

Bargone, 25 gennaio 2014

Gioco e Sport. (Natura e Cultura)

Il tema verrà affrontato in termini accentuatamente *antropologici*, con riferimenti *biblici* e secondo un'impostazione che si richiama alla filosofia cosiddetta "*personalista*". A partire da questo punto di vista, al centro della riflessione sta l'*uomo-persona* e conseguentemente la sua comprensione collocandosi nell'ambito di una attività generata dal *gioco* e che sfocia nello *sport*, attuando uno straordinario fenomeno di indole antropologico-culturale.

Dio, uomo, mondo

Assecondando questa scelta di ricerca, intendo introdurre il tema partendo da lontano, con una citazione dal *Libro dei Proverbi* che riguarda la "*Sapienza creatrice*". Qui prende forma la riflessione della fede di Israele circa il rapporto di subalternità tra il Creatore, il mondo creato e l'uomo creatura. La *Sapienza* parla di sé e narra le vicende delle origini come presenza protagonista.

*“Il Signore mi ha creato come inizio della sua attività,
prima di ogni sua opera, all’origine.
Dall’eternità sono stata formata,
fin dal principio, dagli inizi della terra.
Quando non esistevano gli abissi, io fui generata,
quando ancora non vi erano le sorgenti cariche d’acqua;
prima che fossero fissate le basi dei monti,
prima delle colline, io fui generata,
quando ancora non aveva fatto la terra e i campi.
Quando egli fissava i cieli, io ero là;
quando tracciava un cerchio sull’abisso,
quando condensava le nubi in alto,
quando fissava le sorgenti dell’abisso,
quando stabiliva al mare i suoi limiti,
quando disponeva le fondamenta della terra,
io ero con lui come artefice*

*ed ero la sua delizia ogni giorno:
giocavo davanti a lui in ogni istante,
giocavo sul globo terrestre,
ponendo le mie delizie tra i figli dell'uomo" (cfr. Pro 8, 22-31).*

Il testo sacro presenta la Sapienza come operativa personificazione divina, come un'"*ipostasi*" di Dio, che esiste dall'eternità. In realtà qui si tratta della "sapienza che canta la sua origine divina e la sua attività" (cfr. L.A. Schökel, *Dov'è tuo fratello?*, 1987, pp. 113 e ss.). La Sapienza è raffigurata in opera e il racconto assume il tono e il ritmo di un'attraente lezione di *teologia della creazione*, cioè di una riflessione su Dio creatore a partire dalla contemplazione della sua opera creatrice. L'ebreo credente riflette su Dio, il mondo, l'uomo.

Certamente il racconto va letto e interpretato come una *catechesi* in forma di discorso sapienziale e didascalico, da tenere a memoria, capace di illustrare e illuminare la concreta modalità dell'*accondiscendenza comunicativa* di Dio in vista della *conoscenza* del senso del creato e dell'uomo. Dio, cioè, intende *farsi conoscere* lui stesso, mediante l'attività molteplice e universale della Sapienza.

L'intenzione dell'Autore mira dunque a consolidare e significare il *rapporto* che intercorre tra *Dio*, il *mondo* e l'*uomo*, secondo una visione che indica *distinzione*, *relazione*, *dipendenza*. In tale prospettiva la narrazione, apparentemente descrittiva, tende a definire tre realtà tra loro *correlate*: l'essenza dinamica di Dio, la consistenza del creato, l'identità dell'uomo.

In questa prospettiva il "gioco" appare una modalità con cui la Sapienza rivela il suo rapporto con il mondo e con i "figli dell'uomo", disegnando un'apertura per conoscere Dio e la sua "gloria" tra gli uomini.

Il gioco nasce “divino”

In riferimento al nostro tema, il testo conferma la traccia di una riflessione antica. L'immagine di un Dio “*ludens*”, agganciata alla divina rivelazione, illustra una verità decisiva per la fede di Israele. Essa infatti rimedia ad una possibile evanescenza metafisica di un Dio astratto, come la riduzione bozzettistica di un “Dio giocondo” o la falsificazione di un Dio magico – pericoli sempre latenti nell'uomo “religioso” – in favore di una visione di un *Dio personale* che opera da sé in modo che sia evidente la maestà, la sublimità, lo splendore, l'alterità assoluta di Dio stesso.

Per questo l'apertura su un “*Dio giocoso*” va intesa secondo le categorie bibliche della *rivelazione simbolica* che permette una conoscenza di Dio non materialistica ma neppure spiritualista. Dio è Altro, eppure si manifesta nella forma e nel linguaggio comprensibile all'uomo.

Dio comunque “*nessuno l'ha mai visto*” (Gv 1, 18) e per definizione è l'irraggiungibile, il totalmente Altro, l'inattingibile (cfr Rm 11,33-36; 1Cor 2,6-16). Il testo dei Proverbi lascia trasparire che solo mediante la rivelazione della *Sapienza* è concesso all'uomo di *conoscere* un *barlume* della “*profondità*” di Dio e dunque anche un qualcosa della dimensione divina riferibile alla prospettiva di un “*Deus ludens*”.

D'altra parte occorre tener conto della debolezza del pensiero umano. Come è detto nel Libro della Sapienza: “*I ragionamenti dei mortali sono timidi e incerte le loro riflessioni, perché un corpo corruttibile appesantisce l'anima*” (Sap 9, 14-15). E nonostante tale natura, il pensiero immaginoso non rifiuta di elevarsi sulle ali della meditazione trascendentale per cogliere qualche aspetto della realtà divina. L'uomo ha bisogno di Dio come fonte di conoscenza e di verità e lo sguardo umano anela a “*vedere*” Dio e a *raffigurare* Dio con i tratti di “umanità” che si manifestano oscuri al pensiero.

Il senso comune – e gli sportivi sono notoriamente persone pratiche – avverte di non indugiare troppo in considerazioni non redditizie sul piano della concretezza. E tuttavia, i fondamenti dell'*agire* richiedono di *attingere alla verità più alta*. Di fatto all'uomo non basta sostare nel livello del *finito*. Egli è fatto per l'*eterno* perché vi è in lui “un germe di immortalità” (cfr. 1 Pt 1, 23; 1 Gv 3, 9).

Sul versante dell'uomo sportivo, questa verità si traduce in un bisogno di “*stare*” nel corpo e nel contempo di “*uscire*” dal corpo. In tale dinamismo bipolare si stabilisce tutta la forza del “*desiderio*” che spinge l'uomo ad un livello di percezione e di conoscenza più elevato. Ciò non può che avvenire nel *corpo*, in quanto luogo “*sensibile*” dove accade l'*incontro* tra Dio e l'uomo e dove la figura del “*Deus ludens*” si ridisegna e si adegua nell’“*homo ludens*”.

Negli scritti sapienziali, da dove è tratta l'immagine del “*Deus ludens*”, la tradizione della fede di Israele si riferisce all’“*opera della creazione*”, considerata sotto il profilo dell'*attività* primordiale di Dio. Questo operare di Dio assume la caratteristica della “*delizia*” celeste. L'opera della creazione è *delizia* che si attua nell'ambito del piacere, della gioia, della pace, della libertà, e ultimamente nel “*gioco*”.

Qui la rivelazione biblica disvela un Dio che è “*ludens*” – visto attraverso l'occhio della Sapienza – e lo è per sua *natura* e per suo *diletto*. Dio, intrattenendosi sul “*globo terrestre*”, come uno che danza ritmi divertendosi e formulando movimenti raffinati di bellezza, suggerisce la sdrammatizzazione della divinità.

Di conseguenza si sviluppa un pensiero che rannoda il vero al bello e il *gioco* coniuga questi aspetti rivelativi di Dio. Questa tipologia di *rivelazione-comunicazione* di Dio risponde all'esigenza di contrastare il costante e pericoloso insorgere di *divinità idolatriche* di carattere cosmico,

capaci di sedurre l'immaginazione e stabilirsi nel popolo in forme di culto soggiogante e repressivo.

Allora viene da chiedersi: che *significa e cosa comporta* il “giocare” di Dio? Sembra di capire che Dio è *ludens* in quanto aleggia, volteggia, si diverte, gioca, danza, *amando* il creato e i “figli dell'uomo”. Il gioco di Dio si distende nella leggerezza delle cose e le fa esistere come effetto della sua potenza creatrice ispirata dall’“*ordo amoris*”, da una perfezione ordinata dall'Amore.

Perciò il “gioco” di Dio non è un movimento “*disordinato*”, caotico e casuale, ma si dispiega come movenza “*rituale*” di perfetta bellezza, composta di atti e gesti rivelanti il sigillo di Dio, secondo quelle qualità che si riferiscono alla creatività, alla fantasia, alla libertà, alla genialità, alla gratuità, che sono poi le tipiche qualità proprie del gioco umano.

Certamente si tratta di una sorta di manifestazione *estetico-plastica* dello Spirito di Dio in ordine alla *bellezza* che l'uomo può intendere e imitare. Così le “azioni” creatrici di Dio sono narrate “*antropomorficamente*”, assecondando le “aspirazioni” umane, quasi in proiezione di quella *logica* nativa che struttura il “gioco” umano. Dio “gioca” *rivelando se stesso* come un Dio gratuito, danzante, festoso e divertente amico dell'uomo. Così il gioco diventa *metafora* di Dio.

In tale prospettiva la particolare ludicità di Dio *modella* la ludicità dell'uomo, come un *archetipo*, capace di dare “*forma*” plastica ad una realtà fluida e malleabile, disegnando *gesti* espressivi e geniali, tali appunto da costituirsi come “gioco” bello e creativo. Di qui si può osare l'affermazione che il *gioco nasce divino* e nel gioco l'uomo incontra la presenza di Dio.

Nel conseguente immaginare dell'uomo, nasce l'idea di un Dio che possiede un “*corpo*”, nel senso di una visibilità generata dalla sua “*gloria*”, cioè dal modo in cui Dio si presenta nella “*storia*”, comunica con l'uomo e

si lascia percepire da parte dell'uomo. Ultimamente per i cristiani il “*corpo di Dio*” è Gesù Cristo risorto. E non per nulla si parla di Gesù come “*atleta di Dio*” la cui “corporeità” è nel segno pasquale di “*corpo spirituale*” (San Paolo) e ancora nel segno rituale del *sacramento* eucaristico come cibo delizioso e nutriente.

Il corpo e il gioco

Diversamente dal Dio “*ludens*”, l'uomo “*ludens*” non esiste senza il corpo fisico. Così il corpo – che è l'*esistenzialità* dell'uomo – dispone l'uomo al gioco. Ed è proprio mediante il gioco che l'uomo *diventa* uomo, in quanto il gioco si fa esperienza sensibile, adeguata all'autocoscienza. Ciò avviene attraverso il corpo. In tal senso il *gioco*, come il sacro, è *pre-logico* e svela una dimensione dell'uomo.

Osservando il corpo umano, stupisce sempre la sua *versatilità*, la sua eleganza, la sua plasticità, la sua bellezza, la sua sperimentabilità, la sua leggerezza. Queste qualità, a ben vedere nella fattispecie del gioco, scoprono in tutta la loro evidenza visibile e nel contempo nascosta, l'*identità* del corpo. Così osserviamo che si concretizza nel corpo qualcosa che il Creatore ha depresso nell'anima, cioè un marchio divino.

Infatti l'entità del corpo appare espressiva nel *gioco* che al tempo stesso svela e nasconde la sua effettiva potenza, bellezza e gloria. Si pensi al corpo vestito o velato, al corpo scoperto o denudato. Così il gioco, scoprendo il “potere” del corpo non è mai semplice strumentalità, ma *rivelazione*. In tal senso prende luminosità una celebre espressione di Sant'Ireneo: “*La gloria di Dio è l'uomo vivente*” (cfr. *Adversus haereses*, 4,20,5-7).

Viene da osservare come i processi materialistici delle culture moderne, funzionaliste e secolariste, hanno contribuito alla *dissacrazione* del corpo e

alla sua intrinseca *dissociazione*, riducendo il corpo ad un *feticcio*. Di fatto è stata sottratta la natura significativa, rituale e simbolica del corpo in una forma di riduttiva oggettivazione, mortificante e materiale.

In realtà il risultato finale della cultura *tecnico-consumistica* ha generato la privazione o l'impoverimento di senso, giungendo a “*cosificare*” il corpo per un uso facile, immediato, fungibile e dissoluto. Le conseguenze di questa infausta operazione è sotto i nostri occhi.

Recuperando la visione del gioco come metafora di Dio Creatore, anche il corpo ritorna a custodire il segreto della *persona* perché ne è lo strumento necessitante di rivelazione. Questo corpo rappresenta la persona “*in toto*” e il gioco dell'*homo ludens* si adempie nella pienezza del corpo, ne è la consistenza, tanto che lo stesso gioco smarrirebbe il suo senso se ne venisse privato.

Così il corpo è la persona nel suo “*essere nel mondo*”, nel suo *rivelarsi* mediante la percezione dei sensi. Si può affermare che “io” esisto in quanto conformato in un corpo. Allora “il nostro corpo è il grande segnale attraverso il quale mandiamo messaggi, esprimiamo sentimenti, mostriamo anche capacità di trascendenza e mistero” (G. F. Ravasi).

In tale prospettiva di pensiero e in modo analogico, si potrebbe azzardare un accostamento con la categoria del *simbolico* dove il corpo disvela la sua densità di significato comunque sia un corpo sano o un corpo disabile, un corpo redento o un corpo ancora segnato dal peccato.

Il gioco e lo sport

Nel corpo, principio materiale dell'esistenza mondana dell'uomo, si *storicizza* la vicenda umana in tutta la sua complessità bio-antropologica e spirituale. In tale prospettiva il corpo si fa “*medium*” necessario e *duttile*. Qui il *gioco* trova la sua collocazione più pertinente in quanto rende ragione della *plasticità* del corpo in funzione di sé e della sua *esibizione*

relazionale con il mondo, nello stile divertente e gratuito, in forma primigenia e artigianale, nella bellezza ritmica e armonica.

Anche tutto ciò che attiene allo *sport* ha come supposto ineludibile il *gioco*. In realtà il gioco è l'*anima* dello sport. Allora il *corpo* si distende oggettivamente nel gesto sportivo, considerato come forma *unitaria* di un *rituale* disciplinato e normato da regole molto precise così che lo sport diventa il succedaneo del gioco e la sua “*razionale*” strutturazione nella complessa evoluzione culturale.

In tale prospettiva la *dissociazione* tra corpo e spirito ha provocato conseguenze mortificanti perché non disciplinate e intenzionate da un “*io*” atto ad orientare le potenzialità corporee rispetto alle istanze ludiche e sportive. Se il corpo viene abbandonato alla pura *istintività* non regge di fronte a quanto gli è richiesto e dunque nuoce al gioco e allo sport.

Così il “*principio personale*”, unificatore e moderatore, scompare dal retto operare e perde la sua capacità di principio ordinatore trasformando il corpo in un *simulacro*, depotenziato dalla sua intrinseca valenza rituale ed emozionale. Al *depotenzianamento* del corpo segue quello del gioco e dello sport, rispetto alla loro funzione espressiva ed estetica, alla sua plasticità inerente alla bellezza e alla verità della persona.

Così appare che lo sport, privato della sua origine “giocosa” e svuotato dei significati antropologici, reso “nudo” diventa inerte e greve, e si trasforma facilmente in “*campo di violenza*”, sottoposto alle tensioni aggressive, luogo della regressione disumanizzante, oggetto propizio del baratto commerciale.

Lo sport nella prospettiva simbolico-rituale

Sotto il profilo dinamico, l'*homo ludens* mette a frutto un cumulo di significati che gli derivano dal suo essere esattamente l'*espressività estetico-rituale* del corpo. Ciò si osserva quando si legge il “*gesto sportivo*”

non in se stesso, come un segmento del corpo, ma nel suo irrinunciabile contesto, cioè nel suo essere prodotto dal corpo quale figura complessiva della persona in atto di fare sport.

In particolare la riflessione volge a coniugare nel gesto sportivo la “*res*” (la sua oggettività pratico-concreta) e il “*referente simbolico*” (sintesi di significati resi visibili dal gesto rituale sportivo). Per comprendere l’intensa concentrazione simbolica inerente all’*homo ludens* è necessario decodificare il “gesto sportivo”. In realtà esso si compone di *diversi livelli strutturali* che vanno individuati, segnalati, significati e legati dal “*rituale*” sportivo.

Possiamo individuare alcuni *aspetti-principi* del gesto sportivo nella loro sequenza rituale al fine di intenderne il significato: all’inizio si coglie il senso generale complessivo della sua identità e della natura; poi si segue la sua “messa in scena” nella strumentazione bio-fisica; poi si segue la tecnica minuziosa dell’esecuzione; infine si registra l’effettuazione e il risultato. In questo conseguente “dinamismo” si concretizza l’*homo ludens* attraverso il “corpo” snodato in un movimento di eleganza, di misura, di tempistica che si attua nello sport.

Come si può osservare, “ogni aspetto” è correlato al seguente, compone una “*catena rituale*” (si direbbe “cantano insieme”), si adempie nello scopo finale. Ciò che conta è saper cogliere il *nesso* tra segno, gesto, significato per dare “vitalità” significante allo sport.

Si noterà come il “*soggiacente*” è il gioco, il “*sovrastante*” è lo sport. Entrambi esigono una simultanea sovraimpressione, come il metallo rispetto al formato artistico. In realtà questa congiunzione viene ad essere convincente solo nell’accadere dell’esecuzione e nel suo esaurirsi.

Se si dovesse ricercare come si costituisce l'*homo ludens* nella forma della cultura, si dovrebbe riuscire a realizzare una sintesi dinamica tra *rappresentazione* e *spettacolo*, tra *rito* e *danza*, tra *mimica* e *ritmo*. Questa sequenza produce una sorta di “*magia*” caratterizzata dalla gioia di vivere nella pienezza del corpo, non sciogliendo mai la tensione interna proprio dell'endiade “*gioco-sport*”.

Conseguentemente si potrebbe dire che il gioco-sport è arte, creatività, educazione, cioè sensazione di produrre disegni-forme con il corpo, capaci di formare una persona. Perciò il gioco-sport è anche *mezzo di comunicazione*, dunque un *linguaggio* da decifrare e da usare una volta compreso.

Nell'*homo ludens*, gesto e significato si fondono, si armonizzano fino a giungere alla *perfezione*. L'*homo ludens* si attua proprio nella misura in cui prende il gioco come “*creazione*” e lo sport come “*cultura*”. Per questo non possiede una percezione di coscienza immediata, ma subordinata ai significati che intende esprimere.

Conclusione

A questo punto cerchiamo di trarre qualche conclusione significativa per offrire ragioni di senso all'espressione “*gioco-sport*” e conseguentemente alla correlativa endiade “*natura-cultura*”, considerate come forme dell'umano, individuate ai diversi livelli funzionali e motivazionali dell'autentico “*gesto sportivo*”.

1. Viene assodata l'antica credenza secondo cui il “*gioco dell'uomo*” è rappresentazione del “*gioco di Dio*”, come un *archetipo rituale* trasmesso per imitazione iniziatica, per benevolenza e per gratuità.
2. L'essenza vitale dello *sport* deriva dall'*intrinseca connessione con il gioco*. Lo sport lo permea, lo ispira, lo significa. E se il “gioco” è riflesso di

Dio, lo sport ne sarà come un'eco capace di assumere valore se connesso all'antropologia trascendentale.

3. Lo sport definisce un'attività umana strutturata dalla “*cultura*” del gioco. Il gioco è “*sacro-divino*” e, in quanto appartiene al “*mistero*” del corpo, non è da inquinare e “*profanare*”. Così lo sport, essendo “*umano*”, viene ispirato dalla luce di Dio.

4. Lo sport custodisce *valenze simboliche* che si esprimono nel rito, nelle regole, nei fini. Lo sport custodisce uno straordinario serbatoio di significati. Essi emergono quando lo sport è vissuto nel modo omogeneo alla sua identità di gioco innalzato e strutturato dalla “*cultura*”.

+ Carlo Mazza

Vescovo di Fidenza