

IN LUDO VERITAS

LO STUDIO DEL GIOCO

Edward Burnett Tylor¹ (1832-1917) fu uno dei padri fondatori dell'antropologia culturale. Per primo evidenziò il valore sociale della cultura, che definì «quel complesso insieme che comprende conoscenze, credenze, arte, valori morali, leggi, costumi, e ogni altra capacità e atteggiamento acquisiti da un uomo in quanto membro di una società».² Durante la riunione del 14 marzo 1879 alla Royal Institution of Great Britain,³ Tylor fece un'insolita relazione del proprio lavoro.⁴ Il famoso antropologo era stato colpito dal fatto che il gioco del *patolli*, praticato dagli aztechi già prima della conquista spagnola,⁵ fosse molto simile al *pachisi* indiano.⁶ Ciò gli fece supporre che fossero fondate le teorie che ritenevano che la civilizzazione delle Americhe fosse avvenuta dall'Asia.⁷ Per questo, durante l'incontro con i colleghi della Royal Institution, Tylor espose le sue riflessioni sull'importanza del gioco come fattore culturale, sostenendo che la diffusione geografica delle attività ludiche è una testimonianza fondamentale dell'incontro tra civiltà e del processo di civilizzazione dell'ecumene. Aggiunse pure che i giochi resistono spesso nel tempo, anche in seguito a cambiamenti linguistici, religiosi o "dinastici".⁸ Per questo sono rivelatori di interessanti indizi sulla storia dei popoli.

Pochi anni dopo l'illustre folclorista siciliano Giuseppe Pitrè diede alle stampe un'amplissima raccolta dal titolo *Giuochi fanciulleschi siciliani*. Nell'introduzione spiegò che il gioco è un «argomento di non lieve importanza fra le tradizioni popolari» e che offre «un campo spazioso di ricerche e di osservazioni a quanti studiano relazioni con gli uomini, nelle sue inclinazioni e costumanze».⁹

Sono questi i prodromi di un interesse scientifico per il gioco che ha faticato a diffondersi per oltre un secolo in gran parte del globo. Stessa sorte è toccata al più ampio ambito del tempo libero, anch'esso a lungo trascurato, soprattutto in Italia, come tematica delle discipline umanistiche.¹⁰

In effetti l'*otium*, tanto apprezzato nel mondo antico, non ha ricevuto la medesima

¹ Dal 1883 direttore del Museo dell'Università di Oxford, nella quale ha insegnato dal 1896 al 1909.

² TYLOR 1871, vol. I, p. 1.

³ Un'associazione scientifica che da due secoli si propone di diffondere i risultati della ricerca scientifica a un pubblico di non-specialisti e della quale Tylor è stato presidente.

⁴ Con un discorso che pubblicò in TYLOR 1879.

⁵ Cfr. SOUSTELLE 1997, p. 208.

⁶ Cfr. TYLOR 1879, p. 23; STEWART 1894, p. 355.

⁷ Cfr. TYLOR 1879, p. 23.

⁸ Ivi, p. 24.

⁹ PITRÈ 1978, p. XIX.

¹⁰ Cfr. LO VERDE 2009, p. 9.

considerazione nell'alto medioevo cristiano. Si è assistito allora a una «marginalizzazione dell'ambito della ludicità nei suoi diversi aspetti», cosicché «il gioco e, in generale, il tempo libero hanno perduto il loro antico posto nell'organizzazione della società». ¹¹ Le autorità cristiane hanno spesso adottato misure repressive nei confronti di chi si dilettava nei modi più disparati. Anche il mondo musulmano ha avuto, in diverse occasioni, una scarsa considerazione del gioco. ¹² Il fondamentalismo religioso (di matrice sia islamica sia cristiana) «non tollera che ci si possa interessare, per ore in modo esclusivo, a qualcos'altro che non sia la religione». ¹³

Anche nell'età moderna predicatori e moralisti hanno colpevolizzato e svilito il gioco, additandolo come una sostanziale perdita di tempo e quale causa di molti mali della società. ¹⁴ Perciò «giocare e interessarsi ai giochi significa anche affrontare deliberatamente un preciso, persistente, discredito». ¹⁵ Ha scritto Gherardo Ortalli: «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 via così una fetta di storia sociale decisamente “pesante”». ¹⁶

Questa scarsa considerazione riservata al gioco in generale determina una carenza diffusa di pubblicazioni sull'argomento, cui lo studioso può far fronte servendosi dei numerosi testi su specifiche attività ludiche. In effetti le trattazioni generali e nomotetiche sull'argomento sono rese difficili dalla mancanza di una definizione univoca di “gioco”, che appare come un enorme calderone comprendente pratiche molto differenti le une dalle altre. Il primo importante sforzo definitorio è stato compiuto da Johan Huizinga nel 1939, ¹⁷ quando con il suo *Homo ludens* ha tentato di cambiare l'idea che la società europea aveva del gioco. Lo storico olandese, come Tylor nel secolo precedente, interpretava la cultura come un complesso di fenomeni sociali, di cui fanno parte tutte le attività che interessano la vita dell'uomo: dallo sport alla letteratura, dal diritto alla religione, dal teatro all'industria, ecc. In questo contesto ha inserito il gioco, un'attività strutturata e un elemento pervasivo della vita sociale degli uomini: «gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di “essere diversi” dalla “vita ordinaria”». ¹⁸

Spiegato così, il gioco può essere una moltitudine di attività, praticate da uomini, bambini e anche animali; si può parlare di giochi di forza, di abilità, d'intelligenza e d'azzardo, ma anche di rappresentazioni teatrali ¹⁹ e culturali, di musica, di letteratura,

¹¹ ORTALLI 1999, p. 37.

¹² Cfr. ROSENTHAL 1975, p. 91; DI NAPOLI 2012, *passim*.

¹³ LEONCINI 2008, p. 6.

¹⁴ Cfr. ADDOBATI 2002, p. 23.

¹⁵ DOSSENA 1989, p. 230.

¹⁶ ORTALLI 2013, p. 12.

¹⁷ Huizinga (1872-1945) ha insegnato storia nelle università di Groninga e di Leida.

¹⁸ HUIZINGA 2002, p. 35.

¹⁹ «Le rappresentazioni drammatiche venivano chiamate *giochi*, *jeux*, *juegos*, *jogos*, *spiel* e [...]

di arte, ecc.²⁰ L'ambito delimitato dalla parola "gioco" è, dunque, molto ampio e non comprende solo l'attività, ma «l'intera scenografia ludica», con i soggetti coinvolti, i simboli e i mezzi per realizzarla.²¹ Secondo questa concezione, il legame tra il gioco (nella sua polisemia) e la cultura appare evidente e il testo di Huizinga è pervaso dalla volontà di dimostrare come la "ludicità" possa essere riscontrata in quasi tutte le pratiche umane.

"Gioco" è, dunque, termine polisemico associato a gran parte delle attività che si svolgono nel tempo libero. Perciò negli Stati Uniti e nel Regno Unito lo studio dei giochi rientra perlopiù tra i *leisure studies*,²² che in quei Paesi godono di grande fortuna da almeno tre decenni, sia nell'ambito della ricerca scientifica sia in quello della formazione scolastica e universitaria.²³ Al tempo libero, però, la "modernità" e le società economicamente sviluppate hanno assegnato un valore residuale, per quanto importante, in quanto «fase di non lavoro».²⁴ È, infatti, la «nostra condizione occupazionale a definirci socialmente più di quanto faccia l'insieme delle attività che svolgiamo quando non lavoriamo».²⁵ Il tempo libero è, dunque, "altro" rispetto al tempo del lavoro, ma pure rispetto a quello del sonno e delle occupazioni famigliari e domestiche. Anche per questo la ricerca scientifica si è raramente occupata di tempo libero, più impegnata a esaminare modi, tempi e luoghi del lavorare e dell'abitare.²⁶

Nonostante ciò, sembra che qualcosa si stia muovendo anche al di fuori del mondo anglosassone: alcuni testi sono stati scritti, esistono riviste specializzate (non solo riguardo ai singoli giochi, ma anche dedicate al gioco in generale e agli aspetti ludici della quotidianità) e si possono vedere programmi televisivi dedicati all'argomento. Periodicamente vengono organizzati convegni ai quali partecipano studiosi di differenti discipline; questi incontri «aspirano a sperimentare la possibilità che percorsi separati si trasformino in attraversamenti comuni, che ricercatori isolati diventino compagni di viaggio: [...] un passo verso la consapevolezza piena che, per superare la frammentazione dei saperi, occorre rivedere i principi che producono e regolano l'organizzazione della nostra conoscenza».²⁷

Per realizzare progetti di questo genere è necessario, però, che si rinunci a quel corporativismo disciplinare che caratterizza ancora molti studiosi,²⁸ soprattutto in Italia;²⁹ che si accetti la possibilità di una visione meno organicamente cristallizzata del proprio ambito di ricerca; che si sia disposti a tralasciare parte delle proprie competenze speci-

ancora oggi in francese il verbo "recitare" è reso con *jouer*» (VISCARDI 1999, p. 114).

²⁰ Cfr. CAILLOIS 1989, *passim*.

²¹ BARONE 2003, p. 26.

²² Con il termine *leisure* non si suole indicare il tempo libero, bensì le attività che si praticano nel tempo libero.

²³ Cfr. LO VERDE 2009, p. 7.

²⁴ TURNER 1986, p. 73.

²⁵ LO VERDE 2009, p. VI.

²⁶ Cfr. CORNA PELLEGRINI 1967, p. 33.

²⁷ SCAFOGLIO 2006, p. 6.

²⁸ Cfr. CORNA PELLEGRINI 2002, p. 107.

²⁹ Cfr. CAPEL 1987, pp. 78-88.

fiche per acquisirne (con fatica e umiltà) di nuove, mutate dalle più disparate branche del sapere. Così sta facendo un gruppo di ricercatori e docenti dell'Università degli Studi di Milano, che dal 2009 coordina le ricerche sul gioco di studiosi di varie discipline. E così si sta facendo ora, con questa raccolta di scritti, che si propone di aggiungere un nuovo tassello per la costruzione di un (relativamente) nuovo filone tematico.

IL VALORE CULTURALE DEL GIOCO

Huizinga ha scritto che «il gioco è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare». ³⁰ Ma ciascuna società può sviluppare diversamente la propensione ludica dei suoi componenti. ³¹ «La comprensione storica e strutturale dei giochi passa [...] attraverso il loro rapporto, estremamente complesso, con le strutture di potere, economiche, politiche e religiose e attraverso il loro vario intrecciarsi». ³² Questo “intreccio” produce cultura e avviene nella società e nel territorio ed è per questo un ambito di studio proprio delle discipline umanistiche. I giochi, infatti, sono «indizi di come le popolazioni vivono e pensano [...], sui climi, i prodotti, i costumi e i popoli del presente e del passato». ³³ E si è già detto che gli indizi sui processi di civilizzazione che possono derivare dallo studio dei giochi sono di notevole rilevanza. ³⁴ Infatti le pratiche ludiche non hanno la valenza politica ed etnica delle religioni e delle lingue, che spesso sono cambiate in una determinata area geografica per dare spazio a quelle portate da nuovi dominatori. Le modalità di svago della popolazione sono sempre sembrate innocue nei confronti di chi deteneva il potere e hanno per questo resistito alle invasioni e ai grandi mutamenti culturali.

Al contrario, però, c'è sempre stata anche una notevole permeabilità culturale nei confronti dei giochi, sovente apprezzati anche se conosciuti grazie al “nemico”. Infatti i rapporti gerarchici tra dominatori e dominati hanno spesso portato all'imposizione culturale di quelli che sembravano essere i marchi distintivi di una nazione. La loro accettazione o il rifiuto categorico hanno segnato nel tempo la sottomissione o la volontà d'indipendenza di un popolo. Così, se religione e lingua sono stati spesso rifiutati, altri costumi sono invece passati da un gruppo d'individui a un altro e da un luogo a uno anche molto distante da esso, senza creare conflittualità tra chi se ne faceva portatore e chi li assimilava.

³⁰ HUIZINGA 2002, p. 3. In realtà «solo poche specie di animali superiori presentano un tipo di comportamento che possa essere paragonato davvero con il gioco umano. [...] Il gioco è accessibile solo agli animali superiori che sanno essere curiosi cercando nuove situazioni e provando nuovi schemi di comportamento e, più precisamente, ai mammiferi superiori, ad alcuni uccelli come il corvo imperiale e il gheppio americano, e forse ai pesci» (DE CRESCENZO 1983, pp. 2 e 23).

³¹ CAILLOIS 1989, *passim*.

³² SCAFOGLIO 2006, p. 10.

³³ HILDEBRAND 1919, p. 89.

³⁴ CRAIG 2002, p. VII.

Stuart Hall ne ha dato un brillante esempio, raccontando che «dovunque gli inglesi abbiano fisso la loro bandiera [...] si è diffuso il cricket».³⁵ E con esso i britannici hanno trasmesso alle popolazioni colonizzate parte dei loro costumi: il loro formalismo (evidente nell'abbigliamento richiesto), la deferenza per l'autorità (in questo caso degli arbitri), il rispetto per la gerarchia. Il successo del gioco è stato notevole proprio dove la cultura dei colonizzatori è stata maggiormente assimilata: nei Caraibi, nella Repubblica Sudafricana, nel subcontinente indiano, in Australia e in Nuova Zelanda.³⁶ Il valore culturale del cricket non è, dunque, legato solamente alla testimonianza di una transculturazione avvenuta, ma anche al fatto che il gioco si è reso fattore e veicolo di trasmissione di costumi, perché espressione di una società.

I popoli sottomessi al dominio inglese, però, non si sono limitati ad assimilare le regole e le tecniche di gioco: hanno creato un loro proprio cricket, nel quale hanno introdotto abilità e atteggiamenti derivanti dalle proprie rispettive culture, dando vita a una forma "ibrida" di questo popolare passatempo. Così il gioco è diventato un modello di resistenza e di riscatto dei colonizzati nei confronti dei colonizzatori, fino al punto di attribuire un importante valore simbolico alle vittorie ottenute da squadre delle ex-colonie contro la madrepatria.³⁷ Attraverso il cricket, aggiungo io, si è creato un dialogo paritetico tra dominatori e dominati, che hanno entrambi portato su un prato le proprie abilità e competenze, senza dover stabilire a priori scale valoriali legate al potere politico o militare. Il gioco ha, infatti, la forza di livellare le differenze sociali, economiche e politiche, facendosi portatore di un egualitarismo ecumenico difficilmente raggiungibile in altri ambiti.

Talvolta il gioco assume un valore simbolico particolare all'interno di alcune comunità, in particolare tra quelle dei migranti. Infatti chi migra è «costretto a confrontarsi con una cultura evidentemente diversa dalla propria» e «deve fare una scelta culturale consapevole, sulla base della quale può tentare di adeguarsi il più possibile alla cultura del luogo di arrivo, oppure arroccarsi [...] nella propria diversità».³⁸ In questo secondo caso, il migrante tenta spesso di inserirsi in un gruppo di connazionali che abitano quartieri connotati etnicamente, come le varie Chinatown, Little Italy o Little Ireland delle metropoli statunitensi. All'interno di queste comunità si avverte la necessità di riprodurre emblematici tratti culturali della propria identità, per rimarcare la provenienza geografica del gruppo e per evitare l'assimilazione all'etnia ospitante. «Ciò che ne consegue non è la replica della cultura originale e neppure la sua museificazione, ma piuttosto l'estremizzazione dei tratti ritenuti più "tipici", nel quadro della inconsapevole, ed inesorabile, perdita di tutti gli altri».³⁹ Così, mentre la vita quotidiana si adegua alla nuova realtà, la celebrazione della propria identità culturale avviene in particolari circostanze, come le feste dei Santi Patroni o alcune manifestazioni sporti-

³⁵ HALL 2001, p. 168.

³⁶ Cfr. *ibidem*.

³⁷ Cfr. *ivi*, p. 170.

³⁸ DELL'AGNESE 2003, p. 229.

³⁹ *Ibidem*.

ve e ludiche.⁴⁰ Per questo, per esempio, gli scozzesi in tutto il mondo (e in particolare negli Stati Uniti) organizzano gli *Highland Games*, durante i quali vengono disputate gare tradizionali della Scozia e della cultura celtica, accompagnate da danze e musiche e con gli uomini vestiti con il *kilt*.⁴¹

Alcuni sport e giochi tradizionali assumono, in determinati contesti regionali, un valore rituale. Spesso derivano da antichi riti, poi trasformati in giochi per adulti e talvolta in passatempi per bambini.⁴² Si tratta, per esempio, della *pallamaglio* o della *lip-pa*, antenati del cricket e del golf, i cui strumenti (una pallina e una mazza) sono stati a lungo simboli di fecondità celebrati nelle feste locali.⁴³ Strettamente connessi con la lip-pa e la pallamaglio sono anche i tre sport valdostani *tsan*, *fiolet* e *rebatta*. L'esperto di giochi popolari Gustavo Buratti li ha definiti «sport etnici», perché fondamentali fattori di una coscienza etnica valdostana;⁴⁴ anche le autorità politiche della montuosa regione italiana ne hanno compreso l'importanza culturale, tanto che l'11 agosto del 1981 il Consiglio Regionale della Val d'Aosta ha votato la legge n. 53 sulla *Disciplina e tutela dei giochi tradizionali valdostani*, stanziando un sussidio per queste attività.

IL GIOCO E LA POLITICA

Il governo del territorio e dei suoi abitanti implica un controllo e una regolamentazione della vita sociale. Anzi, la politica trova la sua giustificazione proprio nella sua funzione di garante della collettività, nella sua capacità di aggregare individui all'interno di una società, attraverso norme che regolano i comportamenti. Il tempo libero della popolazione rientra, dunque, tra gli ambiti d'influenza del potere politico, che stabilisce che cosa sia lecito per gli individui e le modalità con cui praticarlo. Già nella Grecia antica, per esempio, gli spettacoli teatrali avvenivano in luoghi e tempi pre-stabiliti e obbligavano il pubblico a una certa disciplina: tutto era deciso da chi governava la *polis*.⁴⁵ Gli imperatori romani usavano i giochi anche come valvola di sfogo sociale nei periodi di crisi.⁴⁶

Inoltre, primeggiare in determinati giochi è un importante segno di prestigio per alcuni popoli e per alcuni Stati, le cui classi dirigenti si impegnano a sostenerne la dif-

⁴⁰ Cfr. *ivi*, p. 230.

⁴¹ Hugh Trevor-Roper (1983, p. 15) ha scritto che il *kilt* è un elemento fondamentale dell'apparato identitario degli Scozzesi, che lo ritengono un costume nazionale antichissimo. Il *kilt*, però, non fu mai usato in Scozia fino alla sua invenzione, ad opera dell'inglese Thomas Rawlinson, nella prima metà del XVIII secolo (*ivi*, pp. 21-22). Lo studioso fa anche rilevare l'incongruenza di ritenere tipico scozzese un costume delle Highland. La popolazione originaria di quella regione della Scozia, infatti, si è formata con le continue immigrazioni di gaelici dall'Irlanda, che sono durate fino alla metà del XVIII secolo (*ivi*, pp. 15-16).

⁴² BURATTI 1984, pp. 2-4.

⁴³ Cfr. *ivi*, p. 3.

⁴⁴ *Ivi*, p. 8.

⁴⁵ LEVI 1976, pp. 576 e 581.

⁴⁶ TOSATTI 1989, pp. 49-50.

fusione tra gli abitanti. Svezia e Norvegia vantano ancora alcuni dei più forti fondisti sugli sci e i migliori saltatori sui trampolini innevati, tanto che la somma dei punteggi delle due specialità viene chiamata “combinata nordica”.⁴⁷ Impegnarsi per vincere in queste competizioni è importantissimo per i popoli scandinavi, che intendono rimarcare la paternità dello sci, usato a lungo come sistema di spostamento nelle loro terre, ma divenuto una pratica ludica soprattutto con il discesismo sulle Alpi.⁴⁸

Un esempio illuminante dei rapporti tra il gioco e la politica viene dagli scacchi. La loro popolarità e la loro diffusione (nel tempo e nello spazio) sono un indice del valore che hanno per l’umanità. L’interessamento delle autorità nei loro confronti dimostra l’importanza del controllo del tempo libero per il governo del territorio e della sua popolazione. Nell’Unione Sovietica questo gioco è «un passatempo nazionale»⁴⁹ e dal 1920⁵⁰ è stato utilizzato «per rafforzare lo sviluppo della cultura intellettuale fra le masse industriali e agricole, portandole a una partecipazione più cosciente nella lotta politica del proletariato». ⁵¹ L’obiettivo era anche quello di far confluire borghesi istruiti in strutture fortemente politicizzate, per meglio controllarli e plasmarne l’ideologia politica.⁵² Con un finanziamento statale nel 1925 fu girato anche il film *La febbre degli scacchi*,⁵³ proiettato in tutto il Paese e che aveva come protagonista l’allora campione del mondo, il cubano José Raul Capablanca.

Il governo di Mosca si prodigò pure nell’organizzazione di importanti tornei, ai quali furono invitati i più forti giocatori del pianeta. I sovietici si imposero velocemente nel circuito internazionale e la funzione degli scacchi cominciò a cambiare per i gerarchi dell’URSS: il gioco era diventato uno dei pilastri della propaganda sovietica, che secondo il grande giocatore ucraino Mark Taimanov si basava su tre colonne portanti «gli scacchi, il circo e il balletto. In tutti e tre gli ambiti l’Unione Sovietica poteva mostrare al mondo di essere molto più avanti dell’Occidente».⁵⁴

Quello dell’Unione Sovietica non fu il solo governo a interessarsi al gioco sulle 64 caselle. I nazisti per esempio, appena salirono al potere in Germania, vollero controllare tutte le attività ludiche e le relative associazioni.⁵⁵ L’antisemitismo hitleriano colpì pure gli scacchi e dal 1933 ai giocatori ebrei fu proibito di far parte di circoli scac-

⁴⁷ In contrapposizione alla “combinata alpina”, che somma i punteggi della discesa libera e dello slalom speciale. Cfr. BRERA 1974, p. 95.

⁴⁸ Cfr. HILDEBRAND 1919, p. 109.

⁴⁹ PANDOLFINI 1987, p. 7.

⁵⁰ Da quando Alexander Fyodorovich Ilyin-Genevsky (1894-1941) fu nominato commissario di un programma di formazione militare e inserì gli scacchi tra le attività formative dei soldati, favorendone la diffusione tra le masse (ILYIN-GENEVSKY 1986, P. 39).

⁵¹ KOGAN 1931, p. 94.

⁵² Cfr. LEONCINI 2008, p. 16.

⁵³ *La febbre degli scacchi (Shachmatnaja Gorjacka)*, regia di Vsevolod Pudovkin - Nikolaj Spivakov, URSS, 1925. È la storia di un matrimonio in crisi per la passione ossessiva del marito per gli scacchi. Il lieto fine arriva quando anche la moglie scopre il fascino del gioco.

⁵⁴ Citato in EDMONDS - EIDINOW 2006, pp. 60-61.

⁵⁵ Cfr. CURTI 2010, pp. 19-20.

chistici e di partecipare ai tornei nazionali, riservati ai tedeschi di “pura razza ariana”. Furono fondate associazioni scacchistiche per ebrei, ma anche queste vennero chiuse nel 1938.⁵⁶

L'IMPORTANZA SOCIALE E PSICOLOGICA DEL GIOCO

Secondo Huizinga «gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio».⁵⁷ Ciascun evento ludico, infatti, viene creato con (più o meno precise) delimitazioni spaziali e temporali. La scacchiera, per esempio, circonda il raggio d'azione dei pezzi che il giocatore può spostare e l'alternanza delle mosse dei due contendenti è un'indicazione temporale rilevante: non si può muovere prima che l'avversario abbia fatto la sua mossa.⁵⁸ Queste regole sono state formulate in un contesto culturale, che ne ha determinato le caratteristiche; la loro evoluzione e il loro adattamento ai cambiamenti sociali o a talune circostanze rivelano validi indizi agli studiosi. Oggi, per esempio, nelle partite di scacchi e di *backgammon* viene spesso utilizzato un particolare orologio, che consente a ciascun giocatore di far uso di un tempo limitato per pensare alle proprie tattiche e strategie. Questo espediente si è reso necessario per regolare la durata delle sfide: è così possibile disputare più partite e organizzare tornei. Ciò implica che l'agonismo rivesta una discreta importanza sociale e che il gioco sia, dunque, praticato in uno specifico ambito culturale, territoriale e temporale.

Ci sono, perciò, due tempi del gioco: uno che misura la durata dell'evento ludico e ne scandisce le sequenze, ma che è a sua volta inserito nell'evoluzione storica, e non può essere avulso da un determinato contesto spaziale e sociale; l'altro storicamente definito e inquadrato in un calendario, con un'ora, un giorno, un mese e un anno. Entrambi questi tempi hanno una loro valenza simbolica, che varia per ciascun individuo e per ciascuna società. I 90 minuti della finale di un campionato del mondo di calcio non hanno lo stesso valore di quelli di una partita amichevole, sia per i giocatori coinvolti sia per gli spettatori. Anche l'anno in cui una squadra ha vinto il proprio campionato nazionale ha per i suoi tifosi un valore diverso rispetto alle altre annate.

Pure lo spazio dei giochi è duplice: c'è quello in cui materialmente si svolge l'attività ludica (il tavolo da biliardo, il campo di calcio, ecc.) e c'è anche il più ampio contesto territoriale nel quale il primo è inserito. In generale, comunque, i luoghi in cui gli uomini trascorrono il proprio tempo libero (siano essi campi di basket, sale da biliardo, club di golf, ristoranti, spiagge o parchi gioco) sono sistemi localizzati delle relazioni sociali:⁵⁹ dove si svolgono le attività e gli individui si rapportano tra di loro e con l'ambiente in cui si trovano; dove gli elementi e i segni del paesaggio si caricano di funzioni specifiche, ma anche di significati simbolici. La finalità della fruizione di

⁵⁶ Cfr. LEONCINI 2008, pp. 93-95.

⁵⁷ HUIZINGA 2002, p. 35.

⁵⁸ Con l'ovvia eccezione della prima mossa.

⁵⁹ Cfr. JOHNSTON 1986, pp. 443-444.

un luogo determina, infatti, il valore e i significati che gli vengono attribuiti. Il sociologo Fabio Massimo Lo Verde parla di un «processo di *istituzionalizzazione* [...] che rende tempi, spazi e pratiche *riconoscibili* come “situazioni” dello svago, evidenziando come siano sempre il risultato di una costruzione sociale, ma anche delle diverse condizioni societarie che connotano, in un dato momento storico, le diverse società».⁶⁰

La frequentazione dei medesimi luoghi e la reiterazione delle stesse pratiche porta alla formazione di relazioni sociali e di gruppi di individui. Si vengono così a creare delle «comunità d’interesse»,⁶¹ gruppi di persone accomunate dalle stesse inclinazioni e con la volontà di condividerle con altri. Ne sono un esempio i giocatori di *backgammon*, gli appassionati di cinema o di archeologia, i cinofili, i cuochi e ogni genere di collezionisti, ma anche i surfisti o i sommelier.⁶² Riguardo agli scacchi, per esempio, è stato scritto: «hanno una moltitudine di amici in tutti i Paesi. Uomini diversi fra loro, indipendentemente da età, professione, lingua, colore della pelle, trascorrono il loro tempo libero alla scacchiera. E questo significa che nel nostro mondo complicato e discorde gli scacchi concorrono all’amicizia fra gli uomini».⁶³

Nelle comunità d’interesse gli individui realizzano interazioni sociali, con rituali che conferiscono loro «una certa sacralità che viene manifestata e confermata da atti simbolici».⁶⁴ Ciò ha una notevole rilevanza psicologica e sociologica: dà agli uomini un senso di sicurezza e crea in ciascuno una nuova individualità all’interno di una struttura regolata da norme e valori, che stabiliscono ruoli e gerarchie sociali.⁶⁵ Chi si dedica a un gioco, dunque, aggiunge una nuova individualità alle «molteplici appartenenze» della propria vita, inserendosi in un altro dei tanti gruppi di cui fa parte. Gli uomini, infatti, svolgono differenti attività, che insieme costituiscono la peculiarità di ciascun individuo e lo caratterizzano all’interno della società. Gli esseri umani si definiscono non per ciò che sono (che sarebbe difficilmente qualificabile), ma per ciò che fanno (che è più chiaramente riscontrabile).⁶⁶

Secondo Francesco Barone ciò dimostrerebbe anche che le attività ludiche hanno un indubbio valore pedagogico, proprio perché implicano l’agire in una comunità e «ciascuna azione può dirsi educativa, poiché prevede un’intenzionalità, intesa come idea proiettata verso un fine preciso. Nell’azione s’incontrano il “senso” dell’essere, del conoscere, del valutare, del decidere e si conferma il rapporto tra l’io e l’altro, tra individuale e sociale».⁶⁷ Lo stesso avviene in molti giochi infantili d’imitazione, che

⁶⁰ LO VERDE 2009, p. 9.

⁶¹ HALL 2001, p. 151.

⁶² Cfr. DI NAPOLI 2009, pp. 180-181.

⁶³ AVERBACH - BEJLIN 2006, p. 9.

⁶⁴ GOFFMAN 1988, p. 51.

⁶⁵ Cfr. SHERIF 1972, *passim*. Spesso le comunità d’interesse creano sorte di microcosmi, dove il venir meno di molti freni sociali abituali (soprattutto durante le attività ludiche) implica anche un affievolirsi delle inibizioni comportamentali; ne derivano esternazioni di gioia, esultanza e ira che talvolta portano a manifestazioni di affetto o a liti, travalicando le consuete regole di prossimità individuale imposte dalla società (BARAKAT 1974, pp. 26-27).

⁶⁶ Cfr. ARENDT 1964, pp. 132-133.

⁶⁷ BARONE 2003, p. 15.

spesso sono un modo per esercitarsi alla vita adulta e per anticiparne le azioni: «per addestrarsi a rivestire ruoli». ⁶⁸

Gran parte delle definizioni di gioco insistono sulla libera scelta di chi lo pratica: sulla possibilità di fare ciò che si vuole per riceverne piacere o soddisfazione. ⁶⁹ In effetti si gioca nel proprio tempo libero e questa condizione dovrebbe garantire l'assenza di vincoli. Chiunque scelga un'attività, però, lo fa condizionato dalle conoscenze, dai valori culturali e dalle caratteristiche psicologiche acquisiti attraverso la propria socializzazione. A questi limiti se ne aggiungono altri: il genere, l'età, l'etnia, la classe sociale, le capacità cognitive, possibili disabilità, il tempo, lo spazio e l'accessibilità. ⁷⁰ In sintesi il tempo libero è socialmente strutturato e condizionato dalle disuguaglianze della società; «appare una forma di libertà che possiamo definire “negativa” [...]: in questo spazio di tempo si è liberi *dal* lavoro, dalla sua cogenza e costrizione; non si è liberi *di* fare quello che si vuole e sceglie di fare». ⁷¹ Lo studio dei giochi, dunque, può aiutare a far luce anche su questi elementi sociali e psicologici.

CONCLUSIONI

Giacomo Corna Pellegrini ha scritto che «ognuno ha da confrontarsi con qualche *hobby* personale (sport, moda, letture, giochi), per capire come esso è gestito altrove, e paragonarlo con quello a lui più noto. Ciò può introdurre a capire meglio anche più generali differenze e somiglianze con casa propria. La simpatia nel cogliere le diversità di approccio alla vita è sempre il presupposto per confronti significativi. Il rispetto per le scelte altrui e la ricerca di valori positivi nelle loro esperienze è [...] arricchimento del proprio patrimonio culturale e umano». ⁷²

Lo studio dei giochi può, dunque, educare a guardare il prossimo con curiosità e umiltà, per cogliere nei tanti modi di “essere uomo” uno stimolo a riflettere su se stessi; insegna anche come i popoli hanno dialogato tra di loro nel corso della storia, che cosa hanno imparato gli uni dagli altri e che cosa hanno rifiutato delle altre culture. La ricerca scientifica serve a conoscere il mondo (presente e passato), ma è anche un valido strumento per interrogarsi sul proprio modo di vivere e di pensare. Comprendere le differenze nel modo di giocare, dunque, può servire anche a scoprire “verità” su se stessi: *in ludo veritas*.

Matteo Di Napoli
Università degli Studi di Milano
matteo_dinapoli@yahoo.it

⁶⁸ Ivi, p. 16.

⁶⁹ Cfr. KELLY 1990, p. 21; WITHERICK - WARN 2003, p. 5; KARLIS 2004, p. 30.

⁷⁰ Cfr. STEBBINS 2002, pp. 15-16.

⁷¹ DINI 1999, p. 209.

⁷² CORNA PELLEGRINI 2006, pp. 129-130.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ADDOBBATI 2002 : Andrea Addobbati, *La festa e il gioco nella Toscana del Settecento*, Pisa, Edizioni Plus-Università di Pisa, 2002.
- ARENDT 1964 : Hannah Arendt, *Vita activa. La condizione umana*, Milano, Bompiani, 1964 (I ed. 1958).
- AVERBACH - BEJLIN 2006 : Jurij L'vovič Averbach - Michail Abramovič Bejlin, *Lezione di scacchi*, Milano, BUR, 2006 (I ed. 1988).
- BARAKAT 1974 : Robert A. Barakat, *Tāwula – A Study in Arabic Folklore*, Helsinki, Suomalainen Tiedeakatemia Academia Scientiarum Fennica, 1974.
- BARONE 2003 : Francesco Barone, *Cultura e gioco*, Roma, Edizioni Interculturali, 2003.
- BRERA 1974 : Gianni Brera, *I Vichinghi primi sciatori*, «Storia illustrata» 195 (febbraio 1974), pp. 88-95.
- BURATTI 1984 : Gustavo Buratti, *Alla ricerca degli sport "sommersi"*, «Etnie» 7 (1984), pp. 2-19.
- CAILLOIS 1989 : Roger Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 1989 (I ed. 1967).
- CAPEL 1987 : Horacio Capel, *Filosofia e scienza nella geografia contemporanea*, Milano, Unicopli, 1987.
- CORNA PELLEGRINI 1967 : Giacomo Corna Pellegrini, *La geografia del tempo libero*, «Annali di ricerche e studi di geografia» 23.2 (aprile-giugno 1967), pp. 33-42.
- CORNA PELLEGRINI 2002 : Giacomo Corna Pellegrini, *La Terra degli uomini. Popolazione umana e ricerca geografica*, Roma, Carocci, 2002.
- CORNA PELLEGRINI 2006 : Giacomo Corna Pellegrini, *L'organizzazione territoriale e sociale, risultato di un'azione complessa*, in *Percorsi di Geografia Sociale*, a cura di Daniela Lombardi, Quarto Inferiore (Bologna), Pàtron, 2006, pp. 123-133.
- CRAIG 2002 : Steven Craig, *Sports and Games of the Ancients*, Westport (Connecticut), Greenwood Press, 2002.
- CURTI 2010 : Andrea Curti, *Geografia del Calcio. I fenomeni geografici connessi al football*, Roma, Dedalo, 2010.
- DE CRESCENZO 1983 : Giovanni De Crescenzo, *Il gioco e il suo piacere. Etologia e filosofia*, Firenze, La Nuova Italia Editrice, 1983.
- DELL'AGNESE 2003 : Elena dell'Agnese, *Identità meticce: deriva etnica e nazionalismo della diaspora nell'esperienza del contatto con l'Altro*, in *Ciclopi e Sirene. Geografie del contatto culturale*, a cura di Girolamo Cusimano, Palermo, La Memoria, 2003, pp. 223-237.

- DI NAPOLI 2009 : Matteo Di Napoli, *I territori delle comunità d'interesse nell'era della comunicazione globale*, in *Nuove comunicazioni globali e nuove geografie*, a cura di Giacomo Corna Pellegrini - Maria Paradiso, Milano, CUEM, 2009, pp. 179-190.
- DI NAPOLI 2010 : Matteo Di Napoli, *La geografia dei giochi. L'esemplare vicenda culturale del backgammon*, Milano, CUEM, 2010.
- DI NAPOLI 2012 : Matteo Di Napoli, *La geografia culturale e sociale dei giochi*, Milano, Unicopli, 2012.
- DINI 1999 : Vittorio Dini, *Gioco e tempo libero*, in *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, a cura di Giuseppe Imbucci, Venezia, Marsilio, 1999, pp. 203-215.
- DOSSENA 1989 : Giampaolo Dossena, *Note all'edizione italiana*, in CAILLOIS 1989, pp. 229-245.
- EDMONDS - EIDINOW 2006 : David Edmonds - John Eidinow, *Bobby Fischer va alla guerra. Fischer-Spasskij, il titolo mondiale di scacchi e la guerra fredda*, Milano, Garzanti, 2006 (I ed. 2004).
- GOFFMAN 1988 : Erving Goffman, *Il rituale dell'interazione*, Bologna, Il Mulino, 1988.
- HALL 2001 : Stuart Hall, *Culture nuove in cambio di culture vecchie*, in *Luoghi, culture e globalizzazione*, a cura di Doreen Massey - Pat Jess, Torino, UTET, 2001, pp. 145-186.
- HILDEBRAND 1919 : J. R. Hildebrand, *The Geography of Games*, «National Geographic Magazine» 36.2 (agosto 1919), pp. 89-144.
- HUIZINGA 2002 : Johan Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002 (I ed. 1939).
- ILYIN-GENEVSKY 1986 : Alexander Fyodorovich Ilyin-Genevsky, *Notes of a Soviet Master*, V, Yorklyn-Delaware, Caissa Limited Editions, 1986 (I ed. 1929).
- JOHNSTON 1986 : Ron J. Johnston, *The Dictionary of Human Geography*, Oxford (USA), Blackwell Reference, 1986.
- KARLIS 2004 : George Karlis, *Leisure and Recreation in Canadian Society*, Toronto, Thompson Educational Publishing Inc., 2004.
- KELLY 1990 : John R. Kelly, *Leisure*, Englewood Cliffs (USA), Prentice-Hall, 1990.
- KOGAN 1931 : Mikhail Saulovich Kogan, *Kratkii ocherk istorii shakhmat*, Mosca, Fizkultura i Sport, 1931.
- LEONCINI 2008 : Mario Leoncini, *Scaccopoli. Le mani della politica sugli scacchi*, Firenze, Phasar Edizioni, 2008.
- LEVI 1976 : Mario Attilio Levi, *La Grecia antica*, Torino, UTET, 1976.
- LO VERDE 2009 : Fabio Massimo Lo Verde, *Sociologia del tempo libero*, Bari, Laterza, 2009.
- ORTALLI 1999 : Gherardo Ortalli, *Lo stato e il giocatore: lunga storia di un rapporto difficile*, in *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, a cura di Giuseppe Imbucci, Venezia, Marsilio, 1999, pp. 33-43.

- 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 e Chiara Torre, Bari, Edipuglia, 2013, pp. 11-15.
- PANDOLFINI 1987 : Bruce Pandolfini, *Russian Chess*, New York, Simon & Schuster, 1987.
- PITRÈ 1978 : Giuseppe Pitrè, *Giuochi fanciulleschi siciliani*, Palermo, Il Vespro, 1978 (I ed. 1883).
- ROSENTHAL 1975 : Franz Rosenthal, *Gambling in Islam*, Leiden (Netherlands), E.J. Brill, 1975.
- SCAFOGLIO 2006 : Domenico Scafoglio, *Il nostro azzardo*, in *La vita in gioco. Antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo*, a cura di Domenico Scafoglio, Cava de' Tirreni (Salerno), Marlin Editore, 2006, pp. 5-19.
- SHERIF 1972 : Muzafer Sherif, *L'interazione sociale*, Bologna, Il Mulino, 1972 (I ed. 1967).
- SOUSTELLE 1997 : Jacques Soustelle, *Vita quotidiana degli aztechi*, Milano, Il Saggiatore-Est, 1997 (I ed. 1955).
- STEBBINS 2002 : Robert Stebbins, *Choice and Experiential Definitions of Leisure*, «LSA Newsletter» 63 (novembre 2002), pp. 15-17.
- TOSATTI 1989 : Giorgio Tosatti, *Evoluzione dello Sport*, in AA.VV., *Sport e costume*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 1989, pp. 45-60.
- TREVOR-ROPER 1983 : Hugh Trevor-Roper, *The Invention of Tradition: The Highland Tradition of Scotland*, in *The Invention of Tradition*, ed. by Eric Hobsbawm - Terence Ranger, Cambridge (UK), Cambridge University Press, 1983, pp. 15-41.
- TURNER 1986 : Victor Turner, *Dal rito al teatro*, Bologna, Il Mulino, 1986 (I ed. 1982).
- TYLOR 1871 : Edward B. Tylor, *Primitive Culture. Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom*, 2 voll., John Murray, London, 1871.
- TYLOR 1879 : Edward B. Tylor, *Geographical Distribution of Games*, «Fortnightly Review» 25 (1879), pp. 23-30.
- VISCARDI 1999 : Giuseppe Maria Viscardi, *Undicesimo: non giocare. Feste, giochi e divertimenti nell'Europa moderna tra cristianizzazione e secolarizzazione*, in *Il gioco pubblico in Italia. Storia, cultura e mercato*, a cura di Giuseppe Imbucci, Venezia, Marsilio, 1999, pp. 109-120.
- WITHERICK - WARN 2003 : Michael Witherick - Sue Warn, *The Geography of Sport and Leisure*, Cheltenham (UK), Nelson Thornes Ltd, 2003.