

Una teoria del gioco

ADOLFO BARBATELLI

mredrock@hotmail.com

Abstract. Questo articolo è la prima parte di un lavoro di ricerca sul gioco d'azzardo nella città di Napoli. Per parlare di gioco d'azzardo ho preliminarmente cercato delle coordinate concettuali per definire il concetto di gioco prendendo come punti cardinali le concezioni del gioco di: 1) Huizinga, storico del pensiero di matrice storicistico-idealistica degli anni '30; 2) Caillois, il versatile sociologo francese degli anni '50; 3) Lanternari, antropologo dinamista italiano a noi contemporaneo. Il quarto punto cardinale è il radicale disvelamento della natura di costruzione logica di ogni forma di comunicazione fatto da Wittgenstein che mi ha portato alla conclusione che cercare il significato di un concetto (come quello di gioco) porta a ragionare su delle idee e che bisogna imporsi un dubbio sistematico quando si ragiona su delle idee. Ma in questo excursus ho provato a tirare le fila sulla letteratura antropologica sull'argomento e, soprattutto, ho trovato delle coordinate concettuali che mi hanno premesso di impostare delle ipotesi che illustrerò nel prossimo articolo che parlerà di gioco d'azzardo.

Parole Chiave: gioco; antropologia; azzardo; gioco d'azzardo

Introduzione

Questo lavoro vuole essere uno sguardo diverso sul gioco d'azzardo. Diverso dal pregiudizio su questa attività molto diffusa in tutte le culture e fra tutti gli strati sociali. Un giudizio quasi sempre negativo, legato a doppio filo alle concezioni etiche sul modo giusto di guadagnare e sempre riferito al gioco d'azzardo praticato da qualcun altro.

Ad aggravare questo giudizio è il facile accostamento che se ne fa con un altro fenomeno, un problema sociale, ovvero il gioco d'azzardo patologico. Stabilire un confine tra gioco d'azzardo fisiologico e quello patologico significa ufficializzare la medicalizzazione di una devianza (il gioco d'azzardo) confinandolo chi la pratica fuori dal campo dei "normali".

Ma l'altra caratteristica dei giudizi sul gioco d'azzardo è il fatto che essi siano sempre riferiti al gioco altrui, per cui questo confine tra fisiologico e patologico diventa un confine mobile, che situa la patologia sempre a partire da un gioco d'azzardo maggiore di quello di chi emette il giudizio per tempo impiegato, oppure per danaro impiegato, o ancora per le modalità di gioco e altri diversi criteri per tracciare un confine che lasci chi giudica all'interno del territorio dei normali.

I giocatori, quando giudicano gli altri giocatori come patologici, situano se stessi vicino al confine, ma sempre nel territorio dei normali. Il modo per stabilire questo confine è stata la traccia che mi ha portato ad approfondire questo tema in particolare perché credo, e leggendo i materiali di intervista integralmente riportati il lettore potrà condividere o confutare questa mia ipotesi, che

anche il giocatore che dichiara di non subire i giudizi degli altri si difenda un po' troppo da questo stigma per sentirsi non marchiato.

Per arrivare a questa conclusione ho diviso il mio lavoro in tre articoli di cui uno (*Una teoria del gioco*) segue questa introduzione mentre gli altri saranno pubblicati nei prossimi volumi di Antrocom. Mi auguro che questo mio lavoro susciti interesse e critiche in chi lo leggerà che mi saranno utili per portare avanti il mio discorso sul gioco.

Il primo articolo (*Una teoria del gioco*) parla del *gioco*, tentando di definire il fenomeno generale di un'attività che sembrerebbe avere la sua caratteristica principale nella gratuità dei fini, un'attività liberamente scelta e praticata in tutte le culture, in tutte le età ed anche al di fuori del consesso umano, ovvero da parte degli animali, facendone un fenomeno a un tempo pre-culturale (gli animali), culturale (modello delle culture umane per Huizinga), omni-culturale (tutti gli uomini in ogni possibile declina-

zione culturale). In questo tentativo di definizione ho ripercorso la storia del dibattito sul *gioco* focalizzandomi sulle opere di Huizinga, Caillois e Lanternari attinenti al tema. Anche se ho dei seri dubbi sulla possibilità di definire questo fenomeno, dal confronto di queste posizioni teoriche si è potuto convenire a una serie di caratteristiche che possono definire un'azione come un'azione ludica.

Il secondo articolo sarà incentrato su un oggetto più specifico (*Il gioco d'azzardo*) con le sue implicazioni etiche ed economiche. In questo articolo tenterò di definire questo fenomeno e come le implicazioni etiche ed economiche concorrano a costruire lo stigma sul giocatore d'azzardo.

Infine il terzo articolo (*Giocatori d'azzardo*) è il frutto di una ricerca di tre anni nei luoghi del gioco e tenta di trovare un riscontro tra quanto affrontato nella teoria e la realtà delle vite di dieci giocatori raccolte in dieci storie di vita pubblicate in appendice.

ho potuto passare approfonditamente in rassegna tutta la letteratura a disposizione e mi scuso di questa lacuna. Piuttosto ho voluto focalizzare l'attenzione sui discorsi di tre teorici del gioco (Huizinga, Caillois e Lanternari) con impostazioni molto diverse. Il confronto tra queste posizioni divergenti ha messo in evidenza i punti critici del discorso sul gioco sui quali, nel secondo articolo, baserò la mia definizione di gioco d'azzardo e nel terzo articolo tenterò un confronto tra l'elaborazione teorica e quello che il campo mi

Una teoria del gioco

Pre-ludio

Per parlare della ricerca che ho fatto tra alcuni giocatori d'azzardo napoletani ho ritenuto necessario fare alcune premesse per poter stabilire una terminologia utile ad affrontare questo tema. In questo primo articolo (*Una teoria del gioco*) analizzerò la letteratura antropologica, sociologica e filosofica sul gioco per tentare di ottenere una definizione del fenomeno. Per limiti di tempo e di spazio non

ha restituito dell'esperienza dei giocatori d'azzardo.

Il *gioco* è un fenomeno di natura ad un tempo pre-culturale (giocano anche gli animali), culturale (è la cultura del gruppo che plasma le forme di ogni gioco presso chi lo pratica) ma anche omni-culturale nel senso huizinghiano di forma strutturante o modello di tutta la cultura. Lo scopo o la motivazione del *gioco* può essere il divertimento, la passione, l'evasione ma allo stesso tempo lo spirito del *gioco* impone la massima serietà ed il pieno rispetto delle regole. Le contraddizioni insite nella definizione contribuiscono a rendere il *gioco* un fenomeno denso, complesso, simile ad un diamante ben lavorato le cui facce riflettono la luce creando riflessi (e riflessioni) diverse ed affascinanti proprio perché il punto di vista di chi osserva il *gioco* viene a capovolgersi spesso e repentinamente a seconda della faccia osservata e del riflesso che produce. Quindi, uscendo dalla metafora del prezioso, a seconda delle forme del *gioco* che si osserva, il *gioco* si lascia intravedere attraverso degli aspetti diversi e contraddittori ma che producono un fenomeno così basilare per ogni cultura umana da apparire comunque semplice. Infatti ognuno possiede una concezione implicita di cosa sia il *gioco* anche se non saprebbe dargli una definizione coerente e comprensiva di tutte queste sfaccettature. Proverò a produrre questa definizione a partire dal confronto delle analisi del fenomeno (il *gioco* in generale) di Huizinga, Caillois e Lanternari e delle varie specificazioni del fenomeno che possano insieme dare un quadro il più possibile completo ed organico di questo fenomeno semplice, alla portata dell'esperienza sensibile di tutti, ma al contempo complesso e necessitante di molti e diversi elementi per essere definito in modo sistematico.

Da un'ottica prettamente filosofica Fink pone la questione della definizione del gioco partendo dall'osservazione di una stranezza: *"Il dover indagare su un fenomeno che sembra essere contraddistinto da una totale assenza di problematica"* (FINK, 1960, 1). Infatti *definire* cosa sia il *gioco* è una operazione complessa. Il *gioco* è una metafora utile per spiegare molti fenomeni umani¹ (gioco *di*, giocare *con*, giocare *per*, giocare *qualcosa*, giocare *si*) ma la spiegazione del *gioco* e *basta* (ovvero del termine non seguito da alcuna specificazione) richiede un lavoro di definizione talmente più generale da rischiare di produrre una descrizione

generica (appunto una categoria universale, valida ed applicabile ad ogni fenomeno umano ma vuota ed idealistica proprio per la sua generalità) oppure una griglia minuziosa che preveda un posto definito per ogni fenomeno culturale che possa essere definito come *gioco*.

Lo spirito dell'"Homo Ludens" alleggerà sul mio tentativo di trovare una definizione perché è dalla terminologia di Huizinga che ho tratto le coordinate concettuali per affrontare questo excursus teorico sulla materia ludica. La prima questione che si pone è *l'essere del gioco* e, per dirla con Fink, *"nessuno potrebbe contestare che il gioco sia un "fenomeno" dimostrabile e continuamente provato"*. (FINK, 1969, 13) Nello scarto tra questo fenomeno facilmente constatabile ovunque e l'*idea* di questo fenomeno ci sono i giochi, diversi e simili in varie gradazioni, strutturati secondo le coordinate mentali di ogni singola cultura che gioca e trovare il denominatore comune di queste differenze è materia per l'antropologia. Il dibattito antropologico sul gioco è incentrato sul suo strutturarsi in rapporto alle forme culturali. Il dibattito evolucionista (Tylor) era incentrato sulla considerazione che i giochi infantili fossero *"una derivazione da attività serie, per lo più religiose, in dipendenza soprattutto dei meccanismi di imitazione"* (DI NOLA, 323). Il parallelo tra gioco e religione, gioco e mito, gioco e rito, è il tema centrale del dibattito antropologico sul gioco. Nel 1910 Levy-Bruhl vedeva nelle caratteristiche divinatorie di molti giochi delle cause mistiche di successo dell'uomo sulla natura, ma osservava anche che i giochi ritualizzati hanno una caratteristica di obbligatorietà nelle forme e nei tempi che le rendono diverse dai giochi. Nel 1913 Hartland (HARTLAND, 1913, VI, 167-171) propone una tricotomia dei giochi in giochi di abilità, di fortuna e di imitazione e propone a base del gioco una specie di *istinto* che si esprime nella necessità di movimento e in questa necessità vede anche i germi del rituale. Per poter differenziare il gioco dal rituale bisogna, per Hartland, guardare alla destinazione (ritualmente) utilitaria del rituale. Nello stesso periodo Durkheim (DURKHEIM, 1912, 542 ss.) pone come discriminante tra i giochi e le attività rituali la presenza di uno scopo grave, un oggetto serio nel rituale, e qui si comincia a delineare un elemento importante del dibattito su gioco e religione, ovvero la presenza o meno dell'elemento della *serietà*.

Negli anni '30 il dibattito sul gioco vede le tesi di Frobenius² immettere nel gioco l'ipotesi che *"l'umanità giunge ad un'intuizione della natura che si esprime nelle forme dell'arte e si qualifica come un giocare nel rito e nell'arte medesima [...] ponendo un elemento assolutamente non razionale e non spiegato (Ergriffenheit, Erlebnis, etc.) all'origine e nel processo evolutivo di tutte le manifestazioni culturali e, in particolare, della religione."*. (DI NOLA, cit., 227). Anche Kerényi, in un saggio del 1938 sull'essenza della festa, pone come differenza tra la festa e il semplice gioco un *elemento spirituale in più*. Nel 1938 viene stampato, a Leida, il famoso saggio di Huizinga che, secondo Macaloon, è lo specialista del gioco più ardito perché proponeva l'identità di gioco e azione sacra e *"arrivava a affermare che il sacro era compreso nella categoria del gioco"* (MACALOON, 238). Jensen accetta la tesi di Huizinga sull'equivalenza tra gioco e rito, ma specificando che, se è vero che tutti i culti sono giochi, non è valida l'asserzione contraria che tutti i giochi sono culti, per cui un *quid* in più nel rito può essere trovato nella convinzione dei partecipanti di realizzare una *salvezza* con il loro agire. Nel quadro della sua tesi del passaggio dei fenomeni culturali dalla fase di *espressione* alla fase di *utilizzazione*, Jensen afferma che i giochi sacri hanno valore di ripetizione di vicende dell'era primordiale, e quindi contengono un risveglio della *Ergriffenheit*, mentre i giochi dei bambini sono un giocare un ordine del mondo che è già stato predisposto dagli uomini. La questione della priorità del gioco sul rito (o viceversa) resta un punto critico del discorso sul gioco, con due posizioni opposte: quella di Huizinga, che pone l'identità dei due fenomeni e fa predominare il gioco sul rito, e quella di Kerényi, Frobenius, Jensen e la scuola di Francoforte che assegnano al rito un elemento in più, cioè la presa di possesso del reale tramite il risveglio dell'esperienza dell'*Ergriffenheit*.

Chi ha provato a superare questo dualismo è stato Caillois, dichiarando la non priorità della questione e proponendo una sociologia a partire dai giochi, mentre chi ha chiuso la questione è stato Lanternari nel 1965, *"segnalando la qualificazione assolutamente gratuita del gioco e la qualificazione utilitaristica del rito"* (DI NOLA, cit., 231) Sulla base di questo chiarimento di Lanternari si fonda il discorso di Buttitta riguardante il rapporto tra calendario rituale e le danze

cerimoniali, cioè attività ludiche fortemente ritualizzate. Il gioco ha un suo valore funzionale in quanto impone il *cosmos* sul *caos*, ricostituendo l'ordine cosmico e sociale nelle cadenze calendariali funzionali al ciclo economico delle società rurali e significando il continuum indefinito della realtà in unità discrete e sottoposte a regole finite. A tale riguardo Buttitta osserva che “*il raggiungimento di una piena comprensione dei significati e delle funzioni di una cerimonia tradizionale richiede che questa sia osservata in rapporto ai cicli della produzione e alle altre scadenze del calendario rituale*” (BUTTITTA, 2006). La decodificazione di un evento festivo può avvenire se questo viene: a) messo in relazione alle attività produttive del periodo in cui si celebra; b) ricondotto entro il sistema di significazione del calendario cerimoniale governato da un'esplicita logica di relazioni/opposizioni; c) osservato come un discorso le cui unità di significato sono i simboli rituali, cioè le parole, i suoni, le azioni, gli oggetti, i cibi, gli spazi e i tempi all'interno dei quali questi sono prodotti, agiti, utilizzati, consumati da coloro che a diverso titolo partecipano alla cerimonia.

Rammento ai lettori che questo articolo serve per introdurre, negli articoli che seguiranno, il mio discorso teorico sul gioco d'azzardo e la mia ricerca sui giocatori d'azzardo. Ho approfondito l'analisi di sole tre visioni del *gioco* che ritengo maggiormente centrate sul tema del *gioco*: Huizinga, storico della cultura di impostazione idealistica, scrive negli anni '30, nel pieno dei noti avvenimenti dell'ascesa al potere di Hitler e dell'invasione, in barba a tutte le regole del diritto internazionale, della Cecoslovacchia; eventi che segnano l'abbandono di ogni elemento ludico nella gestione della guerra. Sconfortato dagli avvenimenti travolgenti che annullano velocemente l'ordine idealistico e cavalleresco che per Huizinga aveva modellato fino ad allora tutte le forme di umana convivenza, l'autore delinea questo schema esplicativo del *gioco* come chiave di lettura dei fenomeni umani e come un modo per dare senso alla degenerazione degli anni che viveva. Il suo tentativo era di ristabilire, tramite il gioco, un *cosmos* ideale da contrapporre al *caos* degli avvenimenti del periodo che culminerà nella seconda guerra mondiale. La sua concezione del *gioco* (cfr pag. 8) è diventata il termine di paragone per gli studiosi che dopo di lui si sono occupati del *gioco*.

L'opera di Caillois sul *gioco* è invece degli anni '50, e risente del periodo storico che l'autore viveva. Anche se con un approccio più sociologico rispetto a Huizinga, il lavoro di Caillois ha un taglio teorico corroborato dall'utilizzo di fonti indirette che l'autore cita spesso a riprova delle sue analisi. Caillois analizza il *gioco* (cfr pag. 10) per costruire una sociologia che parta dai giochi per spiegare l'evoluzione umana e, nel fare questo, fornisce un quadro esplicativo dei giochi coerente e funzionale per l'analisi di ogni tipo di *gioco*.

Infine lo studio di Lanternari (cfr pag. 95), che è scritto negli anni '70, risente anch'esso dei temi peculiari di quel periodo storico. Infatti il saggio sul *gioco* è contenuto in un libro (Antropologia e Imperialismo) che tratta del ripensamento di una etnologia fino ad allora impostata in una prospettiva evoluzionista. Nel saggio di Lanternari viene costruito uno schema dei giochi come fenomeni universalmente umani con attenzione a mostrare l'universalità e la pari dignità dei giochi di tutte le culture, mettendo da parte la questione della prevalenza del gioco sul rito. Schematizzare le caratteristiche dei giochi significa eliminare la cronologia evoluzionistica per cui anteriore sta a significare meno evoluto e posteriore implica maggiore evoluzione. Se i giochi (come ogni altro fenomeno culturale) vengono analizzati senza dare al tempo storico valenza evoluzionistica, si possono analizzare le loro caratteristiche evitando di relegare nell'ambito dell'arcaico i giochi delle altre culture.

Cos'è il gioco?

Una definizione utile come punto di partenza per questo discorso la fornisce Abbagnano, che definisce il *gioco* “*un'attività od operazione che si esercita o si esegue solo in vista di se stessa e non per il fine cui tende o per il risultato che produce*” (ABBAGNANO, 1961, 525). Questa definizione mette in evidenza due questioni importanti, che ritorneranno spesso nel discorso. La prima è l'assoluta gratuità del *gioco*, la seconda, più mediata, è la difficoltà di fornire una definizione che comprenda così tanti diversi e spesso opposti significati a dei fenomeni umani (i giochi), senza produrre una definizione del *gioco* che non sia poco definita.

Per Erikson “il gioco è una linea di frontiera che divide una serie di attività umane e cerca di sfuggire a una defini-

zione” (ERIKSON, 1963, 198) mentre Bateson ha impostato il suo discorso sul *gioco* sul messaggio metacomunicativo “Questo è un gioco”. Sia gli uomini che gli animali giocano in un contesto *altro* dalla vita reale e possono farlo solo dopo aver esplicitato la loro volontà di giocare, appunto con la frase questo è un gioco, che sia nel caso degli uomini che degli animali spesso è comunicata non verbalmente tramite segnali che mostrano che alcuni atteggiamenti aggressivi devono essere interpretati appunto *come un gioco* e che l'interazione che avverrà sarà nella forma del gioco. Per Bateson un passo in avanti nell'evoluzione umana è avvenuto quando alcuni esseri viventi scoprirono “*la consapevolezza innata che un messaggio o un atto significativo poteva essere emesso come un messaggio per influenzare un altro essere vivente. [...] Si tratta di un evento percepibile dall'esterno, che fa parte però di un processo fisiologico interno che [...] provoca cambiamenti nello stato d'animo dell'essere vivente che lo percepisce*” (BATESON, 1956, 49). Questo fenomeno di metacomunicazione fa sì che il gioco possa avvenire, ma la definizione di gioco di Bateson è incentrata tutta sulla logica e anch'essa prende le mosse dalla constatazione di cosa è *non gioco*, poiché il messaggio “questo è un gioco” serve appunto a specificare che non ci si trova in una condizione di non gioco.

Un altro tema fecondo di implicazioni epistemologiche nello studio del *gioco* è il suo rapporto con la serietà. Ad un primo approccio il rapporto tra il *gioco* e la serietà sembrerebbe di opposizione: siamo abituati a una divisione dei tempi, condizionata dalle esigenze del lavoro, che mette un confine tra il tempo del lavoro e il tempo libero. Nel tempo del lavoro si svolgono le attività “serie”, mentre nel tempo del non-lavoro si svolgerebbero le attività “ludiche” o generalmente ricreative. Già il fatto che il tempo libero sia definito al contrario (tempo del non-lavoro) è un buon indicatore di quanto il tipo di organizzazione economica di una comunità possa condizionare il modo di rappresentare la divisione dei tempi sociali ed il modo di denominare (che per l'antropologo è un'occasione per ottenere un giudizio emico) le attività che si svolgono in questi differenti tempi.

Huizinga ha capovolto questa impostazione concettuale ed ha analizzato l'opposizione *gioco-serietà* con l'obiettivo di dimostrare che i due termini appartengono allo stesso campo semantico, anzi per

l'olandese la serietà è una delle caratteristiche fondamentali del *gioco* e dei giochi. La prova di questo sta nell'importanza del rispetto delle regole del *gioco* e nella massima serietà e concentrazione necessarie per giocare. Inoltre per Huizinga il *gioco* è la forma sulla quale si modellano tutte le culture umane, e quindi per l'olandese ogni istituto culturale (per definizioni cose serie) si fonda e si modella sul *gioco*. Per Huizinga il concetto di serietà non è per niente antitetico al concetto di *gioco*, anzi la serietà è spesso un corollario del *gioco* anche dal punto di vista linguistico come l'olandese dimostra con un accurato studio di come il concetto sia denominato in molte lingue. Di conseguenza un tema molto importante nel discorso di Huizinga è l'importanza delle regole per il *gioco*. Senza regole non ci può essere *gioco*, in quanto questo inizia ad esistere quando almeno due persone convergono ad una decisione su cosa e su come sarà il *gioco* che vorranno fare. Per giocare un *gioco* la prima cosa da fare è stabilire delle regole (per un *gioco* nuovo) oppure di imparare le regole per potervi partecipare (per un *gioco* già esistente). Cambiare anche una sola regola porta a produrre un *gioco* diverso, un nuovo *gioco*, nuovo proprio perché basato su regole diverse e questo legame tra un *gioco* e le regole che lo costituiscono e lo strutturano costituisce un binomio inscindibile. E ciò che rende il *gioco* un fenomeno unico è il fatto che si applichi una estrema razionalità a delle regole per un'attività che è invece caratterizzata da una assoluta gratuità dei fini, almeno dei suoi fini immediati. Questa apparente contraddizione rappresenta uno dei punti forti del discorso di Huizinga: se i fini del *gioco* sono gratuiti ma richiedono delle regole razionali, il regolamento deve prevedere ogni possibile situazione nel *gioco* per evitare situazioni limite che non si saprebbe come superare senza una regola che stabilisca come farlo. Infatti nel *gioco* degli scacchi esiste una regola che stabilisce che se il *gioco* si trovasse in una situazione nella quale non è più possibile ottenere la vittoria da parte di nessuno dei due concorrenti, la partita finirà in *stallo*, ovvero una situazione in cui non potendoci più essere un vincitore ed un vinto, la partita finisce con un pareggio. Prevedendo razionalmente ogni situazione, le regole fanno sì che il *gioco* sia un universo perfetto, concluso in sé, nel quale per ogni evento prevedibile sia prevista una regola che risolva l'*empasse*, un'*isola*, come lo definisce Caillois.

Inoltre, nel giocare un *gioco* (mi si scusi il bisticcio), ci si situa sul confine tra fare "per finta" e fare "per davvero", una linea che viene continuamente oltrepassata da chi si immedesima nel *gioco* e contemporaneamente mantiene la sua consapevolezza di stare facendo "solo per finta". Inoltre il giocatore può fare per davvero perché è consapevole di stare facendo per finta. Si potrebbe definire questo stato d'animo del giocatore come *sdoppiamento* perché il *gioco* è caratterizzato dalla costante compresenza dei due stati d'animo.

Lanternari, la cui impostazione è laica e storicizzante, risolve la contraddizione *gioco-serietà* distinguendo i "giochi in senso stretto (*games*), aventi carattere collettivo e funzione istituzionale, dai divertimenti (*plays*) genericamente intesi, dotati di carattere occasionale, libero e individuale". (LANTERNARI, 1973, 139). Ciò che accomuna le due accezioni del concetto è la non immediata utilità dell'azione ludica e comunque la distinzione tra i due significati è molto fluida perché la soglia divertimento - serietà viene oltrepassata di continuo ed in ambedue le direzioni in ogni *gioco*. Molte attività anche importanti delle società arcaiche ed etnologiche vengono praticate da noi occidentali come giochi. Ad esempio la caccia, con tutta la sua ritualità, le sue credenze, la sua divisione sociale del lavoro ed anche le sue tecniche ed i suoi strumenti, viene praticata da noi come uno sport e come un divertimento senza le finalità (e le ritualità) ad essa associate nelle società arcaiche. Ma può accadere anche il processo inverso: che trastulli diventino col tempo attività rigidamente organizzate e con finalità sociali ed economiche rilevanti. Un esempio che ci è molto prossimo è dato dallo sport del calcio che, da attività per dilettanti, è diventata un importante fenomeno economico e sociale che crea nuovi modi di dire e che entra prepotentemente nel linguaggio e nei temi maggiormente discussi tra tutte le classi sociali, condizionando l'organizzazione del tempo, oltre che degli addetti ai lavori, anche di tutti gli appassionati di questo sport e spesso anche delle loro famiglie, appassionate o meno.³

Concezione del gioco in Huizinga

Il rapporto tra *gioco* e cultura è il tema centrale di Huizinga ma è anche croce e delizia degli antropologi che si sono dedicati alla critica di Homo Ludens. Dal commento di Callois sull'opera di

Huizinga (il *gioco* come "attività primaria, categoria fondamentale che in primo luogo bisogna accettare, che si può definire soltanto mediante il suo contrario (la vita seria, ordinaria, quotidiana) e che di conseguenza è più in grado di spiegare che suscettibile di essere spiegata") (CAILLOIS, 1950, 147) si possono ricavare molti temi necessari alla costruzione della definizione del *gioco*: è una attività superflua, ma insieme talmente complessa da richiedere un impegno ed una serietà per il suo svolgimento che a volte non si approfondono neanche per le attività serie. È una categoria fondamentale, fondativa di un modello di spiegazione valido per ogni fenomeno umano, ma Huizinga la descrive come una platonica *idea* della quale intravediamo solo le ombre che proietta, tanto che in "Homo Ludens" non c'è una definizione del *gioco*. Bisogna ricostruirla riducendo in parti distinte il meccanismo del raffinato *gioco* intellettuale sul *gioco*, sulla negazione del *gioco* (la *serietà*), sul loro rapporto e su come questi due elementi possano essere il modello per ogni forma culturale di tutte le civiltà e di tutti i tempi. Quindi, essendo il *gioco* *inconoscibile* (appunto perché è un concetto limite) esso diventa per Huizinga la metafora per spiegare altri fenomeni analizzati nelle forme e nel linguaggio del *gioco*. La teoria del *gioco* di Huizinga è un'analisi dei fenomeni culturali letti attraverso la chiave del *gioco*, finalizzata a corroborare l'ipotesi che lo *spirito ludico*, principio creatore ed ordinatore di ogni cultura umana, si fosse perso definitivamente nell'epoca a lui contemporanea, e che questa perdita aveva segnato la decadenza della società, la sua degenerazione nella guerra totale, cioè in una guerra non più giocata nel rispetto delle regole del diritto internazionale (*pacta sunt servanda*), e che diventa così l'esatta antitesi del principio estetico (ludico) alla base di ogni organizzazione umana.

Proverò a ricostruire il ragionamento che Huizinga usa per costruire la sua teoria del *gioco*. L'ipotesi iniziale è che il *gioco* sia *antecedente* alla cultura ed il fatto che anche gli animali giochino "*proprio come gli uomini*" (HUIZINGA, 1938, 1), *osservando regole, fingendo comportamenti e provando piacere nel farlo, dimostra che "il gioco come tale oltrepassa i limiti dell'attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso"* (HUIZINGA, 1938, 1) che esiste a prescindere dalla cultura dei partecipanti al *gioco*. *La differenza tra uomini e ani-*

mali riguardo al gioco sta nel fatto che gli animali che sanno giocare sono sicuramente qualcosa in più che dei meccanismi viventi, ma noi, quando giochiamo, abbiamo anche la coscienza del giocare, noi "giochiamo e sappiamo di giocare" (HUIZINGA, 1938, 6).

Le spiegazioni biologiche e psicologiche del *gioco*, che lo considerano come un pre-apprendimento (imparare a compiere un'azione da adulti nei tempi e nei modi del gioco) o come un meta-apprendimento (imparare ad imparare) causato da istinti, innati o acquisiti secondo le interpretazioni, sono solo risposte parziali alla domanda "perché e a che fine si gioca" perché non prestano "la necessaria attenzione alla qualità profondamente estetica del gioco" (HUIZINGA, 1938, 4): il gusto del *gioco* che restituisce l'essenza del *gioco* come "una categoria di vita assolutamente primaria, facilmente riconoscibile da ognuno, con una sua totalità" (HUIZINGA, 1938, 6). E poiché l'esperienza del *gioco* trascende l'esperienza fisica, bisogna riconoscere alla specificità del *gioco* una componente tanto immateriale quanto reale, che Huizinga trova nello *spirito ludico*, ovvero un principio talmente generale da non poter essere definito, piuttosto un concetto di limite che serve per dare coerenza formale ad un discorso sul *gioco*, che in una teoria filosofica di orientamento idealistico ha il suo fondamento principale.

Ricapitolando, per Huizinga lo spirito ludico è il vero principio organizzativo ed il modello per la costruzione di quei sistemi di risorse materiali ed immateriali di ogni comunità umana che sono le culture, ed il fatto che il *gioco* sia antecedente alla cultura è per l'olandese un elemento che corrobora la sua tesi.

Nella distanza esistente tra il *gioco* e altri fenomeni ad esso simili si manifesta la sua indipendenza come concetto. Viene da chiedersi se il *gioco*, estraneo a opposizioni manichee quali bene-male, verità-falsità, saggezza-follia, si trovi nel dominio dell'estetica. Su questo punto Huizinga non si esprime poiché la bellezza, se non è necessaria al *gioco*, gli è comunque molto prossima.

In "Homo Ludens" Huizinga ha delineato le caratteristiche essenziali del *gioco*. Innanzitutto il *gioco* è un *atto libero*. Se fosse obbligato non sarebbe più un *gioco*. Sebbene si possa obiettare che il *gioco* per i bambini sia un *obbligo formativo*, resta comunque il fatto che i bambini giocano principalmente perché ne hanno diletto e, mentre per l'adulto il *gioco*

diventa un'attività superflua che può diventare necessaria solo per soddisfare il gusto del *gioco*, i concetti di dovere, impegno e compito si congiungono al *gioco* solo in una fase successiva, quando questo si fa istituzione culturale.

Il *gioco* è "un allontanarsi" dalla vita vera "per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria" (HUIZINGA, 1938, 11). Già il bambino è cosciente del suo *fare* (reale) per *finta* (immaginario), coscienza che sottende anche la cognizione della superiorità estremamente instabile del serio rispetto al non-serio.

Il *gioco* è *disinteressato*, il suo soddisfacimento esula dalle strette necessità fisiologiche, ma al tempo stesso è *necessario* per la sua funzione sociale in quanto istituto culturale.

"Il *gioco* si isola dalla vita ordinaria in luogo e durata" (HUIZINGA, 1938, 11). I prestabiliti limiti di *tempo* (il *gioco* ha un inizio e una fine stabiliti) e di *spazio* (il *gioco* si svolge entro uno spazio predefinito) determinano il suo essere concluso in sé. Le regole del *gioco* sono normative solo entro il tempo del *gioco* ed all'interno dello spazio ad esso dedicato (o consacrato nel caso del rituale).

Il *gioco* ha capacità di *ripresa*. Una volta giocato, può essere tramandato e può essere ripetuto, seguendo tutte le sue regole, in qualsiasi momento. Il meccanismo della reiterazione fa sì che il *gioco* diventi un meccanismo sempre più funzionante e tendente ad una regolarità che, a lungo andare, può farlo percepire come un fenomeno "naturale". Questa caratteristica favorisce il suo prodursi come istituto culturale.

Nel luogo e durante il tempo del *gioco*, la normatività delle regole crea un *ordine perfetto*, concluso in sé, la cui temporanea perfezione spinge ad associarlo con il bello. Tra gli elementi estetici ad esso associabili ha molta rilevanza la *tensione*: la possibilità di una riuscita o di un fallimento suscita un'incertezza che diventa sempre maggiore con l'aumentare della rivalità. Inoltre la tensione dei partecipanti deve essere controllata per poter rimanere entro i limiti posti dalle regole del *gioco* e porta infine al desiderio di distendersi una volta conosciutone l'esito. La dinamica della tensione si può dividere in due fasi: l'*in-lusio*, ovvero l'ingresso nell'atmosfera del *gioco* dove aumenta la carica emotiva del mettersi in *gioco*, e la *de-lusio*, ovvero l'uscita dallo spazio-tempo del *gioco* per ritornare alla vita ordinaria. Nel tempo che intercorre

tra i due momenti si manifesta la partecipazione totale del giocatore al *gioco*, partecipazione che può essere totale proprio perché il giocatore sa che all'illusione dovrà seguire la delusione, quindi egli è doppiamente motivato: da un lato sa che il gusto del *gioco* finirà, e quindi parteciperà con la massima carica emotiva, dall'altro la certezza che il *gioco* avrà una fine gli consente di mettersi in *gioco* sapendo che il suo mettersi in *gioco* non è definitivo.

Un altro elemento fondamentale nella struttura del *gioco* è dato dalle *regole del gioco*. Obbligatorie ed inconfutabili, le regole "determinano ciò che varrà dentro quel mondo temporaneo delimitato dal gioco stesso" (HUIZINGA, 1938, 15).

Il giocatore che viola le regole diventa un *guastafeste* e viene sanzionato più severamente che non il baro. Mentre quest'ultimo ha solo finto di partecipare al *gioco*, il *guastafeste* è colui che ha violato il cerchio magico del *gioco* per romperlo e quindi merita la sanzione dell'allontanamento e dell'esclusione. L'unica strada che resta al *guastafeste* è di fondare una nuova comunità ludica con nuove regole da lui stabilite.

L'approccio che Huizinga usa per costruire la sua teoria del *gioco* è basato sulla filosofia idealistica, sebbene nel suo lavoro egli esemplifichi tramite la letteratura etnografica e le fonti storiche tutte le tipologie di azioni ludiche che utilizza nella sua argomentazione. Nel costruire una elaborata critica al tempo in cui viveva, accusato da Huizinga di mancare di spirito ludico e cioè dello spirito motore della civiltà, egli costruisce una sintassi del *gioco* che è servita come fondamento di tutte le teorie successive. Il debito verso Huizinga di chi si occuperà in seguito del *gioco* è innegabile, tanto è vero che ogni studioso del *gioco* cita sempre l'analisi contenuta in *Homo Ludens* per appropriarsi di qualche suo elemento o per criticarlo ma comunque ponendolo a fondamento della costruzione del proprio discorso.

Un approccio diverso e maggiormente sociologico è quello utilizzato da Roger Caillois nella costruzione del suo discorso sul *gioco* che analizzerò nel prossimo paragrafo.

Strutturazione dei giochi in Caillois

Il discorso iniziato da *Homo Ludens* sul ludocentrismo⁴ trova in Roger Caillois un altro protagonista di primo piano. L'approccio di Caillois nel criticare

Huizinga è caratterizzato da un profondo rispetto verso le idee dell'olandese, ma segna il passaggio ad un paradigma diverso nell'affrontare lo studio del *gioco*. Se Huizinga ha affrontato prevalentemente il discorso sul *gioco*, Caillois pone l'accento sui giochi, strutturandoli secondo uno schema costituito da quattro caratteristiche (*Agon, Alea, Mimicry e Ilinx*) che, combinate tra loro, costituiscono una struttura che può comprendere tutti i giochi.

Ma, prima di approfondire la sua analisi dei giochi, anche Caillois dà una definizione del *gioco* come un'attività:

1. *libera*: a cui il giocatore non può essere obbligato senza che il *gioco* perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso;
2. *separata*: circoscritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo;
3. *incerta*: il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente, una certa libertà nella necessità d'inventare essendo obbligatoriamente lasciata all'iniziativa del giocatore;
4. *improduttiva*: che non crea, cioè, né beni, né ricchezza, né altro elemento nuovo; e, salvo uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, tale da riportare ad una situazione identica a quella dell'inizio della partita;
5. *regolata*: sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare;
6. *fittizia*: accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale.

In questa definizione è evidente il peso di Huizinga nella formazione della teoria del *gioco* del francese. Infatti anche Huizinga aveva definito il *gioco* come un atto libero, separato ed isolato nello spazio tempo dalla vita ordinaria, gratuito e con capacità di ripresa, caratteristiche che vengono tutte riutilizzate da Caillois per definire il *gioco*.

Invece, per studiare i giochi, Caillois ricerca la presenza o meno di quattro caratteristiche che i vari giochi possono assumere:

1. *agon* (competizione) che l'autore definisce come "*rivalità che si rapporta rispetto ad una qualità, entro limiti ben definiti, senza alcun intervento esterno, in modo che il vincitore appaia il migliore entro una determinata*

categoria di impresa" (CAILLOIS, 1958, 30). L'*agon* presuppone una posizione di parità di condizioni per i partecipanti ed eventuali handicap che riequilibrano una posizione di partenza svantaggiata di un giocatore. Se nelle fasi di *gioco* un giocatore (o una squadra) può trovarsi in una posizione privilegiata, questa sarà sottoposta ad alternanza ed eventualmente viene sorteggiata tra le parti in *gioco*. La molla principale per il concorrente è di vedere riconosciuta la propria superiorità in un determinato campo, nella lealtà e nel rispetto delle regole. Quindi implica il massimo impegno e il migliore impiego dei mezzi rispetto ai fini.

2. *alea* (caso) che Caillois definisce come la caratteristica dei "*giochi che si fondano, contrariamente all'agon, su una decisione che non dipende dal giocatore sulla quale egli non può minimamente far presa; giochi nei quali si tratta di vincere non tanto su un avversario quanto sul destino. Per essere più precisi, il destino è il solo artefice della vittoria e questa, quando c'è rivalità, significa esclusivamente che il vincitore è stato più favorito dalla sorte che il vinto*". (CAILLOIS, 1958, 33) Di conseguenza il ruolo del giocatore è totalmente passivo, non potendo egli influire sul verdetto del destino. Come nell'*agon*, però, la funzione dell'*alea* è di far competere i giocatori su un piano di parità che non esiste al di fuori del *gioco*. L'aspetto specifico di questo tipo di giochi è che "*I giochi d'azzardo appaiono umani per antonomasia. [...] Gli animali [...] non sono in grado di immaginare una potenza astratta e insensibile al cui verdetto sottostarsi anticipatamente per gioco e senza reagire. [...] É un atteggiamento che esige una possibilità di previsione, di rappresentazione e di speculazione, di cui può essere capace solo un pensiero oggettivo e calcolatore. Ed è forse nella misura in cui il bambino è vicino all'animale che i giochi d'azzardo non hanno per lui l'importanza che ricoprono per l'adulto*". (CAILLOIS, 1958, 35)

3. *mimicry* (mimica/simulacro), ovvero la caratteristica delle azioni ludiche nelle quali "*il soggetto gioca a credere, a farsi credere o a far credere agli altri di essere un altro. Egli nega, altera, abbandona temporaneamente la propria personalità per fingerne*

un'altra." (CAILLOIS, 1958, 36) Il paragone esemplare che fa l'autore è "*l'inesplicabile mimetismo degli insetti [che] fornisce immediatamente uno straordinario riscontro al gusto dell'uomo di mascherarsi, travestirsi, portare una maschera, sostenere una parte. Solo che, questa volta, la maschera, il travestimento, fa parte del corpo, invece d'essere un accessorio inventato e costruito. Ma, in tutti e due i casi, serve esattamente agli stessi fini: mutare l'apparenza del soggetto e incutere paura agli altri*". (CAILLOIS, 1958, 37)

4. *ilinx* (vertigine) che è la caratteristica dei "*giochi che si basano sulla ricerca della vertigine e consistono in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e a far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico. In tutti i casi si tratta di accedere a una specie di spasmato, di trance o smarrimento che annulla la realtà in una vertiginosa precipitazione*" (CAILLOIS, 1958, 40)

I vari giochi si possono svolgere secondo due modalità sempre compresenti ed in continua osmosi:

1. la *paidia* (turbolenza) che viene naturale associare ai giochi nei quali prevalgono la *mimicry* e l'*ilinx*, ma può essere presente anche nei giochi dove c'è *agon* ed *alea*.
2. il *ludus* (la regola) che prevale nei giochi d'*agon* e d'*alea*, ma si può riscontrare anche nei giochi di vertigine (ad esempio nell'acrobata che domina con l'esercizio la sua vertigine) e di *mimicry* (la tecnica dell'attore, ad esempio). Per ognuna delle quattro categorie Caillois descrive la corrispondente degenerazione, dovuta al fatto di trasporre la caratteristica del *gioco* al di fuori dello spazio-tempo ludico, descrivendo queste quattro degenerazioni: l'*agon* praticato fuori dal campo di *gioco* diventa competizione estrema e non più temperata dal rispetto delle regole e dalla lealtà imposta nel *gioco*. L'*agon* degenerato diventa volontà di imporsi con ogni mezzo disponibile. L'*alea* può invece degenerare in superstizione, ovvero nel credere nell'esistenza di un essere che ha il potere di influire sui verdetti del caso, e di avere dei comportamenti orientati a volgere a proprio favore la benevolenza di questa essenza personificata (il fato, la dea bendata). Anche qui la degenerazione sta nel dare importanza all'esito dell'*alea* al di fuori dello spazio tempo del *gioco* aleatorio. La degenerazione della *mimicry* sta

	<i>Agon</i>	<i>Alea</i>	<i>Mimicry</i>	<i>Ilinx</i>
<i>Paidia</i>	Corse	Filastrocche per fare la conta	Imitazioni infantili	Roteare infantile
	combattimenti	testa o croce	giochi illusionistici	Giostra
Chiasso	Atletica		bambola	Altalena
			costumi vari	Valzer
Agitazione			maschera	
			travestimento	
Fou-rire				
	Boxe	Scommesse	Teatro	Volador
Aquilone	Biliardo	Roulette	Arti dello spettacolo	Luna-park
	Scherma	Lotterie		Sci
Solitari	Dama			Alpinismo
	Calcio			Acrobazia
Cruciverba	Scacchi			
	Competizioni sportive			
<i>Ludus</i>				

Tab. 1. Schema dei giochi di Caillois

Lo schema può essere letto in due direzioni: dall'alto verso il basso i giochi sono classificati a seconda del loro tendere verso la modalità della *paidia* oppure verso la modalità del *ludus* come stato emotivo di partecipazione al *gioco*. Ogni grado di partecipazione emotiva, combinato con una delle quattro caratteristiche (nello schema da sinistra verso destra) inquadra ogni *gioco* per le sue peculiarità di tono emotivo e di caratteristica ludica prevalente.

nel continuare a impersonare il proprio ruolo anche quando il sipario è calato. Gli applausi, oltre alla gratificazione dell'attore, hanno anche la funzione di far uscire l'attore dalla trance necessaria all'entrare nel personaggio, proprio per permettergliene l'uscita, anche perché è la consapevolezza di potere uscire dal personaggio che permette all'attore di entrarci con la sicurezza di ritornare ad essere se stesso alla chiusura del sipario. La degenerazione dell'*ilinx*, infine, è nel voler ottenere uno stato alterato di percezione o di coscienza molto prolungato, infinito. L'unico modo per ottenere questo stato di vertigine perenne è l'uso di droghe, sostanze stupefacenti, che sono la degenerazione della vertigine proprio perché la vertigine ottenuta diventa un *gioco* che non ha una fine, uno degli elementi fondamentali di ogni *gioco*. Come scrive Caillois "ogni degenerazione dei principi del gioco si traduce in un abbandono di quelle convenzioni precarie e abbastanza dubbie che è sempre lecito, se non proficuo, negare, ma la cui difficile adozione costella tuttavia lo sviluppo della civiltà. [...] Abbandonate a se stesse, frenetiche e rovinose come tutti gli istinti, queste pulsioni elementari non possono portare che a delle conseguenze funeste. Nel momento in cui accordano

agli impulsi un soddisfacimento formale e limitato, esse li educano, li fecondano e vaccinano l'anima contro la loro virulenza. Contemporaneamente li rendono atti a contribuire positivamente ad arricchire e determinare gli stili delle culture." (CAILLOIS, 1958, 72-73)

Le quattro caratteristiche dei giochi possono essere associate in vari modi: Caillois le utilizza per costruire questo schema dei giochi (tab.1) dove, in ogni colonna verticale, i giochi sono classificati – molto approssimativamente – in un ordine tale per cui l'elemento *paidia* diminuisce costantemente, mentre aumenta costantemente l'elemento *ludus*. De Sanctis Ricciardone, incrociando le quattro categorie del *gioco* di Callois (AG=Agon, AL=Alea, MI=Mimicry e IL=Ilinx) va oltre la classificazione del francese che prende in considerazione solo le combinazioni binarie (AG-AL e MI-IL come abbinamenti fondamentali e AG-IL e AL-MI come contro natura), ottenendo una classificazione dei giochi (DE SANCTIS RICCIARDONE, 1994, 104) (tab.2 pag. 94) basata sulla composizione dei quattro elementi nei vari giochi e che si concentra proprio sulle intersezioni considerate "contro natura" da Callois. Il discorso della De Sanctis Ricciardone può essere valido se utilizzato, come fa

l'autrice, come ipotesi per la descrizione dei vari giochi. Riguardo alla possibilità di allargare il suo schema, Caillois scrive che incroci delle quattro caratteristiche come quelli ipotizzati da De Sanctis Ricciardone "costituirebbero quasi sempre delle semplici giustapposizioni occasionali che non avrebbero alcuna influenza sul carattere dei giochi nei quali le si riscontra: così una corsa di cavalli, tipico agon per i fantini, è contemporaneamente uno spettacolo che, come tale, rientra nel campo della mimicry e un pretesto per azzardare delle scommesse attraverso le quali la competizione si fa veicolo di alea. I tre campi, tuttavia, restano autonomi" (CALLOIS, 1958, 89). L'ipotesi di De Sanctis Ricciardone è tuttavia interessante perché, partendo dall'impostazione di Caillois, tenta di costruire un'analisi dei giochi che considera la presenza di più di una delle caratteristiche non una semplice giustapposizione (alla Caillois), bensì come struttura basilare di quel dato *gioco*. Quindi l'ipotesi di De Sanctis Ricciardone è che alcuni giochi possiedano più d'una o tutte le caratteristiche dei giochi e che tutte le caratteristiche comprese in un *gioco* siano necessarie per definirlo e trovargli un posto nella minuziosa griglia dei giochi.

Combinazioni						
Secondo De Sanctis Ricciardone				Secondo Caillois		
1	△	AG	AL	MI	IL	
2	■	AG	AL	MI		
3	■	AG	AL		IL	
4		AG	AL			Abbinamento fondamentale ◆
5		AG			IL	Contro natura ◆
6		AG		MI		Casuale valido ◆
7	■	AG		MI	IL	
8	●	AG				
9	■		AL	MI	IL	
10			AL			Contro natura ◆
11			AL		IL	Casuale valido ◆
12	●		AL			
13	●				IL	
14	●			MI		
15				MI	IL	Abbinamento fondamentale ◆
16	▼					

Tab.2. (Classificazione dei giochi di De Sanctis Ricciardone)

Legenda delle combinazioni:

● = unarie, ◆ = binarie (Caillois), ■ = ternarie, △ = quaternarie, ▼ = insieme vuoto

Le caratteristiche dei giochi Caillois le costruisce come espediente per impostare una sociologia a partire dai giochi. Tenterò di riassumere brevemente in che modo: le caratteristiche dei giochi prevalenti in ogni società sono lo specchio della cultura prevalente in essa quindi, analizzando quali delle quattro caratteristiche ludiche sono più evidenti nei meccanismi di produzione e di riproduzione del potere prevalenti in una data società, si possono dividere le società in 1) società nelle quali le modalità di produzione-riproduzione del potere sono basate sulla maschera e sulla vertigine (*mimicry-ilinx*) e 2) società nelle quali le modalità di produzione-riproduzione del potere sono basate sulla competizione e il caso (*agon-alea*). Ma Caillois porta questo discorso alle estreme conseguenze: egli utilizza le caratteristiche dei giochi come elemento che produce il cambiamento culturale e sociale. Le società cosiddette primitive, che Caillois prende come termine di paragone per descrivere le società arcaiche che non hanno lasciato fonti scritte per analizzarle, hanno un tipo di organizzazione sociale basata sull'accoppiata maschera-vertigine, ovvero in esse l'organizzazione sociale è basata sul potere che danno le maschere di impersonare le divinità per poter produrre (e riprodurre) un regime di terrore su chi

crede che chi indossi la maschera *sia* (o sia posseduto da) la divinità. La maschera si accompagna alla vertigine perchè è tramite la trance estatica, ottenuta con procedimenti vertiginosi di alterazione degli stati di coscienza, che si ottiene di essere iniziati a far parte del gruppo di chi indossa le maschere e quindi possiede il potere in questo tipo di società. Chi fa parte del gruppo degli iniziati, tramite i rituali di iniziazione, ha scoperto che dietro le maschere si celano delle persone, e grazie al disvelamento della finzione ha acquisito la conoscenza del segreto iniziatico e, in questo modo, ha raggiunto un livello di consapevolezza maggiore ed un conseguente status sociale superiore. Conoscenza è potere, ovvero il sapere quale finzione si celi dietro le maschere permette all'iniziato di appropriarsi del potere che la maschera gli conferisce sulle persone non iniziate che non conoscono cosa o chi si celi dietro la maschera.

Per Caillois la molla che fa scattare la cosiddetta civiltà è la sostituzione dell'abbinamento fondamentale maschera-vertigine con l'altro, ovvero *Agon-Alea*, quali principi organizzatori delle società più complesse, nelle quali sia per motivi di organizzazione, sia per una motivazione di uguaglianza formale, prevale il principio (tipico di queste due caratteri-

stiche) della competizione nella quale si prevale per i propri meriti (*agon*) o per la propria fortuna (*alea*). Mentre nelle società arcaiche prevaleva il principio della *paidia*, nelle società più complesse prevale il principio del *ludus*, la regola che si impone a tutti nella riproduzione del potere. Lo stregone si trasforma in magistrato, in un amministratore il cui compito principale non è più essere il possessore di una conoscenza superiore, bensì essere il garante del rispetto delle regole nella competizione per il potere. Ai due principi fondamentali di questo tipo di società corrispondono due diverse modalità di competere per il potere: l'*agon*, rappresentato dal principio della competenza come requisito per l'accesso al potere (esemplificato dall'istituto del concorso per merito e titoli) e l'*alea*, rappresentata dalla casualità della nascita che dà, appunto in sorte, la possibilità di appartenere a differenti classi sociali e quindi di godere una posizione di partenza diversamente avvantaggiata. Nelle società moderne questi due principi sono sempre compresenti e le loro caratteristiche sono congegnate in modo da rappresentare l'una il contrappeso dell'altra: le capacità individuali e l'impegno (come in una gara agonistica) servono come rimedio agli svantaggi della propria posizione di partenza (l'eredità), la fortuna (la lotteria) come via d'uscita alla mancanza di capacità che, in una società che consentisse di andare avanti solo grazie a propri meriti, diventerebbe l'unica via di ascesa sociale possibile per chi non abbia acquisito molte capacità. Anche nelle società dove si è tentato di eliminare le posizioni di partenza avvantaggiate, come nelle società dove si è sperimentato il socialismo reale, il livellamento delle posizioni di partenza è rimasto un'ideale. Infatti nella pratica anche nei paesi socialisti l'eredità familiare (non necessariamente composta di soli beni materiali ma anche di status ereditabili e di capitale culturale) contava nella competizione per il potere.

Il discorso di Caillois sul *gioco* è un mezzo per produrre una teoria sul cambiamento sociale e sulle modalità di produzione e riproduzione del potere nei diversi tipi di società. Anche in questo autore il discorso sul *gioco* va letto tra le righe di una argomentazione non finalizzata a produrre solo un discorso sul *gioco*. Mentre Huizinga imposta il suo lavoro nel quadro della filosofia idealistica, trovando appunto nello spirito ludico il motore della civiltà, Caillois usa il

gioco come metafora per una spiegazione sociologica del meccanismo dell'evoluzione sociale e della gestione delle dinamiche del potere. Tuttavia, nel produrre una sociologia a partire dai giochi, Caillois fornisce anche delle coordinate complete per orientarsi nel mondo dei giochi, con il sistema delle quattro caratteristiche dei giochi e delle due modalità di svolgimento di essi e con l'analisi di cosa possono produrre questi elementi nelle loro diverse combinazioni.

Il gioco e il suo valore culturale: il saggio di Lanternari

Il discorso di Lanternari sul *gioco* parte da una premessa, ovvero che bisogna tenere distinti i giochi dai divertimenti occasionali, e per definire i due fenomeni usa i due stati d'animo del *gioco* di Caillois, la *paidia* e il *ludus* da associare il primo ai divertimenti occasionali che si svolgono secondo le modalità della gioiosa improvvisazione, mentre il *ludus* è lo stato d'animo affine ai giochi, nei quali prevale la rigida regolamentazione. "Fra i giochi e i divertimenti occasionali si comprendono le attività di non immediata utilità intraprese liberamente dall'uomo per diporto personale o collettivo, oltre che per altri fini mediati, secondo modi e norme tradizionali spesso complesse, e variabili per ciascun tipo e occasione" (LANTERNARI, 1973, 191). Quindi le caratteristiche del *gioco* per Lanternari sono: 1) un'utilità non immediata, 2) la scelta libera di giocare, 3) il gusto del *gioco*, 4) le regole del *gioco*, 5) la variabilità dei giochi rispetto ai contesti storici e culturali. Anche Lanternari non si discosta molto dal paradigma del *gioco* di Huizinga, ma una forte divergenza sta nel non considerare nella sua analisi il *gioco* degli animali. Anche se è innegabile che gli animali giocano, "tuttavia nell'uomo l'attitudine al gioco, ereditata nella fase animale, diventa – diversamente dagli animali – fattore determinante nella creazione di beni culturali, per il concorso di un'altra attitudine congiunta ed opposta alla prima e specificamente umana, cioè il razionalità e il senso dell'utilità" (LANTERNARI, 1973, 194)

La fondamentale distinzione tra giochi e divertimenti occasionali va intesa in senso fluido, perché spesso attività serie possono essere praticate come divertimento occasionale (per esempio, i bambini che giocano alla guerra), mentre alcuni giochi possono avere delle importanti funzioni istituzionali (i giochi olim-

pici nella Grecia ellenica), di armonia sociale (la risoluzione dei conflitti in forma di *gioco* come nelle dispute in versi) e di redistribuzione economica (i giochi d'azzardo nelle economie con scarsa circolazione di moneta).

Sulla distinzione tra giochi e attività serie, in particolare sulla questione se i giochi siano residui di attività serie degradate in *gioco*, si basano i primi dibattiti sul *gioco* in antropologia. Per quanto gli sviluppi successivi del dibattito abbiano superato la questione, le ricerche evoluzioniste e diffusioniste sulle origini e sui modi di diffusione dei giochi hanno comunque portato una notevole massa di dati etnografici sui giochi nelle varie culture che oggi sono a disposizione di chi voglia studiare il *gioco*. In merito Lanternari osserva che "sia l'attitudine alla libera e disinteressata attività del gioco, sia quella opposta, volta all'attività utilitaristica e feconda, ovvero l'attitudine al mito e al rito religioso come quella volta all'azione ludica profana, sono tutte coesistenti ab initio nell'uomo, e pare erroneo ogni tentativo di postulare un prius e un posterius qualunque, frutto di astrazioni preconette di singoli autori. [...] Anziché parlare in senso evoluzionista di decadenza dal rito, o dall'azione utile, al gioco, si dovrà dunque piuttosto parlare di sviluppi paralleli e indipendenti delle attività ludiche e delle attività "serie", e in vari casi di imitazioni in tono lusorio di attività serie, contemporanee" (LANTERNARI, 1973, 197). Sulla questione se il *gioco* sia qualcosa capace di creare cultura, Lanternari afferma che "nel gioco l'uomo crea forme simboliche atte a cristallizzarsi in dati materiali (giocattoli ed accessori del gioco) ed immateriali (azioni, idee, comportamenti), dei quali spesso solo secondariamente è portato a scoprire il valore utilitaristico, e tutti trasmissibili per tradizione. Un gioco può dunque diventare in un secondo tempo invenzione feconda rispetto alla cultura" (LANTERNARI, 1973, 193). Infatti il carattere gratuito del *gioco* gli permette di ripetersi nel tempo, favorendone la perpetuazione (e l'istituzionalizzazione in alcuni casi), a differenza delle attività serie (che sono invece produttive), che quando non sono più utili cessano di essere effettuate.

Essendo ogni *gioco* un'attività irrazionale che contiene una simbolizzazione (l'agire come se), da questo carattere proviene la caratteristica del *gioco* di essere *altro* rispetto alla vita ordinaria, ma per questo motivo "il *gioco* è stato

messo (Huizinga) in relazione con altre attività a sfondo parimenti irrazionale e simbolico come rito-culto, prove competitive, orfanie, poesia, arte, etc. Un'inopportuna identificazione fra attività ludica e attività simbolica (Huizinga) ha dunque contribuito a estendere l'accezione di gioco oltre i limiti giusti, facendo confluire in essa ogni attività culturale nei suoi aspetti simbolistici, e perdendo oltretutto l'opportuna distinzione tra giochi istituzionali e divertimenti occasionali" (LANTERNARI, 1973, 199). In quest'ultima affermazione si può leggere la distanza tra l'analisi idealista di Huizinga e l'approccio di Lanternari allo studio del *gioco*. Lanternari non fornisce una definizione del *gioco*, tranne che per alcune caratteristiche a cavallo tra i giochi e i divertimenti, ma al tempo stesso fa un'analisi dei rapporti dei giochi con la cultura e fornisce uno schema di classificazione (vedi Tab. 3 pag. 96) dei giochi e dei trastulli che può contenere praticamente ogni attività ludica umana.

La prima suddivisione è quella tra giochi e divertimenti occasionali. I divertimenti occasionali si dividono in tre categorie: A) a carattere imitativo (fare come se), B) Solitari e C) divertimenti di fanciulli. I giochi si dividono innanzitutto in due grandi categorie: 1) giochi competitivi e 2) giochi non competitivi. L'elemento della competizione (l'*agon* nella terminologia di Caillois) diventa quindi un primo criterio di classificazione. All'interno della categoria dei giochi competitivi una seconda distinzione può essere fatta in base all'approccio fisico dei giocatori. Essi si dividono in A) giochi di posizione (che si giocano stando seduti o quantomeno da fermi) e B) giochi di movimento (che si giocano muovendosi). All'interno della sottocategoria dei giochi di posizione abbiamo un'ulteriore suddivisione in 1) giochi d'azzardo (a loro volta suddivisi in a) giochi della sorte semplici e b) giochi della sorte con itinerari simbolici) e 2) giochi di strategia⁵ (suddivisi in a) con accessori tecnici, b) gare d'abilità intellettuale senza accessori tecnici e c) giochi d'abilità manuale). I giochi di movimento sono suddivisi in quattro categorie, cioè giochi: 1) atletici, 2) di destrezza (di mira, abilità, precisione), 3) d'effetto, a carattere misto e 4) gare di animali. Infine i giochi non competitivi sono suddivisi in tre categorie: A) coreografici, B) cerimoniali-rituali e C) spettacoli-rappresentazioni.

Giochi	Giochi competitivi	A) Di posizione
		1) D'azzardo
		a) giochi della sorte semplici
		b) giochi della sorte con itinerari simbolici
		B) Di movimento
		1) Atletici
		2) Di destrezza (di mira, abilità, precisione)
		3) D'effetto, a carattere misto
	4) Gare di animali	
	Giochi non competitivi	A) Coreografici
B) Cerimoniali-rituali		
C) Spettacoli-rappresentazioni		
Divertimenti occasionali	A) A carattere occasionale o imitativi	
	B) Solitari	
	C) Divertimenti di fanciulli	

Tab. 3. Schema di classificazione dei giochi di Lanternari

Nello schema dei giochi di Lanternari non c'è una definizione del *gioco*, ma fornisce esso una griglia ordinatrice nella quale può trovare posto ogni sua declinazione, ovvero una tassonomia dei vari giochi che si possono osservare sia direttamente sia indirettamente dallo spoglio delle fonti disponibili sui giochi.

Cos'è il gioco? Una risposta provvisoria

Ritornando alla domanda iniziale (che cosa è il *gioco*?), proverò a dare una prima risposta provvisoria confrontando le posizioni dei tre studiosi.

Huizinga più che plasmare (nel senso di dare una forma al *gioco*), costruisce una concezione al negativo di cosa non è il *gioco*, parlando della serietà come speculare al *gioco* e quindi per certi versi uguale, spiegando come il *gioco* possieda delle caratteristiche proprie riscontrabili in tutti i giochi, ed infine spiegando come questo tratto culturale comune a tutte le culture (in buona compagnia del tabù dell'incesto) potrebbe essere il principio organizzativo di ogni istituto culturale e sociale (e gli esempi che Huizinga fornisce a sostegno della sua tesi sono affascinanti). Ma, sebbene nella lunga deduzione dell'olandese non si trovi una vera e propria definizione del *gioco*, Huizinga, con *Homo Ludens*, ha impostato le fon-

damenta del discorso sul *gioco* su alcuni temi con i quali si sono obbligatoriamente confrontati tutti gli studiosi che hanno affrontato il tema del *gioco*.

Caillois, invece, costruisce il suo discorso più sui giochi che sul *gioco* (del quale comunque definisce una serie di caratteristiche mutate da Huizinga) e classifica i giochi secondo quattro modalità caratteristiche che forniscono delle buone coordinate concettuali per orientarsi nell'analisi dei giochi.

Infine lo schema di Lanternari è quasi una tassonomia dei giochi che però può essere utile perché è organizzata su criteri di classificazione empirici che permettono di analizzare i giochi secondo una mappa al tempo stesso precisa ed ampia.

Da queste analisi si possono estrarre alcuni criteri di osservazione e di classificazione dei giochi. Ma la definizione di *gioco* forse attiene più al campo della filosofia e della logica che ad uno studio antropologico. A riguardo è interessante un'osservazione di Wittgenstein: "Come faremo allora a spiegare a qualcuno che cos'è un *giuoco*? Io credo che gli descriveremo alcuni *giuochi*, e poi potremmo aggiungere: «questa, e simili cose, si chiamano *'giuochi'*». E noi stessi, ne sappiamo di più? Forse soltanto all'altro non siamo in grado di dire che cos'è esattamente un *giuoco*? - Ma questa non è

ignoranza. Non conosciamo i confini perché non sono stati tracciati. Come s'è detto, tracciamo un confine per questo scopo particolare. Allo stesso modo, per rendere utilizzabile la misura di lunghezza 'un passo' non è affatto necessario dare la definizione: 1 passo = 75 cm. E se tu vuoi dire «Ma prima non era affatto una misura esatta», io ti rispondo: bene, allora era una misura inesatta. - Benché tu mi sia ancora debitore della definizione di esattezza" (WITTGENSTEIN, 1953, 48).

Riguardo all'utilità di una siffatta decisione precisa del *gioco* ancora Wittgenstein scrive: "Si può dire che il concetto 'giuoco' è un concetto dai contorni sfumati. «Ma un concetto sfumato è davvero un concetto?» - Una fotografia sfocata è davvero il ritratto di una persona? È sempre possibile sostituire vantaggiosamente un'immagine sfocata con una nitida? Spesso non è proprio l'immagine sfocata ciò di cui abbiamo bisogno?" (WITTGENSTEIN, 1953, 49)

Per concludere credo che l'unica certezza in questa definizione sia che i giochi sono dei fenomeni *complessi*. Ciò che si può definire *gioco* è una astrazione che non può esistere nella realtà osservata, ma lo si può trovare solo nella logica. Infatti è nello scarto tra i giochi (reali e complessi) e ciò che la logica può arrivare a definire come *gioco* (l'idea di *gioco*) che troviamo la distanza epistemologica tra i due concetti ed è questo il motivo per cui ho cercato una definizione del *gioco* tra le righe (che parlano d'altro) di chi si è cimentato col compito di studiare i giochi. Come tentativo di definizione si potrebbero prendere i punti delle caratteristiche dei giochi di Huizinga e di Caillois e vedere quali attività umane rientrano in questi schemi, ma un primo problema consisterebbe nel fatto che l'oggetto della ricerca (il *gioco d'azzardo*) non rientrerebbe in questa definizione di *gioco* almeno per la mancanza di finalità in se stesso. In un'ottica post-moderna credo sia più utile andare a osservare il *gioco* e i giochi nel loro strutturarsi rispetto a un contesto sociale e culturale e quindi, preso atto della complessità (o dell'inutilità ai fini della ricerca) di dare questa definizione dell'*idea di gioco*, non darò nessuna definizione. Piuttosto andrò ad analizzare, nel prossimo articolo (*Il gioco d'azzardo*), una tipologia di *gioco* che è socialmente definita dalle sue implicazioni economiche, sociali, etiche e culturali, restringendo il campo di osservazione su un oggetto specifico: il *gioco d'azzardo*.

Note

1. R. Caillois, acuto critico dell'opera di Huizinga scriveva che "il teorico di Homo Ludens vi vede [nel gioco] il puro superfluo. Lo ritiene attività primaria, categoria fondamentale che in primo luogo bisogna accettare, che si può definire soltanto mediante il suo contrario (la vita seria, ordinaria, quotidiana) e che di conseguenza è più in grado di spiegare che suscettibile di essere spiegata" (CAILLOIS, 1950, 147).
2. Cfr. Frobenius L., *Kulturgeschichte Afrikas. Prolegomena zu einer historischen Gestalthehre*, Zurigo, 1933, tr. It., *Storia della civiltà africana*, Torino, 1950 e *Schicksalskunden im Sinne des Kulturwerdens*, 1932.
3. Le gracchianti radiocronache delle partite di calcio sono state un elemento tipico delle domeniche pomeriggio in quasi tutte le case italiane per tanti anni, soppiantate oggi dai decoder digitali che permettono ai milioni di tifosi di vedere la partita senza dovere andare allo stadio il che, insieme al meccanismo di mercato che ha aumentato l'offerta di eventi sportivi trasmissibili, ha determinato nuove forme di aggregazione basate su questa possibilità offerta dalla tecnologia. Un esempio su tutti sono i ristoranti e i pub che impostano la loro offerta sulla possibilità di vedere comodamente la partita mentre si consuma il pasto, o la ormai diffusa abitudine di creare gruppi di visione in casa di chi ha il decoder. Inoltre questo mercato è stato di recente ampliato dall'offerta di calcio tramite il decoder digitale terrestre ad un prezzo ancora più popolare (3 euro a partita), il che contribuirà a far crescere ancora di più il fenomeno.
4. Mutuo questo termine da De Sanctis Ricciardone P., *Antropologia e gioco*, Liguori, Napoli, 1994, p. 57, dove il ludocentrismo viene definito "una rivoluzione copernicana nello studio dei giochi".

5. Il criterio di questa definizione sta nella prevalenza dell'elemento razionale (il calcolo) o dell'elemento aleatorio (l'alea, l'azzardo) nel decidere l'esito del gioco. Una classificazione simile anche se organizzata intorno al tipo di informazione che hanno i partecipanti sull'esito del gioco viene fatta da von Neumann e Morgenstern in *A Theory of Games and Economic Behavior*, dividendo i giochi in 1) giochi teoricamente ad informazione completa (es. gli scacchi), 2) giochi teoricamente ad informazione incompleta (es. il bridge) e 3) giochi ad informazione nulla o giochi di puro azzardo (es. slot machines).

Bibliografia

- ABBAGNANO N. 1961. *Dizionario di filosofia*. UTET, Torino.
- BATESON G. 1956. *The Message "This is Play"*. Josiah Macy Jr. Foundation. Ed. it. 1996. *Questo è un gioco*. (a cura di Zoletto D.) Cortina, Milano.
- BATESON G. 1972. *Steps to an Ecology of Mind*. New York. Ed. It. 1977. Adelphi, Milano.
- BUTTITTA I. E. 2006. *I morti e il grano*. Meltemi, Roma.
- CAILLOIS R. 1950. "Gioco e sacro", in *L'Homme et le Sacré*. Éditions Gallimard, Paris. Ed. It. 2001. *L'uomo e il sacro* (a cura di Olivieri U.M.) Bollati Boringhieri, Torino.
- CAILLOIS R. 1958. *I Giochi e gli Uomini, la Maschera e la Vertigine*. Ed. it. 1981, (a cura di G. F. Dossena) Bompiani, Milano
- DE SANCTIS RICCIARDONE P. 1994. *Antropologia e gioco*. Liguori, Napoli.

- DI NOLA A. M. *Gioco e religione*, in *Enciclopedia delle religioni*, Vallecchi, Firenze.
- DURKHEIM E. 1912. *Les formes elementaires de la Vie Religieuse*. Parigi. Ed. it. 1960. *Le forme elementari della vita religiosa*.
- ERIKSON E. H. 1963. *Childhood and Society*. Norton, New York. Ed. it. 1975. Armando, Roma.
- FINK E. 1960. *Spiel als Weltssymbol*. Ed. it. 1969. *Il gioco come simbolo del mondo*. Lericci, Roma.
- FROBENIUS L. 1932. *Schicksalskunden im Sinne des Kulturwerdens*.
- FROBENIUS L. 1933. *Kulturgeschichte Afrikas. Prolegomena zu einer historischen Gestalthehre*. Zurigo. Ed. it. 1950. *Storia della civiltà africana*, Torino.
- HARTLAND E. S. 1913. *Games*. EnRh, VI, 1913.
- HUIZINGA J. 1938. *Homo Ludens*. Leida. Ed. it. 2002. (a cura di van Schendel C.) Einaudi, Torino.
- LANTERNARI V. 1973. *Antropologia e imperialismo*. Einaudi, Torino.
- MACALOON J. J. *Gioco e competizione*. in *Enciclopedia delle religioni*, Jaca Books.
- VALERI V. 1981. *Gioco*. Enciclopedia Einaudi, Torino.
- VON NEUMANN J. & MORGENSTERN O. 1947. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press, Princeton N. J.
- WITTGENSTEIN L. 1953. *Philosophische Untersuchungen*. Basic Blackwell, Oxford. Ed. it. 1967. *Ricerche filosofiche*. (a cura di Trinchero M.) Einaudi, Torino.

Nota biografica

Adolfo Barbatelli nasce a Napoli nel 1975. Scopre la passione per l'antropologia relativamente tardi, intraprendendo a 25 anni lo studio della sociologia presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II, dove si laurea nel 2005 con una tesi sul gioco d'azzardo in Antropologia Culturale, Relatore Prof. A. Signorelli. L'autore si considera alla ricerca di un nuovo paradigma che vada oltre gli eccessi del post-moderno e del post-coloniale, ritenendo necessaria una rielaborazione dei molti materiali etnografici alla luce della nuova epistemologia post-coloniale che ha rimesso tutto in discussione ma con il rischio di gettar via il bambino (un'antropologia che voglia portare il discorso verso una pur provvisoria definizione di un oggetto) con l'acqua sporca.