

## INTRODUZIONE

«Tante volte si è insistito sull'equivoco ragionamento per cui, essendo il *gioco* altra cosa dal *serio*, studiare il gioco non è cosa seria, tagliando così via una fetta di storia sociale decisamente “pesante”. È un equivoco che peraltro va lentamente sgretolandosi. Il concetto stesso di ludicità come dimensione ineliminabile del vivere collettivo comincia ad essere accettato e gira fra gli addetti ai lavori ormai a livello internazionale»:<sup>1</sup> con queste parole Gherardo Ortalli, uno dei massimi esperti viventi di storia sociale del gioco, inaugurava in Statale, nel 2011, i lavori di una Giornata di Studi dedicata a *Il gioco e i giochi nel mondo antico, tra cultura materiale e immateriale*, organizzata da alcuni ricercatori di quello che allora era il Dipartimento di Scienze dell'Antichità, nell'ambito di un progetto interdisciplinare avviato nel 2009 e tuttora in corso.<sup>2</sup> Promuovendo indagini sul tema della ludicità nella cultura e nella tradizione antica – un tema notoriamente complesso dal punto di vista antropologico e documentato da una ricca tradizione linguistica, letteraria e iconografica, i cui aspetti tuttavia, nel panorama attuale degli studi, non sono ancora adeguatamente messi in relazione – tale progetto ha lo scopo di riunire competenze e metodologie diverse nel quadro di una cornice teorica unitaria, elaborata in comune. Dal 2011 ad oggi i contributi e le iniziative del gruppo di ricerca si sono moltiplicati, ma rimangono immutati alcuni principi di fondo: la libera condivisione delle linee e dei risultati della ricerca, il rigore dell'indagine specialistica, l'integrazione irrinunciabile tra saperi rappresentativi e saperi operativi e lo sforzo di contestualizzazione dei beni culturali materiali nel patrimonio culturale immateriale dei loro creatori e fruitori; ancora, la spiccata curiosità per i variegati aspetti della ludicità e, naturalmente, uno schietto desiderio di divertirsi con temi intrinsecamente “ricreativi” e dotati di ineffabile leggerezza; *last but not least*, la disponibilità ad accogliere nuovi membri e nuove competenze, nella consapevolezza che, in un campo di ricerche tuttora di frontiera, solo l'apertura di ulteriori prospettive permetterà di recuperare il grande ruolo della ludicità nella tradizione della cultura europea.

<sup>1</sup> ORTALLI 2013, p. 12. Come spiega lo stesso Ortalli nella voce *La ludicità* dell'Enciclopedia Treccani online, questo concetto e il relativo termine si sono affermati in storiografia in tempi relativamente recenti, per poi entrare nella lingua italiana (dove “ludicità” viene registrato come neologismo) e in altre lingue (*ludicité, ludicidad, ludicidade, ludicity*). Ortalli in particolare osserva che «la sua introduzione nel lessico degli studi è legata alla necessità di cogliere in modo unitario un sistema di comportamenti e fenomeni sociali che in passato sono stati oggetto di analisi ma usualmente nella loro specificità, per es. come storia del gioco (o di singoli giochi) o degli sport o della festa, dei tornei, del tempo libero, della ricreazione culturale e altro ancora. In sostanza, si tratta di recuperare a un sistema organico quelle manifestazioni che nel vivere quotidiano rappresentano la fase della distensione e dell'uscita dal tempo del lavoro». Proprio la stretta connessione tra il termine ludicità e la costruzione di un organico sistema culturale ci ha spinto ad adottarlo anche nel titolo della presente sezione di studi, che nel suo piccolo rappresenta la premessa per tentare di realizzare una “rete” interdisciplinare sul tema del gioco.

<sup>2</sup> TORRE 2013, pp. 17-23.

La sezione monografica che qui presentiamo è appunto il risultato del recente tentativo, da parte del gruppo di ricerca, di attrarre nuove forze per rilanciare il progetto stesso verso più ampi orizzonti: accanto ai contributi di alcuni dei membri storici del gruppo, essa accoglie infatti i saggi di alcuni studiosi che hanno accolto positivamente il nostro invito a... giocare con noi.

Aprè la sezione un saggio introduttivo, di taglio storico-antropologico, a cura di Matteo Di Napoli. Le categorie e gli strumenti di analisi da lui presentati forniscono all'insieme dei contributi una cornice ideale: proprio perché si tratta di nozioni e concetti scaturiti in larga misura dallo studio di culture posteriori all'antichità, il quadro tracciato invita a un dialogo per analogia e per differenza con i contributi di antichistica, nella consapevolezza che la nozione stessa di gioco ha subito, con la fine dell'antichità classica, una sorta di degradazione e che solo in tempi recenti tale processo si è almeno parzialmente invertito. Al tempo stesso, è un ulteriore invito a proseguire il lavoro oltre l'antichità, come il gruppo di ricerca ha cominciato a fare nella presente occasione.

Per quanto riguarda gli altri contributi, li presentiamo brevemente secondo una sequenza *grosso modo* cronologica.

Maria Patrizia Bologna si sofferma sul binomio parola e gioco. Esso appare doppiamente connesso con l'espressività nel linguaggio, sia quando lo si interpreta con riferimento all'indagine lessicologica ed etimologica sui termini che designano l'attività ludica e ne costituiscono la categorizzazione linguistica, sia quando lo si trova realizzato nei giochi di parole. Una terza dimensione in cui si riconosce il binomio, e in cui pure non manca la connotazione di espressività, è indicata dai casi nei quali atto ludico e atto linguistico s'identificano sul piano del contenuto lessicale a livello terminologico, cioè quando il ludonimo è anche un logonimo. In questa prospettiva si analizzano alcuni usi del greco *παίζω*.

Marina Cavalli indaga i rari momenti della tragedia del V sec. in cui trova funzione attiva o metaforica l'allusione al mondo infantile del gioco (*Agamennone*, *Medea*, *Elettra* euripidea), sempre all'interno di una contrapposizione leggerezza/pesantezza, inconsapevolezza/responsabilità, intimità/estraneità. Seguendo alcune intuizioni platoniche, da un lato, e le linee critiche aperte da Huizinga e Caillois, dall'altro, il saggio individua nel tessuto tragico spazi di gioco sia normato che destrutturato, con distinta necessità drammaturgica.

Andrea Capra si sofferma sul rapporto fra gioco dialettico e gioco della *petteia* nei dialoghi di Platone, in particolare nella *Repubblica*. La *petteia* è considerata un "gioco serio", il che spiega perché venga più volte chiamata in causa per definire alcuni aspetti della dialettica. Il saggio mostra come il gioco di *petteia* chiamato "Polis" asurge a metafora della costruzione della città e viene perciò giustapposto alla celebre immagine della nave dello stato. Una particolare regola del gioco, ossia la possibilità di ritirare una mossa, contribuisce alla distinzione fra buona e cattiva dialettica: paradossalmente, la serietà della filosofia si definisce grazie alla regola di un gioco.

Fra le varie tipologie di "giochi epigrafici", Stefano Struffolino prende in esame la categoria degli *Ζητήματα*, sia negli ambienti simposiali e aristocratici sia nella loro

diffusione in ambiti sociali più bassi e negli usi ludici e didattici propri dell'insegnamento scolastico. Struffolino propone all'attenzione alcuni esempi epigrafici contestualizzati e accenna agli scambievoli influssi con la documentazione letteraria (in particolare epigrammatica) e papiracea. Sottesa al discorso è ovviamente la questione delle potenzialità ludiche della scrittura e lo spazio che nella tradizione epigrafica greca hanno avuto *aenigmata*, *griphoi* e *zetemata*: categorie o sottocategorie di un medesimo sistema.

Chiara Torre illustra l'esito dei primi sondaggi testuali di una ricerca sul tema della rappresentazione dei giochi dei barbari nella letteratura latina. La ricerca si iscrive nell'orizzonte degli studi sull'*ékphrasis*, intesa come strategia narrativa volta a costruire uno spettatore interno ed esterno al testo: cosa implica, per la significazione del testo, la rappresentazione di un processo visivo qual è appunto il "veder giocare i barbari"? I dati finora raccolti sono esaminati da un punto di vista anzitutto letterario. Tuttavia, proprio lo studio dell'*ékphrasis* dei giochi, come tattica di composizione e specifica strategia testuale, può contribuire alla ricostruzione di quella complessa relazione tra *conoscenza etnografica* e *testi prodotti in modalità etnografica* cui indirizzano gli sforzi più recenti degli studiosi che lavorano sulle antiche costruzioni del barbarico.

Il saggio di Claudia Lambrugo e Chiara Bianchi, muovendo dall'analisi di due dadi di tipo parallelepipedo molto allungato, realizzati rispettivamente in avorio e palco di cervo, offre l'occasione per una breve nota di riflessione sulla forma del dado. Esso infatti nelle antiche culture europee non è noto solo nella tuttora diffusissima forma cubica a sei facce, bensì anche nella forma parallelepipedica o oblunga a sole quattro facce, con alcune varianti (forma più corta a losanga, allungata, appiattita) e sequenze numeriche diverse. Mentre resta difficile stabilire l'esatto contesto ludico di utilizzo, si constata per il dado parallelepipedo a quattro facce una vasta diffusione dall'Europa all'India, specie in contesti preaugustei e tardo-antichi (prima e dopo Roma?) fino all'età moderna.

Il saggio di Andrea Scala è dedicato al ludonimo *k'oweay* 'dado, cubo', che con gli allotropi *k'owē* e *k'oway* è moltepliciamente attestato, sia in testi originali, sia in traduzioni, in armeno antico. Il sostantivo, per alcune sue caratteristiche formali, in particolare per *k'*- iniziale, non può derivare direttamente dal greco *κῠβεία*, ma sembra supporre una mediazione di una lingua terza. La parola armena iniziante per *k'*- sembra suggerire un'origine medio-persiana, se è giusta l'ipotesi, suffragata da alcune evidenze, che già in fase tardo-antica il medio persiano presentasse per le occlusive in posizione iniziale una realizzazione aspirata, secondo un processo allofonico assente in altri dialetti iranici in contatto con l'armeno.

A coronamento della sezione, due contributi declinano il tema della ludicità sul versante moderno, partendo da due specifici casi di studio.

Michela Dota muove dal ministeriale *Elenco dei giochi italiani per le scuole* (1893) per esaminare il ruolo del gioco nella scuola italiana post-unitaria, nelle sue implicazioni culturali, educative e linguistiche. Il documento suggerisce che persino il momento ludico, pedagogicamente pianificato in relazione al genere e all'estrazione so-

ziale, può cooperare all'unificazione linguistica e culturale. Tuttavia la materia giocosa non soffoca le consuete schermaglie tra l'egemonia del modello linguistico-culturale tosco-fiorentino e la concorrenza di modelli alternativi (il romano), permeabili a insospettabili influenze straniere (l'inglese e la sua cultura del gioco).

Laura Neri dedica il suo saggio ai giochi di Useppe nella *Storia* di Elsa Morante. All'interno della vicenda drammaticamente declinata sul registro del pathos emotivo e sentimentale, Useppe è l'unico elemento di vitalità che immette nei luoghi spesso chiusi e angusti della narrazione una componente di vivacità ingenua e propositiva, ma anche festosa. La funzione dei giochi di Useppe ruota proprio intorno alla possibilità di deviare dalle regole della storia, minando dall'interno le norme che dominano i rapporti umani. Prima di soccombere al male della storia, Useppe gioca anche con le parole, sovvertendo gli impliciti del linguaggio, portando in superficie, attraverso i dubbi, le domande, le ipotesi controfattuali, le convenzioni della comunicazione tra gli individui.

Andrea Capra  
Chiara Torre

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

ORTALLI 2013 : Gherardo Ortalli, *Per le lunghe vicende del sistema ludico. Una giornata milanese di studi e l'importanza di un progetto*, in *Il gioco e i giochi nel mondo antico. Tra cultura materiale e immateriale*, a cura di Claudia Lambrugo - Chiara Torre, Bari, Edipuglia, 2013, pp. 11-15.

TORRE 2013 : Chiara Torre, *Il programma di ricerca*, in *Il gioco e i giochi nel mondo antico. Tra cultura materiale e immateriale*, cit., pp. 17-23.