

Gioco e avventura → vedere

IL GIOCO COME PROBLEMA FILOSOFICO

ha la sua base nel fenomeno ludico, che è sempre una realtà umana – da questa base si stacca il pensiero filosofico, quando cerca di ricostruire il moto universale nella sua totalità partendo dal concetto del gioco: in tale salto deve necessariamente cambiare e trasformarsi se acquista esplicita consapevolezza della distinzione fra cosa nel mondo e mondo stesso. Il compito primo sembra quindi la composizione differenziata delle strutture fenomeniche del gioco umano – poi in secondo luogo si tratta di sapere se il concetto di gioco possa essere trasferito sulla somma degli eventi cosmici in simbolica analogia – e in che misura una tale metafora possiede un valore conoscitivo filosofico. Così, o in modo analogo, suona l'argomentazione del "sano intelletto umano", che nella sua incorrotta sanità considera la distinzione fra cosa e mondo come una cosa naturale. Qui però forse non si tratta solo della distinzione fra cosa e mondo, ma anche nel contempo di chiedersi come una tipica cosa del mondo, cioè l'uomo che comprende l'essere, si rapporti al tutto universale. Alla fine non è detto che distingueremo gioco umano e gioco cosmico, designando l'uno come fenomeno e l'altro come pensiero speculativo. Il rapporto dell'esistenza umana con il mondo non è una cosa già conosciuta in partenza o già così esplorata, che possiamo in un certo qual modo applicare al gioco la distinzione fra uomo e mondo. È piuttosto il contrario. In un'analisi del gioco acquisiremo forse quei mezzi concettuali necessari a comprendere all'origine la distinzione e l'affinità fra mondo e uomo. Se anche per le cose più insignificanti c'è sempre un cammino che conduce alla filosofia, è legittimo aspettarsi che una riflessione sul gioco, su questa sciocchezza dei bambini, possa scuotere in fondo anche il sicuro sapere degli adulti.

2. Il significato cosmico del gioco umano

Ciascuno di noi conosce il gioco – lo conosce per la testimonianza della propria esperienza e per l'osservazione quotidiana dell'ambiente che ci circonda. Il gioco è noto come fenomeno, ci è familiare. Non ha bisogno di essere portato alla luce da un luogo nascosto; non dobbiamo "scoprirlo" come una qualsiasi cosa riposta, estranea. Giocare è per noi una familiare possibilità di vita, temporaneamente distesa e gioiosamente animata; come adulti ammiriamo forse con una leggera invidia il gioco dei bambini, la beata dedizione che vi mettono, la ricchezza fantastica, la pienezza delle forme e delle regole liberamente scelte, vi ammiriamo il libero sciolto slancio vitale. È vero che anche nella vita degli adulti conosciamo svariati "giochi", "passatempi" per ore di ozio, manifestazioni circensi, che

offrono alle masse trattenimento e materia di conversazione, conosciamo situazioni di gioco nel mezzo di affari seri della vita, quando improvvisamente l'esistenza assume tratti avventurosi e favolosi – conosciamo momenti ludici nei "flirt", nello sport, in tutti i tipi di impresa audace e rischiosa e conosciamo naturalmente anche le manifestazioni esplicitamente ed esclusivamente ludiche in teatro, cinema, radio e televisione. La notorietà del fenomeno del gioco è indiscutibile, è vasta e pluriforme, abbraccia un'immensa quantità di forme e strutture. E tuttavia non riusciamo a "definire" in modo soddisfacente questa nostra innata coscienza del gioco e a formularla in una precisione di concetti. La comprensione del gioco è familiare nel quadro della nostra esistenza; essa rientra fra le cose che hanno per noi carattere d'abitudine. Appena noi vi riflettiamo sopra, l'immediatezza dell'"abitudine" viene disturbata, il gioco perde la sua fluida "naturalità" e la limpidezza della comprensione viene ad essere turbata. Questo però è un processo naturale di ogni riflessione.

Finché noi viviamo acriticamente in una posizione esistenziale ingenuo-naturale e ci teniamo alla generale interpretazione del mondo, che ci giunge tramite la lingua comune e la tradizione nel significato più vasto, noi "sappiamo" chi siamo, quali sono il nostro compito e il nostro fine, cosa sono dovere e diritto, costume e legge – sappiamo che cos'è l'uomo in mezzo alle cose, quali la sua condizione e la sua missione – sappiamo cos'è la "natura" e cosa la "storia", cosa la "necessità" e cosa la "libertà" – cos'è insomma una cosa, una sostanza, cosa sono "istituzioni" come lo Stato e la Chiesa – sappiamo anche che sono la serietà e il gioco. Tale "sapere", derivato dalla facoltà comprensiva esercitata su un piano di consuetudine, ha la sua "pratica comprensibilità", il suo valore di abitudine e si trova continuamente confermato nelle mutevoli situazioni della vita. Ciò è sufficiente se ci si limita a "vivere", facendo uso di un sano buon senso per sistemarsi nella vita nel modo più vantaggioso e "progredire". Appena però si comincia a riflettere, scompare quella sciolta sicurezza di una diretta interpretazione del mondo. Se il lampo della meraviglia si abbatte su di noi, se scoppia l'oscuro stupore, per cui improvvisamente il noto diventa ignoto e problematico, se compare il dubbio filosofico, l'uomo non diventa più sapiente, ma al contrario più ignorante, ritorna a uno stadio di ignoranza che costerna e atterrisce. E l'aspetto inquietante di questa situazione è che deve considerare tutto il suo antecedente sapere nullo e senza consistenza, infondato e vano, un non sapere, che si considerava sapere ed era preda di un accecamento di follia; ed inquietante è ancora che si sente in un primo momento respinto nella miserevole condizione di chi sa di non sapere.

Quando ci assale la riflessività del pensiero, perdiamo tutte le precedenti

↑
"Sapere"
abitudine
↳

*L'oscuro
stupore*



IL GIOCO COME PROBLEMA FILOSOFICO

certezze – non sappiamo più chi siamo, cosa sia l'uomo, cosa siano il costume e il diritto, cosa siano il mondo e le cose. Per questa trasformazione dell'umanità non c'è forse allegoria più calzante del destino dell'infelice figlio di Laio. Edipo, signore della città, vive in gloria e splendore; ha conquistato Tebe e la mano della regina, riuscendo a sciogliere l'enigma della sfinge, rispondendo alla sua domanda: è l'uomo. Edipo sa chi è l'uomo: questa consapevolezza l'ha portato al regno. Egli vede più degli altri, prevede più degli altri; egli capisce fin là dove il capire deriva dalla propria umana saggezza. Egli ritiene questo sapere sicuro, la sua fortuna solida e continua. Il pericolo della sua situazione è forse, non in ultima analisi, da riscontrarsi proprio nella sua insita sicurezza. Edipo vive in un'integra fiducia d'essere: valido è il suo mondo, saldo il suo potere, figli e figlie assicurano la continuità della sua stirpe, la sua sapienza è guida per i suoi concittadini, che hanno fiducia in lui. Ed ecco che irrompe la peste nella città, un segno della collera divina e con spavento i cittadini ed Edipo stesso cominciano a pensare che le cose, viste dalla superiore sapienza divina, non sono così disposte al bene come gli uomini immaginavano. Tale sospetto diventa stimolo di una radicale ricerca della verità. E passo per passo si compie la sconcertante rivelazione; il veggente, quale voce degli dei, viene costretto dal re ad esporre punto per punto la spaventosa verità. Edipo cerca l'assassino del re dapprima al di fuori – e lo ritrova in se stesso: si scopre profanatore di sua madre. Ed è un fatto altamente simbolico che si cavi gli occhi e annulli così la verità dei sensi che lo teneva prigioniero. Solo quando non vede più attraverso i sensi e si spegne per lui il chiarore del giorno, egli vede essenzialmente e veritariamente ciò che è. Privato della luce degli occhi, scosso dalla morte della sposa-madre, abbandonato dai figli, privo del regno e cacciato dalla città, percorre il lungo amaro cammino per Kolonos, dove purificato sarà rapito dagli dei.

Nel destino di Edipo è tratteggiato in monumentale grandezza e semplicità il destino della passione dell'uomo per la verità. Il figlio della terra fa violenza alla madre, quando si solleva contro di lei e cerca di sottometterla con la propria astuzia e capacità – quando costruisce case e città, quando fabbrica arnesi e macchine, e celebra i trionfi della sua fatica e della sua genialità inventiva. Questa scienza è sufficiente? Non può essere superata da una consapevolezza più spaventosa che rivelerebbe una inesauribilità della natura-madre, quale l'uomo non immagina neanche? Non precipiterebbe forse d'un tratto ogni capacità pratico-tecnica nella sfera dell'ente, se realmente si sollevasse una volta la domanda di che cosa sia l'ente? Il non-sapere, in cui precipitiamo quando cominciamo a riflettere, non è uno "stato" in cui potremmo permanere, ed è piuttosto ca-

Un'integrità
fiducia
d'essere

Il figlio
della
Terra

ratterizzato da una insopportabile tensione; la negatività del non-sapere diventa l'irrequietezza di un viaggio e una peregrinazione spirituali, in cui non siamo mai sicuri di raggiungere un Kolonos. Se la tragedia di Edipo è simbolo e allegoria della radicale volontà di verità dell'uomo e quindi della filosofia, allora la filosofia vi è rappresentata in gioco. Cosa sia la filosofia, può essere rappresentato in modo essenziale da un gioco. Con ciò abbiamo proprio un capovolgimento. Invece di dire filosoficamente cos'è un gioco, si può dire nel gioco di un'antica tragedia cosa sia la filosofia. Le asserzioni della filosofia sul gioco possono essere ancora contenute in una interpretazione del filosofare in chiave di gioco. Sono strane concatenazioni che non penetriamo facilmente. Ciò che importa prima di tutto però è fornire una pre-comprensione della problematica. Naturalmente un altro metodo potrebbe essere quello di cominciare un'analisi del fenomeno del gioco – di isolare e chiarificare tratto per tratto le strutture di questo fenomeno noto a tutti e, solo dopo, passare a porre e a formulare le domande di base. Noi scegliamo un'altra strada. Noi tentiamo di gettare uno sguardo preliminare sulla dimensione fondamentale del problema filosofico del gioco. Il gioco è – come è già stato spiegato – un oggetto degno e possibile della filosofia. Come "tema" è possibile, perché il pensiero indagante vuole comprendere in modo del tutto particolare ciò che in sé è problematico – è degno perché nel gioco si schiude in modo tutto suo un nesso fra uomo e mondo. Il gioco dell'uomo ha importanza universale, ha una cosmica trasparenza – è una delle figurazioni cosmiche più chiare della nostra esistenza finita. Giocando l'uomo non rimane in sé, nel chiuso cerchio dell'intimità della sua anima – egli esce piuttosto estatico da se stesso in un atto cosmico e interpreta il senso di tutto il mondo.

Proprio come problema umano il gioco dell'uomo appartiene al mondo – e come problema del mondo rimanda all'uomo. Non si può pensare al rapporto fra uomo e mondo misurandolo secondo il rapporto esistente fra due cose, due enti. Le relazioni che conosciamo e sono chiare per noi nella loro struttura, sono relazioni fra cose nel mondo. A ogni cosa nel mondo è inerente il fondamentale carattere dell'essere rapportata a se stessa, dell'identità, e nello stesso tempo dell'essere rapportata all'altro ente. La diversità rispetto all'altro fa essenzialmente parte del senso dell'identità dell'identico. Identità e diversità sono unite inscindibilmente; una cosa può essere se stessa, solo in quanto diversa; e viceversa l'essere diverso ha sempre come presupposto l'essere identico a se stesso. Già Platone aveva visto ed enunciato queste fondamentali connessioni ontologiche nel suo dialogo *Sophistes*. Non solo le cose devono essere sempre se stesse per potersi differenziare le une dalle altre, ma non si può neanche pensare l'essere medesimo senza l'essere diverso. *tautón e heterón* sono allacciati