

Fenomenologia del gioco

Virgilio Melchiorre

Virgilio Melchiorre

Professore ordinario di Filosofia Morale all'Università Cattolica di Milano.

L'amico Cappelletti ha insistito sul tema fondamentale di questo primo incontro parlando di «idea del corpo». In tale direzione si può già delineare il senso del mio intervento sulla fenomenologia del gioco. «Fenomenologia» va qui intesa nel significato forte del termine, alla maniera di Husserl: non come semplice descrizione dei modi, delle apparenze, qualunque sia il gioco di cui si tratta, ma come ricerca dell'idea, dell'essenza, del senso del gioco nella vita dell'uomo. E per questo non dovremo stupirci, se nello sforzo di andare a fondo, si parlerà poco — almeno in apparenza — di sport.

Poche parole come quella di «gioco» hanno un significato tanto plurivoco, se non traslato: parliamo dello sport come gioco, ma parliamo ad esempio del teatro, della danza come di un gioco; parliamo anche del gioco d'azzardo e in senso più generale e apparentemente più traslato di «gioco della vita». Di tanti modi d'esistenza diciamo dunque che sono dati o fatti per gioco. Si tratta di una dizione impropria, oppure questi diversi modi non sono che forme diverse di una stessa attitudine? Ed ecco dunque la necessità di interrogarci sull'essere di questa attitudine che, per altro, proprio nel dispiegarsi del corpo e nella vita dello sport ha certamente un suo rilievo tutto particolare.

Non nascondiamoci una prima difficoltà. Questa scaturisce proprio dal rilievo della caratteristica comune alle diverse forme del gioco: la caratteristica della *sospensione* o della *non-serietà*. Si potrebbe dire che il gioco, ogni forma di gioco e in maniera rimarchevole proprio il gioco dello sport, è caratterizzato dalla capacità di sospendere la cosiddetta vita normale, di fermare il trapasso dei giorni e delle ore di lavoro e di fatica, di stabilire addirittura dei recinti, delle separazioni rispetto alla vita dell'operosità quotidiana. Huizinga, uno dei pensatori più significativi della nostra cultura, indimenticabile autore dell'*Homo ludens*, diceva che caratteristica fondamentale del gioco è quella di erigere una separazione: una separazione che,

come dicevo, è particolarmente evidente nei giochi sportivi che esigono stadi, campi, recinti specifici, sempre diversi da quelli della vita di ogni giorno. Possiamo parlare analogamente di recinti anche nella vita dell'uomo religioso: recinto della chiesa, del tempio, ove si fa qualcosa che è qualitativamente diverso dal comune dei giorni. Ma torniamo al gioco, senza insistere su una analogia che qui non è possibile sviluppare. Il gioco — si diceva — vive nella recinzione. Anche nei giochi in cui questo non appare, nei giochi che non hanno bisogno di recinti visibili, di mura, di spazi, c'è in profondità l'intenzione di fare qualcosa d'altro, di sospendere la vita che corre per l'utilità, per il servizio delle cose da costruire, da fabbricare, da consumare.

Ecco, potremmo raccogliere questa prima idea nel senso dell'inutile che sospende la ricerca quotidiana dell'utilità, dell'utile come ad-operabile, fatto-per. Il gioco è fatto per se stesso: non vende, non fabbrica, non costruisce cose che altri consumeranno. Serve soltanto a sé. Ebbene, se fissiamo l'attenzione su questo aspetto fondamentale, ci troviamo di fronte ad una difficoltà: una difficoltà che viene proprio dalla nostra vita contemporanea, così fortemente presa dal primato dell'utile, di ciò che serve, di tutto ciò che può costituire qualcosa di adoperabile, di consumabile. Nietzsche scriveva, oltre novant'anni fa ne *La gaia scienza*, che il lavoro ha dalla sua parte sempre la buona coscienza dell'uomo medio: l'inclinazione alla gioia suole allora chiamarsi più volentieri «bisogno di ricreazione», un dovere verso la propria salute per ricreare le forze e per essere nuovamente attivi nel lavoro, nel mondo delle cose utili. Siamo insomma afflitti da un senso di colpa o di vergogna per quanto si oppone al primato del profitto o dell'utile. E, allora, non è scandaloso parlare del gioco come di qualcosa di inutile: qualcosa che non serve a nulla, ma soltanto a sé, al piacere del proprio corpo?

Dobbiamo ricordare che non è stato sempre così: nell'antichità le categorie venivano declinate in modo contrario; il lavoro era sentito come un disagio, come «*ascholía*» o come «*negotium*», cioè come mancanza di «*otium*», di libertà, di raccoglimento. In tal senso, Aristotele diceva che l'*ascholía* costituisce una sospensione necessaria del gioco, ma solo per ritornare al gioco o alla libertà della quiete, della «*scholé*». Il valore supremo era dunque quello dell'inutile.

Proviamo a portare a fondo questa suggestione e cerchiamo nel suo senso il valore essenziale del gioco. Si noti che ciò che definisce il gioco nelle sue forme più diverse non è mai un particolare contenuto: le stesse cose, gli stessi gesti possono

esser fatti per gioco oppure no. Ad esempio, la fatica dell'atleta può avere il suo analogo fuori del gioco, ma allora serve a qualcosa che non oseremmo chiamare gioco; i gesti dell'attore possono essere ripetuti nella vita, ma allora non li avvertiamo più come gioco; le regole con cui muoviamo gli scacchi possono valere anche nel rapporto di una vera guerra di soldati, ma allora non si tratta più di una competizione ludica. Ciò che dunque caratterizza il gioco non è tanto la sua materialità, il suo contenuto immediatamente visibile, ma la sua *intenzione*. Ritorniamo a quel che diceva Cappelletti: l'idea, l'intenzione di essere gioco e non altro. In che cosa consiste questa intenzione di giocare, di separarsi almeno per poco dalla vita quotidiana, dall'utilità, dal servizio, dall'adoperabile? Dicevo prima che il gioco vuol essere qualcosa che non appartiene alla serietà dei giorni, ma già quest'espressione va corretta: il gioco è non-serietà — come notava Huizinga —, ma non vuol essere considerato come non serio, anzi pretende una sua serietà profonda e rigorosa. Soprattutto chi gioca nello sport sa quanto siano importanti le regole, con quale scrupolo, con quale forza di moralità le leggi del gioco vadano rispettate. Anche i bambini, nei loro giochi di relazione, lo sanno e lo esigono. Lo sanno ancora gli attori che, nell'esercizio della propria arte, si sottopongono a regole inflessibili. C'è, dunque, una serietà che tuttavia non è quella della vita quotidiana. Di che si tratta? Forse la cosa potrebbe essere chiarita ripercorrendo quello che accade nella storia o nello sviluppo della nostra vita. I primi giochi dell'infanzia, nei primi mesi di vita, sono giochi corporei e li chiamiamo giochi proprio perchè non sembrano servire a nulla: semplici ripetizioni, rituali di gesti o modi di simboleggiare qualcosa e di disporne. E tuttavia già in questo si sviluppa la coscienza del proprio corpo, la capacità di esserlo e di dominarlo. Karl Gross, cui la psicologia contemporanea deve molto nella conoscenza della ludicità infantile, ha notato che appunto in questa prima ritualità l'uomo impara ad esser causa, padrone della propria realtà, prima ancora che di quella esterna: il mondo della oggettualità non si è ancora costituito come altro da sé; un cane vero ed un cane di pezza sono equivalenti e ciò che più conta è l'esplorazione di sé, la ripetizione dei propri gesti, il godimento del proprio corpo. Non è dunque un paradosso quel che l'amico Cappelletti diceva del corpo in gioco, come di un'idea: idea nel senso di conoscenza di sé, conoscenza di un modo d'essere in sé e poi in rapporto ad altro. Questa duplicità di «intenzione» non è tutta dispiegata all'inizio, ma si fa già evidente dopo la prima fase, autotelica, del gioco.

I giochi della seconda infanzia, con le loro regole, con le loro leggi riconosciute, istituiscono infatti rapporti di grande serietà pur nella consapevolezza che la vita «vera», quella dei grandi è un'altra cosa.

Si individuano così due caratteristiche fondamentali: da una parte il senso della libertà, della spontaneità, la sospensione che permette di sperimentare la gioia di vivere e appunto la libertà, la spontaneità del nostro essere; dall'altra, la crescente consapevolezza che tutto questo si affida a regole precise, alla serietà delle leggi stabilite. Libertà e necessità, spontaneità e legge si incrociano, si sposano, si fondono in unità. Si direbbe che l'uomo va sperimentando la vita regolata dell'universo e la possibilità che questa regola non sia per lui un'oppressione, un'eteronomia, ma qualcosa che lui stesso vuole e determina, qualcosa in cui ci si può riconoscere assumendo il ruolo di causa. Kant e Schiller hanno in questa direzione parlato del gioco dell'arte come di un modo di percepire l'armonia profonda che può esserci fra legge e spontaneità, fra regola e libertà. Potremmo aggiungere che, se nel mondo dell'arte questa percezione si dà come percezione di una possibilità, nel mondo del gioco vero e proprio, nel mondo del corpo che si riconosce giocando, questa percezione sperimenta la realtà effettiva di un rapporto armonico fra libertà e legge. E non è un caso che lo stesso mondo dell'arte venga indicato nel segno del gioco proprio quando diventa azione corporea: i francesi dicono «jouer la comédie» per «recitare»; i tedeschi «trauenspiel» per tragedia; gli inglesi ancora indicano l'azione scenica con «to play the part».

Incominciamo ad intravedere che questa conoscenza ludica dell'inutile ma serio, del libero ma con necessità, si dischiude all'*idea* nel senso più proprio del termine: conoscenza non della sola mente, ma dell'uomo nella sua totalità, conoscenza agita e in qualche modo sperimentata nella propria carne, conoscenza che si apre infine al senso stesso della realtà. Pensiamo in questo senso al significato biblico della sapienza, che all'inizio dei tempi e prima ancora della creazione giocava al cospetto di Dio. Sapienza come gioco, cioè appunto come affermazione originaria del senso o della regola dell'universo, regola che sostiene ma non costringe, non opprime. Heidegger ha detto a questo proposito che gioco e danza appartengono al grembo di Mnemosine, cioè della profonda memoria che ricorda e scopre il senso dell'essere.

Forse siamo in grado di fare un altro passo avanti, l'ultimo della nostra riflessione. Da una parte chi gioca scopre il potere del proprio corpo,

dall'altra scopre che questo potere vive liberamente in un mondo di regole che non lo opprimono ma che anzi esaltano la sua vita ed infine — ecco il punto — la lasciano apparire in se stessa e per se stessa, in quella che abbiamo chiamato la sua inutilità. Ma l'inutile non è al fondo la cifra stessa della vita in generale? Qual è il senso di un fiore, di una stella, di una galassia? Tutto è splendidamente regolato e, nella sua ultimità, si manifesta tuttavia come inutile. Si direbbe che qui la coscienza del gioco trapassa dal giocatore che gioca se stesso, al giocatore giocato, al giocatore che si riconosce come giocattolo, parte libera e leggera nelle mani di una legalità che lo sostiene e lo fa essere per se stesso. Il gioco della vita: ecco, quel che sembrava una metafora piuttosto impropria, ora diventa una verità. Alle soglie della filosofia occidentale, Eraclito diceva appunto che il corso del mondo è simile a un bambino che gioca, al regno di un bambino. Un filosofo dei nostri anni, Emmanuel Mounier, ha dato una versione religiosa a questa espressione dicendo che l'uomo, quando vive inutilmente e con la consapevole serietà di vivere inutilmente, comprende che il senso ultimo della vita, che Dio stesso non può essere utilizzato: Dio come l'inutile o come l'inutilizzabile per eccellenza.

A questo punto occorre qualche cautela. Alcuni pensatori, e possiamo ricordare Eugen Fink, Hans Gadamer, Umberto Eco ed infine Deluze, hanno ripetuto queste cose ma per arrivare a porre un'equazione fra inutile e non senso o non rilevabilità di un senso ultimo della vita. In particolare, nella prefazione all'*Homo ludens* di Huizinga, Eco dice che il gioco «parla le proprie regole» senza rinviare ad altro che al proprio contesto sociale: modo con cui la cultura dell'uomo tiene in esercizio le proprie forme, vuotandole di qualsiasi contenuto concreto per poterle riconoscere, per poterle esercitare. Il gioco dunque come momento della salute sociale, come fase della massima funzionalità in cui la società fa, per così dire, marciare in folle il motore in modo da pulire le candele, da disingolfarsi, da scaldare i cilindri e far circolare l'olio: insomma, un esercizio per tenersi in assetto, una semplice ricreazione o un esercizio a vuoto che serve a far girare meglio il resto della vita. Ma con quale senso? Chi è che infine gioca il gioco della vita? Deluze ha affrontato più da vicino questa domanda per concludere che tutta la realtà è solo un grande gioco, ma un gioco senza giocatore, un gioco dietro il quale non c'è nessuno e nulla. Il gioco dunque solo come una capacità di ricreare un esercizio del mondo che non spetta a noi stabilire, ma che forse nessuno ha mai propriamente stabilito. O, in altro

modo, il gioco come un modo di riprodurre la serietà della vita, senza che questa abbia poi un senso reale, metafisico. Ebbene, tali conclusioni non tengono in conto una caratteristica fondamentale dell'intenzione ludica: quella di voler sospendere o quella di voler costituire un'alternativa rispetto alla vita quotidiana. E poi, se tutta la vita fosse gioco, allora il gioco che cosa sarebbe? Non perdiamo così la sua identità?

Il gioco del mondo è il regno di un bambino che gioca, diceva Eraclito. Sappiamo che nella coscienza mitica il gioco del bambino simbolizza la vita che si riproduce, che si modifica, che vuol essere qualcosa di profondamente nuovo. Analogamente il gioco del sabato ebraico altro non voleva essere che l'immagine di un mondo che deve ancora venire: un mondo liberato e senza contraddizioni. I giochi del sabato, i riti del villaggio, i gesti della danza o del corpo ludico non sono, in definitiva, che un'anticipazione di ciò che ha da essere. In definitiva, nella profondità di ogni coscienza ludica, quand'essa fonde libertà e regola, sta l'intenzione non di celebrare lo *status quo*, il mondo così come ci è consegnato, ma l'intenzione di realizzare un mondo diverso. Questo vale perfino nel gioco di azzardo, dove con l'azzardo si tenta di realizzare una giustizia diversa, una redistribuzione diversa della ricchezza. Vale anche nel gioco della danza sempre tesa ad un equilibrio diverso delle forze. E vale infine nel gioco dello sport con i suoi primati, con i suoi tentativi di saggiare le resistenze della natura, con i suoi tentativi di spostare i primati, di realizzare insomma un diverso rapporto con la realtà del mondo: un rapporto nel quale i gesti sono inver-

samente proporzionali alla fatica che occorre per realizzarli. Il gioco dell'atleta è un po' come il gioco della danza: i gesti che all'uomo comune peserebbero più o meno gravemente, all'atleta non pesano più e lo fanno essere nella legge con leggerezza, con libertà. Il mondo dell'atleta è veramente l'esplorazione di un mondo da venire.

Possiamo ora raccoglierci attorno a quest'ultima idea: il gioco che, come fusione di regola e di spontaneità, di necessità e di libertà, diventa in qualche modo profezia, anticipazione, ma anche esperimento e percezione di un rapporto diverso nella realtà. E questo rapporto è infine vissuto non come dipendenza o come servitù, ma per se stesso, come l'inutile o come il non utilizzabile. Ma allora scopriamo anche che l'autentica coscienza del giocatore costituisce per la coscienza contemporanea, tesa al primato dell'utile e della profittualità per se stessa, un pungolo di contraddizione. O, in positivo, scopriamo che dovremmo privarci del gioco solo per giungere, con lavoro e fatica, a quel mondo che la libertà del gioco anticipa e in qualche modo profetizza. Non si tratta evidentemente di far qui l'apologia del disimpegno e dell'ozio, ma di liberarsi dall'illusione che la vita feriale abbia un senso per se stessa: si tratta di comprenderla ancora una volta come un processo che ha senso altrove, come un impegno necessario per andare verso gli spazi propri dell'uomo. In concreto poi questi spazi vanno anticipati e già disposti prestando attenzione ai tempi del gioco, rendendoli effettivamente possibili, moltiplicandone i recinti e le possibilità. Il nostro discorso si traduce infine in un diverso orientamento politico.

Indirizzo dell'Autore:

*Prof. Virgilio Melchiorre
Via Faravelli, 5
20194 Milano*