

A che gioco giochiamo? Tecniche di indagine interpretativa*

Jessica Mazzuca

ABSTRACT

Lo scopo di queste brevi riflessioni sarà di pensare a come il gioco è più "reale" di quanto si possa pensare. L'obiettivo non è offrire risposte definitive e conclusive, ma solo sviluppare una riflessione che riabiliti la dimensione ludica nella vita di tutti i giorni, molto spesso accusata di essere subordinata ai cosiddetti alti valori della vita. Perché iniziare una discussione sul gioco significa aprire una finestra sul mondo dell'uomo e della vita stessa.

The purpose of these brief reflections will be to think about how the game is more "real" than one might think. The objective is not to offer definitive and conclusive answers, but only to develop a reflection that rehabilitates the playful dimension

SOMMARIO: 1. PREMessa - 2. LA DIGNITÀ ONTOLOGICA DEL GIOCO - 3. STATICA E DINAMICA NELL'INTERPRETAZIONE DEL GIOCO: HUIZINGA, GADAMER E ALTRI... - 4. GIOCANDO S'IMPARA: SULLE TRACCE DEL COLPEVOLE TRA SIMULAZIONE E AUTENTICITÀ - 5. CONCLUSIONI

«Ciò che ci viene incontro nell'esperienza del bello e nella comprensione del senso del dato storico trasmesso ha davvero qualcosa della verità del gioco»¹

* Il contributo riproduce e aggiorna il testo della relazione presentata al Festival Nazionale di Diritto e Letteratura, VI Edizione, 11-12-13 Aprile 2019, promosso dall'Università Mediterranea di Reggio Calabria.

¹ Hans-Georg Gadamer, *Verità e Metodo*, Milano, 2000, p. 558

in everyday life, very often accused of being subordinate to the so-called high values of life. Because starting a discussion on the game means opening a window on the world of man and life itself.

PAROLE CHIAVE

GIOCO E LETTERATURA; INTERPRETAZIONE; CONTESTUALISMO E CONTESTO DI FONDO.

KEYWORDS

GAME E LITERATURE; INTERPRETATION; CONTEXTUALISM; BACKGROUND CONTEXT.

1. PREMessa

San Tommaso d'Aquino era solito dire che «il gioco, naturalmente praticato con moderazione, è necessario a bilanciare la durezza della vita umana»².

Lo scopo di queste brevi riflessioni sarà quello di ragionare su come il gioco è più "rea-

² I monaci erano tradizionalmente invitati ad "avere timore di Dio", ad evitare baldorie, giochi e risate per non indebolire la *gravitas*, austerità, del loro status e non cedere al peccato. Tuttavia, a partire dall'XI sec. In poi, qualcosa cambia e si fa strada a poco a poco l'accettazione del gioco come una realtà connaturata alla natura stessa dell'uomo. Così il ridere comincia ad essere ritenuto anche per i monaci un "peccato veniale". E San Tommaso arriva addirittura a dire che la stessa Creazione fu per Dio un gioco.

le” di quanto non si pensi: perché in esso entra la finzione, ma esso non è solo finzione; perché quello che accade nel gioco è reale, e ci consente di mettere a confronto la realtà del gioco con la realtà comunemente intesa.

L’obiettivo non è di offrire risposte definitive e conclusive, ma solo di sviluppare una riflessione che riabiliti la dimensione ludica nella vita quotidiana, molto spesso accusata di essere subalterna ai cosiddetti valori alti della vita. Il mio proposito è di delineare un’etica che verifichi la fecondità euristica del ludico e apra legami con altri contesti. Perché intraprendere un discorso sul gioco significa aprire una finestra sul mondo dell’uomo e della vita stessa. Perché nel gioco si manifestano alcune nozioni implicite come totalità, libertà, regola, che rappresentano l’anticipazione della società e della civiltà, offrendo all’uomo, giocatore e interprete, una maggiore possibilità di adeguare le regole del gioco alle situazioni di fatto.

2. LA DIGNITÀ ONTOLOGICA DEL GIOCO

Il gioco è un fenomeno che occupa uno spazio notevole nella nostra esistenza, individuale e sociale. Tuttavia, secondo il senso comune, il gioco è un’attività marginale dell’esistenza umana, che si contrappone al lavoro e alle attività “serie” della vita. Rileva in tal senso la sensazione immediata di distonia e di disallineamento che si trae quando si pone mente ai termini della relazione gioco-realtà. Questo perché il gioco è il tema dinnanzi al quale l’imprevedibilità e, a volte, la carica destabilizzante delle azioni, quale reazione ai molteplici input che mettono alla prova la forza fisica e mentale del giocatore, potrebbero condurre a sviluppare riflessioni difficilmente compatibili con lo studio dell’esperienza umana. Osservazioni tutte che riecheggiano nel pensiero di Umberto Eco che definisce il gioco il «nemico dei filosofi³», non senza nascondere che proporre una filosofia del gioco sia una mera illusione.

Nondimeno, il darsi e il farsi della vita stessa nel suo continuo divenire, possono dar luogo a

3 U. Eco, Presentazione, *La scienza del comico* di G. Celli, Bologna, 1982

infinite sovrapposizioni con l’elemento “ludico”, sì da mostrare come il gioco, e le sue caratteristiche essenziali, assumano un carattere trasversale nella vita dell’uomo, avendo un ruolo centrale nelle dinamiche sociali più spesso e inaspettatamente di quanto ci aspettiamo, finendo addirittura per definirne l’essenza stessa.

Così la censurata discrasia gioco-realtà trova humus non già nel gioco in sé e per sé, bensì nella concezione del gioco ridotto a pura forma, cedevole alla chimera dell’astrazione tecnica e della neutralità rispetto ai valori. In tal senso, emblematiche sono le riflessioni dell’antropologo francese Roger Callois che, nell’evidenziare pregi e limiti della suddetta constatazione, vede nell’elemento del gioco uno strumento valido per l’analisi sociale, per il suo forte effetto educativo, un effetto che dipende dagli ambiti che coinvolge, i quali sono, a loro volta, comprensibili in base ad alcune categorie psicologiche⁴.

Il gioco, proprio per questa sua natura complessa, è stato oggetto di studio da secoli, concentrando su di sé sentimenti ambivalenti, provenienti dal mondo laico e da quello religioso.

Per gli studiosi di storia medievale il gioco è un tema di notevole importanza, perché nel gioco la società medievale esprimeva la propria interpretazione della vita e del mondo. Sebbene il potere civile e quello religioso si siano affannati nel tentativo di disciplinare, moderare e, a volte, proibire il gioco, alla fine nella società medievale tutti giocavano: nobili e plebei, soldati e carcerati, artigiani e mercanti⁵. Questo perché nella passione per il gioco,

4 L’impronta sociologica nella Filosofia del gioco è da attribuire a Roger Callois, che rifiuta l’eccessiva settorialità della conoscenza, riconoscendo adiverse prospettive di indagine dei fenomeni, per operare una sovrapposizione di queste allo scopo di raggiungere una comprensione di maggior profondità. Per Callois l’analisi dell’evoluzione sociale a partire dal gioco è funzionale ad un’interpretazione della situazione presente, v. R. Callois, *I giochi e gli Uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, 2000

5 Interessanti sono gli elenchi dei giochi proibiti in alcuni statuti comunali. Ad esempio, nello Statuto di Bergamo del 1353 era vietato compiere i seguenti giochi: il *ludus taxilorum* (i dadi), i giochi degli *andrucci*, degli *abati*, dei *matergrassi*, delle *potelle*, dell’asino, della *cavereta*, della *polverata*, della *corzola*. Ancora, a Ferentino

si annullavano le differenze di classe, potendo, tutt'al più esistere differenze di genere⁶. Le donne comuni, a parte le bambine, erano, infatti, escluse dal gioco, se non altro perché non si riteneva consono che frequentassero le bettole, e perché i giochi violenti non facevano per loro. Vi erano due eccezioni, poste ai due estremi della condizione femminile: le prostitute e le nobili aristocratiche. Per le prime il gioco era una pratica di mestiere. Le bettole permettevano o, in qualche caso, sollecitavano le prostitute ad offrire i loro servizi nel locale, utilizzando il gioco, unitamente all'ebbrezza dell'alcool, per incrementare gli affari. Per le donne aristocratiche, invece, il gioco era per lo più uno svago cortese, un intrattenimento elegante da condurre tra le mura dei loro eleganti e sontuosi salotti.

Nel medioevo il gioco è stato anche uno strumento di insegnamento. Per alcuni, la formazione attraverso il gioco si configurava come processo che valorizza l'esperienza del soggetto collocandolo al centro dell'esperienza e legandolo strettamente all'evento, in ragione di una particolare somiglianza alla vita stessa e al suo essere nel mondo⁷. In tal senso, gli indovinelli erano un vero e proprio genere letterario codificato che, mentre divertivano, tenevano allenata la mente e trasmettevano conoscenza.

(prov. Frosinone) lo statuto quattrocentesco proibisce di giocare *ad triumphos* (i tarocchi).

6 In età medievale, il diritto civile e il diritto canonico cercarono di stabilire quali giochi fossero leciti e quali illeciti. Così secondo il diritto civile i giochi, per essere leciti, dovevano essere praticati in pubblico nel rispetto delle regole pattuite; mentre, per il diritto canonico, era necessario che i giochi non fossero pericolosi per sé e per gli altri. Per questo, se ad esempio il torneo era lecito per il diritto civile, fu, invece, aspramente condannato dalla Chiesa. Questo in ragione del fatto che la condanna del gioco da parte della Chiesa era di tipo morale, in quanto il gioco non era visto come un destabilizzatore sociale, ma come una delle ragioni del peccato, come quello della lussuria, della cupidigia, dell'avarizia e della violenza.

7 Tra coloro che in età medievale sottolineavano lo stretto legame tra gioco e istruzione, Leonardo Fibonacci, che introdusse la matematica araba in Italia con il *Liber Abaci*, 1202; Gerberto d'Aurillac, Papa col nome di Silvestro II, cui si devono la Geometria e opere matematiche.

Per Luca Pacioli, frate francescano e maestro di Leonardo da Vinci, l'elemento del gioco doveva accompagnare l'apprendimento della matematica, necessario per qualsiasi attività commerciale⁸. In questo modo, secondo Pacioli, l'ambientazione del problema matematico nel contesto del gioco consentiva di nascondere la struttura logica sottostante e fungeva da stimolo, anche per il meno incline alla matematica, a risolverlo.

Questa attenzione verso il gioco, esplorato e studiato a vari livelli del vivere umano, in ragione delle sue qualità, si ritrova anche nel mondo antico. Prima ancora della società medievale, già il pensiero classico aveva identificato l'attitudine essenziale del gioco, come fenomeno costitutivo dell'esistenza umana⁹. In particolare, nella tragedia greca il gioco è elemento ricorrente, indice della contrapposizione fra la leggerezza e ingenuità del bambino da un lato e, la pesantezza dell'esistenza adulta, dall'altro, divenendo un fattore drammaturgico fondamentale di situazioni di attesa, che spesso precedono uccisioni o suicidi.

Nel Prologo della *Medea* di Euripide, al ter-

8 Nato a Borgo Sansepolcro nel 1447, Luca Pacioli, vestito l'abito francescano, si sposta per il resto della sua vita da una città all'altra, come docente universitario e matematico. Nel 1497 Luca Pacioli, giunto a Milano su invito di Ludovico il Moro, conobbe personalmente Leonardo da Vinci. Iniziò in quel momento un sodalizio intellettuale che diverrà la chiave di svolta tanto per le ricerche del frate che per le opere del maestro: insieme scriveranno la *Divina Proportione*, Pacioli il testo, Leonardo da Vinci i disegni.

9 Per quanto riguarda il valore educativo del gioco nel mondo antico, basta ricordare la visione antica secondo cui, la competizione rivestiva grande importanza, ed era proprio attraverso l'attività ludica, che tale confronto si insegnava, favorendo, fin dalla più tenera età, lo sviluppo dell'abilità personale. Sempre in quest'ambito è bene citare alcune fonti antiche come Seneca che così scriveva: «Vi sono anche alcuni giochi non inutili ad affinare le menti dei fanciulli, per esempio quando gareggiano, ponendosi vicendevolmente piccoli quesiti di ogni genere. Nel gioco si rivela più facilmente anche il carattere: a patto che nessuna età sembri così debole da non poter apprendere subito che cosa sia giusto e che cosa no, e più di ogni altra deve essere formata proprio quella che non sa fingere e assai docilmente obbedisce a coloro che insegnano; potresti infatti più facilmente spezzare che correggere i difetti incalliti», Seneca, *De Ira*, Lecce, 2013, IV, p. 21.

mine del lungo monologo della nutrice, entrano i figli, che rimarranno presenze mute sulla scena. La loro leggerezza d'animo e ingenua spensieratezza è chiamata a fare da contrasto, seppur involontario, alle atroci sofferenze che albergano nel cuore della loro madre. Tutto questo viene ricordato nell'affresco Medea prima dell'assassinio proprio attraverso l'elemento del gioco. Qui, i figli di Medea e Giasone sono ritratti mentre giocano con gli Astragali¹⁰, sotto gli occhi attenti, ma nascosti, della madre, Medea, tra le mura di casa, luogo protetto e lontano dalle sofferenze del mondo esterno, questo almeno fino al tragico epilogo.



Medea prima dell'assassinio dei figli li vede giocare al gioco degli astragali, Affresco da Pompei, casa dei Dioscuri, 62-79 d.C.

Lo spazio incorniciato dal gioco funge da elemento che annulla le diversità di specie,

¹⁰ Gli *Astragali* o *talus* erano oggetti molto cari ai fanciulli. Si trattava di ossicini del tarso su cui poggiano tibia e perone delle pecore e degli ovini. Erano considerati il simbolo della fanciullezza in contrapposizione ai dadi di uso esclusivo degli adulti. Solitamente, gli astragali sono rinvenuti nelle tombe dei bambini e spesso sono raffigurati in molte stele funebri per sottolineare la morte prematura del defunto.

per divenire un momento che delizia gli adulti astanti, svincolandoli dai truci pensieri della vita reale, sebbene solo per un breve istante.

Il gioco, quindi, inteso non come un “mettere tra parentesi” la realtà, ma come un altro livello di quella realtà, tramite cui è possibile avere uno sguardo peculiare sull'organizzazione e lo sviluppo della vita quotidiana. Ecco allora che il gioco e, il giocare, oltrepassando i confini del mondo infantile, danno vita ad un intreccio in cui il fare e l'agire non si separano dalla realtà, anzi divengono occasione di rilettura della realtà comunemente intesa, e ci consentono di comprenderla e di trasformarla, di guardarla con altri occhi.

In tal senso, nelle dinamiche del gioco, la società esprime la propria interpretazione della vita e, ciò accade perché il gioco opera trasversalmente nella realtà quotidiana, più di quanto pensiamo, costituendone il tessuto stesso. Per tale ragione, intraprendere un discorso sull'elemento del gioco determina l'emergere di infinite sovrapposizioni con la vita stessa, per il senso che contiene, per i legami sociali e spirituali che crea.

3. STATICA E DINAMICA DELL'“INTERPRETAZIONE DEL GIOCO”: HUIZINGA, GADAMER E ALTRI

Le riflessioni che precedono, sono indici della progressiva e profonda evoluzione che ha investito il ruolo del gioco nelle dinamiche sociali. D'altra parte, il tema del gioco è al centro di una cospicua speculazione filosofica, fin dagli inizi della storia del pensiero.

Platone nelle *Leggi* scriveva che «l'uomo è fatto per essere un giocattolo, strumento di Dio, e ciò è veramente la migliore cosa in lui»¹¹, mentre Aristotele nella *Politica* paragonava la società ad un grande gioco, dove ognuno si muove secondo regole prestabilite¹².

Per Friedrich Schiller il gioco appartiene in modo essenziale alla costituzione ontologica dell'esistenza umana, perché: «l'uomo c'è

¹¹ Platone, *Le Leggi*, in *Opere complete*, Bari, 1983, Vol. VII, pp. 228 ss.

¹² Aristotele, *Politica*, in *Opere*, vol. IX, Bari, p. 6.

interamente lì dove gioca»¹³. Il gioco è un'attività ineliminabile nella natura umana, che oscilla tra sensibilità ed intelletto, perché nel gioco si realizza l'armonia tra mente e corpo, per cui «l'uomo è completamente uomo solo quando gioca»¹⁴.

Eugen Fink, allievo di Husserl e di Heidegger all'università di Friburgo, afferma che «L'uomo è essenzialmente un mortale, un lavoratore, un lottatore, un amante – e un giocatore»¹⁵.

In *Oasi della gioia* (1957) e in *Il gioco come simbolo del mondo* (1960), il punto di partenza delle sue riflessioni concernenti il tema del gioco è offerto dal riferimento ad una felice intuizione di Eraclito che, nel Frammento 52, scrive: «Il corso del mondo è un fanciullo che gioca a dadi (o con le pietruzze), una regale signoria del fanciullo»¹⁶. Così, per Fink, attraverso il gioco il bambino realizza la sua fondamentale “apertura al mondo”, perché giocando non rimane in sé, nel chiuso cerchio della sua intimità, ma esce da sé stesso in un atto cosmico e interpreta il senso di tutto il mondo.

A partire da questo stretto intreccio, fra senso del mondo e destino dell'uomo, in Fink il gioco non è quindi simbolo del mondo nel senso che il mondo possa essere oggettivamente concepito come gioco. Al contrario, il gioco è simbolo del mondo nel senso che in esso si esprime il modo dell'uomo di rapportarsi al mondo e “all'altro”, perché ogni gioco, anche quello del fanciullo più solitario, ha un

13 F. Schiller, *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo. Callia o della bellezza*, Roma, 1971, p. 53.

14 Ivi, p. 48

15 E. Fink, *Oasi del gioco*, Milano, 2008. Partendo dalla filosofia del gioco di Fink, Jürgen Moltmann elabora una nuova teologia dove assegna alla creazione la funzione del gioco: «la creazione è un gioco di Dio, un gioco della sua sapienza senza fondo e origine. Essa è lo spazio per il dispiegamento della magnificenza di Dio» in J. Moltmann, *Dio nella creazione. Dottrina ecologica della creazione*, Brescia, 1986, p. 6.

16 L'immagine del bambino che gioca a dadi permette a Fink di cogliere nel fenomeno umano del gioco un significato universale, una “trasparenza cosmica”: sia il gioco, sia il mondo si prestano a essere chiariti l'uno alla luce dell'altro. Per l'approfondimento di tale relazione v. G. D'Acunto, *L'apparenza reale. L'ontologia del gioco di Eugen Fink*, in “Riv. Esercizi Filosofici”, n. 11/2016, pp. 1-15.

orizzonte di coinvolgimento degli altri, di apertura verso l'altro. Il gioco, proprio come problema umano, appartiene al mondo, e come problema del mondo rimanda all'uomo.

Huizinga è senz'altro uno dei maggiori teorici del gioco. Nella sua opera *Homo ludens* definisce l'attività ludica dell'uomo il motore propulsore dell'arte, della letteratura, del teatro, del diritto, della scienza, della religione, della filosofia: «La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata... Ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici... Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme sovra-biologiche che le conferiscono maggior valore»¹⁷.

Storico di professione¹⁸, Huizinga riconosce al gioco un ruolo di centralità nel mantenimento dell'equilibrio sociale, per il senso che contiene, per i legami spirituali e sociali che crea, per la sua funzione culturale ed educativa, cruciale nello sviluppo umano. Negli anni '30 e '40 non nasconde il suo interesse nei confronti della crisi che attanaglia la società umana. Le sue riflessioni sono fortemente influenzate dai grandi rivolgimenti politici di questo periodo, come dimostra il fatto che i suoi ultimi scritti siano concentrati sul tema del calore della civiltà e della cultura umana.

In *Homo Ludens*, il punto chiave della sua filosofia è che il gioco sia una categoria per interpretare ciò che accade nel mondo, perché la cultura nasce in gioco «secondo un'idea ormai secolare, spingendo il nostro pensiero fino alle ultime conseguenze del processo conoscitivo umano, si deve giungere a riconoscere che ogni azione umana appare un mero gioco. Colui al quale basta tale conclusione metafisica non deve leggere questo libro. A me non sembra una ragione per trascurare la categoria del

17 J. Huizinga, *Homo Ludens*, Torino, 1982, pp. 55-56

18 Huizinga, storico olandese (1872 – 1945), cresciuto in ambiente battista, arriva al successo come storico per l'opera *L'autunno del medioevo* del 1919. Lavora come professore presso la cattedra di Storia universale a Groningen e a Leida, ed è tra i primi studiosi ad occuparsi di storia della sensibilità.

gioco come fattore a sé in tutto ciò che accade nel mondo. Da molto tempo sono sempre più saldamente convinto che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco»¹⁹.

Huizinga, per mostrare le origini ludiche della nostra cultura intraprende un viaggio “storico” che, a partire dall’epoca greco-romana, passando per l’età medievale e l’umanesimo rinascimentale, fino all’età moderna, lo porta verso una lunga e articolata strada, sulla quale si affacciano molteplici scenari, aventi come sfondo vasti panorami da esplorare. Siffatta ricerca, sulla profonda valenza formativa del gioco nell’esistenza umana, dà esiti positivi, laddove Huizinga mostra come l’elemento ludico non è mai stato eliminato dalla civiltà, con l’unica eccezione dell’età moderna, dove l’utile e l’interesse economico predominano, dando origine ad una nuova prospettiva, capace di superare su ogni altra forma di pensiero.

Per Huizinga, se l’esperienza ludica è un momento di riflessione e di osservazione sul mondo dell’uomo e della vita stessa, di conseguenza l’indagine sul gioco non può che porsi su un piano di contiguità rispetto alla vita ordinaria poiché «Il gioco costruisce un mondo per riflettere e trascogliere, per istituire il rilevante»²⁰. Ciò in quanto, il gioco non è un regno sostitutivo o un sogno, in cui si dimentica la realtà o il nostro esistere. Al contrario, riflettere sulla carica ermeneutica del gioco conduce a confrontarsi con nuove prospettive dove è importante la dimensione formale, ma devono essere forti i contrappesi in termini di complessità e molteplicità della realtà contingente. In tal modo, il gioco diviene una sorta di atto empatico, nella misura in cui pone l’individuo, in perenne dialettica tra eternità di valori e contingenza.

Non meno importanti sono le riflessioni sul gioco di Ludwig Wittgenstein che, nelle sue Ricerche filosofiche, parla di “giochi linguistici”²¹.

Lungi dal trasportarci in un mondo illusorio, di sogno o di pura fantasia, Wittgenstein del gioco ne identifica un aspetto sociale-cul-

19 J. Huizinga, *op. cit.*, Prefazione

20 J. Huizinga, *op. cit.* p. 29

21 L. Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, Torino, 1953

turale che si manifesta in un uso del linguaggio che è sottoposto a regole convenzionali, ma flessibili, evidenziando come il linguaggio si dipana in maniera frammentaria, dando vita a innumerevoli giochi, ognuno con regole proprie, relazionati tra loro per “somialtanze di famiglia” e caratterizzate da una dialettica tra regole -necessarie per l’esistenza del gioco - e, libertà nell’azione per dare un senso al giocare.

Hans-Georg Gadamer in *Verità e Metodo* riserva al concetto di gioco una funzione di rilievo, cioè quella di esplicitare l’attività ermeneutica propria dell’essere umano: «il gioco, dice Gadamer, supera l’opposizione soggetto e oggetto, perché esso implica partecipazione attiva»²². Quest’aspetto del gioco si manifesta chiaramente nell’arte, per la cui comprensione, dice Gadamer, non ci si può limitare a coglierne l’intenzione del suo autore, né collocarla nel suo contesto originario, ma è necessario partecipare all’evento della sua rappresentazione²³.

Il momento ludico secondo Gadamer è significativo ed essenziale per l’uomo, perché rappresenta una provocazione per l’intelletto umano, un’opportunità di riflessione sulla soggettività umana, un’esperienza formativa che modifica chi la compie e in essa tenta di raggiungere la comprensione di sé²⁴. Per il filosofo tedesco non si può negare che il gioco abbia un carattere mimetico, ma non nel senso che esso si riduce ad un’imitazione servile del

22 H. G. Gadamer, *op. cit.*, p. 135. Il momento del gioco secondo Gadamer è significativo ed essenziale per l’uomo non solo per il suo versante «negativo», come vita non reale, luogo dell’indeterminismo, ma per la sua valenza ontologica, pertanto non si può relegare fuori dall’ambito gnoseologico o ontologico, ma si deve assumere come espressione di una realtà più complessa.

23 In *Verità e Metodo* (1960), Gadamer afferma che la nostra comprensione assume sempre un particolare punto di vista storico. Le nostre convinzioni, le domande che riteniamo valga la pena porci, e i tipi di risposte da cui siamo soddisfatti sono, ad avviso di Gadamer, il prodotto della nostra storia. Per Gadamer, noi non potremmo mai avere una prospettiva completamente oggettiva, perché non è possibile distaccarsi dalla storia e dalla cultura.

24 Sul tema risulta prezioso, per il complesso respiro critico e ricostruttivo, il contributo di F. Brezzi, *Il gioco come arte o L’arte come gioco*, in *Critical Hermeneutics*, 1/2017, pp. 251 ss.; ID, *Gioco senza regole, Homo ludens: filosofia, letteratura e teologia*, Milano, 2018

mondo esterno. Al contrario, la mimesis ludica non è copia, perché il suo scopo è di rivendere, come in Eugene Fink, «l'essere dell'apparenza». Il gioco non simula ma esplicita rappresentando, e dice di più dell'originale²⁵. In questo senso, il gioco produce un'intelligenza del vero finora non conosciuta, la quale si presenta come una conoscenza dell'essenza.

Il gioco, quindi, come fenomeno multiforme, che come tale sfugge ad ogni rigida definizione. In tal senso Vincent Van Gogh²⁶, che attraverso la sua arte ci conduce verso un'interpretazione del gioco assai complessa e, alla quale giunge dopo una attenta osservazione del mondo che lo circonda, dandocene una chiara lettura nella sua opera "Il Caffè di notte".

Abile nel captare suggestioni spesso dissonanti, dedito ad una personale e spesso ossessiva ricerca poetica, inventore di un codice interpretativo inconfondibile, Van Gogh ha saputo essere, insieme, antico e contemporaneo. In bilico tra realismo e visionarietà, l'artista olandese ricorre ad una sintassi minimale, che lascia affiorare dal nulla una purezza metafisica, ricca di rinvii alla semplificazione, libera da ogni riferimento a monumentalità mistiche, indifferenti ad ogni sperimentalismo. Icona di un'arte il cui valore è riuscito sopravvivere, senza farsi travolgere, dal tempo e dalla marea digitale che ci avvolge.

Peccatore che consuma tutto rapidamente,

²⁵ F. Brezzi, *Il gioco come arte o L'arte come gioco*, cit., p. 258

²⁶ Figlio di un pastore protestante e primo di sei figli, Vincent Van Gogh nasce il 30 marzo del 1853, nel villaggio di Groot Zundert, nella Regione del Bramante settentrionale. Terminati gli studi, si trasferisce nel 1869 all'Aja, dove comincia a lavorare come apprendista per la filiale della casa d'arte parigina Goupil & Cie. Qui, Van Gogh ha l'opportunità di familiarizzare con le opere della "Scuola di Barbizon". Se all'inizio le sue velleità facevano trapelare la sua intenzione di diventare un predicatore, nel 1878, in una delle sue famose Lettere al fratello Theo, scriveva: «Vorrei cominciare a fare schizzi e bozzetti di alcune cose che mi colpiscono per strada, ma penso sia meglio evitare di prendere l'abitudine, poiché potrebbe distrarmi dal mio vero lavoro [il predicatore]», Lettera a Theo 126, 15 Novembre 1878. Per la verità l'arte e la pittura non hanno mai smesso di appassionarlo e non c'è lettera in cui non venga menzionata o in cui non chieda al fratello informazioni e aggiornamenti. Fra i molti approfondimenti sulla vita e opere di Vincent Van Gogh v., G. C. Argan, *Van Gogh. Una pittura verso l'assurdo*, Milano, 2003

Van Gogh ha condotto un'esistenza senza esitazioni, sotto tutti i punti di vista, personale es estetico. Il suo obiettivo: cercare di trasformare il paesaggio, gli ambienti che lo circondano, facendoli diventare parte integrante della sua interiorità. Se molti artisti sono sprofondata nel proprio Io, cancellando il "veduto", Van Gogh con controllata lentezza, si getta nel mondo empirico, lo esplora, lo indaga in profondità, cercando di superarne l'artificialità del linguaggio, dando all'interprete la possibilità di essere protagonista, non semplice spettatore della storia. Proprio questa riconciliazione tra interno ed esterno rende oggi così amato quest'artista.

Egli sa che la bellezza, nella modernità, non si offre più come armonia solenne, ma come necessità ferita, equilibrio infranto.



V. Van Gogh, *Caffè di Notte*, Place Lamartine, Arles, olio su tela, Yale University Art Gallery

Nell'opera "Il Caffè di notte", Van Gogh denuncia, senza timori o remore, le tremende passioni che albergano nell'animo dell'essere umano quando si abbandona al gioco. E lo fa sperimentando una proposta nella quale si combinano curiosità, empatia, sensibilità antropologica, svelando, attraverso una cromia accesa e stridente, il pensiero segreto e i riferimenti sottesi ad uno dei temi più frequenti della pittura dell'epoca, cioè il gioco²⁷.

²⁷ Non è un caso se, Paul Gauguin, nel vedere l'opera se ne innamora "perché è un quadro gauguiniano", spiega lui stesso. E, per omaggiare l'amico Van Gogh, dipingerà il suo *Caffè in*, *Al Caffè, Madame Ginoux*, Mosca Museo Puskin. Protagonista è la signora Ginoux che si staglia

L'opera parla da sola. L'ambiente dei caffè era uno dei luoghi dove il gioco faceva (e fa, ancora oggi) da padrone, raccontando molto sull'organizzazione della società di quei tempi.

Qui, il gioco viene condannato non per sé stesso, ma per le conseguenze negative che ne potevano derivare: violenze, frodi, e soprattutto dissipazioni di interi patrimoni di famiglia. Così, V. V. Gogh, rifuggendo da una lettura adomesticata della realtà, raffigura i suoi personaggi sporchi e dismessi, senza alcuna edulcorazione, colti nel loro inevitabile squallore.

La scena è ambientata in un luogo alienato, quasi metafisico, dove tutto sembra barcollare. Se si eccettua il tavolo da biliardo che getta di per sé un'ombra inquietante, il centro della scena è vuoto e nel dipinto aleggia un senso di solitudine. Lo dimostrano anche gli stessi personaggi, isolati tra loro, posti ognuno ai margini della tela, quasi a voler simboleggiare il loro posto nella società. Anche la coppia in fondo alla stanza, non ha un atteggiamento di due persone innamorate, dando invece una sensazione di brutalità.

Il tutto è accentuato dall'uso di colori accesi e spesso discordanti tra loro, capaci però di suggerire le tremende sensazioni e gli ardenti comportamenti degli avventori assidui di quei posti. Lo stesso Van Gogh lo spiega a suo fratello Theo: «Ovunque un contrasto di rossi e verdi i più contrastanti. Non è un colore ambientale vero dal punto di vista del trompe-l'oeil, ma è un colore che suggerisce certe sensazioni di un temperamento ardente»²⁸; e continuava dicendo: «Ho cercato di dimostrare che il caffè è il luogo dove la gente può rovinarsi, impazzire o commettere un delitto»²⁹.

Si può dire che in V. Gogh il gioco assolve una funzione ermeneutica della vita umana,

in primo piano, con sguardo ammiccante, che sembra voler far accedere l'osservatore al mondo segreto dei due amici. Gauguin spiega ciò al suo amico Bernard, dandone il seguente giudizio: «Ho fatto anche un caffè che a Vincent piace molto e a me assai di meno. In fondo non è cosa per me, e il colore caldo, un po' volgare, non mi si addice. Mi piace negli altri, ma per conto mio ho sempre qualche titubanza nel praticarlo».

28 V. v. Gogh., *Lettera a Theo* 533, 8 Settembre 1888

29 V. v. Gogh., *Lettera a Theo* 534, prima metà di Settembre del 1888

permettendo all'interprete di rappresentare le fratture, le ferite e le crepe che affiorano in superficie, perché il gioco è la cifra dell'esistente.

In definitiva, le considerazioni suesposte mostrano, ancora una volta, che intraprendere un discorso sul gioco significa esprimere la propria interpretazione della vita. Ciò in quanto, il gioco non si riferisce ad una realtà chiusa in sé stessa con le sue regole e senza alcuno scopo pratico, se non quello di allontanarsi dalla vita reale. Il gioco non è "un fare come sé", che svincola l'uomo dalla vita quotidiana. Al contrario, è la sua immagine speculare, perché l'esistenza umana, come il gioco, non è mai lineare e semplice, ma sempre aperta a nuove interpretazioni, che conducono l'individuo a giocare una partita che sarà sempre diversa.

4. GIOCANDO S'IMPARA: SULLE TRACCE DEL COLPEVOLE TRA SIMULAZIONE E AUTENTICITÀ

Nel proseguire l'analisi sulla funzione interpretativa del gioco e sulle forme in cui è destinato ad atteggiarsi, un modo peculiare di riflettere sul tema appare il confronto tra diritto, gioco e letteratura poliziesca.

Non sfuggirà in questa impostazione, fatte le debite proporzioni, una forte analogia con l'attività d'indagine del giurista, dove simulazione, illusione, creatività sono cifre di un intreccio razionale e coerente che il sospettato tesse e l'inquirente/investigatore alla fine scioglie. Di qui il passo verso la letteratura poliziesca è breve. Diventa, infatti, quasi impossibile parlare dell'uno senza tirare in causa anche l'altra.

Ad attirare il lettore è sicuramente il fascino del romanzo giallo punteggiato dal gusto dell'impossibile che lo pervade sin dalle prime pagine e che, pur tuttavia, si risolve in una dettagliata, amara e impeccabile spiegazione. Più di tutto c'è l'enigma che suscita un fascino superiore a quella della risposta. Qui, il paradigma investigativo si nutre di situazioni apparentemente impossibili da spiegare, talora lontane da ogni pratica plausibilità ed avvolte in un velo di magia, ma di cui alla fine se ne

dà completa e razionale spiegazione, per di più basata su indizi che risultano a posteriori esplicitamente dichiarati sin dall'inizio e messi a disposizione del lettore. Un orizzonte teorico non così lontano da quello reale.

Aghata Christie è sicuramente uno dei maestri del culto del cosiddetto detective ragionato. Dalla scrittura veloce al cospicuo numero di pagine da girare in fretta, l'autrice inglese è l'ideatrice di assassini formidabili, entrati nell'immaginario del pubblico, sempre consapevole che questo genere letterario non è un semplice intrattenimento, ma uno strumento in grado di raccontare la società e riflettere sul mondo in cui viviamo. In tal senso, la Christie non si interessa tanto a raccontare crimini reali, corrispondenti alla vita comune, generati da personaggi, psicologie, ambienti e società almeno verosimili se non completamente veri, quanto ad imbastire misteri finì a sé stessi. Del resto, il crimine è sempre stato la chiave di lettura di quello che si nasconde sotto la superficie.

Così facendo, la scrittrice inglese riduce il poliziesco ad una specie di gioco, di sfida al pubblico, che disorienta il lettore, ma raramente lo confonde. L'obiettivo è di dare al suo pubblico quello che il pubblico stesso si aspetta da lei, sorprendendolo continuamente con nuovi intrecci e nuove caratterizzazioni dei personaggi, imbastendo delle vere partite d'intelligenza fra lei e chi la legge.

Uno dei capolavori di Aghata Christie che richiama il paradigma del gioco è *Evil under the sun*³⁰, che compare in edizione italiana come *Delitto sotto al sole* o *Corpi al sole*. In questa partita è il celebre investigatore Belga, Hercule Poirot, a muovere i suoi passi all'interno e nelle vicinanze di una struttura alberghiera situata sulla costa inglese. Hercule Poirot, un uomo metodico, fino all'exasperazione e pieno di sé, difetti che la scrittrice inglese è abilissima a stemperare, sottolineandone una qualità umana che si dipana nei romanzi e procede con la storia stessa³¹.

30 A. Christie, *Delitto sotto al sole*, Milano, 1982

31 Marco Malvaldi, scrittore di gialli, in un'intervista per il *Corriere della Sera*, spiega che, dopo Sherlock Holmes, Poirot è il primo investigatore uscito dalla penna di un grande scrittore. È un personaggio empatico, sia pure

L'ambientazione del romanzo *Evil under the sun*, senza dubbio, offre il destro a molteplici sotto-trame che possono nascere dalla presenza degli ospiti dell'albergo, tutti ben caratterizzati e dotati di un possibile movente all'omicidio.

Un vero e proprio gioco di prestigio che avviene quasi sotto i nostri occhi (di lettori) sull'isola del Contrabbandiere, quando Arlena Marshall viene uccisa. Un complicato gioco di alibi e tabelle orarie che dimostra però, testimoni oculari alla mano, che ad ucciderla non può essere stato assolutamente "nessuno". Ma è veramente così o come osserva acutamente Poirot, i corpi nudi stesi al sole sembrano davvero tutti "troppo" uguali?

Il diavolo che cova sotto la sabbia rovente non è solo l'infido spettro dell'inganno, ma anche la seducente trappola dell'illusione, perché spesso, troppo spesso, siamo portati a vedere esattamente quel che ci aspettiamo di vedere o quel che altri ci suggeriscono di aver visto.

Un delitto misterioso, un ambiente chiuso e ben delimitato e un folto gruppo di possibili indiziati. L'indagine si muove sempre sul piano della speculazione mentale e dell'interazione con i possibili colpevoli; tramite la raccolta delle prove e gli interrogatori si aggiungono nuovi tasselli al puzzle fino alla risoluzione del caso. Proprio il gioco del puzzle è forse ciò che, come concezione, più si avvicina al giallo alla Agatha Christie. Infatti, ognuno dei numerosi personaggi rappresenta una tessera di questo puzzle che dovrà essere esaminata e manipolata fino a trovarne la propria esatta collocazione all'interno del quadro generale.

La storia narrata coinvolge sin dall'inizio il lettore, che diviene anche lui un po' investigatore. Ciò da vita ad una sorta di sfida al lettore che è coinvolto in una propria personale indagine, in gara con l'investigatore per scoprire il colpevole. Perché quasi sempre, la risposta è imperniata sui dati marginali, senza

a modo suo perché, continua Malvaldi, «riesce a vedere cose che non si vedono, ma che appariranno. E questo succede perché si porta dietro un mondo interiore rigoroso che va preservato, come se in quei valori ci fosse un insieme di leggi personali, una coerenza che delinea un sistema di leggi. Le leggi di Poirot», in *"Corriere della sera"*, 13 ottobre 2019, p. 9

importanza, ma che poi si scoprono rivelatori, fornendo la chiave per accedere ai contesti più elevati dello spirito umano.

Si tratta del cosiddetto paradigma indiziario, un metodo interpretativo di tipo descrittivo e qualitativo, volto a consentire la comprensione di fenomeni sociali, individuali e situazionali attraverso l'attenzione per il particolare³². L'obiettivo non è pervenire a una verità assoluta, ma avvicinarsi a una comprensione quanto più profonda del fenomeno indagato, partendo dagli indizi di cui si dispone. Dal punto di vista metodologico, si ricorre a procedure d'indagine induttive, avvalendosi di indagini descrittive che, partendo dai dati raccolti, pervengono alla costruzione di un sapere.

Il paradigma indiziario è sicuramente presente nel *modus operandi* di Poirot che coniuga nella sua indagine un'analisi approfondita delle tracce, le loro possibili interpretazioni e la ricerca di una esauriente spiegazione che sia in grado di unire in una narrazione coerente tutto l'insieme degli indizi trovati, senza dimenticare la necessità di fornire una prova della unicità della soluzione proposta³³.

Alla fine la risoluzione del puzzle/mistero apparirà naturalmente agli occhi dell'investigatore. L'intuizione finale gli arriva quasi sempre per caso, da una frase o da uno sguardo. Si tratta, a ben vedere, di uno stratagemma della Christie per coinvolgere, anche in questa fase finale dei suoi romanzi, il lettore, prima dell'ultima scena teatrale. Qui, come normalmente accade verso la fine dei libri della Christie, nell'apposita "conferenza" Poirot racconta la sua visione dell'accaduto. Ci si riferisce al consueto riepilogo della vicenda, che prelude la

32 Lo storico italiano Carlo Ginzburg in *Miti emblematici e spie. Radici di un paradigma indiziario*, Torino, 1986, paragona il metodo investigativo di Sherlock Holmes, quello del medico e storico dell'arte Giovanni Morelli e quello di Sigmund Freud, accomunandoli sotto la definizione di "paradigma indiziario". Esso è definito "paradigma" per intendere una costruzione concettuale complessiva (Kuhn), capace di determinare una particolare tradizione di ricerca.

33 Questa circostanza è stata perfettamente descritta da Guglielmo di Baskerville - l'eroe del noto romanzo di U. Eco - che spiega ad Adso de Melk le caratteristiche principali del paradigma indiziario:

scoperta e la pubblica denuncia del colpevole, davanti a tutti i personaggi che Poirot raduna per illustrare come sia arrivato alla soluzione del caso. La narrazione, che assume una forma della "serie di deduzioni psicologiche più brillanti", è sempre attenta sia ai dettagli, sia alle motivazioni psicologiche che hanno spinto ad agire chi compì il delitto³⁴.

Ecco che quindi il rapporto tra gioco e romanzo poliziesco si rivela sorprendentemente esteso e radicato, brillante e profondo, e aperto a possibili sviluppi, a nuove e reciproche frequentazioni. Qui, infatti, l'immaginario che accompagna il gioco non è irrealistico, ma significa apertura al mondo, in cui il gioco manifesta il possibile e, nel possibile si traduce il tutto come dice Eugen Fink.

5. CONCLUSIONI

Le considerazioni fin qui sviluppate ci inducono a riflettere su come il gioco sia da

«Adso - disse Guglielmo - risolvere un mistero non è la stessa cosa che dedurre da principi primi. E non equivale neppure a raccogliere tanti dati particolari per poi inferirne una legge generale. Significa piuttosto trovarsi di fronte a uno, o due, o tre dati particolari che apparentemente non hanno nulla in comune, e cercare di immaginare se possono essere tanti casi di una legge generale che non conosci ancora, e che forse non è mai stata enunciata. [...] Di fronte ad alcuni fatti inspiegabili tu devi provare a immaginare molte leggi generali, di cui non vedi ancora la connessione coi fatti di cui ti occupi: e di colpo, nella connessione improvvisa di un risultato, un caso e una legge, ti si profila un ragionamento che ti pare più convincente degli altri. Provi ad applicarlo a tutti i casi simili, a usarlo per trarne previsioni, e scopri che avevi indovinato. Ma sino alla fine non saprai mai quali predicati introdurre nel tuo ragionamento e quali lasciar cadere», U. Eco, *Il nome della rosa* (1980), Milano, 2014, p. 57

34 Qui, a dire il vero, emerge il tratto distintivo della penna di Aghata Christie. A differenza del protagonista delle pagine di Artur Conan Doyle, dove Sherlock Holmes, lucido ragionatore parte dal dato empirico, le prove, per arrivare alla soluzione con l'osservazione e il ragionamento deduttivo. Al contrario, il Poirot della Christie è, sin da subito, convinto che tutti siano colpevoli. Culmine di questa convinzione è il romanzo *Assassinio sull'Orient Express*, dove tutti sono colpevoli e, alla fine, forse proprio per questo, il detective belga decide di assolverli.

considerare fondamentale se si vuole cogliere la complessità dei fenomeni umani. Si tratta di un fenomeno che, correlato ad altri di pari dignità, non può essere posto ai margini dello studio e della comprensione dell'esistenza umana, poiché non solo rivela l'uomo a sé stesso, ma è espressione della disposizione ontologica della sua stessa esistenza «Il gioco come esperienza di essere, si è detto, per cui il giocatore è cifra dell'esistente, ma anche l'essere mediante il quale nella natura si insinua il gioco»³⁵. Questo accade perché nel gioco sono presenti due anime, un esposto visibile, ossia la maglia delle regole che lo definiscono e, una lettura nascosta che si sostanzia nella libertà che ogni giocatore ha nell'interpretare, nel dare un senso a tali regole, creando occasioni di rilettura costante delle dinamiche sociali.

A ben vedere, una peculiare chiave di lettura di quanto finora detto, possiamo trovarla nell'opera *Giochi di bambini* di Pieter Brueghel³⁶.

L'artista fiammingo reinterpreta in questo dipinto, in modo nuovo e originale, il tema dei giochi dei fanciulli, qui illustrati alle prese con circa ottanta giochi, quasi tutti facilmente identificabili. Tuttavia, ad un'analisi più attenta, ci accorgiamo che il titolo è fuorviante. Vengono, infatti, illustrati giochi diversi svolti da bambini, ma con il volto di adulti. I fanciulli imitano gli adulti in tutto, nell'abbigliamento e nelle azioni e, tutto sembra rivelarsi sconcertante e per certi versi anche un pò macabro. I loro visi, visti da vicino non trasmettono un'espressione di gioia o di allegria per l'atto ludico svolto. Ciò nonostante, spingendoci oltre il mero dato formale, riusciamo a comprendere il vero intento dell'artista fiammingo, quello di suggerire che il giocare appartiene all'umano e non soltanto ad una età dell'uomo.

35 L'espressione è di Henriot, *Le jeu*, Paris, 1969, p. 105

36 Capostipite di una delle più importanti dinastie fiamminghe pittoriche, Pieter Brueghel è una figura su la cui biografia si hanno scarse informazioni. Un dato certo è però la data della sua morte, la cui sepoltura avvenne in una tomba adornata a Notre-Dame-de-la-Chapelle a Bruxelles, a testimoniare l'alta considerazione conquistata in vita dall'artista. Sulla tomba campeggia un'iscrizione, apposta nel 1676 da un suo pronipote, che indica la data della sua morte, 1569 OBIIT ILLE ANNO MDLXIX.

In quest'opera, Brueghel porta avanti una prospettiva nuova, capace di superare i limiti entro cui il gioco è di solito circoscritto e ridotto. Qui, il gioco manifesta il suo prezioso potenziale nella costruzione e nello sviluppo di capacità comunicative che permettono di entrare in relazione con la realtà del mondo reale. D'altra parte, Brueghel è un realista che narra un mondo, scoperto fino al più minuto particolare di costume e di atteggiamento. In questo, la lente di Brueghel abbraccia luoghi diversi, che riescono a convivere facilmente, sotto un unico cielo.



Pieter Brueghel, *I giochi dei bambini* (1560), olio su tela, Vienna, Kunsthistorisches Museum.

Nel caos più totale, i suoi protagonisti trovano una precisa collocazione, distribuendosi razionalmente sulla superficie disegnativa. Così, Brueghel si rivela un abile osservatore, rappresentando in modo veristico e, attraverso l'elemento del gioco, i suoi protagonisti, soggetti che urtano nella loro finitezza, e inciampano anche nelle loro "pochezze".

Del resto anche Nietzsche nella sua famosa opera *Così parlò Zarathustra* sottolinea l'importanza del gioco nello sviluppo dello spirito umano che secondo lui avviene in tre fasi: nella prima, egli paragona la forma della psiche umana ad un cammello, che porta il peso degli obblighi etici, sociali e della tradizione; poi ad un leone, che rappresenta la ribellione della psiche; infine, secondo Nietzsche questa fase di insurrezione è destinata a trasformarsi nel più alto livello di umanità, simboleggiato proprio dal bambino che gioca.

In questo senso si può definire il gioco come espressione dell'esistenza umana in tutta la sua complessità, come cifra dell'uomo che si realizza aprendosi a tutti i possibili scenari, che cerca ed esplora al di là dei miti della permanenza e della stabilità, «perché l'uomo gioca solo quando è uomo, ed è interamente uomo solo quando gioca»³⁷.

Jessica Mazzuca è Avvocato e Docente di Filosofia Politica- Legal English and Political Approach, Università Magna Graecia di Catanzaro. È autrice di numerosi saggi e note a sentenze. Tra i suoi lavori, L'arte del puro vedere. Il ruolo dell'interprete, Bologna 2019; La Responsabilità penale del medico tra linee guida e gradi di colpa. Le prime riflessioni delle Sezioni Unite dopo la legge Gelli-Bianco, Catanzaro 2019; L'argomentazione giuridica e l'intelligenza del diritto, Trieste 2018;

jessica.mazzuca@unicz.it

³⁷ F. Schiller, *op. cit.*, p. 48