Interessante, stando al profilo della nostra indagine circa l'origine del gioco, si rivela l'interpretazione psicologica di alcuni miti condotta da Carl Gustav Jung e Károly Kerényi. Se, infatti, «le radici profonde del mito appartengono all'inconscio, dove sono ancora sempre vive»⁽⁴⁰⁾, l'analisi degli archetipi o delle immagini primordiali del mito si rivela proficua perché esse sono ancora presenti nella psiche profonda e lì sempre attive, se si arriva a decifrare il desiderio o l'affetto che le suscita e le genera. È per que-

(36) *Ibi*, 94.

(37) In tutta la sua opera a più riprese Winnicott stabilisce un legame tra la psicoterapia e il gioco, tra il transfert e lo spazio transazionale che si viene a creare tra la mamma e l'infante, propiziando un'accennata rilettura del celebre libro di J. LACAN, *Il seminario. Libro VIII. Il transfert (1960-1961)*, Einaudi, Torino 2008.

(38) D. WINNICOTT, *Gioco e realtà*, 76. Sul rapporto tra psicoterapia e gioco, cfr. *Ibi*, 165-174.

(39) *Ibi*, 117. Secondo il noto psicoanalista, il gioco costituisce la sede dell'esperienza culturale *tout court*, cfr. *Ibi*, 153-164. Egli, così, conferma la tesi di Huizinga.

(40) L. STURMA, *La parola che nomina gli dei. Saggi sulla poesia e sul mito*, Il Melangolo, Genova 2007, 49.