



Manualetti per darsi una mano. I libretti di Camminaria non sono miniere del sapere, non occultano perle preziose di conoscenza o, addirittura, saggezza, non pretendono di presentare informazioni indispensabili. Non sono scritti per sfoggiare competenze esotiche nelle cene con gli amici in cui languono gli argomenti di discussione. Sono, invece, gocce di consapevolezza, piccole istruzioni per l'uso di alcuni dispositivi ordinari della vita umana: morire, ubriacarsi, arrabbiarsi, innamorarsi, tutte cose che noi esseri umani facciamo in continuazione; che dobbiamo fare perché sono la farina del nostro pane quotidiano. Con questi manualetti Kami lancia il suo progetto culturale: le scienze umane non sono il sapere esoterico di una setta illuminata, ma sono discipline che abbiamo iniziato a praticare migliaia di anni fa (le chiamavamo cosmologia, religione, sapienza tradizionale) per orientarci un po' meglio in quel caos a tratti ordinato che è la nostra vita. Sono strumenti su cui possiamo meditare per iniziare la giornata con il passo giusto, o per condividere una parola di conforto con qualcuno in difficoltà. Non vanno appresi, vanno incarnati; acquisiti nelle azioni quotidiane, più che compresi come sistemi di pensiero.

Per questo i manualetti di Camminaria sono il frutto di percorsi fisici, di passeggiate culturali condivise: perché il pensiero nasce dall'azione, e l'azione prende una direzione se è guidata dal pensiero. Consigliamo di leggere e meditare i libretti di Camminaria mentre si cammina o passeggia, mentre ci si sposta con il corpo da una parte all'altra dello spazio. Il pensiero allora diverrà tutt'uno con il passo, e se si tiene l'occhio aperto attorno a noi sarà più facile darsi una mano, chiedere cioè e darsi aiuto gli uni gli altri, per attraversare questo tempo misterioso, doloroso e intenso che chiamiamo vita umana.

Una nota finale: se avete bisogno di divertirvi, non leggete i Camminaria. Divertirsi vuol dire deviare dal cammino predisposto, uscire dal sentiero, non pensare alla strada che si sta facendo. In certi momenti è fondamentale divertirsi, certo, ma noi abbiamo pensato ai Camminaria come percorsi invece in cui ci si concentra proprio sulla strada, non si cambia discorso, si resta raccolti in sé stessi. Fatevi uno spritz, se volete divertirvi, e leggete invece Camminaria con attenzione, con la disposizione adatta per andare in fondo alle cose. Bellissimo restare in superficie, spesso, ma ogni tanto tocca andare a vedere la sostanza che regge il fondale di quella superficie, anche a costo di sfiorare l'abisso.



Pietro Vereni

# IL GIOCO

1<sup>a</sup> edizione, settembre 2023  
© copyright 2023  
Kami srl, Roma-Venezia

Editing: Giada Giorgi  
Illustrazione di copertina: Simone Cerulli  
Impaginazione e grafica: Studio Agostini, Roma

Finito di stampare nel settembre 2023



## Un'altra zebra

Nel primo libretto di Camminaria, dedicato a *La Morte*, eravamo partiti da una zebra inseguita da un leone. Immaginiamo ora che quella zebra fosse una femmina, che sia riuscita a sfuggire alle grinfie del leone e si sia felicemente accoppiata con un maschio della sua specie poco dopo il terribile inseguimento del felino. Dopo circa un anno dal concepimento, la gestazione sarebbe giunta a termine e potremmo vedere la puerpera appartarsi in una zona fitta di vegetazione per partorire. Il posto è tranquillo, ma non si può dire sicuro: il parto rilascia molte tracce odorose che possono attrarre i predatori. L'atto avviene con la femmina distesa sul fianco e, non appena esce, il cucciolo prova a mettersi in piedi e riesce a farlo dopo pochi minuti, solitamente entro un'ora dalla nascita. La scena suscita in noi assieme commozione e ilarità: il puledrino sembra quasi un burattino, o un cartone animato, si alza come fosse tirato dall'alto grazie a fili invisibili maneggiati da un burattinaio un po' perfido, che si diverte a far cascare il suo pupazzo ora di qua, ora di là. Ma quella scena comica diventa presto eroica, perché è evidente che il piccolo non mollerà, nonostante i

capitomboli, gli sgambetti e le capottate. C'è qualcosa di più grande di lui che lo spinge ad alzarsi malgrado i fallimenti. Come le zebre adulte non conoscono lo stress prolungato, così i cuccioli di zebra (e tutti gli altri cuccioli di erbivori della savana, come giraffe, gnu, antilopi o impala) non conoscono la frustrazione o lo sconforto e hanno semplicemente uno schema di azione da realizzare: alzarsi in piedi il più presto possibile, riuscire ad essere mobili nell'arco di tempo più breve. Una cosa del tutto inconcepibile per noi umani, ma anche per tutti i primati, per ogni scimmia e per tutti quei mammiferi che, come noi, partoriscono cuccioli che restano inermi, ciechi addirittura e incapaci per molti giorni o settimane di qualunque movimento che non sia l'atto di succhiare.

La selezione naturale, viste le condizioni in cui deve nascere il piccolo erbivoro, spinge invece i cuccioli delle zebre alla fretta più indiana. Non hanno dovuto imparare questa loro tenacia motoria; ce l'hanno "nel DNA", come si dice con un modo di dire che per una volta corrisponde alla realtà. Per essere più precisi, hanno incorporato nel loro patrimonio genetico una serie di istruzioni irriflesse che riguardano la deambulazione. Noi umani, per esempio, abbiamo questo tipo di istruzioni a regolare il cosiddetto "riflesso di Moro": in risposta a un brusco stimolo fisico che coinvolge la percezione di sé nello spazio (come quando una persona adulta lo mette seduto lasciandolo cadere brevemente all'indietro) il neonato apre le braccia lateralmente e poi le riavvicina al corpo in un abbraccio. È

evidente che i nostri antenati arboricoli hanno sviluppato questo riflesso perché consentiva ai cuccioli di aggrapparsi alla madre in caso di pericolo o per qualunque altro motivo richiedesse uno spostamento rapido. Si tratta di uno schema di azione piuttosto semplice, che si trasmette da milioni di anni proprio perché funzionale al modello essenziale della relazione tra cucciolo e madre che se ne prende cura, portandolo con sé.

Le potenziali prede della savana come le zebre devono invece incorporare dei modelli di azione molto più complessi e strutturati in modo che siano già belli attivi al momento della nascita. Pensate a quanti muscoli bisogna tendere e contrarre in ottimo accordo già solo per alzarsi su quattro zampe restando fermi, e immaginate quanto impegno di coordinamento ci vuole per muoversi dopo poche ore in modo sicuro distinguendo tra passo, trotto e galoppo. Ci sono tanti modi di raffigurare questa differenza, tra animali come noi, che tranne piccoli riflessi istintivi siamo del tutto inetti alla nascita, e quegli animali che invece sembrano arrivare alla vita autonoma con delle competenze piuttosto complesse, come le tartarughine che escono dalle uova sulla spiaggia e corrono come furie verso il mare, anche loro il più rapidamente possibile, per evitare i troppi predatori che le attendono.

Nelle pagine che seguono capiremo le conseguenze psicologiche e sociali di questa disposizione all'azione immediata e capiremo cosa significhi, per gli animali che invece vengono presi in cura per lungo tempo, come noi, percepir-

si nello spazio sicuro della tana o del conforto parentale, non avere da preoccuparsi a lungo dei predatori e quindi poter gestire un sacco di tempo libero da impiegare, da fantasticare, da costruire. Capiremo come quel tempo d'ozio, per noi che ce lo possiamo permettere, diventa molto presto il tempo per inventare dei giochi di azioni di caccia senza preda, di fuga senza predatori, di interazione con altri cuccioli e con gli adulti senza che vi sia una ragione evidente. La noia della sicurezza diventa una porta, attraversando la quale ci affacciamo su mondi del tutto nuovi, che siamo noi stessi a creare, giocando.



## La realtà del gioco

Facciamo un gioco? Fingiamo di essere studiosi, qualcuno direbbe addirittura scienziati, e quindi è nel nostro diritto (qualcuno dice che sia un dovere) capire come agiscono e come intendono le loro azioni gli esseri umani. Anzi, siccome è sempre più difficile oggi comprendere cosa sia la scienza e cosa sia l'ideologia della lotta politica, facciamo un gioco ancora più straniante, e fingiamo di essere esploratori alieni che cercano di descrivere il comportamento degli umani. Ci renderemmo presto conto che questi curiosi bipedi non agiscono sempre con una finalità chiara, e se ci sono una serie di operazioni esplicitamente funzionali (mangiare, dormire, muoversi verso una meta stabilita), molte altre azioni sembrano piuttosto opache sia nelle cause che le hanno suscitate, sia nel loro fine.

Vedremo che gli umani sembrano più interessati a trascorrere in modo vagamente strutturato alcune porzioni riconoscibili di tempo, più che a ottenere qualcosa di specifico o concreto da quel loro trascorrere. Un po' di analisi comparativa ci renderebbe consapevoli del fatto che questo apparente spreco di energie vitali è condiviso con

altre specie animali, in particolare con alcuni tipi di uccelli e di mammiferi. Gli esseri umani hanno elaborato una varietà davvero impressionante di comportamenti “poco efficienti”, e tutte le loro vite sono costellate di momenti più o meno lunghi di azione irrelata a un evidente motivo pratico: guardano schermi, si muovono seguendo regole diverse attorno a oggetti sferici, interagiscono con soddisfazione o frustrazione con altri umani praticando sequenze di azioni chiaramente non funzionali come muovere dei pezzi sagomati in varie fogge su dei tavolieri variamente decorati o fingendo di essere per un lasso di tempo stabilito quel che ovviamente non sono. Gli animali sembrano riservare questo tipo di comportamento ai cuccioli e ai giovani adulti, come se quell’agire apparentemente insensato avesse qualche funzione di addestramento, ma gli umani hanno evidentemente espanso quel primo nucleo di esercizi nella vita adulta. Insomma, è chiaro che quel povero alieno avrebbe diversi grattacapi, cercando di comprendere una serie di azioni che a questo punto possiamo caratterizzare come “gioco”.

Partiamo allora da una definizione il più empirica possibile, per cercare di calibrarla nel corso della nostra esposizione. Il gioco, a prima vista, sembra costituito da una serie di azioni identificate come ludiche da chi le pratica, nel senso che sono prive di una motivazione strumentale immediata. Ma la cosa che più di ogni altra lo caratterizza, e quella che vogliamo che resti al centro di queste pagine, è il fatto che il suo spazio si configuri come una sorta di

“altra realtà” rispetto a quella che viviamo nel tempo ordinario.

Nel saggio del 1945 “Sulle realtà multiple” (Schutz 1979) il filosofo austriaco Alfred Schutz ci rende consapevoli della complessità che gli esseri umani sanno attribuire alla nozione di “realtà” (cfr. anche Schutz 1995). Grazie al nostro dispositivo simbolico nutrito dal linguaggio (qualcuno direbbe “per colpa”, piuttosto che “grazie a”) non possiamo che costruire concettualmente ed emotivamente lo spazio e il tempo in cui viviamo di volta in volta, contrapponendolo a un “grado zero” della realtà che chiamiamo per contrasto “vita quotidiana” o “realtà ordinaria”. Quando siamo immersi nella realtà ordinaria siamo consapevoli di noi stessi (non siamo assenti, per capirci) interagiamo con le realtà fisiche (persone e cose) che ci circondano (non sogniamo, sentiamo di essere proprio qui e ora, senza bisogno di pensarci troppo) e cerchiamo di raggiungere certi scopi che ci siamo prefissati a diversi livelli di consapevolezza.

Una volta che abbiamo appreso a muoverci con un certo agio dentro la vita quotidiana, iniziamo a metterla a confronto con altre realtà, vale a dire con sequenze di tempo e porzioni di spazio in cui interagiamo in forme sensibilmente diverse rispetto a quelle che invece abbiamo imparato a riconoscere come ordinarie. Così, quando fantastichiamo ad occhi aperti, oppure assistiamo a qualche tipo di evento (una partita, una recita scolastica dei figli) o vi partecipiamo direttamente (facciamo jogging al parco, sogniamo, giochiamo a carte con un amico o ci tuffiamo in

qualche app del nostro cellulare) stiamo entrando in qualche *altro* tipo di realtà, e la sentiamo sensibilmente diversa da quella banale e quotidiana da cui siamo partiti.

Si pensa, in effetti, che queste realtà multiple possano avere la funzione aggiuntiva di naturalizzare, cioè di rendere oggettiva e indiscutibile, per contrasto, la realtà quotidiana. Il loro essere “altre realtà” garantisce l’ovvietà della vita quotidiana nei suoi ritmi e nelle forme delle relazioni sociali che la costituiscono. Schutz dice che questo mondo pragmatico e strumentale è generato socialmente per sfuggire al pervasivo timore della morte, e quindi si fonda su una sospensione del dubbio, e su un costitutivo orientamento all’azione che possiamo definire “lavoro”.

Non importa – almeno in questo contesto, ché la questione è di per sé essenziale – tenere a mente che la realtà quotidiana è il frutto di una costruzione e convenzione sociale proprio come tutte le altre realtà multiple che attraversiamo e dentro cui ci spostiamo, mentre è vitale, per l’argomento di queste pagine, considerare la quotidianità ordinaria come lo spazio del *lavoro*, vale a dire dell’azione orientata a qualche tipo di interesse pratico. Ciò infatti ci consente di definire il gioco come il primo spazio di attivazione di una realtà differente rispetto all’ordinarietà della vita quotidiana.

Lo spazio della realtà quotidiana si caratterizza per noi e in generale per tutti gli animali sociali (in particolare gli uccelli e alcuni tipi di mammiferi che devono prendersi cura a lungo di cuccioli fisicamente inermi) per due dimen-

sioni compresenti e spesso in tensione: il contesto specifico del lavoro di cura, condotto dai genitori in esclusiva o con il supporto di altri membri del gruppo; e lo spazio sociale della gerarchia inteso come sistema organizzato di potere (per cui alcuni membri riescono ad esercitarne di più sul gruppo e sui suoi individui, rispetto ad altri membri). Queste due dimensioni sono in tensione perché inevitabilmente si sovrappongono, dato che sono in prima istanza gli adulti a prendersi cura dei cuccioli, implicando cioè una relazione asimmetrica (gerarchica e di potenziale dominio) proprio in quel tipo di azione (la cura) che invece ci si aspetterebbe essere dettata dall'amore o anche da un eventuale convenienza "genetica".

Se, in poche parole, la realtà ordinaria è caratterizzata per molti mammiferi e sicuramente per i nostri antenati ominidi come spazio di cura e di gerarchia, il gioco sembra istituire un'altra realtà, dove queste due dimensioni vengono messe alla prova, riducendo lo spazio della gerarchia e ampliando quello della cura. All'interno di gruppi sociali di animali, il gioco può fungere da terreno neutrale in cui gli individui hanno modo di esplorare interazioni che potrebbero essere troppo rischiose (per chi le attiva e per chi vi partecipa) se non lette in chiave ludica. Allo stesso tempo, il gioco può coinvolgere i più giovani in comportamenti di cura e cooperazione, che ad esempio coinvolgono l'imitazione di azioni come l'accudimento dei piccoli o il grooming. Questo può aiutare a consolidare legami sociali e a sviluppare una maggiore cooperazione all'interno del gruppo.

In sintesi, il gioco negli animali potrebbe rappresentare una sorta di zona di confine tra dinamiche di gerarchia e comportamenti di cura, fornendo un'opportunità per esplorare entrambe le dimensioni senza le conseguenze gravi che potrebbero derivare da interazioni dirette in contesti non ludici, cioè nella realtà ordinaria o vita quotidiana (Burghardt 2005; Bekoff e Pierce 2009).

Tra poco ci chiederemo come mai (per quali ragioni, cioè) questo tipo di realtà prenda forma proprio tra gli animali che praticano un certo tipo di lavoro di cura e che sono organizzati in strutture gerarchiche, ma prima elenchiamo cinque aspetti che sono presenti in tutti i giochi animali, seguendo quanto esposto da Burghardt (2005).

1. Il gioco ha una funzione immediata limitata. Significa che il gioco non contribuisce in modo ovvio alla sopravvivenza. In questo senso è l'antitesi del lavoro, come dicevamo.
2. Ha una motivazione endogena. Non sembra causato da null'altro che da sé stesso, non appare come una reazione ma piuttosto come un'azione primaria, pur se non strumentale.
3. Richiede una specificità strutturale o temporale. Può cioè comprendere comportamenti imitati dalla vita ordinaria, ma lo fa "tra virgolette". Se per gioco due animali fanno la lotta, non stanno negoziando le loro rispettive posizioni gerarchiche, anzi, è probabile l'opposto, che si scambieranno più volte i ruoli (inseguitore/inseguito) e lo status (vincitore/sconfitto o dominante/

dominato). L'azione del gioco è quindi delimitata temporalmente (il gioco ha un inizio e una fine) per poter riconoscere la sua specificità quando sembra riprodurre comportamenti a prima vista ordinari. Detto in altro modo, Gregory Bateson (1999) più avanti ci spiegherà che il gioco istituisce azioni contraddittorie rispetto alle intenzioni (sembra che attacco, ma non attacco, sembra che muori, ma non muori, eccetera), che dunque per essere riconosciute devono essere “inquadrate” con precisione cioè contestualizzate in modo da consentire la comprensione del loro senso effettivo.

4. Implica qualche ripetizione. Le azioni del gioco sono ripetute non solo in diverse istanze, ma anche durante la medesima “seduta”.
5. Il gioco avviene in un “campo rilassato”. Il senso di questa caratteristica è duplice: per prima cosa non si può obbligare qualcuno a giocare (proprio per quanto detto sopra, che il gioco allenta le gerarchie) e poi il gioco deve avvenire in uno spazio sicuro.

Ecco che cominciamo a comprendere più da vicino le ragioni della genesi di questo comportamento: esistono forme di gioco secondarie (giocando “a casetta” o in altri giochi di imitazione del comportamento adulto i cuccioli possono apprendere alcuni ruoli sociali importanti e così adattarsi meglio al loro ambiente) e terziarie (gli sport sono forme di gioco che hanno elaborato regole così precise da farli diventare nuove forme di lavoro). Nella sua funzione primaria, però, il gioco sembra veramente nascere per gio-

co, con l'intento essenziale di strutturare un tempo altrimenti mortalmente noioso (l'avverbio non è iperbolico).

Tra gli animali che hanno bisogno di cure parentali prolungate e caratterizzate da un periodo di totale impotenza dei cuccioli, il gioco sembra attivarsi (come processo primario originario) come una conseguenza del surplus di risorse e sicurezza, di cui il cucciolo può disporre senza dover fare praticamente nulla. Un cucciolo di felino (o un canide o, ancor più, un primate) passa diversi giorni (in alcuni casi mesi) in uno spazio che deve essere efficacemente protetto e in cui il cucciolo non ha altro da fare che essere preso in cura, come un piccolo pascià. Il questo ambiente, sicuro per definizione, il cucciolo non subisce la pressione della selezione ambientale (non ci sono predatori) e quindi viene meno l'urgenza di attivare istinti precoci, come quelli che spingono il bufalo o l'antilope ad acquisire immediatamente l'autosufficienza motoria per poter sfuggire ai potenziali nemici. Quel che insomma in certi contesti è il prodotto di quel che per brevità possiamo chiamare istinti (pacchetti di azioni prefissate registrate nel codice genetico con una impressionante precisione), in questi ambienti rilassati dal punto di vista selettivo viene rimpiazzato con comportamenti più generici, in cui i cuccioli possono sperimentare e apprendere anche per prove ed errori.

Giocare, dal punto di vista evolutivo, sembra un sottoprodotto delle cure parentali: tanto più elaborato e protratto nel tempo, quanto più il cucciolo nasce imbellè e quindi bisognoso di cure specifiche fornite in uno spazio protetto.



Non dovendo attivare rapidamente comportamenti efficaci alla sopravvivenza, questi cuccioli hanno bisogno di “passare il tempo” e la realtà del gioco si sviluppa rapidamente in contrasto alla realtà delle cure parentali cui sono regolarmente esposti.

Il punto essenziale che dobbiamo trarre, da queste riflessioni sul gioco animale, è il legame strettissimo che emerge tra gioco e apprendimento come disposizione generale degli animali esposti a prolungate cure parentali. Se a questo ci si aggiunge il dispositivo simbolico garantito dal linguaggio, ecco che nella nostra specie il gioco può esplodere cognitivamente come strumento di adattamento secondario (tutti i giochi simbolici o imitativi), o addirittura come nuova forma di competizione adattiva (come gli sport e molti lavori che prevedono un’alta componente di competitività). Con le parole di Robert Bellah (2017, 81):

...il gioco sembra costituire un’espressione della plasticità e dell’apertura all’apprendimento che si sviluppa quando le cure parentali limitano la necessità di precoci comportamenti istintivi di auto-preservazione.



## Facciamo un po' d'ordine tra i giochi

La riflessione delle scienze evolutive (Burghardt 2005; Bekoff e Pierce 2009) e, vedremo tra poco, quella storica (Huizinga 2002) concordano nel decretare al gioco una funzione sociale fondamentale, dato che è dentro il gioco che si sono potuti sperimentare comportamenti che una pressione selettiva troppo rigida avrebbe invece inibito applicando una strategia adattiva di riduzione del rischio. Provo a sintetizzare al massimo il meccanismo che abbiamo identificato, prima di vederlo nella sua struttura da una prospettiva più socio-antropologica:

*Le cure parentali verso i cuccioli a lungo imbelli della nostra specie si sono dovute realizzare in uno spazio di allevamento estremamente protetto, che ha rilassato la pressione della selezione naturale riducendo la rigidità di comportamenti prefissati come “istinti” e aprendo ai cuccioli sequenze relativamente lunghe di tempo libero e sicuro da investire nell’elaborazione di “realtà multiple”. Sorte come potenzialità senza ragioni adattive, queste realtà ludiche implicate dal nostro sistema di cura sono state impiegate in funzione secondaria come strumenti di adattamento sociale*

*(imparare a comportarsi per esempio con l'altro sesso) e politico (strumenti per acquisire potere, come praticare uno sport ottenendo successo).*

Questa lettura nasce quindi dal tentativo di comprendere le origini naturali del gioco, ma è significativo che alle stesse conclusioni arrivò anche Johan Huizinga, che invece intendeva ricostruire le origini storiche del giocare. Con le parole di Paola de Sanctis Ricciardone (1996, 85):

Lo storico olandese di fatto rigettò ogni immagine “servile” del gioco (in funzione di apprendimento, integrazione, *mimicry*, ecc.) e lo concepì come una sorte di *big bang* primordiale da cui nascono i “pianeti” arte, letteratura, diritto, scienza, religione, filosofia e quanto c'è di meglio nelle «civiltà» umane.

Detto altrimenti, il gioco ci accompagna da prima che diventassimo umani, ed è proprio grazie alla disposizione ludica che abbiamo potuto aprire quelle “realità multiple” che tanto caratterizzano la nostra specie. Giocando, abbiamo messo alla prova i limiti del nostro pensare e agire, abbiamo potuto sperimentare e mettere in atto forme di azione e di pensiero fino ad allora inconcepibili e siamo diventati “più umani” di quel che altrimenti non avremmo potuto essere.

A partire da questa inusitata alleanza tra storia e scienze evolutive, c'è un modo diverso di guardare al gioco, ed è quello che chiamiamo approccio tipologico. Partendo da quel che sappiamo, che abbiamo registrato nella documentazione disponibile o possiamo conoscere con l'osservazione diretta, sembra che vi siano quattro tipi diversi di gioco, cioè che qua-

lunque gioco si sviluppi necessariamente lungo quattro assi, delle quali occupa lo spazio in proporzioni diverse. Il letterato e sociologo francese Roger Caillois nel 1958 pubblicò un rapido saggio (Caillois 2013) in cui proponeva proprio una tipologia che di lì in avanti sarebbe non solo diventata nota a tutti, ma che è rimasta sostanzialmente immutata. Nelle pagine che seguono, iniziando dalla partizione di Caillois, vedremo più direttamente come il gioco sia l'antenato simbolico di moltissime realtà che le culture umane istituiscono.

**Agon (Competizione):** Caillois definisce l'agon come il gioco basato su qualche tipo di gara, in cui gli individui si sfidano reciprocamente per raggiungere un obiettivo. I giochi di agon coinvolgono una lotta tra le parti coinvolte, spingendole a superare sfide e a dimostrare le loro abilità. Esempi includono tutti i giochi con una posta in palio, materiale o simbolica, e tutti gli altri contesti in cui il successo individuale è in diretta relazione con la sconfitta dell'avversario. In questa realtà alternativa, l'obiettivo è vincere, lo scenario è il campo di combattimento e l'oggetto d'attenzione è il tempo (*“Questa volta ho vinto/perso”*).

**Alea (Casualità):** Il gioco di alea è basato sulla casualità e sull'incertezza. Questo tipo di gioco è caratterizzato da qualche tipo di estrazione della sorte (dadi, filastrocche di conta, sorteggio di destini) o altri elementi di natura fatalistica. L'alea è intrinsecamente legata alla speranza e all'aspettativa di risultati imprevedibili, creando emozione

e anticipazione. L'obiettivo dell'alea è salvarsi, lo scenario è una situazione di pericolo e l'oggetto d'attenzione è lo stato d'animo, il sentimento (*"Ah, che fortuna/disgrazia!"*).

**Mimicry (Imitazione):** Questa categoria di gioco coinvolge il "come se", l'imitazione di azioni o comportamenti di altri individui o anche di altri oggetti. È caratterizzato dalla rappresentazione e dalla simulazione di ruoli, spesso con una componente teatrale. Giochi di ruolo, drammatizzazioni e giochi di finzione rientrano nella categoria della mimicry. Per questo gioco l'obiettivo è fingere, lo scenario è il palcoscenico o comunque la messa in scena, e l'oggetto d'attenzione è proprio il confine tra spazio della finzione e spazio della realtà (*"Facciamo che io ero un vampiro"*).

**Ilinx (Vertigine):** L'ilinx è il gioco basato sull'alterazione dello stato di coscienza e sulla ricerca di sensazioni di vertigine o stordimento mantenuto dentro un limite gestibile, un qualche controllo. Ciò può includere giochi che implicano velocità, movimenti rotatori o altri tipi di stimolazione sensoriale che causano una sorta di "ebbrezza" (cui rimandiamo per l'analisi specifica) o comunque di mutamento dello stato mentale. Tutti giochi di "nascondino" appartengono primariamente a questa categoria, dato che il principio che li attiva è l'idea contraddittoria di essere in uno stato di non-essere. Durante i giochi di ilinx l'obiettivo è quindi il mantenimento del controllo, lo scenario è proprio la violazione del mondo ordinario e l'oggetto di atten-

zione è il senso di quel mondo estraniato (“Che trip! *Non c’ho capito nulla*”).

Questi diversi tipi di gioco possono *corrompersi*, dice Caillouis, nel senso che il sistema delle regole che li presiedono può espandersi alla realtà ordinaria. Noi qui leggeremo, per ora, questa corruzione in chiave evolutiva, come se il gioco originario fosse quel nucleo primario e privo di funzione (se non quella di farci passare del tempo mentre siamo cuccioli sonnacchiosi e iperprotetti al sicuro nella tana) che prova a farsi largo in altri ambiti del reale diversi da quello del gioco. Proviamo a dirlo in modo più chiaro, prima di analizzarne le conseguenze: il gioco – come impegno del tempo che le cure parentali hanno potuto liberare dalla selezione – produce realtà alternative come giochi di competizione, di sorte, di imitazione o di controllo. Queste realtà alternative obbediscono alle regole interne che le hanno costituite, vale a dire le regole del gioco: in questo mondo io vinco, cioè incarno il dominio; in questo mondo vince il Fato; in questo mondo divento un Altro; in questo mondo ci si può smarrire del tutto. Ci chiediamo, dunque, cosa succede quando queste regole interne vengono esportate al di fuori del contesto ludico in cui si sono generate.

**Agon diventa lavoro e meta ulteriore.** Se ci si impegna in un’attività nel presente, e quell’attività offre in sé una qualche soddisfazione, siamo ancora nel campo del gioco. Ma se iniziamo a posticipare quel soddisfacimento, se insomma separiamo il tempo dell’azione dal tempo della re-

munerazione (se non è l'atto stesso la sua remunerazione, come è invece nel gioco primario, che si contenta di aprire uno spazio altro rispetto all'ordinario) ecco che quella distanza comincia a produrre "lavoro". Nell'agon primario ci si scambiano i ruoli ed è stato dimostrato che giocare, anche per i ratti, significa imparare a tenere sotto controllo la pulsione al dominio, visto che un bel gioco è tale quando anche i meno forti hanno ragionevoli possibilità di vincere qualche turno (Panksepp, Siviy, e Normansell 1984). Quando un topo più piccolo invita uno più grosso a "fare la lotta" lo spazio ludico deve sfuggire alle regole di dominio della vita ordinaria e nessuno dei contendenti è orientato a vincere come obiettivo primario, dato che il gioco sembra consistere proprio nell'alternare le posizioni di dominio relativo (Panksepp 1993). Se, *invece*, si pone la vittoria come obiettivo, si sta iniziando a separare il tempo del gioco dal tempo del raggiungimento del suo fine. Questo spostamento implica qualche embrione di progettualità, che è proprio quel che intendiamo quando parliamo di lavoro. Lavorare significa in effetti sacrificare il momento attuale (faccio fatica) per un obiettivo da raggiungere allora. Così, quando la regola dell'agon travalica il momento ludico, si apre un'altra possibilità di realtà, quella realtà alternativa che chiamiamo lavoro, cioè interazione con il mondo finalizzata al perseguimento di uno scopo ulteriore delineato almeno nei suoi contorni generali, scopo che si colloca per definizione in un altro spazio, una sorta di realtà ulteriore.



**Alea diventa coscienza e mito.** I giochi di sorte ci pongono di fronte a qualche idea di destino, di contesto che non possiamo controllare, di cose che succedono oltre la nostra possibilità di orientarle. Una volta uscite dal gioco, le regole dell'alea inducono a prendere maggiore coscienza dei propri stati d'animo (il sollievo, l'angoscia, la fiducia, la disperazione) e può iniziare quel dialogo interiore con il Sé, che più che essere rilevato, inizia finalmente a prodursi. Grazie alla versatilità del nostro linguaggio, per noi umani questo stato di consapevolezza diventa anche il carburante che attiva il potenziale del dispositivo narrativo (la vittima, l'eroe). Gli stati d'animo, cioè, si distendono fuori dalla realtà ludica (dove sono sorti nei giochi d'alea) e diventano storie, miti, favole, vale a dire realtà altre completamente nuove. Dall'alea derivano quindi tutte quelle realtà altre che tipicamente associamo al nostro dispositivo narrativo e allo *storytelling*, come si dice oggi.

**Mimicry diventa messa in scena e rito.** I giochi di imitazione sono un universale umano che condividiamo con tutti i primati e con molte scimmie. Si tratta di una disposizione particolarmente necessaria per una specie così carente di strategie comportamentali innate, e che quindi ha bisogno di imparare quasi tutto quello che poi si trova a fare. Victor Turner sosteneva che la capacità imitativa è un mezzo privilegiato che la natura utilizza per farci acquisire la cultura (Turner 1986), assegnando come sottotitolo al suo libro sul passaggio dal rituale al teatro la frase *The Hu-*

*man Seriousness of Play*. Turner in questo saggio intendeva *play* come azione teatrale, ma proprio l'etimologia della parola inglese ci ricorda il profondo legame che c'è tra gioco e messa in scena, in una catena che quindi dal gioco come imitazione conduce al rito, e di lì al teatro. Un percorso concettualmente parallelo è quello intrapreso da un altro antropologo, Harvey Whitehouse, che ha invece sottotitolato in modo altrettanto chiaro il suo saggio *L'animale rituale: Imitazione e coesione nell'evoluzione della complessità sociale* (Whitehouse 2021). Sembra impossibile, per gli antropologi, parlare di gioco senza parlare di rito attraverso il processo imitativo.

**Ilynx diventa magia e scienza.** Lo stordimento della vertigine, il gioco dell'azzuffarsi e poi dell'altalena in tutte le sue forme di ebbrezza (dalla “cannetta”, alla sbronza, al *bungee jumping*) segnalano il bisogno perfino fisiologico degli esseri umani di trovare attraverso il corpo e l'azione un senso a quello che li circonda. Trasportata fuori dal contesto ludico, questa ricerca del limite conduce inevitabilmente alla “crisi della presenza” teorizzata negli anni Quaranta da Ernesto de Martino (De Martino 1997) e risolta nella magia proprio come tentativo di controllare quell'angoscia esistenziale. De Martino non ha indagato il gioco in modo esplicito ma è la tipologia di Caillois che ci permette di agganciare il senso di ebbrezza dell'ilinx alla magia in senso demartiniano (la crisi della presenza), proprio come Victor Turner ha tenuto il rituale e il teatro assieme al gioco come

imitazione. È un passaggio un po' complicato ma vale la pena di chiarirlo, in vista di quel che diremo nel prossimo paragrafo. Nella sfera ludica autonoma (nel gioco sicuro della tana) si sperimenta anche lo spazio della vertigine, dello stordimento. Portato fuori dal contesto ludico protetto, quel senso di vertigine diventa angoscia esistenziale, che gli umani affrontano trasferendola in un'ulteriore "provincia del significato", come la chiamava Schutz, vale a dire in una realtà alternativa, quello che de Martino chiama mondo magico, per provare a dominarla. Senza aggiungere troppa legna al fuoco di questa già complessa riflessione, possiamo dire che questa impostazione alla fine "razionalistica" della magia apre lo spazio per un altro tipo di realtà, vale a dire quella della "scienza", intesa proprio come lo sguardo che sistematicamente dubita della forma della realtà che altrimenti tenderemmo a dare per scontata.

Non potendo soffermarci ulteriormente su questo sviluppo, prendiamo atto del punto a cui siamo arrivati, per poi procedere nella direzione che avremo di lì individuato: il gioco nasce per un'esigenza "naturale", o almeno come conseguenza di uno stile di allevamento che condividiamo con altri animali per ragioni di ordine biologico. Dentro lo spazio ludico i cuccioli della nostra specie attivano il potenziale per articolare mondi alternativi, anche grazie alla disponibilità del linguaggio, che consente di strutturare in modo estremamente raffinato realtà alternative a quella ordinaria attraverso il dispositivo simbolico generale e grazie a procedure specifiche come il "dislocamento dell'oggetto",

che ci consente di fare riferimento a cose che *non sono fisicamente presenti* nel luogo di enunciazione (cfr.(Bickerton 2022, 121 e passim).

Le realtà ludiche alternative immaginate nel gioco primario secondo i quattro tipi di base individuati da Caillois possono corrompersi, cioè possono entrare in contatto con altre realtà, tra cui la realtà ordinaria, producendo delle modificazioni clamorose in quelle sfere in cui tracima. Da un lato vediamo condensarsi tutto il complesso che normalmente associamo alle religioni: un mondo ulteriore, il mito, il rito e la magia. Dall'altro esplodono le forme più diverse del potenziale umano: il lavoro, il racconto, il teatro e la scienza. La sostanza di quel che più apprezziamo come intrinsecamente umano sembra trovare la sua fonte originaria nel gioco. Niente male per quel che sembrava “solo un gioco”, no? Questo era quel che intendeva Huizinga quando insisteva che il suo *Homo Ludens* nella versione inglese andasse sottotitolato “Uno studio dell’elemento ludico della cultura” e non “*nella* cultura” come poi venne tradotto. Huizinga non voleva che il suo saggio venisse letto come un’analisi di un settore peculiare della cultura umana, perché era convinto (a buona ragione, secondo quanto abbiamo argomentato finora) che il gioco fosse una delle radici, onnipresente e onnipervasiva delle culture umane di ogni tempo, dato che è nello spazio ludico originario che le culture umane hanno modo (hanno gioco, verrebbe da scrivere) di articolarsi nella loro complessità e specificità.

## Un bel gioco dura poco? Gioco e liminalità

Il potenziale trasformativo del gioco, dunque, può trascinare fuori di sé, in altre realtà, ma cosa significa tutto ciò esattamente, e come avviene una tale uscita dallo spazio ludico? Dobbiamo capire bene questo passaggio, perché una volta afferrata la sua grammatica teorica saremo in grado di comprendere meglio alcuni passaggi della nostra storia, personale e sociale, che possono essere genericamente descritti come ludici ma che sono ben diversi dai giochi come li abbiamo raccontati finora.

In un saggio del 1955 diventato giustamente famoso, l'antropologo Gregory Bateson (1999) ci ha aiutato a capire il meccanismo dei giochi insistendo sul suo aspetto comunicativo prelinguistico, partendo proprio dal mondo animale, come abbiamo fatto noi, con altre motivazioni, all'inizio di queste pagine. Come fa un gatto a capire che quello è un gioco e che quindi non deve estrarre gli artigli mentre si azzuffa con un altro gatto o perfino con un umano? Il gioco è possibile perché comunichiamo il contesto, mettiamo l'azione "tra virgolette" e riusciamo a comunicare questa intenzione: guarda, io ora ti attacco, ma non ti sto

veramente attaccando; io ora ti distruggo e vinco, ma non sto veramente distruggendoti e la mia vittoria è del tutto momentanea; io ora accetto la terribile sorte che incombe, ma non sto veramente accettando la terribile sorte che incombe, anche se la chiamo così (“ecco, ti ho mangiato” oppure “sei morto”); io ora sono un dottore, ma non sono un vero dottore; io ora sono invisibile o rischio di svanire perdendo la testa, ma non sto veramente perdendo la testa. Tutti questi enunciati, dice Bateson, si caratterizzano perché pongono l’accento sulla condizione generale entro cui poi le azioni devono essere interpretate. Il gioco non denota quello che dice di denotare (la lotta non è lotta, la morte non è morte, l’impersonificazione non è la persona impersonificata, e ovviamente lo smarrimento di sé non è tale se il soggetto lo può denotare) perché il gioco è lo spazio dove possiamo imparare la differenza tra mappa e territorio, vale a dire l’abisso che c’è tra le nostre rappresentazioni e la realtà che essi rappresentano: la parola “gatto” non ci può graffiare, dice Bateson, e noi potremmo aggiungere che le espressioni “mi hai mangiato”, “siamo morti”, “io sono un uccello” e “adesso sono sparito” sono auto-contraddittorie e quindi ci costringono a riflettere sulla loro natura di enunciati, diversi da quel che dicono proprio nel momento in cui lo dicono.

La capacità di abbozzare questa distinzione tra mappa e territorio è probabilmente innata, dice Bateson, ma va coltivata dentro spazi sociali. Tutte le culture cioè partono da questa disposizione primordiale a riconoscere un meta-liv-

ello di interazione con il mondo, proprio grazie alla forma intrinseca del gioco primario (non denota ciò che dice di denotare), e proseguono inquadrando questa inclinazione naturale in configurazioni storicamente sedimentate e socialmente condivise che chiamiamo tradizioni, abitudini, consuetudini, costumi.

Il dispositivo di base per questa operazione è un processo di “inquadramento” (*framing* nell'originale) che comunica tra i giocatori che “questo è un gioco”. Ci sono almeno altri tre spazi sociali che assomigliano al gioco da questo punto di vista: la minaccia, lo scherzo o inganno e il rito (Bateson pp. 220-222). Il pugno sollevato come minaccia non è il cazzotto, la messa in scena non è, per definizione, la scena rappresentata, e il rito si organizza per dire che quel che era non è più, e quel che è ora non era prima, in una doppia negazione degli status (che cambiano proprio durante e grazie ai riti) e del fluire ininterrotto e lineare del tempo (che riti invece cuciono continuamente in circoli ricorrenti).

Soffermiamoci ora sul parallelismo tra gioco e rito, per comprendere meglio anche la questione del *framing*, dei segnali che vengono lanciati per attivare lo spazio ludico e rituale. L'aspetto essenziale della similarità tra gioco e rito è proprio nella forma dell'inquadramento: entrambe le azioni sono introdotte da un momento di apertura che segnala proprio il passaggio dalla realtà ordinaria a quella ludico-rituale e sono concluse con qualche azione specifica che segnala la chiusura di quella realtà e il ripristino della

realtà ordinaria. Queste due estremità (segnali di apertura e di chiusura di una diversa “provincia del significato”) contengono (ecco la nozione di cornice o inquadramento) la fase centrale che è quella in cui effettivamente nel gioco “si gioca” (cioè si mettono in atto performance comprensibili solo in quel contesto, in cui ci si azzuffa senza azzuffarsi o si perde il senno senza perderlo) e nel rito “si agisce ritualmente”, vale a dire si produce qualche tipo di trasformazione degli status dei partecipanti e della linearità del tempo.

La fase centrale dei riti è stata denominata fase “liminale” (Van Gennep 2012; Turner 2022), caratterizzata cioè da una condizione di *limen*, cioè soglia (dopo e prima l’ordinarietà della realtà quotidiana) che la qualifica come prometeica, cioè assieme magmatica e creativa. Nella liminalità il potenziale creativo è al massimo (sempre al limite di divenire distruttivo, in realtà, nel momento in cui si perda la distinzione tra mappa e territorio, tra l’azione enunciativa e ciò che deve essere enunciato) ed è proprio la duttilità di questo spazio che lo rende così importante per le culture di tutto il mondo.

Ci sono due considerazioni che vanno tratte da questo parallelismo tra rito e gioco: la prima è l’estrema fragilità dei confini tra questo tipo di spaziotempo sociale – connotato in senso ludico-rituale – e la realtà ordinaria o altri tipi di realtà socialmente costruita: detto altrimenti, non è particolarmente complicato scivolare da un momento rituale o ludico a qualche altro tipo di realtà, per cui è importante lavorare culturalmente e socialmente per mantenere chiari i confini di ingresso e di uscita.



Dire che rito e gioco sono omologhi nella struttura e che sono deboli ai loro confini implica che possano essere usati in modo ambiguo, soprattutto quando si tratta di contesti potenzialmente pericolosi. Bateson (p. 222) sintetizza in questa chiave quel che A.R. Radcliffe-Brown aveva documentato per le isole Andamane:

Nelle Isole Andamane, la pace viene conclusa dopo che a ciascuna parte è stata conferita la libertà cerimoniale di colpire l'altra. Questo esempio, tuttavia, illustra anche la labilità dell'affisso "questo è un gioco" o "questo è un rituale". La distinzione tra mappa e territorio è sempre soggetta a dissolversi e i colpi rituali nel corso del trattato di pace possono sempre essere confusi con i colpi "reali", portati nel combattimento. In tal caso la cerimonia di pace si trasforma in battaglia.

Perché questi riti possono andare a finire male? Perché non vi è accordo tra i partecipanti su quel che l'azione denota: per gli uni dice "questo non è un colpo da belligerante" mentre gli altri lo leggono proprio come una provocazione. Questa mancanza di accordo, questo malinteso cioè, è lo spazio tipico dello "scherzo" che si realizza proprio sulla base (ricercata intenzionalmente dai perpetratori) di un fraintendimento del senso dell'azione. Lo scherzo resta nel *frame* del gioco se la vittima è disposta a riconfigurare la sua prima lettura in questo nuovo inquadramento riconosciuto dall'esecutore dello scherzo ("si fa per scherzare") mentre può degenerare nel conflitto (con possibilità di rappresaglia) quando non ci sia questo contemporaneo riconos-

cimento che “era un gioco” e si mantenga, da una parte o dall'altra il ruolo di vittima o carnefice.

I riti di cui si contesta la validità possono essere parodiati “per gioco”, vale a dire scherniti nel loro valore trasformativo e ridotti a pantomima, ma anche l'inverso è vero, per cui contesti apparentemente ludici possono essere sfruttati per veicolare sostanziosi messaggi di dominio, com'è evidente in molti “giochi sessuali” e in generale nei giochi “di ruolo”, che spesso possono confondersi con riti di passaggio veri e propri.

Non possiamo soffermarci oltre in questa disamina delle sovrapposizioni e confusioni tra gioco e rito, perché ci resta ancora da riflettere su una conseguenza essenziale della permeabilità dei confini della realtà ludico-rituale: che succede alla fase liminale quando i suoi confini di ingresso e di uscita si assottigliano fino a sparire? Come si vive in uno spazio sociale di liminalità indefinita?

Queste domande ci aprono alla seconda considerazione, che in parte dipende da quel che abbiamo detto, cioè la fragilità dei confini tra mondo ludico-rituale e altri mondi. Questa descrizione della diade gioco/rito ci consente di riflettere in modo originale su quella che abbiamo chiamato “modernità”, comprensibile come fase storica in cui mutano i rapporti interni al *framing* ludico/rituale: se non si lavora alla manutenzione dei confini, così come è facile tornare rapidamente nella realtà da cui ci si è mossi o scivolare in una terza, parimenti si possono ipotizzare (e in effetti descrivere come empiricamente vere) situazioni di

intrappolamento nella fase liminale per mancanza di limiti che quella fase de-finiscano, così che l'liminalità diventa permanente nella sua condizione trasformativa: l'intera vita sociale diventa uno spazio ludico-rituale di innumerevoli potenzialità e trasformabilità che non aspirano ad alcuna conclusione. Vediamo un po' più da vicino di che si tratta.



## Gioco e modernità: *homo ludicus*

Torniamo a quel che ci ha insegnato Schutz: la nostra vita è un passare continuo tra realtà adiacenti, in parte sovrapponibili eppure mai coincidenti, e se pure non abbiamo consapevolezza del passaggio, abbiamo però chiara la percezione di essere *altrove* rispetto ad altri momenti della nostra vita: dal sogno alla veglia, dalla giovinezza alla maturità, dal contesto serio a quello ridanciano, dal momento estetico a quello pragmatico. Huizinga ci ha dimostrato che lo spazio ludico deve essere concepito nella sua natura di radice primaria per questo centro di raccordo e smistamento tra realtà multiple: nel giocare impariamo a costituire mondi altri e a entrare e uscire marcandone i confini con azioni specifiche che Bateson chiama di “inquadramento”. La psicologia e l’antropologia evolutiva (Whitehouse 2021) ci confermano che questa disposizione ludica precede di molto la nostra umanità, ed è radicata nella nostra animalità di mammiferi inetti alla nascita e destinati a un dolce far nulla, che libera le pastoie della selezione consentendo la sperimentazione di modelli di azione del tutto scollegati da qualunque funzione immediata.

Arricchita dalla capacità del linguaggio umano di produrre a sua volta mondi alternativi (Bickerton 2022), questa produzione di azioni e enunciati che “non intendono quel che dicono di intendere” si presenta in altri schemi di azione, che chiamiamo minaccia, scherzo e rito (Bateson 1999). Particolarmente importante è per noi il parallelismo tra gioco e rito, che ci consente di comprendere sia il sistema di passaggio tra una e l'altra realtà (così come concepite nella fenomenologia di Schutz), sia il funzionamento interno di questi dispositivi. Come i riti, i giochi si caratterizzano per un marcatore d'ingresso che segnala la separazione del mondo ordinario (*giochiamo?* Cioè: ci separiamo intenzionalmente dal mondo ordinario per entrare in un altro dove vigono regole specifiche?) e per uno di uscita, che conduce alla reintegrazione sociale (*adesso basta!* Cioè: torniamo nel mondo ordinario lasciando alle spalle il sistema di regole di questo spazio temporaneo). La differenza sostanziale tra rito e gioco consiste nel fatto che il primo produce un effetto irreversibile riconosciuto come reale in quel contesto culturale, mentre il secondo si apre a uno spazio del “come se” o “soggiuntivo” (Seligman et al. 2011) che tutti ammettono essere transitorio e reversibile. Nonostante questa differenza essenziale, gioco e rito coincidono per il fatto che aprono uno spazio liminale di performatività creativa, cioè di azione culturale che rende malleabili i soggetti che vi si espongono. Nella liminalità (del gioco e del rito) tutto diventa potenzialmente mutevole, e prende vita e consistenza lo spazio *tra* le cose e il tempo

della *transizione*. Bjørn Thomassen (2014) ha indagato in profondità il movimento verso la modernità proprio come il passaggio verso una fase liminale pervasiva.

Possiamo concepire i sistemi sociali come dispositivi di organizzazione culturale, cognitiva ed emotiva (il mondo come *cosmos*, come lavoro di messa in ordine) che utilizzano i rituali (e i giochi nella loro forma contingente) per separare, per distinguere e per connettere in modo ordinato le varie porzioni dei mondi tra cui transitiamo. I bambini non sono adulti, “fare la lotta” non è fare la guerra, nascere non è morire, il tempo di oggi non è quello di ieri, e così via. La modernità, dice Thomassen, è quel particolare tipo di universo sociale che pone in costante dubbio la nettezza delle distinzioni, delle gerarchie e delle autorità preposte a generarle. Nella modernità si mettono in dubbio le proprie competenze (dando vita alla scienza) le gerarchie costituite (politica, democrazia liberale), le relazioni di scambio (mercato autoregolato) e quelle di produzione (capitalismo e industria). Si contestano le visioni del mondo consolidate (secolarizzazione) e si individualizzano le sue rappresentazioni (arte moderna come prodotto dell’artista-individuo). Questa effervescenza magmatica del sociale e del simbolico germina di pari passo al rinsecchirsi della ritualità formale (laicizzazione, democratizzazione) a favore del predominio nell’interiorità del singolo e dei suoi stati d’animo (Trueman 2020), che danno alla “sincerità” una predominanza mai vista prima, nella sfera privata e in quella pubblica (Seligman et al. 2011).

Il dettato della modernità impone dunque che tutti debbano essere individui unici e sinceri, cioè in totale accordo con il loro stato d'animo interiore. Questo appello all'autenticità sembrerebbe implicare il soffocamento alla radice di qualunque spazio ludico, dato che nel gioco il "come se" è un aspetto fondamentale, anzi, come abbiamo detto fin dall'inizio, è il suo aspetto costitutivo: partendo dalla "menzogna" di un enunciato che nega quel che dice di affermare (un combattimento che non è fare la guerra, una gara che non è un vero annientare, uno smarrirsi che non è un vero svanire) il gioco è un sistema di finzioni che sembrano contraddire l'idea centrale della modernità come dominio di ciò che autentico in nome della sincerità.

Se però si prova ad articolare questa definizione della modernità (come perseguimento dell'autenticità) con quanto dicevamo poco sopra sulla modernità come sistematica messa in dubbio dei confini e delle gerarchie, ci troviamo tra le mani un curioso paradosso, vale a dire la messa in scena dell'autenticità del dubbio, o della sincerità della propria incerta condizione. Secondo questo paradosso bisogna essere assolutamente sinceri rispetto a quel che "si è davvero", vale a dire nulla di definito. Si deve dunque riconoscere con onestà la fluidità della propria e dell'altrui soggettività, e la permanenza di uno stato di liminalità, ora non più contenuto da riti di separazione in ingresso e da riti di incorporazione una volta completato il processo trasformativo del rito, ma piuttosto condizione ordinaria e permanente. Dentro la modernità compiuta il soggetto



diventa un *Homo ludens* ipertrofico, narciso preda del fascino della sua stessa natura informe, che non si muove più tra mondi distinti e configurati con regole di coerenza interna, dato che la sistematica messa in dubbio dei confini e delle gerarchie ha fatto saltare qualunque barriera e reso la permeabilità dei mondi una vera con-fusione. In questo spazio liminale della modernità, la vita, l'arte, il gioco, il potere e l'ironia, la minaccia e la speranza, si scambiano costantemente i ruoli e le posizioni, rendendo impossibile stabilire dove inizierebbe l'uno o si concluderebbe l'altro.

Peppino Ortoleva (2012) chiama questo nuovo animale *homo ludicus*, caratterizzato da un lato da un uso smodato di pratiche ludiche (dal gioco d'azzardo ai videogiochi come fattori di vere dipendenze) e dall'altro dalla tendenza alla *gamification*, cioè all'impiego di caratteristiche ludiche e sistemi di regole ad hoc a contesti che di per sé non sono affatto legati al gioco, come la gestione degli "scenari" aziendali tramite giochi di ruolo, oppure l'intensificazione degli aspetti giocosi in tutti i processi di apprendimento, dalla scuola materna ai corsi di aggiornamento professionali.

La tarda modernità del nostro presente comporta un'ulteriore complicazione del quadro, dato che l'innovazione tecnologica consente ora forme pseudo-relazionali a distanza, sovvertendo quella necessità di spazio separato/sacro che aveva sempre caratterizzato i momenti ludico-rituali. Una volta che il gioco perde la sua qualità di primo separatore tra realtà multiple tramite il *framing*, la sua fi-

nalità pedagogica salta completamente: non si impara più a separare, giocando nello spazio e nel tempo specificamente consacrati a questa attività, e tutto può diventare un “come se”. Se non c’è nulla di separato e di stabile, tanto meno nelle identità e nelle relazioni, la mutevolezza e la malleabilità della fase liminale diventano il modo ordinario di vivere, in modo particolare per coloro la cui vita è più pubblica, più soggetta alle intrinseche fluidità della rappresentazione.

Assistiamo così alla totale rinuncia alle identità tetragone, nette, ora viste come una finzione patetica o, peggio, una costruzione del potere, che occulta quel che la sincerità della propria condizione dovrebbe ammettere, vale a dire l’assoluta fluidità e incostanza del proprio essere. Non ci sono più realtà multiple attraverso cui transitiamo adattando la nostra persona, ma c’è un omogeneo spazio liminale in cui le uniche azioni sensate sono ludiche in senso originario, vale a dire non costrette da necessità adattive, ma pura performance che si esercita nella più totale libertà. Individui monodimensionali, attaccati a una concezione “seria” e integrata di sé, sono delegittimati moralmente, liquidati in quanto inconsapevoli, se non hanno potere, oppure additati come malvagi, se invece gli viene riconosciuta qualche forma di autorità.

La tracimazione del ludico, attraverso il monopolio simbolico del liminale, porta al trionfo di personalità tanto più vacue quanto più esposte al pubblico delocalizzato dei social media, e di posture identitarie (sono un artista, sono un filosofo, sono un politico, sono un imprenditore, sono

uno scienziato) che coincidono esclusivamente con la loro messa in scena, non con qualche contenuto specifico. In un gioco batesoniano impazzito, la mappa non ha più bisogno del territorio, la messa in scena imita solo sé stessa e il simulacro non occulta affatto la verità, ed è piuttosto esso stesso la verità, che copre il niente assoluto (Baudrillard 1980).

Salta allora la cornice del gioco, salta il confine tra giocare e lavorare e quindi tra ciò che è rilevante e ciò che può essere considerato superfluo. Ma, dice Thomassen (2014, 151), se il processo di civilizzazione è costituito da una serie di incorniciamenti e di separazioni, allora si può ragionevolmente sostenere che la ludificazione generalizzata può segnalare un processo inverso, di de-civilizzazione.

Nell'XI Lettera a Francesco Vettori, datata 10 dicembre 1513, Niccolò Machiavelli racconta i suoi pomeriggi all'osteria: "quivi è l'hoste, per l'ordinario, un beccaio, un mugnaio, dua fornaciai. Con questi io m'ingagliofo per tutto di giuocando a cricca, a trich-trach...". Questa confidenza nel narrare con una certa soddisfazione amicizie e giochi volgari (Vettori era un suo benefattore, gli dava di che vivere) gli è consentita proprio dal fatto che quel momento ludico è ben delimitato e distinto, nel tempo e nello spazio, da quel che Machiavelli sentiva come la parte più importante di sé:

Venuta la sera, mi ritorno a casa ed entro nel mio scrittoio; e in sull'uscio mi spoglio quella veste cotidiana, piena di fango e di loto, e mi metto panni reali e curiali; e rivestito condecamente, entro nelle antiche corti delli antiqui huomini,

dove, da loro ricevuto amorevolmente, mi pasco di quel cibo che solum è mio e ch'io nacqui per lui; dove io non mi vergogno parlare con loro e domandarli della ragione delle loro azioni; e quelli per loro humanità mi rispondono; e non sento per quattro hore di tempo alcuna noia, sdimentico ogni affanno, non temo la povertà, non mi sbigottisce la morte: tutto mi transferisco in loro.

In un mondo sociale dominato dalla fine delle realtà multiple e dal monopolio della rappresentazione e della costante costruzione flessibile del soggetto nelle pratiche ludiche della liminalità, non vi è più osteria e non vi è più scrittoio, non c'è più la veste quotidiana contrapposta ai panni reali e curiali, e gli interlocutori non si distinguono più tra fornaciai e antiqui huomini. Tutti possono mettere un like ai nostri pensieri e alle nostre parole, tutti possono dire la loro in serena leggerezza, dato che ogni cosa può, con un po' di inventiva e con la giusta dose di leggerezza, trasformarsi in qualunque altra cosa. A noi che non ci riconosciamo in questa concezione del mondo sociale, incapaci di assaporare con la giusta dose di ironia un mondo così giocoso, resta il dubbio che l'antica saggezza dei proverbi possa ancora trovare una sua ragion d'essere, e ci chiediamo se un gioco possa essere davvero ancora bello (e non sia già diventato invece un incubo) quando non si intravede neppure un segnale della sua fine.

## Testi citati

- Bateson, Gregory. 1999. *Verso un'ecologia della mente*, Milano: Adelphi.
- Baudrillard, Jean. 1980. *Simulacri e impostura: bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*. Bologna: Cappelli.
- Bekoff, Marc, e Jessica Pierce. 2009. *Wild justice: the moral lives of animals*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Bellah, Robert N. 2017. *Religion in Human Evolution: From the Paleolithic to the Axial Age*. Cambridge; New York: Harvard University Press.
- Bickerton, Derek. 2022. *Quello di cui la natura non ha bisogno*. Milano: Adelphi.
- Burghardt, Gordon M. 2005. *The genesis of animal play: testing the limits*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Cailliois, Roger. 2013. *I giochi e gli uomini : la maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani.
- De Martino, Ernesto. 1997. *Il mondo magico: prolegomeni a una storia del magismo*. Torino: Bollati Boringhieri.
- De Sanctis Ricciardone, Paola. 1996. *Nemici immaginari: esercizi di etnografia*. Roma: Meltemi.
- Ortoleva, Peppino. 2012. *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI secolo?* Torino: Espress Edizioni.
- Panksepp, Jaak. 1993. «Rough and tumble play: A fundamental brain process». In *Parent-child play: Descriptions and impli-*

- cations*, a cura di Kevin B. MacDonald, pp. 147–84. Albany, NY, US: State University of New York Press.
- Schutz, Alfred. 1979. *Saggi sociologici*. Torino: UTET.
- Schutz, Alfred. 1995. *Don Chisciotte e il problema della realtà*. Roma: Armando Editore.
- Seligman, Adam B., Robert P. Weller, Michael J. Puett, e Bennett Simon. 2011. *Rito e modernità: I limiti della sincerità*. Roma: Armando Editore.
- Thomassen, Bjørn. 2014. *Liminality and the modern: living through the in-between*. Farnham, Surrey; Burlington, VT: Ashgate.
- Trueman, Carl R. 2020. *The rise and triumph of the modern self: cultural amnesia, expressive individualism, and the road to sexual revolution*. Wheaton, Illinois: Crossway.
- Turner, Victor. 1986. *Dal rito al teatro*. Bologna: Il Mulino.
- Turner, Victor. 2022. *Antropologia, liminalità, letteratura*. Tradotto da Angelo Tumminelli e Massimo Bonafin. Morcelliana.
- Van Gennep, Arnold. 2012. *I riti di passaggio*. Tradotto da M. L. Remotti. 8° edizione. Bollati Boringhieri.
- Whitehouse, Harvey. 2021. *The ritual animal: imitation and cohesion in the evolution of social complexity*. Oxford: Oxford University Press.



