

**Scuola di pensiero:
Uno sport per l'uomo aperto all'Assoluto
2012**

CENTRO SAN LORENZO

ROMA 17 MAGGIO 2012

**COME PUÒ LO SPORT RIVELARE IL VOLTO DI DIO ALL'UOMO:
DAL GIOCO ALLA TRASCENDENZA**

APPUNTI

P. KEVIN LIXEY, LC

SEZIONE CHIESA E SPORT - PONTIFICIO CONSIGLIO PER I LAICI

I. Gioco e trascendenza

- A) Che cosa è il gioco: Le sei caratteristiche del gioco + una
- B) Un approccio teologico al perché l'uomo circa *pan et circenses*

Preambolo:

“[Lo sport], tanto importante nell'insegnare ad affrontare le grandi sfide della vita, resta un gioco. È una forma di gioco semplice e al contempo complessa, nella quale le persone gioiscono delle meravigliose possibilità della vita umana, fisiche, sociali e spirituali. Sarebbe triste se lo spirito di gioco e la sensazione di gioia presenti in una competizione corretta andassero perduti” (Giovanni Paolo II, 11 dicembre 2000).

A) Che cosa è il gioco?

Nel suo libro *Homo Ludens*, Johan Huizinga considera l'elemento ludico nell'uomo come base di tutta la cultura, o la chiave di lettura della cultura. Prendete, ad esempio, il periodo barocco. Secondo Huizinga, esso ha prosperato a causa del gioco e della concorrenza tra gli artisti, dove ognuno voleva superare l'altro nella creazione di qualcosa di più grande e di più sontuoso. Seguendo questa stessa linea di pensiero, è facile vedere come la gara sportiva appartiene alla categoria del gioco perché in essa se visualizza tutte le caratteristiche “funzionali” e “formale” del gioco del gioco stesso. (54 ss.,).

Eppure, che cosa è il gioco? Il verbo giocare sembra sfidare ogni definizione. Come Huizinga ha osservato, “*il (fun) divertimento che proviene dal giocare resiste ad ogni analisi ed ogni interpretazione logica.*”

Sebbene Huizinga si propone di interpretare il progresso della cultura *sub specie ludens* - e ci offre intuizioni profonde che ci fanno riflettere, vorrei prendere come punto di partenza le sei categorie del gioco che vengono descritte da un altro studioso, Roger Caillois, al fine di dare maggiore struttura alla nostra analisi.

Roger Caillois nel suo libro *Les jeux et les hommes* (1958) descrive il gioco come un'attività che è essenzialmente:

1. **Libera;**
2. **Separata;**
3. **Incerta;**
4. **Improduttiva;**

5. **Governata da regole;**
6. **Finzione.**
(e poi, io aggiungo una settimana...)
7. **Divertimento / gioia)**

Un' analisi delle sei caratteristiche secondo il pensiero di Caillois

1. **Libera:** il giocatore non può essere obbligato a partecipare. Il gioco è un'attività libera, non è obbligatoria; se così fosse, perderebbe subito la sua qualità attraente e gioiosa;

Come Caillois, anche Huizinga sottolinea che la libertà è la prima caratteristica e centrale del gioco. Giocare non è mai necessario. Anche se i bambini sono invitati a giocare, "il gioco, deve essere liberamente accettato anche quando non è liberamente stipulato o liberamente finito".

Huizinga lo considera un *ornamento* o un *decoro* alle attività della vita: "è un dono, aggiunto alla vita, nel senso che non è un prodotto biologico, o di necessità culturale o morale. (...)
Il gioco consiste nella necessità di trovare o sostenere una risposta che è libera nei limiti stabiliti dalle norme. Questa latitudine del giocatore, questo margine accordato alla sua azione è essenziale per il gioco e spiega in parte il piacere che si eccita".

Una riflessione verso la trascendenza...

A volte le persone considerano la libertà, semplicemente come l'assenza di costrizione, perché i vincoli, soprattutto quando sono arbitrari, spesso sono vissuti come negazioni della libertà. Ma la nostra esperienza sportiva ci invita a modificare questo punto di vista. Abbiamo già visto che i limiti che noi imponiamo a noi stessi mentre giochiamo, sono governati da regole che non sono arbitrarie e talvolta sono anche estreme. Tuttavia l'esperienza che abbiamo del gioco, all'interno di questi limiti, è quella della libertà. E' uno strano paradosso, che sottoponendo se stessi a vincoli più limitanti di quelli della vita quotidiana, il gioco viene vissuto come di libertà, la libertà del gioco esaltante. Ma, questo è ciò che accade nel gioco!

2. **Separata:** Il gioco è circoscritto entro i limiti di spazio e di tempo, definiti e fissati in anticipo.

Una partita di calcio può essere giocata soltanto entro i confini spaziali ed entro un certo periodo di tempo perché "tutto il gioco si muove e ha il suo essere all'interno di un parco delimitato in anticipo materialmente o idealmente, deliberatamente o per una questione di corso".

In questo senso Huizinga nota un certo parallelismo tra il "santuario" o luogo consacrato e il "play-ground" o campo del gioco: "L'arena, il tavolo da gioco, il cerchio magico, il tempio, il palcoscenico, il campo da tennis, la corte di giustizia, ecc," dice Huizinga- "sono tutti in forma e funzione del gioco, vale a dire un luogo consacrato, isolato, circondato, sacro, dove all'interno del quale le regole speciali sono vigenti. E' un mondo provvisorio dentro il mondo ordinario. E' un atto separato dal resto".

Così, emerge questa caratteristica del gioco: l'atto di giocare "de-linea" o impone confini del tempo e dello spazio che si distinguono dalla vita ordinaria. Il gioco, non solo è soltanto delimitato dal tempo e dello spazio, ma anche per l'azione che si svolge in esso, che potremmo considerare come una creazione di una trama o di una narrazione originale. Alcuni autori vedono in questo, una certa "qualità mitica" dello sport. Mentre da un lato, la finitezza del tempo e dello spazio permettono di sperimentare il senso della vita in modo più intenso, dall'altro lato, questo entrare in un altro tempo e nello spazio dalla "vita ordinaria" permette di entrare, in un certo senso, nel tempo "mitico", o in un cosiddetto time-rifugio che memorizza temporaneamente in noi, il passare del tempo.

Allo stesso modo, una volta che il fischio dell'arbitro segnala che il gioco è finito, si rompe l'incantesimo e si torna alla vita "reale".

3. **Incerta:** lo svolgimento e il risultato non possono essere decisi a priori. C'è qualcosa nel corso del gioco cui non può essere determinato in anticipo: il risultato; c'è qualche margine di manovra per le innovazioni di essere lasciata all'iniziativa del giocatore.

4. **Improduttivo:** non crea né beni, né ricchezze, né altri elementi di novità. Il gioco non dovrebbe creare né merci, né ricchezza, né nuovi elementi di qualsiasi tipo.

Se l'opinione comune, afferma: *“Non si lavora per vivere, si vive per lavorare”*, Josef Pieper nel suo libro *“Otium e culto”*, volle riflettere sulla concezione opposta, ossia: si lavora in modo da avere tempo libero. Pieper osserva come nell'antica Grecia, si considerasse il lavoro in modo del tutto diverso da come lo intendiamo al giorno d'oggi. Infatti, in greco e in latino, il lavoro è espresso solo in senso negativo, ossia: *“a-scolia”* e *“neg-otium”* dove *“otium”* e *“scola”* rivestono un ruolo preponderante e più essenziale rispetto al lavoro, che era invece riservato agli schiavi. Nell'epoca contemporanea, invece, assistiamo a un rovesciamento di tale concezione classica, giacché le civiltà occidentali sono assoggettate dalle logiche del capitalismo e del consumismo, che danno rilievo solo alla produttività, all'efficienza e all'utilità delle azioni. Pieper insiste che la sospensione del proprio lavoro come tempo per recuperare energie per ricominciare a lavorare subito dopo (sia essa di un'ora, di un giorno o di una settimana), *“è una pausa che rimane ‘incastrata’ nel processo del lavoro.*

Si tratta di un anello della catena delle funzioni utilitaristiche: la pausa viene presa dal lavoro e per il lavoro. Il tempo libero è una questione del tutto diversa, esso è *“perpendicolare”* al lavoro: l'essenzialità del tempo libero non deve essere l'aspetto ristoratore, come fosse un tiramisù mentale e fisico; ma, soprattutto spiritualmente. Il tempo libero è contemplazione, e dunque, è di ordine superiore alla vita attiva.

“L'uomo non è fatto per l'utilità, ma per Dio, cioè per l'Inutilizzabile” (E. Mounier)

5. **Governato da regole:** con regole che sospendono le leggi ordinarie. Il gioco è governato da regole in forza di convenzioni che sospendono le leggi ordinarie, e per il momento del gioco, si stabilisce una nuova legislazione, che conta solo in quel momento.

6. **Finzione:** consapevole della sua irrealtà. Il gioco è accompagnato da una consapevolezza speciale di una seconda realtà o di una irrealtà.

7. **La gioia:** un altro aspetto caratteristica del gioco è la gioia, il divertimento.

B) **Riflessione teologica sul gioco**

1. **Il gioco e il paradiso: Cardinale Ratzinger**

Nel 1978, all'inizio del Campionato Mondiale di calcio disputato in Argentina il cardinale Joseph Ratzinger spiega in un intervento alla Radio Bavarese il nocciolo del suo pensiero sullo sport. Diceva il Cardinale Ratzinger in quell'occasione:

Nessun avvenimento sulla terra riesce ad ottenere un simile coinvolgimento di così tante persone come gli eventi sportivi e, in particolare, il calcio. Questo deve chiamare in causa qualcosa di umanamente primordiale e ci fa chiedere su cosa si fondi il *“potere”* di questo gioco. Il pessimista risponderà alla domanda sul perché dell'«universalità» del fenomeno sportivo dicendo che si tratta della stessa cosa che avveniva nell'antica Roma, in cui *«panem et circenses»*, - *«pane e giochi del circo»* -, costituivano *«il senso della vita di una società decadente, che non conosce scopi più alti»*. Ma, pur accettando tale responso, tuttavia

rimarrebbe ancora da interrogarsi sul “fascino di questo gioco che osa rivendicare la stessa importanza del pane”. E la risposta, guardando indietro, potrebbe essere che la richiesta di pane e giochi fosse l’espressione di «un desiderio di vita paradisiaca, di una vita di soddisfazione senza affanni e di piena libertà». ¹

In questo contesto il cardinale scopre il profondo senso del gioco come attività totalmente libera, senza fini e senza costrizioni, e che impiega e riempie tutte le forze dell’uomo. Di conseguenza, si potrebbe interpretare il gioco come una sorta di tentato ritorno nel paradiso: l’uscita dalla «serietà schiavizzante» della vita di tutti i giorni e della soddisfazione dei suoi bisogni verso la «serietà libera» di qualcosa che non deve essere e che proprio per questo è bello. Così il gioco oltrepassa, in un certo senso, la vita quotidiana. Il gioco simbolizza la vita stessa e la anticipa in una forma che viene plasmata liberamente.

2. La gioia e il festa nel gioco: Giovanni Paolo II e San Agostino

Sport is also a celebration of life- of being alive. Let us return to these words of John Paul II mentioned at the outset: “[sport] is a form of play in which people take joy in the wonderful possibilities of human life - physical, social and spiritual. (December 11, 2000)

Credo che questo aspetto della gioia, sarebbe una chiave per una interpretazione teologica. Jorgen Moltmann, in his *Theology of Play*, once asked the question: “How can we sing if we are strangers in a strange land?” In other words, how can we talk about play or sport when people are dying of starvation and wars?

Forse San Agostino provvede una risposta a questa domanda.

“Cantiamo qui l’alleluia, mentre siamo ancora privi di sicurezza, per poterlo cantare un giorno lassù, ormai sicuri. Perché qui siamo nell’ansia e nell’incertezza. (...) Anche quaggiù tra i pericoli e le tentazioni, si canti dagli altri e da noi l’alleluia. «Dio infatti è fedele; e non permetterà che siate tentati oltre le vostre forze» (1 Cor 10, 13). Cantiamo pure ora, non tanto per goderci il riposo, quanto per sollevarci dalla fatica. Cantiamo da viandanti Canta, ma cammina. Canta per alleviare le asprezze della marcia, ma cantando non indulgere alla pigrizia. Canta e cammina.” (dai «Discorsi» di sant’Agostino, vescovo, Disc. 256, 1. 2. 3; PL 38, 1191-1193)

3. dove c’è gioco c’è festa perché dove c’è festa c’è gioco: Josef Pieper

In contrapposizione all’ideale del lavoro come fatica, il tempo libero appare, in secondo luogo, come atteggiamento contemplativo di “festa”, una parola che, correttamente intesa, va al cuore stesso del significato del tempo libero.

[Cfr. J. Pieper pp. 44-45: L’anima del tempo libero, si può dire, sta nella “celebrazione”. La celebrazione è il luogo in cui i tre elementi del tempo libero emergono insieme: scioltezza, tranquillità e relax, e la sua superiorità a ogni funzione. Ma se la 'festa' è il cuore del tempo libero, il tempo libero può essere reso possibile, e anzi giustificabile, sulla stessa base della celebrazione di una festa: la formazione del culto divino. L’essenza stessa della festa è legata al culto divino. Non c’è festa che non derivi, in ultima analisi, dal culto divino, che non trae da esso la sua vitalità.

Dio, ci viene detto nel primo capitolo della Genesi, concluse l’opera creatrice ed “ecco, era cosa molto buona” (Gen. 1, 31). Allo stesso modo l’uomo, nel tempo libero, celebra e riconosce con gratitudine la realtà della creazione, e riposa nella visione interiore che l’accompagna. E proprio

¹ Questo intervento è stato pubblicato per la prima volta nel Bollettino dell’Arcidiocesi di Monaco e Frisinga *Ordinariatskorrespondenz* (ok) Nr. 19 dell’1 giugno 1978.

come la Sacra Scrittura ci dice che Dio si riposò il settimo giorno, vedendo che il lavoro compiuto era molto buono, così anche l'uomo nel tempo libero può considerare la creazione e celebrarla, perché nell'indugio della quiete egli può contemplarla con il suo sguardo interiore.

L'affermazione più forte di questa concordanza tra tempo libero e celebrazione è la festa, dove a 'celebrare' è l'unione di pace, di contemplazione, e l'intensità della vita. In tutte le religioni, il significato di "festa" è sempre stato lo stesso: l'affermazione di una sintonia fondamentale tra l'uomo e il mondo. Lo scopo della festa è proprio di esprimere questo accordo, questa partecipazione dell'uomo al mondo. I giorni festivi sono la fonte interna di svago. In questo senso, il tempo libero ha la sua origine nella "festa" che non solo è il contrario dello sforzo, non solo è la negazione di una qualche attività, ma è la controparte positiva, ossia, la celebrazione del proprio consenso verso il mondo.