

Ogni qualvolta si parla di gioco si entra nel circolo delle parole, per così dire, "difficili", il cui senso e la cui importanza sono compresi tra due modi di dire italiani. Il primo corrisponde al detto "Che gioco giocare". Il secondo all'altra espressione "Sentirsi preso in giro da qualcuno". E, più propriamente, alle formule "A che gioco giochiamo?" e "Mi stai prendendo in giro?" "A che gioco giochiamo?" indica la richiesta di un chiarimento da parte dell'interrogante nei confronti di colui o di coloro che hanno a che fare con lui. È un richiamo alla chiarezza, alla trasparenza, all'assunzione di un atteggiamento verso il quale comportarsi di conseguenza. La frase può avere un uso quotidiano ed un contenuto volgare, nel senso di popolare, quando si riferisce alla possibilità di scegliere questo o quell'altro gioco. Il contenuto più profondo, invece, pur partendo da tale inclinazione, prescinde quasi totalmente da essa, per orientarsi verso un significato che indica mettersi in discussione nella misura in cui l'altro pone in discussione non sé stesso, ma sé stesso in relazione ad un altro. È un mettersi in gioco in modo scambievole. L'itinerario dovrebbe essere delimitato dentro una riconversione dei due detti "A che gioco giochiamo?" e "Mi stai prendendo in giro?" nel detto: "È valsa la pena di essere stati chiamati a giocare con altri il gioco dell'esistenza, senza che ognuno abbia tentato di barare". Probabilmente la difficoltà di concepire la vita dell'uomo come un dialogo ininterrotto tra l'uomo ed il suo senso e il senso degli altri, ha fatto sì che nel corso dei secoli fossero date di esso numerose e differenti interpretazioni che, di volta in volta, approfondissero questo o quell'altro aspetto oppure ne umiliassero o ne sminuissero la pratica. Poiché convinti che al di là del tempo, dello spazio e delle diverse forme di attuazione il gioco racchiude un senso di sempre, collaterale allo svolgimento della storia umana, vorremmo perseguire questo intento nonostante talune difficoltà presenti più che altro nella mentalità dell'uomo contemporaneo e nelle letture che del senso del gioco sono state proposte di volta in volta. Il primo avvistamento del senso perenne insito nell'esercizio chiamato gioco può consistere in un avvicinamento di tipo etimologico perché, avvicinarsi alla sua comprensione a partire da taluni schemi mentali o sistemi di pensiero, equivarrebbe ad un assolutizzare ciò che non è altro che una posizione relativa ed emarginante. Esistono, in verità, diverse teorie sul perché del gioco, ma esse sono state tutte condizionate dalle premesse culturali ed ideologiche dalle quali derivano. Lo storicismo, il positivismo, lo psicologismo, il sociologismo, il culturalismo, lo strutturalismo... non possono non dare del gioco una spiegazione se non partendo dall'orientamento di pensiero all'interno del positivismo, storicismo... Sarebbe più realistico vedere il gioco ed il suo significato all'interno di una necessità più profonda e derivata da tutti i possibili approcci. A questo punto ci chiediamo: quale è la derivazione etimologica del termine gioco? È possibile ricavare da essa che il gioco è apertura a qualcosa che non lo connota come un fare qualunque ed anonimo, ma come

un alcunché che pone l'uomo di fronte al mistero? Il gioco e la sua pratica sono come un ricadere dell'uomo al livello degli animali e del vento, per esempio, che gioca con le nuvole e con le foglie di un albero, oppure è un qualcos'altro di ben diverso?

### *Accenno ad una ricerca etimologica*

In questa scoperta è importante soffermarsi sull'esame etimologico del termine o dei vari termini usati nelle lingue più vicine al nostro ambito culturale: greca, latina, italiana, inglese. a) In lingua greca il termine giocare viene reso dai verbi παίζω ed ἐμπαίζω. Originariamente ἐμπαίζεῖν significava giocare o saltellare sopra; da qui deriva il senso di farsi gioco di qualcuno, deridere, irridere, schernire, farsi beffe anche illudere ed ingannare qualcuno. La preposizione ἐν oppure ἐμ "in composizione significa in, dinanzi, secondo, alquanto". Corrisponde alla preposizione italiana in e rende l'idea:

1. locale: in, su, tra, in presenza di, presso;
2. temporale: in, durante;
3. causale: *a.* mezzo e strumento: mediante, con, per mezzo di; *b.* misura, proporzione: in conformità di, secondo; *c.* stato: come, in.

Concettualmente essa esprime "il luogo effettivo o figurato in cui - con l'idea di stato - un'azione si svolge", "l'idea di un'azione racchiusa in un arco di tempo limitato", Oppure "l'idea di un'azione che si protrae nel tempo, di seguito", oppure "il motivo per cui un'azione avviene o è impedita". Se si tiene conto, poi, che il verbo può avere sia senso transitivo che intransitivo e che quando è preceduto della particella ἐν è sempre seguito da un caso indiretto ed è, quindi, intransitivo, è rafforzato ancora di più il concetto che l'uso del termine per rendere l'italiano giocare si riferisce soprattutto ed essenzialmente ad un'azione limitata in sé stessa, nel tempo e nello spazio. Essa può avere anche un proseguito nella temporaneità, ma non rappresenterà altro che una reiterazione. Non prospetta aperture o sbocchi di alcun genere. Non esiste alcuna possibilità di dialogo, di interrelazione tra colui/coloro che giocano e colui o coloro che sono messi in gioco.

L'azione passa dal soggetto al complemento non per via diretta ma per via indiretta o tortuosa. Tanto che, se si volesse solo tentare di rendere nella lingua greca una frase col verbo ἐμπαίζεῖν da attiva in passiva oppure nel suo contrario, ciò non sarebbe possibile se non utilizzando una formula univoca e non analogica. Colui/coloro che deridono, si fanno gioco di, sono chiusi nel proprio spazio e nel proprio tempo, nel proprio mondo e nella propria visione della vita, allo stesso modo in cui lo è colui/coloro che sono derisi. È un rapporto epidermico, superficiale, umorale.

Il verbo ἐμπαίζεῖν "fa parte di un gruppo assai numeroso di termini che esprimono il dispregio e la disistima degli uomini e, secondo i casi, anche del mondo, delle creature e perfino di Dio: parlare con ironia o disprezzo, dileggiare, offendere, mettere in cattiva luce; arricciare il naso, scuotere il capo, battere le mani in segno di scherno, fischiare, sputare in faccia, biasimare, sparlare e spettegolare...". Senza timore di forzatura alcuna possiamo dire che il verbo greco corrisponde, più o meno, a il + ludere (= in + ludere) latino e illudere italiano, dei quali parleremo in seguito.

L'altro termine greco, secondo quanto detto precedentemente, è παίζω. Conforme alla sua derivazione da παῖς esso significa comportarsi fanciullescamente o puerilmente, giocare, scherzare, farsi gioco-schernire. Da un'analisi più approfondita emerge che, sebbene il senso di questo verbo e dei due sostantivi non si limiti a indicare i trastulli infantili, tuttavia non arriva all'ampio contenuto che il concetto di gioco abbraccia nel tedesco Spiel e in altre lingue. Il linguaggio greco, come detto opportunamente da Huizinga, non riesce ad esprimere "in modo semplice ciò che è attinente al gioco o al giocare". Poiché anche nella cultura greca il gioco fu ritenuto un elemento fondamentale e pensatori quali Platone e Aristotele si sforzarono di spiegarlo in modo corrispondente, la lingua greca si servi di una serie di altri termini. Sia il Gemoll che il Rocci danno ampia giustificazione al pensatore francese Roger Garaudy il quale ha scritto un libro intitolato *Danser sa vie*, tradotto in italiano per conto della Cittadella Editrice, prendendo lo spunto dal fatto che tra gli altri significati παῖδω significa pure danzo, mi diverto con la danza. Anche in questo caso, però, l'elemento formale dal quale il filosofo prende lo spunto per la sua riflessione è meramente un'attività relegata allo stesso livello del cacciare, del giocare a palla.

In una società come la nostra, nella quale l'essere cacciatore ha smarrito la sua funzione e la sua prerogativa vitale a scapito di altre attività ritenute più "civili" e "culturali", non c'è da meravigliarsi se l'essere cacciatore si tramuti in essere danzatore e si attribuiscono a questo secondo aspetto contenuti e risvolti prima intrinseci all'essere cacciatore. In altre circostanze potremmo tentare un altro passaggio analogico con il fare poesia o "poetare", concepito come momento tecnico e momento spirituale. Sappiamo bene, però, quali e quanti contenuti siano insiti nelle attività artistiche espresse dal mondo greco classico. Possiamo concludere questi accenni presi dall'etimologia greca, ricavando una forte vocazione ad un senso che, pur tra molteplici e vari aspetti piatti e quotidiani, emerge sempre più nel tempo fino ai nostri giorni.

b) In lingua latina il termine giocare ha un procedimento analogo ai termini greci. Infatti esiste il verbo ludo - is - lusi - lusum - ludere, dal quale deriva ludus ed il verbo iocar - aris - iocatus sum - iocari dal quale deriva iocus. Alcune annotazioni: iocor rifugge dal senso figurato e anche da una linea equi- librata di senso che sfugge tanto allo gettar via, sprecare, ingannare, quanto al cantare, al comporre, vale a dire da un qualcosa che è creativo. Invece ludo ha una pluralità di significati assiologici che vanno

da una semplice constatazione esteriore (giocare, giocare a...) ed una interiore (cantare, comporre), ad un tipo valutativo e morale (sprecare, gettar via, deridere). Accennando appena ad alcuni composti di ludo, quali illudo, alludo, concludo si può intravedere l'impossibilità di un senso mediante una via caratterizzata dall'assenza e dalla negazione di un significato che superi la quotidianità. Se illudo e concludo presentano una geografia di senso basata soprattutto su ciò che è dato come limitato e determinato nell'accadimento dell'azione descritta dai due termini, la medesima cosa è testimoniata anche dal verbo alludo, in quanto esso evoca come un'apertura, uno spiraglio non verso un qualcos'altro di più profondo, ma lineare e superficiale.

E, per finire, alludo, prima dell'allitterazione, aveva il corrispettivo termine verbale in ad+ludo e significava giocare, scherzare, motteggiare, accostarsi per scherzo, riferirsi, alludere, arridere, sorridere, e, molto frequentemente battere dolcemente, in riferimento alle onde del vento". Ad-ludo è un verbo intransitivo e dopo di sé regge il complemento di termine oppure l'accusativo. Ciò denota, cioè, un'azione indiretta, la quale implica un'azione del soggetto nei confronti, in movimento, in direzione di qualcuno o di qualcosa: ed indica moto a luogo, un'azione che si dirige verso un alcunché senza che, però, abbia come conseguenza una finalità ben precisa. Ad+ludo a qualcuno, oppure ludo ad (nei confronti di) qualcuno non significa un riferimento diretto a ciò oppure a colui al quale ci si riferisce, ma soltanto una descrizione valida più sull'aspetto dello svolgimento dell'azione che del carattere o di qualche altro aspetto di ciò o di colui al quale si fa allusione. Anche il verbo illudo ha alla sua base una preposizione: in (da il per allitterazione) + ludo. Ora in può avere due applicazioni: in + il caso accusativo per indicare direzione verso qualcuno o qualcosa, tempo entro il quale si compie un'azione; in + il caso ablativo per circostanze e situazioni, relazione che si stabilisce rispetto a qualcosa oppure a qualcuno.

Considerando entrambe le applicazioni si potrebbe dire che illudo definisce il reticolato geografico entro il quale e durante il quale si determina un mettere a repentaglio, mettere a rischio ciò o colui nei confronti del quale si scherza e ci si diverte. Potremmo riunire tutti gli aspetti su accennati, dicendo che in un inter- correre di tempo che si esaurisce in un momento ben preciso si compie un'azione nei confronti di un qualcosa o di un qualcuno, dal quale, poi, ci si allontana per ristabilire nei suoi confronti un qualcosa di diverso. Per cui si parte da un concetto simile a quello di ludo per orientarsi verso di esso con un atteggiamento ben diverso: non solo scherzare, beffarsi, giocare, deridere, ma anche non rispettare, oltraggiare, ingannare, mettere in pericolo. Si passa, cioè, da un tipo di relazione esteriore e divertente, ad un tipo di relazione che mira alla base l'alterità. E non è pura coincidenza se da un tale tipo di relazione nasce un mettere in pericolo, mettere a repentaglio non solo l'altrui ma anche la propria realtà. Il fatto, poi, che illudo sia transitivo ed intransitivo implica l'incongruenza di essere, nel contempo, descrittore di un'azione nei riguardi di qualcuno e del suo stesso esaurirsi. E, per finire, alcuni riferimenti su concludo, un composto di ludo. Dall'analisi soltanto

formale del termine si nota un'anomalia etimologica del verbo in quanto, pur essendo un composto di ludo, sembra quasi sottostare al gioco operato concettualmente dallo stesso termine ludo. Infatti, al paradigma del verbo ludo (ludo, is, lusi, lusum, ludere) non corrisponde per nulla il paradigma del suo composto concludo (cum+claudo): concludo, is, conclusi, conclusum, concludere, perché si riceve l'impressione che alla radice di con+claudo possa esserci al 50% sia la derivazione su accennata (cum+claudo d'origine a cum+cludo), sia la derivazione da cum+claudo che potrebbe dare origine anche a cum+(c) + laudo: laudo, as, avi, atum, are. E ciò non sembra pura coincidenza se si considerano due elementi: da una parte che il verbo laudo nasconde intrinsecamente un senso positivo e un senso negativo. Infatti si va da un significato di contenuto pieno (lodare, elogiare, approvare) ad uno di contenuto medio (citare, nominare), ad uno di contenuto minimo o nullo (invidiare).

Oppure si può considerare in laudo la descrizione di una semplice formalità esteriore, come nel caso di pronunciare, leggere, per esempio, un elogio funebre, oppure una formalità interiore, un chiamare, per esempio, a testimoniare. Con queste considerazioni su laudo pare di assistere fino ad un certo punto alla ripetizione analogica dei significati di ludo: giocare, scherzare, divertirsi, fare per passatempo, e per gioco; schernire, ingannare, deridere. Anche qui da un contenuto pieno, ad uno medio, ad uno nullo o minimo, oppure da una formalità esteriore (giocare a) ad una formalità interiore (cantare, comporre). A laudo nel senso di chiamare a testimone in nome della Verità fa da eco cantare, comporre sotto lo stimolo dell'ispirazione. Riferimenti alquanto significativi potrebbero essere riscontrati anche in altri termini come nel caso particolare del verbo colludo che, pur essendo formato da con (= col) + ludo mantiene due sensi dei quali, il più anteriore è scherzare, giocare con, ed il posteriore è la negazione del primo senso, in quanto potrebbe significare anche essere in collusione. Ciò si verifica nel caso specifico in cui colludo viene tradotto con la preposizione cum+ablativo. Invece di avere una resa linguistica reduplicativa, cioè rafforzata, ci troviamo di fronte alla negazione dell'azione descritta dal verbo. Quindi, non interiorità o legame più integrale nell'azione, ma un prescindere dall'azione descritta. Per cui colludo non significherà solo scherzare, giocare con, ma anche entrare in rottura, recidere ogni possibile ponte di relazione giustificata o motivata dal solo scherzare, forse perché lo scherzo ed il gioco possono travalicare, cioè andare oltre i livelli accettabili.

Di fronte, a questa ridda di ipotesi, di incongruenze, oppure di passaggi inaspettati nascono spontanei alcuni interrogativi: non è da ludere, colludere ed altri termini che sgorga l'esigenza di chiedersi il perché di questo smarrimento del senso iniziale? Dalla assenza di un alcunché di positivo possiamo presagire l'anticipazione di ciò che potrebbe rappresentare un evento? Ciò di cui avvertiamo la mancanza è, in fondo, ciò che ancora non è, ma del quale potremmo avere eventualmente esperienza? c) In lingua italiana appare chiaramente, come dice Huizinga, l'eredità delle lingue romanze più nei

confronti del termine *iocus-iocor* che del termine *ludus*. Judo. Infatti è più ricorrente ed usato il sostantivo *gioco* ed è poco conosciuto, se non addirittura disueto, l'altro sostantivo *ludo* e relativi composti. Il Dizionario italiano ragionato, realizzato con lo scopo di presentare tutte le voci dell'uso antico o recente della lingua italiana, ciascuna con le debite accezioni e definizioni, ma in cui le parole legate da una comune origine (dallo stesso etimo) e da un rapporto del significato fossero insieme raccolte in una famiglia o in un gruppo, è molto utile a questo proposito. Infatti, contempla sia la parentela di *ludo* che di *gioco*. *Ludo*, dal latino *ludus*, è oggi poco usato. Da esso sono derivate voci ancora attuali come *lubridio* e *ludico*. In quasi tutte le voci ove compare con un prefisso è stata smarrita del tutto la coscienza del *gioco*, come in *illusione*, *allusione*, *delusione*, *elusione*, *elisione*, *disillusione*, *preludio*, *collusione*, *collisione* ed altre.

Il termine in sé conserva il senso di *gioco pubblico* alla stregua dei *ludi romani*. Nessuna cosa fa intuire o motivare che in *ludo* si nasconda altra attività o possibilità di un sé più intrinseco o significativo. Un qualcosa si può intravedere nella parola composta *ludoterapia*, metodo e tecnica di cura psichica infantile, fondata sugli effetti di una attività ricreativa opportunamente predisposta e svolta dal bambino in presenza del terapeuta. *Gioco*: se *ludo* esprime soprattutto un *gioco* che è pubblico, il termine *gioco* non sempre presenta questa apertura al sociale, in quanto si può prescindere da ciò che è al servizio di tutti, per puntualizzare un valore meno spettacolare e più contenuto. *Gioco* è: *passatempo*, *attività ricreativa*, *ciò che serve per giocare*, *competizione*, *gara atletica*, *scherzo*, *burla*.

Il Dizionario italiano ragionato mette in risalto, tra l'altro, anche altri due aspetti, quali "tutto ciò che si compie disinteressatamente, non per guadagno o utilità, ma per diletto o per svago (cioè per evasione dagli impegni o preoccupazioni quotidiane)" e la sua "eccezionalità": portarsi oltre il quotidiano, l'abitudinario, il monotono e ciò che è ripetitivo, *Ciclico*. Ma di tutto ciò non rimane nessun contenuto derivato dal latino e dal greco se non nel termine *giullare*. *Giullare* è sinonimo di *giocoliere*, *cantastorie*, *girovago*. *giullari* ebbero all'inizio cattiva fama, ma a partire dal XII secolo si dedicarono alle composizioni poetiche in lingua volgare e parteciparono come protagonisti al sorgere della nuova letteratura. Nel corso degli anni la voce *giullare* fu usata nel senso spregiativo di *buffone*. In seguito si elevò fino ad identificarsi con la voce parallela e più nobile di *trovatore*. In questo senso l'eccezionalità corrisponderebbe alla creatività in senso lato. Da un Dizionario dei sinonimi e dei contrari più usato si evince che *ludo* e *gioco* mancano dei loro corrispettivi contrari e non hanno sinonimi se non di senso negativo: *passatempo*, *divertimento*, *spasso*, *svago*, *diporto*, *sollazzo*, *distrazione*, *scherzo*, *burla*, *beffa*.

Ci si chiede: perché questo smarrimento o oscuramento del senso originario che si cela ancora non in termini singoli, ma in modi di dire del tipo *mettere in gioco la vita*, *gioco*

d'amore, gioco d'affetti, il gioco si fa serio e altri del genere? d) In lingua inglese abbiamo play, to play: gioco e giocare. Il sostantivo significa: gioco, rappresentazione teatrale, commedia. Il secondo: giocare, scherzare, recitare (il ruolo di), interpretare, suonare, agire, comportarsi da, stancare. Sia il sostantivo che il verbo indicano "tutte azioni concrete" che l'inglese odierno sottolinea con chiarezza. Dall'esame dei termini su accennati emerge, però, una separazione netta tra ciò che viene indicato in modo esteriore e larvico e ciò che viene indicato in modo interiore, spirituale. Un conto è dire, infatti, che una persona in una rappresentazione teatrale recita il ruolo di re, ed un altro conto è dire che una persona si comporta da re. È come un riferirsi ad una situazione di finzione e ad un'altra situazione di non finzione ma di personificazione.

Una cosa è certa: uno può fingere di essere re. Un'altra cosa è non essere re, ma comportarsi, avere la dignità di un re. Tra le due visioni si apre come uno spartiacque che potrebbe far supporre che in lingua inglese to play sia una vox media, cioè un verbo che può indicare nello stesso momento o l'una o l'altra cosa, a seconda che gli si attribuisca questo o quell'altro significato. Fair play significa condotta leale, gioco onesto e foul play significa gioco disonesto, condotta, sleale. Originale il fatto che in inglese esistono alcune ipotesi di approfondimento ulteriore ma già dal nascere di evidente valore per il nostro studio, perché in alcuni casi il giocare non consiste solo nel fare ciò che abbiamo descritto poco sopra, ma nel mettersi in gioco. To come into play significa mettere in gioco, entrare nel gioco. To bring into play equivale al nostro far agire, mettere in gioco. Into indica propriamente non tanto un moto a luogo, un orientamento, ma un dirigersi verso un qualcosa o un qualcuno per entrarvi dentro.

Oltre a ciò, into indica un cambiamento dalla condizione precedente ad una nuova nel senso che può avere una traduzione in lingua, una trasformazione per l'età o per qualcosa di esteriore. Ritroviamo qualche eco dell'illusione e dell'allusione sia latina che italiana. E ciò costituisce qualche presagio dell'acquisizione di un senso nuovo che si acquisterebbe qualora si prendesse il play e il to play come un qualcosa che opera una trasformazione, una metamorfosi, un cambiamento. Non riteniamo opportuno proseguire ulteriormente nell'analisi etimologica del nostro termine presso altre lingue. A questo proposito sono molto eloquenti le pagine scritte da Huizinga nel II capitolo di Homo ludens, intitolato, appunto, La nozione del gioco nella lingua.

### ***Qualche elemento di riflessione***

Questo non esaurirsi del senso del termine gioco nell'uso di un unico sostantivo o verbo fa comprendere che, mentre è possibile raggruppare con chiarezza le forme di gioco che compaiono nella storia umana, non è altrettanto facile darne un contenuto univoco e chiaro. Dall'analisi, anche se appena accennata, del termine gioco nelle diverse lingue

emerge che lo stesso termine gioco-giocare è una voce terminologica che gioca all'interno del suo stesso significato. Il termine gioco-giocare si tramuta nel suo esplicitarsi, mantenendo un qualcosa che lo fa appartenere ad un livello naturale o semplice e che lo fa assurgere ad un livello ben più alto. Il senso del gioco è un senso giocato ed è un senso giocato all'interno del suo stesso manifestarsi. Il fatto stesso che, in alcune lingue esistano due o più termini per definire l'attività o l'esercizio del gioco, sarebbe una sufficiente giustificazione naturale per ammettere che nell'uso dello stesso termine esiste la possibilità di un'uscita di sicurezza. Un conto è dire iocus, divertimento... ed un altro conto è dire ludus, gioco... Se, poi, si prescinde oltre che dal senso di divertimento, iocus... anche dal primitivo emergere del senso di ludus, gioco.... si focalizza ancora di più un'inclinazione ad un contenuto più recondito e nascosto. È come dire un contenuto che non accetta alcun compromesso di parte. Se divertimento, iocus... rende trasparente un livello basato sulla quotidianità e sulla immediatezza, ludus, gioco... si spinge sulla soglia di un ambito più profondo ed ampio. Certamente più recondito e poco attuale, ma certamente più significante.