

Intersezioni L'attività ludica è inafferrabile. Ma il potere cerca sempre di dominarla o di vietarla, senza mai riuscireci

Gara, arte, cerimonia un motore di socialità

di ADRIANO FAVOLE

Inafferrabile, il gioco: come un fiore selvatico, una *pensée sauvage* che può essere sì domesticata e persino piantata nel giardino dei potenti, ma che torna facilmente in campi liberi e clandestini, in terreni d'azzardo ai confini della legalità e dei principi morali. Inafferrabile perché ambivalente, il giocare: libera attività (non si può essere costretti al gioco), ma entro un quadro di regole concertate; arena di competizione, ma anche potente collante sociale; spazio pubblico al pari di altri beni comuni, non privo però di pericoli e derive individualistiche, fino alla ludopatia che isola e distrugge. Il gioco è inafferrabile, si prende gioco di noi. Non a caso, il filosofo Ludwig Wittgenstein ne fece l'esempio paradigmatico del carattere fuzzy, «sfumato», dei concetti. Possiamo definire i giochi solo costruendo un quadro di somiglianze di famiglia, diceva Wittgenstein, impossibile darne una definizione «sostanziale» e onnicomprensiva.

Al pari del dono, della condivisione, dell'accoglienza e dell'ospitalità, con cui intrattiene parentele e relazioni, il gioco è un motore della socialità, saporita spezia dunque per una contemporaneità che sembra aver dato vita a una fredda «non-società», costellata di individui atomizzati. Chiusa in un paradigma economicista che esalta il successo e il profitto, degradando il legame sociale a pericoloso e destabilizzante *subprime*.

La globalizzazione e le iperconnessioni della nostra epoca ci dicono che è tempo di rinverdire i classici della ludologia: di spingersi un po' più in là di libri come *Homo ludens* di Johan Huizinga (Einaudi) e *I giochi e gli uomini* di Roger Caillois (Bompiani). E l'operazione compiuta da un'antropologa francese, Roberthe Hamayon, nel suo *Jouer. Une étude anthropologique* (La Découverte, 2012). Per i buriati e i mongoli della Siberia, che Hamayon studia dalla fine degli anni Sessanta, il giocare ha un'importanza

sociale centrale. *Naadam*, «giochi» è il nome della festa nazionale mongola, un trionfo di lotte, tiro con l'arco, corse a cavallo che riprendono e trasformano antichi rituali siberiani. Lo studio antropologico dei giochi o meglio del «giocare» nelle diverse culture, sostiene l'autrice, ci mostra altri risvolti dell'inafferrabilità di questa *pensée sauvage*. Per esempio i confini problematici e porosi tra le categorie di gioco, rito, teatro, musica e arte. Non a caso in molte lingue (si pensi all'inglese *play*) uno stesso termine tiene insieme, come i tentacoli di una piovra, queste tessere di realtà. Giocare è un'invenzione universale della natura umana, è un'attività socio-poietica, che si propone cioè di costruire, sperimentare, mettere alla prova i legami sociali, attraverso azioni che spesso non hanno alcun altro fine pratico se non la socialità stessa.

«È provato», scriveva Roger Caillois, «che il gioco porta l'essere a uno stato, per così dire, di incandescenza»; il giocare ha un'intima «fecondità culturale». L'incandescenza del gioco si contrappone alla freddezza dell'individualismo contemporaneo. Le società che esaltano il giocare sono *società calde*, per riprendere una vecchia categoria di Claude Lévi-Strauss, cioè creative, in trasformazione. L'incandescenza si ottiene separando il giocare dalla quotidianità, avvolgendolo in un bozzolo protetto dall'agir pratico e consueto; si ottiene praticando il «come se», la finzione, quella faglia che interrompe il reale per fecondarlo, come la lava di un vulcano; e si ottiene creando quella che Victor Turner chiamava la *communitas*, una «comunità» effimera di condivisione, in cui i partecipanti sono provvisoriamente legati dall'attività del giocare insieme, dalla creazione di un «noi» che soverchia gli «io».

Come tutte le attività socio-poietiche, in cui si esercita cioè quell'arte nobile che è il «fare società», il giocare è inevitabilmente preda dei poteri. Nella storia delle società occidentali assistiamo così

da un lato all'esplosione della categoria del «gioco», dall'originale *iocus* che indicava la battuta di spirito, alla complessa federazione delle attività del giocare (rito, teatro, musica). Dall'altro a una progressiva condanna dei piaceri del gioco, che ha finito per relegarlo in una dimensione infantile e residuale. «Il mondo non è un teatro fatto per ridere. Non è certo Dio che ci dona l'occasione di giocare, ma il diavolo» avrebbe detto Giovanni Crisostomo. Non a caso i processi di colonizzazione hanno comportato proibizioni e tentativi di addomesticare i giochi, denunce del carattere lascivo, violento, pericoloso di molte forme del giocare.

Nonostante ciò, la *pensée sauvage* continua a germogliare, resistere, riprodursi e trasformarsi. Il nesso giochi e culture ci spinge oggi non solo e non tanto a una raccolta tipologica delle forme del gioco, come se si trattasse di collezionare farfalle. Piuttosto, come ci insegnano molti studi sulle trasformazioni del calcio, del rugby, del cricket e persino della tombola, si tratta di indagare il modo in cui, attraverso i giochi, le culture si ibridano, si relazionano, si sfidano persino. Non è forse nei campi da calcio delle periferie urbane che si gioca oggi in profondità la sfida dell'intercultura? Lo dice bene Davide Zoletto: «I giochi non sono l'immagine caricaturale delle culture. Sono piuttosto un modo in cui le culture vengono modificate dai contesti in cui si gioca e dagli individui che giocano. Un'intercultura che parta dai giochi non guarda ai giochi per vedere cosa accade *dentro* culture che immaginiamo compatte e coese: guarda piuttosto ai giochi per vedere quanto accade *fra* culture che risultano assai più sfumate e sfrangiate di quanto immagineremmo. Meglio ancora: guarda ai giochi per vedere come funzionano (come si ridefiniscono continuamente) i margini delle culture» (*Campi da cricket. L'intercultura a partire dai giochi*, nella rivista «Aut Aut», n. 337, *Indagini sul gioco*, il Saggiatore, 2008).

© RIPRODUZIONE RISERVATA

●●●
Mettersi alla prova è un fenomeno centrale in quelle che Claude Lévi-Strauss chiamava «società calde» cioè creative e in continua trasformazione

La condanna «Non è Dio che ci dona l'occasione di giocare, ma il diavolo» avrebbe detto il dottore della Chiesa Giovanni Crisostomo