

tersi in relazione con il soprannaturale. L'insorgere di nuove forme di credenza non consente comunque, e veniamo al secondo punto di analisi, di recuperare le forme di trasmissione attraverso le quali, fino a ieri, sono transitati i contenuti religiosi e le persone che ne assicuravano la riproposizione, detto in altri termini il ruolo sociale e valoriale della Chiesa viene sempre meno. La stessa struttura parrocchiale ha perso totalmente la propria centralità. Edificata al centro di una comunità stabilmente insediata, con la modernità e l'insorgere di una società sempre più digitale, la parrocchia si rivela sempre di più privata del riferimento a una collettività locale stabile. Da riferimento essenziale di una comunità, la parrocchia (e in senso generale la Chiesa) finisce per essere solo uno tra i tanti punti di ritrovo di una collettività (ad esempio nel momento festivo), producendo così una crescente incrinatura nel rapporto tra credenza e partecipazione. Se questo è lo scenario che emerge dal volume, si può parlare a ragione di un credere senza partecipare e di una religiosità senza legame ecclesiale socialmente avvertibile. Numerose, infine, le suggestioni relative ai temi della vita quotidiana quali il rapporto con la felicità o la sofferenza, quest'ultimo dato sicuramente da indagare con maggiore efficacia anche alla luce della situazione pandemica in corso, posteriore al periodo di svolgimento dell'indagine. In conclusione il lavoro di Roberto Cipriani si distingue per la rilevanza del tema, per l'originalità della proposta metodologica e per il rigore dell'analisi empirica. C'è da augurarsi che diventi un punto di riferimento non solo per l'intera comunità scientifica, ma anche per chi a vario titolo è coinvolto nello sviluppo di modelli atti al recupero di una rinnovata sensibilità del credere.

*Lucio Meglio*

Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale

\*

FABIO CITTADINI, *Teologia del gioco*, Aracne, Roma 2021, 326 pp.

Perché si gioca? Qual è l'origine del gioco? Il gioco è inutile, ma pieno di senso. E l'essere umano gioca, bambino o adulto che sia. Gioca, così impara a vivere e decide come vivere. Gioca divertendosi, con altri (anche se da solo), obbedendo alle regole e nascondendosi

dentro a ogni ruolo assunto, per potersi guardare e conoscere, per mettersi alla prova.

Per i bambini giocare è vivere. Il piccolo dell'*homo sapiens* è, anzitutto e in modo speciale, *homo ludens*. Si tratta di un'esperienza così consolidata che, quando l'adulto gioca, si percepisce sempre un po' bambino. Giocare non è un fare qualcosa, ma un modo di vivere, uno stile di vita. Che il suo sia un gioco sensato – pur senza un fine, se non il vivere stesso – e non un gioco disperato, un non-gioco, pessimista quando non nichilista, dipende dalla sua rappresentazione del senso e della vita.

La sfida che Fabio Cittadini si è proposto in questa affascinante e scrupolosa ricerca, che in prima battuta attraversa l'analisi del fenomeno e del simbolo ludico nell'ambito della riflessione filosofica, è stata quella di verificarne anche la portata teologica.

E, dunque, Dio gioca? Lo studio pone sotto la lente di osservazione il pensiero di Jürgen Moltmann, Hugo Rahner e Klaus Hemmerle, a cui fa seguito un'esplorazione nelle Sacre Scritture e nell'estetica teologica.

A più riprese emerge il profilo di un Dio che gioca, che si diverte e che vince, salvando. Dal principio alla fine, dalla creazione all'*eschaton*. Il carattere giocoso nell'atto di creare permette di cogliere in quello stesso atto un elemento divertente, "delizioso", coinvolgente, e non soltanto un potente dispiegamento di forza da parte di Dio. Dio gioca con la sua creazione, e in quell'esercizio vitale che è la creazione stessa a lei è permesso di esperire l'essenza di ciò che le sta di fronte. E Gesù Cristo, vero uomo e vero Dio, è il gioco che in via definitiva si pone in continuità con quello di Dio e, allo stesso tempo, con quello degli esseri umani. È il grande giocatore, Figlio di Dio e unico uomo che ha conquistato la più vera delle vittorie: quella sul peccato e sulla morte.

Colui che non parteciperà al gioco dei salvati lo farà per sua scelta e responsabilità. Ogni gioco ha le sue "regole": chi liberamente sceglie di contravvenirle si pone, automaticamente, fuori dal gioco, senza che ci sia necessariamente bisogno di un arbitro che lo sanzioni.

Se Dio si è coinvolto nella vicenda umana, ha giocato e gioca, è legittimo pensare che egli sia in mezzo a questa massa di *homines ludentes*, e che in loro e con loro giochi.

Sara Brenda