

Francesca Brezzi
“A partire dal gioco”

Come “potevamo noi cantare con il piede straniero sopra il cuore al lamento d'agnello dei fanciulli, all'urlo nero della madre che andava incontro al figlio crocefisso sul palo del telegrafo?”¹ Questo si chiedeva Quasimodo nei celebri versi di *Alle fronde dei salici*, carico dell'esperienza della seconda guerra mondiale

E immediatamente risuona il passo del Salmo 137, in cui gli ebrei deportati quasi gridavano “Come cantare i canti del Signore in terra straniera?” E ancora: come parlare oggi di festa, di gioco senza cadere nella schiera delle anime belle o senza scivolare in forme di pensiero evasivo?

Come intravedere *l'homo ludens* in un mondo come il nostro carico di grandi conflitti, di profonde e drammatiche trasformazioni, un mondo in crisi? Domande tutte che riecheggiano quella presente in un celebre articolo di Dufrenne²: sappiamo ancora giocare? in cui si riassumono, a nostro parere, un serie di questioni, da esplicitare, senza nascondere che proporre una filosofia del gioco possa sembrare una illusione, ma questa è la mia prospettiva, quella di una filosofia del gioco, attraverso la quale emergerà *l'homo ludens*, ovvero il profilo di una antropologia nuova e di un'etica rinnovata.

Filosofia del gioco, tuttavia, che non pretende di offrire risposte definitive e conclusive, ma solo l'inizio di una riflessione, e (con il supporto di numerosi pensatori del passato e contemporanei, con uno sguardo speciale alle consonanze con le affermazioni di G. Bateson) recuperi la dimensione ludica, molto spesso accusata di insignificanza cognitiva, nella filosofia e nella cultura tutta. In altre parole, se il gioco, come ha detto Umberto Eco, è nemico dei filosofi,³ e frequentemente la cultura ha diffidato di tale categoria, che, se tollerata, appariva sempre subalterna ai valori alti, il mio proposito è invece di delineare un'etica che verifichi la fecondità euristica del ludico e apra legami con altri contesti.

E ciò è possibile perché l'area ludica, è multiforme e complessa, perché il gioco come un poema sinfonico è percorso da frequenti rinvii da un suono all'altro, è un concetto composito, costituito di elementi contrastanti e di antinomie.

E' necessario tuttavia sgombrare, brevemente, il campo dagli opposti pericoli che possono presentarsi se si intraprende la via del pensiero ludico come cifra dell'esistenza: l'assolutizzazione o la negazione. La tesi che "tutto è gioco", molti autori (Huizinga), ma anche teatro del mondo, o della commedia umana, dell'esistenza come gioco e dell'uomo come maschera; o ancora, più drammaticamente si mostra l'aspetto di una esistenza giocata, Sartre e Axelos.

D'altra parte, in misura forse maggiore, troviamo le tesi di coloro che negano la realtà del gioco, coloro che si avvicinano ad esso con atteggiamento obiettivistico, o "materialistico", come proprio Sartre ha sottolineato in una celebre pagina del *L'Essere e il nulla*⁴: riducendo gli spazi del gratuito e dell' indeterminato, si annulla il comportamento ludico, al più si concede una valenza simbolica, come nella psicoanalisi, nella quale il gioco, in quanto comportamento strutturato, è momento da decifrare e decodificare.⁵

¹ S. Quasimodo, *Alle fronde dei salici* in *Giorno dopo giorno*, Milano 1947.

² M. Dufrenne, *Le jeu et l'imaginaire*, in "Esprit", 1971, pp.79 ss.

³ U. Eco, *Presentazione* a G. Celli, *La scienza del comico*, Calderini, Bologna 1982.

⁴ J.P. Sartre, *L'essere e il Nulla*, Il Saggiatore, Milano 1965, p.697.

⁵ Henriot ricorda quale esponente del "niente è gioco" Melanie Klein, che considera il gioco come una "condotta che tende a realizzare un certo equilibrio tra mondo interiore e mondo esteriore. Esso permette il compimento simbolico del

1. Il gioco dell'esistenza e l'esistenza come gioco

Si è già ricordata la domanda di Dufrenne, sappiamo ancora giocare ? da cui ulteriori interrogativi: perché siamo stati sopraffatti dall'*homo faber*? se è vero che l'uomo diventa adulto sottomettendosi al principio di realtà, a che prezzo avviene ciò? ed ancora, è indispensabile rinunciare al sogno, al gioco e all'immaginario? perché lasciare solo agli artisti e ai poeti il monopolio del regno ludico? Ricordiamo come nella filosofia contemporanea il tema del soggetto è problema aperto, a cui vari pensatori cercano di dare risposta: se è vero che il problema dell'uomo ha via via occupato una posizione sempre più centrale nella speculazione contemporanea, dal momento che tanti sono i filoni di pensiero che focalizzano questo tema (marxismo, esistenzialismo, personalismo etc.) ed anche perché impetuoso è stato lo sviluppo delle scienze umane, tuttavia paradossalmente tali numerosi umanesimi concreti o alternativi, sono sfociati in una alternativa all'umanesimo (morte dell'uomo, avventura del cogito). Pur consapevoli che il soggetto umano ha un senso non perché riferito a modelli assoluti, ma in quanto espressione di una progettualità dinamica, gli studi antropologici talvolta rimangono sordi o estranei alla concezione secondo cui la *domanda sull'uomo* deve fare i conti con *l'uomo come domanda*.

Un altro itinerario, che possa rappresentare quasi un riscontro speculare a quelle crisi dell'antropocentrismo di cui si è detto, un percorso che indichi una possibile apertura, o un modo diverso di parlare dell'uomo, itinerario che, senza eludere la domanda cosa è l'uomo o il soggetto, mostri un approccio non unicamente scienziato o tecnico.

Iniziando il viaggio ed entrando più nel merito vorremmo mostrare, come anticipato, il gioco quale espressione della condizione umana, atto a cogliere l'essenziale dell'essere uomo, categoria antropologica dunque, che dice qualcosa dell'identità o meglio aiuta a trovare una possibile risposta alla domanda che aleggia da più secoli, ma oggi forse si è fatta più urgente: chi sono io? P.Ricoeur

Difficoltà di una definizione di gioco, per una viscosità stessa del termine e per la non facile reperibilità di un criterio di demarcazione tra attività ludica e non. Se una definizione di gioco si sottrae a delimitazioni concettuali precise, così come a una connotazione di tipo naturalistico, tuttavia accettiamo i risultati (di lunghe analisi) e quindi le definizioni che due grandi studiosi quali Huizinga e Caillois hanno dato del gioco, quale attività *libera, separata, incerta, improduttiva, regolata, fittizia*.⁶ Caillois a sua volta propone una classificazione che prevede quattro gruppi, secondo la predominanza della competizione (*agon*), del caso (*alea*), del simulacro (*mimicry*) e della vertigine (*ilinx*).

Già da questo primo, ma denso, elenco emergono quelle caratteristiche di complessità a cui si accennava, ma insieme esse esprimono la fenomenologia del gioco, e non già una vuotezza estetizzante, come talvolta si è detto, disprezzando il gioco come espressione di una cultura della evasione.

Si tratta di scavare all'interno di tale fenomenologia del gioco, per mostrare come la struttura del gioco, e le sue caratteristiche essenziali possano in trasparenza esprimere anche le cifre dell'esistenza, non solo, ma se nel gioco, come vedremo, l'esistente scopre la gioia di essere causa,⁷ insieme l'essere consente ad un margine di indeterminazione, ad una duplicità chiaroscurale, in cui

desiderio, e la distruzione o attenuazione provvisoria dell'angoscia.... il giocatore esprime ciò che porta nel profondo di se stesso....il gioco ha valore simbolico..." (*Le jeu*, PUF, Paris 1969.p.13 e ss.) Si veda altresì D.W.Winnicott, *Gioco e realtà*, Armando, Roma 1974.

⁶ Huizinga, *Homo ludens*, Il Saggiatore, Milano 1964 cit.,p.26-32. R.Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris 1967 (tr.it. di L.Guarino, Bompiani, Milano 1981,p.21 e ss.).

⁷ J.P.Sartre, *L'essere e il nulla*, cit., p.697.

può inserirsi la prassi dell'uomo, perché l'area ludica stessa appare come campo di situazioni particolari, ma significative e feconde per l'individuo.

La prima caratteristica che si impone, accettata agevolmente è il riconoscimento del gioco come atto libero, dal momento che il gioco quale esperienza di essere ha la sua radice nella libertà e rifiuta ogni visione determinista della storia, annodandosi solo con il desiderio. Caillois insiste giustamente su tale dimensione di libertà voluta dal soggetto: "si gioca solo se si vuole, quando si vuole, per il tempo che si vuole",⁸ ma vorremmo sottolineare, in ambito etico, una sottile connotazione di incertezza e imprevedibilità, in quanto uno svolgimento ludico noto in anticipo è incompatibile con la natura del gioco, che richiede anzi un continuo rinnovamento e cambiamento delle situazioni. *L'homo ludens* deve trovare, dunque, o inventare sempre nuove risposte, questa è la complessa natura della sua provvisorietà: la libertà che si trasforma in incertezza e che si collega con il rischio (altra caratteristica implicita del gioco) e con la finzione o improvvisazione fittizia.

Quanto ora affermato introduce ad altre dimensioni: i giochi ci pongono nel mondo del *come se* (gioco fittizio II caratteristica), e questa è espressione filosoficamente densa, che andrebbe maggiormente sviluppata, si pensi solo al *pari* di Pascal.

Quale allora l'attitudine mentale del giocatore? Pur consapevoli che una descrizione di essa è sempre un impoverimento, si può convenire con molti studiosi quando la connotano come dialettica di realtà e irrealtà o virtù del simulacro.

Dialettica in quanto ad un primo momento in cui si attua la metamorfosi del mondo (ed è il giocatore che opera in questo senso), la trasmutazione magica dell'oggetto, per dirla con Gadamer, segue la convinta distanziamento dal proprio gioco, la chiarezza, l'affermazione del *come se*. La sintesi infine è definibile come illusione surreale, in cui la magia, e la consapevolezza, l'estasi e la consapevolezza si compongono nell'equilibrio ludico della serietà appassionata, lontana sia dall'efficienza utilitaria ed operativa, sia dalla allucinazione patologica.⁹

Non solo, ma la dialetticità dei momenti, se assunta consapevolmente, indica anche la via di un'apertura, dischiude dimensioni altre, in quanto alle caratteristiche più consuete (ed anche banali) messe in luce dalle analisi pedagogiche sul gioco (e cioè gioco di apprendimento e gioco come catarsi), il gioco filosofico aggiunge la tensione all'illimitato, la familiarizzazione con ciò che è sconosciuto e quindi il desiderio o *conatus* verso il superamento di confini e verso il raggiungimento dell'altrove. Il giocatore si installa nell'immaginario, che non va definito spregiativamente come mondo delle illusioni, ma mondo dotato di una sua consistenza, zona ambigua e non univoca di assenza e presenza in riferimento all'oggetto, e di coscienza fascinata e coscienza critica in riferimento al soggetto.¹⁰

L'immaginario che accompagna il gioco allora non è l'irreale, ma significa l'apertura al mondo, in cui il gioco è evento-avvento che manifesta il possibile e nel possibile si produce il tutto, come afferma Fink, e infiniti sono allora i richiami e i ricordi illustri: pensiamo a Nietzsche che parlava del gioco dell'essere, gioco divino al di là del bene e del male, espressione proprio di ciò che esiste di più libero, gioioso ed innocente; E come meravigliarsi se l'uomo imita questo gioco di cui sente una lontano eco: giocattolo degli dei, lo aveva definito Platone, ma che per non essere giocato deve egli stesso giocare ai giochi più belli.¹¹

⁸ R.Caillois, *Les jeux et les hommes*, cit.,p.26. R.Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris Gallimard 1967 (trad., di L.Guarino, Milano, Bompiani, 1981),p.29 e ss. Testo molto noto, del quale si può ricordare come Caillois, pur riconoscendo la difficoltà di classificazione dei giochi,. **Altra opera significativo di questo autore è *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard 1950.**

⁹ Cfr.Henriot, *Le jeu*, cit.,p.87 ss. In particolare: "**Il gioco forma intorno al giocatore un cerchio stregato. Bisogna esservi dentro per giocare,...colui che non entra non gioca**, chi si lascia ammaliare troppo non gioca più"(p.88).Lo studioso fornisce poi varie esemplificazioni di verifica di tale dialettica.

¹⁰ Cfr.P.Ricoeur, *Du texte à l'action*, du Seuil, Paris 1986,p.215 (tr.it. *Dal testo all'azione*, Milano Jaca Book,1988).

¹¹ Platone, *Leggi*, 803 c -804b in *Opere complete*, vol. 7, Laterza, Bari 1983.

Ancora proseguendo sulle caratteristiche del gioco, ne deriva un ventaglio di concetti: il disinteresse del gioco, la sua improduttività che rinvia alla gratuità; il gioco infatti non facendo parte della vita quotidiana, rimane estraneo al processo di immediata soddisfazione, interrompe il flusso produttivo, e si mostra inutile e gratuito. Da questa opposizione all'utilità, che connota con varie accentuazioni o sfumature il gioco, vorrei procedere ulteriormente per definire il gioco esistenziale, o meglio il passaggio dall'*homo faber* all'*homo ludens* in tale rivalutazione dell'inutile.¹²

L'uomo della società secolare, l'*homo faber*, ha atrofizzato la fantasia e la ludicità, nell'esistenza si afferma la razionalità burocratica, il calcolo matematico dell'utile e la prevedibilità delle risorse. Ma in tal modo, l'*homo faber* non ha soltanto perso la propria connotazione interiore, ma altresì la dimensione storica, e il suo rapporto con la realtà concreta è un rapporto di alienazione, alienato non unicamente nel mondo del lavoro, quanto nella perdita di orizzonti storico-culturali, vincolato come è al chiuso presente, all'attuale routine. Si tratta, allora, di scavare sotto questa cappa di integrismo tecnologico dei nostri giorni per recuperare questa esperienza errante, che riesce a disporre in maniera libera sia del tempo che dello spazio, ma anche della natura e del dio, evitando tuttavia di rinchiuderla nella gabbia della logica euclidea, della razionalità utilitaristica.

Dire che il gioco è esperienza inutile significa delineare il profilo di una esperienza del nulla o del niente? una simile affermazione certamente suona come un'accusa se si guarda al gioco con il criterio della funzionalità, criterio strutturalista, accusa che coinvolgerebbe anche altri momenti essenziali della vita come l'eros, la poesia o l'esperienza mistica. Momento intermedio e fragile, nel quale la domanda "cosa facciamo quando non facciamo niente?" può tradursi in "cosa facciamo quando giochiamo?" Domanda metafisica paradossale che trova una risposta solo se ci liberiamo da ogni forma di intellettualismo funzionale e da ogni efficientismo pragmatico, e situandoci alle radici della domanda stessa.¹³

A differenza delle teorie del gioco come fatto sociale, gioco istituzione, gioco strategia, gioco automatico etc., riteniamo infatti che se si vuole cogliere la complessità dei fenomeni umani e non solo descrivere gli eventi biologici, psichici o intellettuali, si debba sottolineare l'importanza dell'uomo che gioca, per mostrare la intricata relazionalità, la intima dialettica e la possibile armonizzazione di quei fatti stessi.

Il gioco dunque è da considerare come fenomeno fondamentale dell'esistente, anche se non il solo, e fenomeno profondamente correlato con altri reputati importanti, e di pari dignità, sì che non sia consentita alcuna *epoché* o marginalizzazione di esso, pena la non comprensione dell'uomo, dal momento che non solo rivela l'uomo a se stesso, ma è espressione della disposizione ontologica dell'esistenza umana.

Nel gioco pertanto si ha la possibilità di raggiungere una triplice comprensione: "essere in rapporto con se stesso, capire l'essere e aprirsi al mondo", i tre momenti (relazione a sé, all'altro e all'essere) vanno colti nella loro unitarietà, ma insieme manifestano come il gioco, fenomeno fondamentale dell'esistenza e modalità di essere, possa occupare una posizione nuova: non più una pausa rispetto alla vita quotidiana, seria, di lavoro, ma gioco di quella, sua immagine "speculare" e trasfigurata. Il gioco come esperienza di essere, si è detto, per cui il giocatore è cifra dell'esistente, ma anche l'essere mediante il quale nella natura si insinua il gioco,¹⁴ che si trova così "intrecciato" con i grandi momenti dell'esistenza; *Homo ludens* ovvero creatura in festa

Ma non è sufficiente soffermarsi su tale "valore" e su questa capacità del gioco e dell'immaginario di neutralizzare il reale, unicamente su questa sorta di presa di distanza dal quotidiano, perché, dalla sospensione del mondo pragmatico e utilitario, deve emergere il legame, appunto ludico, con

¹² Si pensi a molte affermazioni di Nietzsche ne *La gaia scienza* notava: "il lavoro ha sempre di più dalla sua la buona coscienza: l'inclinazione alla gioia si chiama ormai "bisogno di ricreazione" e comincia a vergognarsi di se stessa"

¹³ J. Duvignaud, *Le jeu du jeu*, Balland, Paris 1980, p.27

¹⁴ Henriot, *Le jeu*, cit., p.105

il mondo della vita autentico, legame che viene ad assumere una valenza ontologica, in quanto dice qualcosa sull'uomo, sugli esseri e su Dio. Si vuole pertanto sottolineare questa feconda positività del gioco che ridecrive la realtà aprendo dimensioni nuove progettando anche il futuro, secondo il principio dell'aumento iconico¹⁵, già compreso da Aristotele quando poneva in stretta relazione *mythos* e *mimesis*, ma soprattutto da Kant che considerava, come è noto, l'immaginazione quale funzione generale del possibile pratico.

2. La prassi ludica

Questo passaggio dal teorico al pratico dona una densità storico culturale al gioco e all'immaginazione, trasformando, come afferma Ricoeur con felice espressione, *la libertà dell'immaginazione in immaginazione della libertà*, sì che queste categorie possono prolungarsi nell'ambito dell'immaginario sociale. Da questo scavo reciproco e interdipendente di immaginario e gioco emerge la funzione progettuale di entrambi, le infinite possibilità che si aprono, i vari percorsi che si possono seguire, sia a livello soggettivo che intersoggettivo.

Il forte valore iconico del gioco è indizio o segno di un nuovo modo di abitare il mondo, di guardare la realtà, e quindi può essere momento di ridefinizione o ridecrizione del nostro rapporto con essa; non solo, ma il valore euristico del gioco si manifesta nel dilatare le conoscenze umane, aprendo all'individuo dimensioni altre, in cui anche il legame con la Trascendenza esce trasformato: forse al termine si scorgerà un Dio davanti al quale come la Sapienza dei Proverbi si possa giocare e gioire, e, come dice Heidegger, danzare e cantare .

Ricordando le caratteristiche prima delineate del gioco si deve esaminare a sua volta il versante che sotto il segno della regola ci consente di completare il profilo etico dell'*homo ludens* : emergerà infatti l'impegno , la competenza , la lealtà . Riaffiora quindi la complessità del gioco, il suo essere totalità di significati, percorsi da tensione, carichi di presenza simultanea di due momenti: il gioco infatti è azione libera all'interno di certe regole, in esso la libertà non può essere disgiunta da regolarità, la spontaneità da un certo meccanismo, la libera invenzione da una limitazione, il caso dall'intelligenza, la fortuna dalla abilità, etc.

Esempi di ciò anche nell'ambito scientifico (Bateson): ricordiamo Chatheaubriand che coglieva nella geometria speculativa "giochi e inutilità come nelle altre scienze", o, più vicini a noi, possiamo trovare vari esempi: M.Eigen, premio Nobel per la chimica, nel libro *Il gioco*,¹⁶ mostra come la legge della simmetria, che regola la biologia molecolare, altro non sia che un gioco, scelto per i vantaggi che arreca e con parole suggestive e stimolanti descrive la connotazione ludica, espressa dall'incontro di caso e regola.¹⁷ Ancora si può ricordare un filone della fisica contemporanea, per esempio, che ricerca legami nuovi con altri saperi, e esclude di poter cogliere la propria radice unicamente nella matematica euclidea, come mostra un testo celebre di F.Capra, *Il Tao della fisica*,¹⁸ nel quale suggestivamente si descrive un mondo fisico sotto il segno della

¹⁵ Espressione usata da F. Dagognet, *Ecriture et Iconographie*, Paris, Vrin 1973

¹⁶ M.Eigen-R.Winkler, *Il gioco*, Adelphi, Milano 1986.

¹⁷ "nel mondo in cui viviamo ogni evento assomiglia a un grande gioco del quale all'inizio sono fissate le regole. Soltanto queste sono accessibili a una conoscenza obiettiva. Il gioco stesso non è identificabile né con l'insieme delle sue regole, né con la catena di casi che danno forma al suo specifico sviluppoDovremmo pertanto capire che né l'uomo è un errore della natura, né è scontato che la natura provveda in modo automatico alla sua conservazione. L'uomo è partecipe di un grande gioco, ma potrebbe trovarsi fuori. Egli deve sviluppare tutte le sue capacità per affermarsi come giocatore e per non diventare lo zimbello del caso. (Ivi,p.13 e ss.)

¹⁸ F.Capra, *Il Tao della fisica*, Adelphi, Milano 1982.

danza. Si tratta allora anche per la scienza matematica di ricercare il "non pensato" dalla scienza stessa, di indagare ciò che esiste al di sotto di "grafici, diagrammi, e teorie matematiche".

Ma quello che si vuole sottolineare è la positività di questo profilo del gioco, posto sotto il segno della regola, che realizza ed attua il "compimento" di esso: nella vita confusa e limitata si avvera quasi una perfezione, anche se temporanea; in tal senso il gioco viene spesso tradotto in termini estetici, i suoi momenti diventano effetti di bellezza, come nota Huizinga, ed esso "affascina cioè incanta. E' ricco delle due qualità più nobili che l'uomo possa riconoscere nelle cose ed esprimere egli stesso: ritmo e armonia".¹⁹

Non solo, ma se le regole, come la legge della ragione nella morale di Kant sono un imperativo, quindi obbligatorie, esse vincono lo scetticismo ed implicano la lealtà. *L'homo ludens* pertanto ha la possibilità di manifestare i suoi atteggiamenti più nobili, quali la magnanimità e rifuggire l'avidità, l'avarizia e l'odio, sì che nel gioco emerge un atteggiamento di civiltà.²⁰

Ricordando e riassumendo allora tutte le sparse caratteristiche del gioco e le sue precise implicazioni, possiamo affermare che esso è fenomeno totale (oltre che complesso), che può informare di sé l'insieme delle attività umane, e pertanto nessun aspetto del sapere può considerarsi ad esso estraneo; se è atteggiamento sterile quello di escludere il gioco dall'ambito del sensato, si può al contrario valorizzarne la fecondità intendendolo ermeneuticamente come paradigma della situazione esistenziale.

Se la vita è, come è, scelta e scacco, medietà di finito e infinito, progresso e stasi, contraddittorietà e precarietà, eppure tensione finalizzata, allora il concetto di gioco, lungi dall'essere semplicemente una pausa o un evento estetizzante, può acquistare densità storica e semantica di grande valore, in cui anche la "formalità" e la funzione irrealizzante di cui esso è dotato, assumeranno una valenza positiva.

Si può pertanto focalizzare l'attitudine ludica come espressione dell'esistenza umana in tutta la sua contraddittoria complessità (si pensi tra tanti autori a Pascal e la sua concezione dell'essere umano come ambivalenza di miseria e grandezza, segno della sua regalità decaduta).

Se si rilegge il gioco come non coincidenza di sé a sé, conflitto mai risolto, perché umano, della sproporzione dell'uomo, si caratterizzerà l'avventura ludica con margini di incertezza e di indeterminazione, anche se si conoscono perfettamente le regole, avventura ludica o viaggio della vita, che rimane sempre imprevedibile, anche se minuziosamente preparato.

L'uomo *ludens* sarà non solo l'uomo che gioca, ma colui il cui esistere è di essere giocato, intendendo con questa espressione qualcosa di diverso da Huizinga quando considera il gioco genesi della cultura: quest'ultima è infatti una generalizzazione orizzontale, laddove l'altra affermazione è una sonda che scavando in profondità nell'esistenza umana scopre il gioco come condizione di possibilità in senso dialettico: l'uomo sarà autore ed attore della storia, produttore e prodotto della natura, che conosce e da cui è conosciuto, che immagina e crea.

Da questa complessità, solo frammentariamente tratteggiata, in conclusione, si evince la necessità del concetto di gioco nel pensare odierno, un pensare che rifiuta le totalizzazioni e le sicurezze, ma non vuole cadere nel finito e nel particolare, nell'empirismo e nell'immanenza, e intravede pertanto la possibilità di percorrere il cammino della sovrabbondanza di senso nell'infinito variare dei segni.

Vorremmo pertanto sottolineare come una filosofia del gioco dia luogo ad una vera e propria svolta antropologica o meglio ad una alternativa antropologica: di fronte alla vulnerabilità del gioco nella società dell'*homo faber*, quindi contro l'appiattimento della persona, rifiutando l'efficientismo e la produttività esasperata si deve rivalutare la dimensione ludica come cifra di un uomo che si realizza in quanto aperto a tutte le possibilità, essere umano che si affida alla fantasia, all'umorismo, all'immaginazione, insomma *creatura in festa*, l'umanesimo ludico quindi non è un progetto

¹⁹ Huizinga, *Homo ludens*, cit., p.30

²⁰ R.Caillois, *Les jeux et les hommes*, cit., p.12 e ss.

estetizzante, ma espressione della condizione umana : “che cosa è l'angoscia se non la coscienza di aver da giocare? Dover fare per essere rappresenta forse il segno di una imperfezione. Poter fare e facendo farsi, appare al contrario come il segno di un potere che nessuno può negare all'uomo.”²¹ Esperienza di essere ed esperienza di esistere allora si intrecciano o meglio, si può affermare che la realtà del gioco esistenziale è espressione di una apertura nell'essere in cui la prassi dell'uomo, o meglio l'etica del nostro tempo può acquistare nuove connotazioni.

Si può pertanto ripetere con Schiller: "L'uomo gioca solo quando è uomo nel pieno significato della parola ed è interamente uomo solo quando gioca".²²

3. Conclusioni. Il gioco come esperienza errante

Volendo riprendere le fila del discorso si ribadisce innanzi tutto che il gioco esistenziale è espressione non già di una fuga dell'uomo da se stesso come riteneva Pascal (ma anche Pascal può essere nuovamente compreso), bensì assunzione di consapevolezza: umanesimo ludico sarà quello che coglie l'uomo come "l'essere la cui dignità consiste nel ben giocare la propria vita e che è responsabile di ciò che fa", uomo quindi che anche nell'angoscia e nella disperazione agisce con responsabilità.²³

In secondo luogo il gioco esistenziale è esperienza di una rottura, di emergenze improvvise o di brusche inversioni, disdicevoli per l'ordine stabilito, per il sistema o le istituzioni, che si adopereranno in ogni modo per occultare tali discontinuità: al gioco non rimane che presentarsi come *esperienza errante*, talvolta emergente, tal'altra sotterranea.

Proprio dall' opposizione all'utilità , che in varie accentuazioni o sfumature, caratterizza il gioco può derivare una sorta di dialettica di realtà e irrealtà, o virtù del simulacro, di cui abbiamo parlato.

Vorrei sottolineare, tuttavia, la rilevanza della prassi ludica o poesia dell'azione, come affermava Alain, per evitare di allontanare il gioco dall'ambito del reale, di cadere in quelle forme di allucinazioni che non sono gioco: gioco non solo quale interruzione della trama del quotidiano, ma anche quale sperimentazione del possibile di fronte alla limitatezza mortificante del reale, al "circoscritto del vissuto".²⁴

Prassi ludica estremamente fragile, come si è visto, ma che da tale fragilità ricava paradossalmente la sua forza: al di là del "nichilismo" del gioco, del rifiuto che il giocatore manifesta per un reale che si presenta con le caratteristiche della logicità, e del determinismo, si deve focalizzare l'opzione per una visione incerta, imprevedibile, rischiosa e mutevole, sì che la prassi ludica, ricomprendendo in sé anche la teoria, diventa la capacità di preservare per l'uomo spazi di imprevisto ,di azzardo e forse di utopia, senza i quali, come diceva anche Marx, la vita umana diventa simile a quella delle api e delle formiche.

Il gioco diventa in tal modo una sfida lanciata al mondo della stagnazione quotidiana, sfida come *Verneinung* o denegazione, che comporta una esplosione di combinazioni diverse, rimette in causa (o in gioco) codici stabiliti, aprendo una nuova mano o un nuovo giro.²⁵

²¹ J.Henriot, *Le jeu*, cit., p. 105

²² F.Schiller, *Lettere sull'educazione estetica*, Armando editore, Roma 1971

²³ Cfr.J.Henriot, *Le jeu*, cit.,p.104 .

²⁴ S.Lilar, *Dialogue sur le jeu* , cit.,p.119 e ss.

²⁵ J.Duvignaud, *Le jeu du jeu*, cit., p.151.

In questo senso si è definito il gioco come esperienza errante, o nomade, per indicare sia l'apertura verso il futuro, l'anticipazione sul non ancora vissuto, e verso proposte altre che non siano i riti della permanenza e della stabilità, sia anche l'inguaribile nostalgia per ciò che precede la stabilizzazione, per quelle esperienze, feste, magia, danza, che non sono sfociate nella razionalità produttiva, e che pure pretendono ad una legittimazione.

Quale metafora di una tale esperienza ludica alcuni studiosi propongono e assumono l'oasi, come luogo in cui la carovana si arresta e si riposa, in cui la fantasia sospinta dalla musica si abbandona ai sogni più vari, e il nomade gioca.

Nel gioco come oasi emerge *l'animus ludendi*, o intenzionalità ludica, interiorità coscienziale, che se è cifra di libertà, o segno di liberazione da legami troppo angusti, è anche, per quei caratteri di scarto e differenza che si sono detti, cifra dell'*homo viator*, cioè dell'uomo che cerca ed esplora, che va al di là del conosciuto verso l'ignoto, in cui può perdersi e disfarsi, novello Proteo.²⁶

O ritrovarsi: abbandonato infatti il Cogito cartesiano, il soggetto, quasi frantumato in se stesso, si perde, o meglio, giocando vive una avventura possibile, un percorso alternativo, il cui termine sarà forse un reale più autentico: "usciamo dal gioco per trovare una porta aperta sul Sacro".²⁷

Ma la porta si deve scoprire perché non è facilmente individuabile e l'esistente che gioca, incerto tra possesso di sé e vertigine, tra coscienza e delirio, riceve la Rivelazione del reale assoluto, attraverso le categorie ludiche, dal momento che il gioco appartiene all'ordine del significante, essendo atto del soggetto.

Come dice il ludimagister del *Gioco delle perle di vetro*: "la vita se bella e felice è proprio un gioco. Naturalmente possiamo anche fare un'altra cosa: un obbligo, una guerra, o un carcere, ma non la faremo per ciò più bella".

nota

Francesca Brezzi ha scritto un testo *A partire dal gioco. Per i sentieri del pensiero ludico*, con prefazione di P.Ricoeur, Marietti Genova 1992, prossimamente in ristampa con parti nuove.

²⁶ Cfr.S.Lilar, *Dialogue sur le jeu*, cit, che sottolinea questo "va e vieni" tra il vissuto e il giocato, tra il reale e la fabulazione, che è espressione di virtualità.(op.cit.,p.126).E in questo la studiosa vede il legame del gioco con la poesia,(come con altri grandi momenti dell'esistenza) senza tuttavia appiattire eccessivamente questa su quello: infatti se il metodo e il movente possono essere simili in entrambe le situazioni, diversa è l'articolazione, che per il gioco si fonda sul comportamento analogico, mentre per la poesia sulla riflessione analogica, (cfr. op.cit.,p.127).

²⁷ Ivi,p.141.