

bocce», anche se esiste un rinforzo all'autoremunerazione rappresentato da un bicchiere di vino, un caffè, poche lire che si vanno ad aggiungere al piacere dell'attività, ma che non si sostituiscono totalmente ad esso. Lo stesso vale per le partite di tennis o di pallone fra amici o per una gita in bici.

Cosa concludere? Nella complessità della psiche umana, il gioco rappresenta uno dei fattori più gradevoli della vita, pur non avendo obiettivi estremamente seri, come l'apprendimento e la verifica di sé. Il passaggio dall'età infantile a quella adulta responsabile non implica la necessità di rinuncia del gioco, ma il suo inserimento equilibrato nelle proprie attività.



L'umanità di una sfera magica

di STEFANO MARTINELLI

Niente di più serio e impegnativo del gioco. Il gioco, infatti, non è puro divertimento né puro godimento: libera la creatività, genera cultura, insegna a vivere

Radio Tau è un'emittente radiofonica francescana di Bologna. Tra le sue trasmissioni settimanali, ve n'è una di dialoghi di filosofia moderna, curata dal professor Vincenzo Cherubino Bigi, nella quale si è parlato anche del gioco. A Stefano Martinelli, studente di Filosofia all'Università di Bologna e allievo del Corso Teologico dell'Antoniano, abbiamo chiesto di riassumere e commentare il « dialogo » sul gioco.

Le regole del gioco

Almeno dal V secolo a.C., da quando cioè Aristofane scrisse «Le nuvole», i filosofi spesso sono presi in giro per la loro tendenza a sostenere argomenti che hanno l'inconsistenza e l'impalpabilità delle nuvole. Potrà sembrare strano che un filosofo si occupi del gioco; ma, nel nostro caso, è proprio così, ed è davvero sorprendente ciò che può uscire da un'indagine su di un argomento così banale, almeno in apparenza.

La prima cosa che salta all'occhio è che, giocando, non ci si procura né da mangiare né da vestire, poiché giocare è un'attività non imposta deterministi-

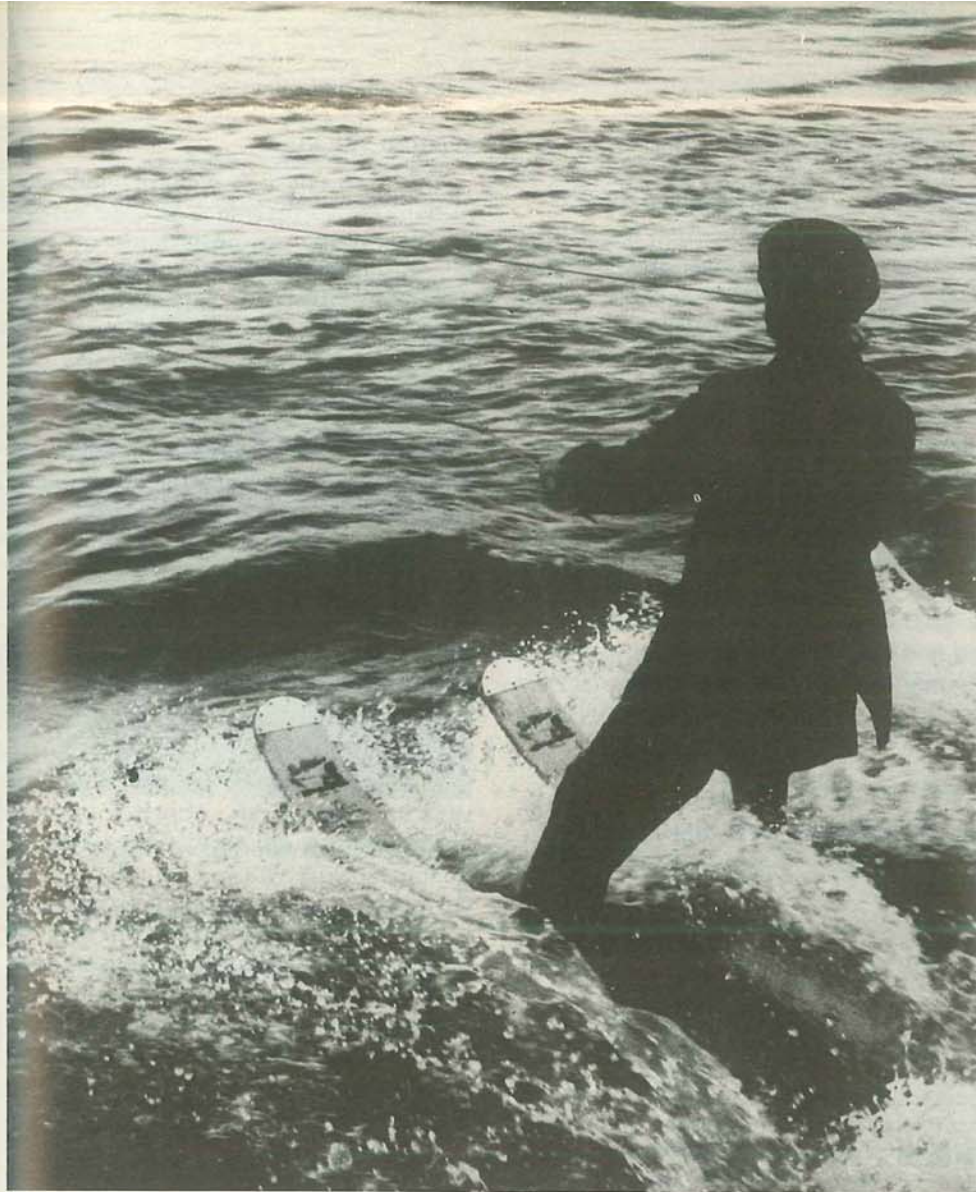
camente da bisogni vitali, ma un atto libero. Il gioco è libero per definizione. Nel gioco, l'uomo rompe la routine quotidiana ed esprime veramente se stesso. È interessante notare che la capacità di giocare non ci viene dalla ragione, dato che anche gli animali giocano; la differenza è che l'uomo è conscio di giocare, al contrario dell'animale.

Col gioco si viene a creare un mondo nuovo, che si situa in un tempo e in uno spazio ben definiti e diversi da quelli ordinari. Il tempo del gioco non è solo limitato, ma è pure psicologicamente diverso, tanto che, giocando, il tempo passa in un lampo. Dentro il

tempo e lo spazio del gioco, vige un ordine assoluto che non ammette né defezione né scetticismo e, senza il rispetto di queste leggi precise, il gioco cessa di esistere. Coloro che vivono insieme lo spazio e il tempo del gioco sono portati a vivere insieme e a ritrovarsi come amici: lo spazio del gioco può, così, diventare campo di unione e di comunicazione.

Il gioco, nella sua grande libertà creativa, si presenta però come qualcosa di serio e di impegnativo: basti pensare ai bambini che giocano o agli adulti impegnati in una partita a carte. Gioco e serietà non sono in antitesi,





perché, se anche il gioco non è una realtà ontologica, è però — di certo — una grossa realtà psicologica. Il vero gioco è sempre fatto in grande serietà, solo la falsificazione del gioco non è seria. Diviene ora necessario cercare di comprendere qual è lo spirito del gioco, quello spirito che è costitutivo

del gioco stesso e che fa sì che il gioco sia tale. Possiamo subito dire che lo spirito del gioco non è né puro divertimento né puro godimento: il gioco è libera creatività, che si traduce in mondi psichici, mondi che possono essere di piacere in senso lato, ma anche di terrore, di avventura ecc. È questo



creare mondi psichici nuovi con serietà e partecipazione che ci indica quale sia lo spirito che induce l'uomo a giocare. I confini del gioco sembrano ora allargarsi fino ad abbracciare tutta la vita.

Un cerchio magico

Esiste qualche cosa che non sia gioco? È questa una domanda veramente difficile. Sembra che il gioco sia un cerchio magico al cui interno è racchiuso tutto l'uomo e da cui non si riesce ad uscire per raggiungere altre occupazioni. Di certo il gioco non è qualcosa di banale: è presente nel lavoro dell'uomo e fa sì che questo diventi una creazione, una rappresentazione che si incarna in una novità culturale. Gioco e lavoro si intrecciano fittamente, e diventa difficile separarli. Il gioco accompagna un po' tutte le nostre attività, tanto che parliamo di giochi politici, di giochi di potere, di gioco della guerra.

Ma il cerchio magico del gioco, forse, è tracciato dal fare finta. Nel gioco infatti, c'è sempre un «come se», un fare finta, che ne segna il limite. Per riuscire a scorgere questo confine, non si può fare leva sulla logica, dato che il gioco supera il razionale; ma solo sulla coscienza morale, che rivela il compito della vita, che è al di là del gioco. Misericordia, amore, compassione per il prossimo ci tirano fuori dal mondo psichico del gioco, per portarci in una realtà che non ammette né rappresentazioni né finzioni, ma solo una presenza rischiosa della propria persona.

Ad ogni modo, la sfera del gioco è veramente grande ed anche importante. Pensiamo al ruolo del gioco come generatore di cultura. Tutto il campo estetico è l'espressione più evidente del giocare: si rappresentano sempre la vita, i sentimenti, le emozioni. La tensione dell'artista è a volte così forte da portarlo all'estasi, anche se resta sempre la finzione: l'attore non sarà mai realmente Amleto. Anche nel culto, non solo in quello cristiano, troviamo un aspetto formale di gioco; però il rito va oltre, perché non ha come scopo il fare finta, ma il cercare l'unione mistica con ciò che rappresenta. A volte giocare può essere molto difficile, ma l'uomo colpito dal dolore e dalla sofferenza, che trova la forza di creare un mondo diverso in quel momento, si sottrae alla condizione di puro reagente passivo di fronte al dolore e realizza l'umano in sé.