

IN-LUSIO *illusione o in gara?* Cosa ne disse Huizinga

1. Cultura e civiltà nati per gioco, in gara ostinata. Il risiko dà subito

l'idea: chi si contempla, perde. L'entrata in gioco diventa illusione

di C.GILY REDA



Johan Huizinga nel suo *Homo ludens*¹, vede la “cultura *sub specie ludi*”. Individuando proprio nel gioco quella modalità liberamente creatrice che è scaturigine della forma che la cultura porta a nuove strade per comprendere il mondo. “Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero” dove si forma uno spazio che presto si sottrae alla semplice imitazione e istituisce forme ordinate nel ritmo e nell’armonia². Ripetendosi in forma seriale, queste forme danno origine ai riti, che stabiliscono forme ripetute di esercizio delle credenze comuni, scegliendo quelle dotate di riconoscimento sociale: i costumi di una comunità. Se nel gioco tutto è

semplice e personale esperimento nel gioco, l’irrefutabilità delle regole³ ne costituisce un aspetto non meno rilevante. La regola è presente anche nei giochi singoli come iter di percorso; tendono a diventare perenni nel gioco associato, dove sopravvivono alla sua durata reale, perché garantiscono la peculiarità e l’essere stesso del gioco. Da luogo di ideazione, di proposizione eterogenea degli oggetti del sapere (cita Frobenius: “l’umanità gioca l’ordine della natura”⁴ nel gioco sacro della spiegazione) il gioco diventa riflessione sulle regole, ma *sui generis*, differendo sia dalla logica che dalla giuridica. Una regola di comune accettazione, all’entrata in gioco.

Sono questi gli elementi che già chiariscono la diversità sostanziale del gioco da quell’idea di *divertissement* estemporaneo con cui si presenta all’occhio di chi lo guarda dall’esterno, senza partecipare. E’ questa considerazione che genera le false antinomie normalmente usate per definirlo, come gioco-serietà, gioco-lavoro.

Correttamente inteso, invece, per Huizinga, “il gioco è più antico della cultura”, in esso nascono “le grandi attività originali della società umana”, le idee di associazione sociale, ma anche le scienze, le ipotesi di lavoro e di produzione: persino il linguaggio. Sono tutti sensi che mostrano un legame profondo con la nascita stessa della società umana e dei suoi modi. Ciò che è prima giocato in forma provvisoria viene poi meditato e reso reale da una trasformazione metodica graduale, che disegna *in nuce* lo sviluppo ontogenetico di civilizzazione delle nazioni; perciò poi le fasi di gioco individuali agiscono come l’apprendimento filogenetico del percorso della storia.

¹ J. Huizinga, *Homo ludens*, tr. it. Einaudi, Torino 1973, 1946 (1944).

² Ivi, pp. 3, 7, 8, 10-14.

³ Huizinga si riferisce a Valery; ma il riferimento più corposo è a Wittgenstein, vedi R. Pititto in G. Annunziata (a cura di) *Il diritto al gioco intelligente*, Eurocomp 2000, Napoli 2002.

⁴ J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 20.

Ciò Huizinga dimostra analizzando quei grandi giochi civilizzatori che sono i *ludi*, le riunioni associate che celebrano riti e giochi pubblici. Le scene, feste, gare sportive, mostrano lo stesso virtuale convincimento che è di ogni gioco, lo stesso coinvolgimento di una società che vi si riconosce, celebra la propria vita, consacra la sua esistenza.

Nei *ludi* il gioco manifesta a chiare lettere la propria natura di fondazione della vita associata nei suoi valori. Vedere la continuità dei percorsi del gioco, come fa Huizinga, è il punto di partenza di una teoria organica. Certo, l'affermazione è troppo vasta e generale per far davvero un'analisi del gioco, l'insieme è troppo vasto per rilevare le corrispondenze⁵. Ma se la lingua non diversifica il termine, vuol dire che si avverte una sostanziale convergenza nell'orizzonte integrale. La creatività ed il rispetto delle regole ad esempio sono la stessa contraddizione tra l'aspetto creativo ed entusiastico e la fase della gara e la vittoria. Una discrepanza, per De Coubertin, o anche, più recentemente, per Bruner⁶. Invece Huizinga nell'orizzonte integrale del gioco sa trovare risposte diverse. La gara è centrale nel gioco, la vittoria e non solo la partecipazione è la protagonista dei *ludi*, che se non sono l'unico gioco possibile, ne portano le caratteristiche istitutive. "Il gioco è una lotta per qualche cosa", dice Huizinga, e perciò "strettamente intrinseco al gioco è il concetto del vincere"⁷. Intendendo il gioco come costruzione culturale, il tema viene argomentato in modo interessante: non è la vittoria sull'avversario quel conta nel gioco, come nella lotta per la vita, ma la sfida, si lotta sempre per qualcosa, anche con se stessi, per vincersi. Anche per civilizzarsi, per rendersi migliori, per superare abitudini poco adatte alla convivenza civile. La vittoria ed il suo culto motivano l'efficacia del gioco nella civilizzazione dell'umanità: la determinazione di non lasciarsi sconfiggere rende pertinace il giocatore oltre i suoi stessi limiti. Perciò ci si esalta per la vittoria e per il campione sportivo, per le sue doti native, per la sua lotta ostinata ed abile: l'uomo vi celebra la propria stessa vittoria contro le forze ostili che minano la sua possibilità di esistenza. E' una lotta tutta speciale, quella che si attua nei *ludi*. "Vincere è 'risultare superiore' nell'esito di un gioco", il campione non vince da solo e per se stesso, anzi la sua lotta è al seguito di una bandiera, quando consegue la vittoria "ha vinto stima, ha ottenuto onore".

L'elemento di comunanza tipico del gioco, per cui Platone l'avvicinava alla musica, alla danza, per il tratto caratteristico di superamento dei limiti, esula dalla contrapposizione di uno ad un altro. L'esperienza del gioco non è solo "di un 'partecipare', ma di un 'far parte di', è il rapporto di un'essenziale identità"⁸ di una in-lusio, che il giocatore riconosce come caratteristica dell'azione che sta compiendo. Il campione non vince una lotta di conquista, è determinato ad una vittoria in un gioco di regole comuni, il premio non appartiene solo al vincitore, se il gioco è del campione e del gruppo che lo sostiene, la vittoria si comunica a tutti. Il successo non finisce con la vittoria, viene ricordato e celebrato nel tempo perché è una gloria comune.

Questa lotta non è desiderio di potenza, ma è "l'aspirazione a superare gli altri, a essere i primi, e a essere onorati"⁹: esprime un generale valore umano a sostegno del campione, fonda la vittoria

⁵ U. Eco, *Introduzione a J. Huizinga, Homo ludens*, cit.

⁶ Con il "il vincere, il gioco cessa di essere tale", Jerome Bruner, *La ricerca del significato. Per una psicologia culturale*, Bollati Boringhieri, 1992 (1990 Harvard), p. 392.

⁷ J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 18, p. 59.

⁸ Ivi, p. 194.

⁹ Ivi, p. 60.

nella socializzazione che comunica l'esistenza di una parte che ambisce a primeggiare, ad affermare la propria metodologia di lotta come superiore e meritevole di onore da parte di tutti. Afferma insomma il desiderio universale di una parte e la sua consistenza.

Perciò il gioco ha sempre un fine ed il gioco associato deve avere una posta, la stessa radice della parola premio, *àthlon*, è la stessa della parola atleta. Il desiderio di vincere in questo caso non indica la bramosia, vale anche un premio di nullo valore venale: è l'occasione di una lotta senza riposo, tesa al superamento del limite verso l'affermazione di un valore propriamente umano. Perciò è un valore civilizzatore già la gara in sé, per le caratteristiche e le motivazioni di questa particolare lotta per la vittoria, che fonda non sulla necessità ma sulla "convenzione... di competere entro un limite di tempo e di spazio, secondo date regole, in una data forma, (gioco di compiere) qualche cosa che scioglia una tensione e che esorbiti dal corso normale della vita". In nessuna lotta per la vita si danno modelli convenzionali, il più forte sceglie tutte le strade per combattere: nella gara invece si impongono regole, si istituisce un luogo parallelo per consentire ai competitori l'occasione per dare il meglio di sé e per avere dubbia la vittoria. Questo non vuol dire che tutte le vittorie siano al di sopra di ogni sospetto. Solo che le regole e la supremazia della forza non sono l'unica legge del gioco: nell'antica Grecia, madre delle Olimpiadi, la scaltrezza di Hermes è un elemento del gioco, può assicurare una legittima ed onorevole vittoria alla pari della forza fisica. Le regole vanno rispettate anche nell'aggirarle, l'astuzia dimostra un'altra capacità di gioco rispetto alla possanza, che può ribaltare i rapporti di forze e consentire risultati imprevisi. Come la fortuna.

Perciò l'azzardo è anch'esso un aspetto importante del gioco, che torna nella scommessa, come nel gioco in borsa e nelle società di assicurazione: "il gioco d'azzardo ha dunque il suo lato serio; è compreso nel culto"¹⁰ anch'esso, perché anch'esso fa parte di quel rendere onore alla vittoria per sé, nel rispetto delle regole e nel rischio intelligente, che considera la fortuna e le sue probabilità, per costruire elementi di analisi. Il gioco pubblico, sia come classico gioco della società esemplificato dai *ludi*, sia come partecipazione attraverso la scommessa e la lotteria, rientra a pieno titolo tra le modalità del gioco come affermazione di una cultura e di un modo di civiltà.

Così Huizinga conclude ad una comprensione integrale dell'universo del gioco, dimostrando la necessità di tracciare l'orizzonte del gioco nella sua totalità, per intendere il senso. Non considerarlo solo nell'educazione o nelle metafore. In esso nascono le costruzioni dell'uomo come idea originale e libera, come ricerca di regole funzionali. Nella fasi aurorali della vita associata vi sorgono i riti e le fabbriche dell'uomo, ma anche dopo il suo carattere si manifesta: "l'enigma, o in termini più generali, il problema proposto, prescindendo dalla sua azione magica, continua ad essere un importante elemento agonale nei rapporti sociali"¹¹. Soprattutto nella genesi dell'arte: sulla scia di Schiller, Huizinga ripete che la "*poiesis* è una funzione ludica"¹². Giochi delle parti, giochi drammatici sono comuni a tutte le età, ed adombrano quel grande gioco che poi si costruisce metodicamente in arte della scena. Tutte le arti nascono da abbozzi atti alla messa in

¹⁰ Ivi, p. 68.

¹¹ Ivi, pp. 124, 131.

¹² Ivi, p. 140.

prova, che studiano il punto di vista da cui la realtà risulta significativa: che non vuol dire vera, il che esplicitamente si nega, ma densa di valore.

Il percorso del gioco rivela in Huizinga la modalità dell'ideazione, creazione e messa in prova, grazie alla parentesi istantanea nella realtà. La creazione di valori umani in un altrove dove sia possibile sperimentare liberamente il senso. "La cultura, nelle sue fasi originarie, viene giocata. La cultura non nasce dal gioco come frutto vivo che si svincoli dal corpo materno. Ma si sviluppa nel gioco e come gioco"¹³.

Quando il bambino gioca, non solo mima la vita adulta: la interpreta, la racconta a suo modo per prendervi parte, aggiusta il tiro. Comprende, insomma. Ma è subito cosciente della separazione istituita dall'idea di realtà. Piaget cita il caso del bambino a cavallo di una sedia come fosse un cavallo o un treno, che, interrogato su come si muova il destriero, risponde "ma non vedi che è un gioco?". Perché il gioco si costruisce comunque in distanza, ma non eccessiva, perché non è una fantasticheria. La distanza che c'è tra quel che si vede, quel che si suppone, quel che si vorrebbe. La distanza tra il dato oggettivo e la realtà – per – noi.

¹³ Ivi, p. 204.