

Il gioco nel mito e il mito del gioco

di Riccardo Zerbetto

da *Il gioco&l'azzardo* a cura di Mauro Croce e Riccardo Zerbetto,
FrancoAngeli Ed. 2001

L'uomo gioca

L'uomo gioca. Gioca da sempre. O almeno da quando, distinguendosi dagli altri primati, diventa uomo. Forse anche prima ma, seguendo Huizinga, è propriamente questa attitudine a giocare che rendere quest'essere *uomo*. *Ludens* quindi non meno che *faber e sapiens*. La "civiltà umana – afferma perentoriamente l'Autore – *sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco*" (J. Huizinga, 1938).

Affrancandosi dalla necessità l'uomo scopre uno spazio nel quale sperimenta la creatività gratuita del giocare con gli elementi del mondo e le sue rappresentazioni, i suoi simboli. In questo senso lo stesso Autore considera il gioco "*come fenomeno culturale e non come funzione biologica*" che si raccorda alle "*spiegazioni dell'etnologia*". La dimensione biologico-etologica, quella etnico-antropologica, quella psico-sociologica e, di conseguenza, quella economico-politica, sono in realtà così intimamente interconnesse che vano risulta ogni tentativo di demarcare rigidamente i confini tra questi ambiti di competenza.

Resta comunque giustificato, ed anzi doveroso, il tentativo di delimitare un campo di indagine e di riflessione in un ambito così sconfinato dell'agire umano per evitare, per quanto possibile, confuse sovrapposizioni di angolature prospettiche seppure inevitabili, ed anzi utili, si renderanno alcuni rimandi tra le stesse.

Scopo di questo contributo è il tentativo di cogliere alcuni elementi *archetipi* inerenti il tema del gioco che paiono sottendere la multiforme fenomenica dei comportamenti giocosi che ci è dato osservare nell'analisi socio-antropologica e nella clinica (Hubner, tr. it. 1995).

Inevitabile, per addentrarci in tale dimensione, far ricorso al mito, a quel distillato di eventi metastorici che dell'agire umano, nelle sue diverse forme, esprime le formulazioni primigenie. Tale orientamento, antico come il mondo se da sempre l'uomo si è ispirato a racconti paradigmatici come fonte di ispirazione e comprensione del suo stesso agire, si è riproposto con forza attraverso la psicoanalisi freudiana (vedi la centralità riconosciuta al mito di Edipo) e più ancora junghiana e hillmaniana.

Cogliere i riflessi di questa attività misteriosa e, come nessun'altra, divina (quando non diabolica), nel mito significa anche interrogarsi sugli elementi strutturali che, seppure a livello inconsapevole, "agiscono l'uomo", potremmo dire "lo giocano" nel suo esprimersi.

Lo scopo di questa riflessione non sta quindi in una enumerazione di mitologemi sul gioco desumibili da un'indagine di mitologia comparata, quanto nel tentativo di cogliere quali elementi archetipi siano presenti sia nelle configurazioni mitologiche che nell'agire umano sul tema che ci interessa. Obiettivo non semplice ed a cui queste pagine non si propongono che di dare un contributo assolutamente preliminare, ma che ritengo utile prima di affrontare le diverse angolature sul tema sotto il profilo clinico-descrittivo, terapeutico e sociale che verranno sviluppate di seguito.

Tale intento si giustifica, in particolare, di fronte ad un tema così pervasivo, nella storia dell'uomo, che rende più difficile che in altri ambiti (quale tradizionalmente è quello delle droghe) la differenziazione tra normalità e patologia, tra necessità primaria e bisogno indotto, tra pulsione fisiologica e condizionamento socio-culturale.

Tale intrinseca ambiguità rende ragione del frequente alternarsi tra atteggiamenti di preclusione e demonizzazione delle attività di gioco, specie se implicanti forme di rischio personale (e non solo economico), e di tolleranza se non addirittura di incentivazione da parte dei poteri forti cui spetta la definizione delle leggi della collettività in funzione della costellazione valoriale cui si ispira in un certo periodo della sua storia.

La globalizzazione dei costumi e degli orientamenti normativi, tipica del nostro tempo, suggerisce quindi l'opportunità di una riflessione che attraverso le diverse esperienze raccolte dall'umanità nel confrontarsi su questo tema per trarne delle indicazioni di carattere generale che rispecchino, almeno in linea ipotetica, le determinanti ontiche, le *archai* che sembrano esprimersi dall'osservazione e dalla riflessione del rapporto tra l'uomo ed i suoi giochi o meglio del rapporto dell'uomo con se stesso attraverso le attività di gioco.

Rischiare per essere

Ma veniamo ai nostri miti e a cosa ci possono suggerire sul significato del gioco e del giocare. Mi limiterò a toccare fuggevolmente solo alcuni elementi tratti in particolare dalla tradizione greca che, più di ogni altra, sta all'origine della cultura dell'Occidente pur facendo qualche rimando ad altre tradizioni con le quali, sempre di più, studi di mito-antropologia comparata scoprono analogie sorprendenti. Il tema del gioco, oltre che pervasivo, nelle narrazioni mitiche è intrinsecamente collegato a quello religioso tanto che legittimo sarebbe chiamare l'*homo*, oltre che *sapiens-faber*, *ludens-religiosus*. Non compaiono infatti accanto ai primi manufatti i primi resti di riti funebri, quel disporre i corpi e le pietre in un modo non finalizzato a scopi immediatamente utilitaristici ma che, in termini generali, rappresenta la categoria portante del fenomeno giocoso secondo la definizione di Huizinga? Prima ancora che gratuito *divertissement* nato dall'esuberanza di una mente che può spaziare oltre i confini della lotta per la sopravvivenza, la manipolazione di oggetti-pensiero potrebbe nascere infatti, come acutamente suggerisce D. Conci (1992) dall'insostenibile angoscia di "sapere di morire", non solo come individui ma forse anche come specie se accreditiamo l'ipotesi secondo la quale lo straordinario sviluppo delle funzioni psichiche sia stata la condizione che ha garantito la sopravvivenza in un mondo che era mutato in modo così radicale da essere quasi invivibile per i nostri progenitori arboricoli.

Di qui l'intrinseco elemento di serietà-sacralità del gioco inteso, come era agli albori del processo di ominazione, come tentativo di rappresentazione-manipolazione simbolica di un mondo popolato di potenze sovrastanti ed incontrollabili per difendersi dalle quali fu "necessario" sviluppare capacità premonitivo-divinatorie per poter incrementare fattori propiziatori e contenere (concretamente e fantasmaticamente) quelli minacciosi da esorcizzare.

Disegnare sulla sabbia il "campo" per elaborare una strategia di caccia o di scontro intertribale fu quindi la "mossa vincente" per assicurarsi la vittoria e quindi il "successo evolutivo". Non andarono forse a Ulisse, "tessitore di inganni" le armi di Achille anziché al fortissimo Aiace? Il gioco ai dadi, nel quale si vedono impegnati Aiace ed Achille, in una assai nota anfora attica esposta nei musei vaticani, non esprime forse soltanto un'attività di passatempo tra uno scontro ed un altro sotto le mura di Ilio. Esprime quel gioco di simulazione-astrazione-simbolizzazione a cui sono legate, nelle sue potenzialità e nei suoi rischi, le sorti della nostra specie sul pianeta.

Lascia o raddoppia

Non c'è scarto evolutivo, in realtà, che non proponga il tema del "lascia o raddoppia" (che non a caso, pur nelle sue infinite varianti, dilaga in modo così

ossessivo sui nostri programmi televisivi) che, tradotto può ridefinirsi come “fai un salto o rischi di restarci ... secco”. Solo due esempi: quello del topo sperimentatore e dell’esploratore. Nel primo caso si dà una situazione di mancanza di cibo per la quale un topo (non si conoscono, per quanto ne sappia, i criteri di scelta) si espone ad assaggiare un cibo sconosciuto. E’ il *farmacos*, colui che si immola (o viene immolato) nella sperimentazione del nuovo da cui può derivare la morte o la sopravvivenza del singolo o del gruppo (in taluni casi della specie) divenendo *farmacon*, la cura-salvezza del gruppo di appartenenza (non casuale la quasi-sovrapposizione dei termini nella lingua greca). Nell’altro si ha una situazione di sovrappopolazione, ad esempio in un isola, che produce forti tensioni nel gruppo sociale sino a che un individuo (o sottogruppo) decide (liberamente e/o venendo a questo indotto) di assumere il *rischio* di migrare verso nuovi orizzonti. In tali casi si tratta, come ad esempio nella colonizzazione delle isole del Pacifico, di affrontare le onde dell’oceano su fragili piroghe. Ancora una volta il bivio tra la morte o la conquista di una nuova patria. Gran parte dei miti di fondazione narrano di questo tema che si ripropone puntualmente in tutti i settori della umana esplorazione del mondo non solo a livello geografico, ma anche politico-economico e scientifico-culturale.

Di qui, verosimilmente, la proiezione immaginifica sul mito a sostegno dell’ardimento nell’affrontare il rischio spesso necessario per garantire la sopravvivenza e l’evoluzione. L’eccessivo ardimento, specie se incauto e motivato da spinte “anancastiche” e irragionevoli, porta tuttavia a tragiche conseguenze. Di qui anche una “proiezione teologica” all’insegna dei valori della cautela e della salvaguardia dell’esistente (con conseguente demonizzazione, in taluni casi, del nuovo e del diverso). Se, ad esempio, la dimensione eroica proposta da Omero enfatizza la scelta di Achille per una vita breve e gloriosa rispetto ad una lunga ed ingloriosa, Platone, nel mito di Er, ci presenta un Ulisse che, dovendo rinascere, opta per una vita tranquilla ed anonima rinunciando ad essere l’eroe “bello di fama e di sventura”. Si può legittimamente dire che su tale spartiacque – quasi una “pietra angolare” - si sono divise le due impostazioni fondamentali nella storia dell’uomo. Una improntata ai “valori” del rischio evolutivo ed una su quelli della conservazione dell’ordine esistente. Emblematica, come vedremo anche più avanti, la scelta (ma quale è lo spazio della reale possibilità di scelta?) di Elena: accettare il rischio della passione per lo straniero o tutelare le sicurezze di una condizione pur privilegiata di partenza? Su tale scelta l’umanità si divide da millenni e per millenni continuerà a dividersi. A sostegno della diversa inclinazione non giocherebbero, secondo recenti acquisizioni, anche dotazioni genetiche più o meno inclini al *novelty seeking behavior* (Zuckerman,). A meno che anche l’attribuzione alla nuova Necessità-genetica

delle sorti del nostro destino individuale non rappresenti una versione moderna di una inesausta attitudine mitopoietica come tentativo di iscrivere i comportamenti umani in una griglia concettuale cui attribuire un significato plausibile. Ma per restare aderenti al tema, torniamo ai nostri miti.

Dei che giocano

Per Huizinga *“in nessuna delle mitologie da me conosciute il gioco è incorporato in una figura di dio o di demone (con la precisazione, in nota, per la quale “Lusus, figlio o compagno di Bacco e progenitore dei Lusitani, è naturalmente un’invenzione di tarda età”); mentre, d’altra parte, si rappresenta spesso una divinità in atto di giocare”* (op. cit., p. 36). Riguardo alla pervasività del tema del gioco nella dimensione mitico-religiosa Frobenius, (da Huizinga, op.cit., p. 21) sostiene che non si tratterebbe di un innato impulso al gioco, ma del fatto che *“nei popoli, come nei bambini e in ogni uomo creativo, il dare forma nasce dalla commozione (in tedesco *ergriffenheit* concetto che indica l’essere presi, posseduti) (...) il gioco serve a rappresentare gli avvenimenti cosmici, a mostrarli, accompagnarli, realizzarli”* (op. cit., p. 22).

Nella forma e nella funzione di un gioco l’idea di essere noi compresi in un cosmo, cioè in un ordine sacro, ottiene la sua primeva e suprema espressione. *“Dentro il gioco viene incuneandosi a mano a mano il senso di un “atto” sacro. Il culto si innesta nel gioco. Però il giocare in sé fu il fatto primario”* (op. cit., p. 23). Già Platone, del resto, suggeriva questo accostamento tra gioco e azione sacra *“Si deve vivere giocando, facendo dati giochi e dati sacrifici, cantando e ballando, per poter rendere propizi gli dei, respingere i nemici e vincerli nella battaglia”* (Platone, Leggi, VII, 796). Un Fanciullo divino si unisce quindi ad un *Deus ludens*, creatore che non per rispondere a necessità esteriori, ma soltanto interiori trasforma le sue intuizioni in nuovi mondi e giocando con le infinite combinazioni degli elementi compone nuove creature e sempre più complesse espressioni di vita.

Non è facile quindi enucleare il tema del gioco perché lo stesso, almeno nella concezione ellenica, si intreccia all’intera tessitura del racconto mitico. Il tema del fanciullo divino riecheggia nei racconti su Dioniso, Ermete, Apollo, Ercole, Dioniso e i Cureti. Venere ed Eros giocano a palla (Apollo Rodio) seppure in un divertimento foriero di destini fatali.

Anche nella cosmogonia induista compare il simbolismo di *lila*, il “gioco” (la cui radice semantica indica un movimento oscillatorio, proprio del fuoco o del pendolo) che esprime la *“attività creatrice divina, per quel suo aspetto di spontaneità, di leggerezza mista a serietà, di azione che agisce di per sé,*

senza costrizioni, che non bada ai frutti e che in se stessa trova la sua giustificazione, quasi come il compimento di un atto rituale” (Coomaraswamy, da D’Anna, 1999, p. 31).

Il tema della giocosità creatrice non manca di accompagnare la descrizione della cosmogenesi anche nel racconto biblico. Si legge nei Proverbi (8:27-31) come *"Quando (Dio) fissava i cieli io (Hokma, la Sapienza divina) ero presente (...) Quando gettava le fondamenta della terra io ero al suo fianco, figlia diletta rallegrandolo giorno dopo giorno. E giocavo di continuo in sua presenza, giocavo sul globo della terra compiacendomi dei figli degli uomini"*.

Il tema biblico-cristiano si fonderà poi a quello greco-alelessandrino nella concezione del *"divino fanciullesco gioco"* proposta da Clemente Alessandrino. Di qui il riferimento a quella *theologia ludens* per la quale Ippolito da Roma, rapito da ebbrezza mistica, invocava la festa eterna del Logos che *"primo corifeo nella carola mistica con la quale il coro della terra fa ritorno a Dio"* (Rahner, 1993).

Il fanciullo divino

I bambini giocano. Lo fanno in modo creativo, leggero, intenso, totale. Il *fanciullo divino* che è in noi (Jung e Kerenyi, 1941, von Franz, 1970) fa capolino, di tanto in tanto, tra le pieghe lasciate dalla necessità anche nella vita dell’adulto, e ci mette in contatto con questa attività edenica che come nessun’altra ci mette in contatto con la natura divina dei nostri albori. Echeggiando un passaggio evangelico, non sono forse i bambini ad *"entrare nel regno dei cieli"*? Di qui la rappresentazione di un paradiso come luogo del gioco eterno, della danza dello spirito, dell’inesausta scoperta e riscoperta del nuovo e dell’insondabile.

Per Platone l’uomo stesso altro non è, nella sua essenza, che *paigion theou* "giocattolo di dio" nel momento in cui esprime questa levità spirituale e padronanza istintuale del corpo che gli consente di partecipare della natura divina. Tutte le cose, la realtà come il gioco, tendono per Plotino (Enneadi) alla *theoria*, alla visione (la parola deriva dal verbo *theomai* che indica l’attività di assistere ad una processione) *"Dopo tutto tanto la serietà dell’adulto che il divertimento del bambino giocano perché sospinti verso questa visione"*. Come in un ineludibile piano inclinato, sia consciamente che inconsapevolmente, saremmo quindi destinati ad una progressiva (anche se non priva di inciampi) assimilazione ad una logica divina che governa le sorti del mondo.

La mancanza di *necessità* non implica la mancanza di *significato* che anzi

in modo autentico si esprime e conferisce quindi a questo gioco il suo pieno valore di consistenza e di serietà seppure svincolato, nella sua essenza, da un *dover essere* a favore di una inesauribile *possibilità di essere*.

Seriallegro

Nella prospettiva del divino gioco, serietà e leggerezza, lungi dal contrapporsi, si uniscono in una mirabile *conjunctio oppositorum*. Se quindi l'uomo ama specchiarsi nella *imago dei*, solo unendo serietà, disciplina, accortezza a fantasia ed apertura al nuovo si realizza la figura dell'*homo vere ludens*. L'uomo giocatore si presenta quindi come "*l'apice dell'evoluzione culturale*" se per gioco si intende, con H. Rahner (1993, p.15) "*un'attività spirituale e fisica tipica dell'uomo, l'espressione ben riuscita di una capacità spirituale interiore che si manifesta nel gesto fisico visibile, nel suono udibile e nella materia palpabile. In questo senso il gioco non è altro che l'esercitarsi dello spirito a diventare corpo*". Di qui anche la creazione artistica ed il gioco amoroso, pieno di imprevisto, di rischio, di sorpresa e di inesauribile novità. Nel suo libro *Il gioco delle perle di vetro* H. Hesse (1943) presenta la figura di un vero *Ludi Magister* che, nel personaggio di Albertus Secundus, esprime il paradigma di un uomo colto e consapevole, ma insieme bonario e rilassato, riesce a trasformare la propria vita in gioco.

Tale giocosità non ha nulla a che fare con la trasandatezza, con la superficialità del perditempo. E' gaiezza e compitezza insieme, è quella mistura di scherzo e tragicità che i greci chiamavano *spoudogeloios* che, sempre Rahner, suggerisce di tradurre in "seriallegro".

Il dio greco è sorridente e assorto. Questa acquisizione che potremmo definire strutturale dello spirito greco trova in Eraclito una sua espressione sublime ed enigmatica: "*il tempo è un bimbo che gioca, con le tessere di una scacchiera: di un bimbo è il regno*" (frammento 48, tr. it di Diano e Serra).

Archetipi in gioco

La dimensione del seriallegro, come *modus vivendi* idealizzato, viene implicitamente suggerita anche da J. Hillmann che nel suo mirabile saggio sul *Puer aeternus* identifica nell'equilibrio tra i due archetipi del *Puer* e del *Senex* la vera possibilità realizzativa dell'uomo. "*insieme essi conferiscono all'Io la sua Gestaltungskraft, la sua forza creativa, come è stata definita, ovvero la sua intenzionalità o pienezza di senso nello spirito*" (Hillman, 1994, p.90). La nevrosi, di converso, risulterebbe dal prevalere di una istanza archetipa a

sfavore dell'altra. *Senex*, infatti, che identifica Cronos-Saturno il Vecchio Re, condensa elementi positivi come il potere, l'accumulazione dell'esperienza e del sapere, la ricchezza e la capacità di misurare ed ordinare il mondo secondo leggi ferree e durature. Se tuttavia si chiude al Nuovo e uccide i suoi figli (come il mito di Cronos ci ricorda) viene emarginato ai confini del mondo assumendo un'immagine cupa, fredda, isolata e rancorosa. *Puer*, dal suo canto, rappresenta sì in positivo ciò che è nuovo, l'evoluzione verso un futuro gravido di promesse, la possibilità di cambiamento ed anche di insubordinazione ad un ordine divenuto statico e persecutorio. La mobilità e la leggerezza, simbolizzata dalle ali di Mercurio, che consente di superare vecchi ostacoli e rendere possibile il volo verso nuovi orizzonti, unita alla spregiudicatezza così propria dell'età giovanile, potranno tuttavia condurre a situazioni catastrofiche laddove non temperate dall'esperienza della maggiore età e dalla conoscenza dei limiti intrinseci alla natura.

Ogni polarità archetipa esprime quindi il meglio delle sue potenzialità non in quanto contrapposta a quella contropolare, ma al contrario se saprà interagire dialetticamente con essa.

“Per questo motivo – riprende Hillman - diventa estremamente importante cercare di risanare l'archetipo scisso che divide il Puer dal Senex”. Tale armonizzazione non potrà passare infatti attraverso un semplice riconoscimento di “sconfitta” e di autoeliminazione di una parte, laddove giunta alle conseguenze negative di una sua estremizzazione. Se è vero che una infantile mobilità non potrà essere costruttiva senza un proporzionato elemento di ordine e disciplina, così anche *“senza l'entusiasmo e l'eros del figlio l'autorità perde il suo idealismo. Non aspira ad altro che alla propria perpetuazione, non può condurre ad altro che al dispotismo e al cinismo; perché il significato non può reggersi soltanto sulla struttura e sull'ordine”* (op. cit. p.91).

Sono forse sani gli dei?

La proiezione sulle rappresentazioni mitico-divine non suggerisce tuttavia solamente una realtà giocosa improntata ad una dimensione beatifica e aproblematica. Anche gli dei sono soggetti al dubbio, alla sofferenze e, talvolta, alla morte. La *infirmas dei* rappresenta quindi un modello di rispecchiamento non meno fecondo della loro rappresentazione come *reia zoontes* (Snell, tr. it. 1963, p. 60), gli dei “dalla facile vita” che, nella concezione omerica, dimenticano nell'ambrosia i giocosi conflitti sulle sorti dei mortali.

A proposito della *“Psicologia anormale degli Dei”* Hillman (1964, p. 94) si

riferisce a Jung per il quale *“Gli Dei sono diventati malattie”* (Opere, XIII, pag. 47) e sostiene come *“Si potrebbe dire, come hanno detto alcuni, che, quando si pensa in modo mitologico la patologizzazione, il “mondo degli Dei” è antropomorfo, una proiezione imitativa del nostro mondo, con tutte le nostre patologie. Ma si potrebbe anche invertire il ragionamento e, partendo dal mundus imaginalis degli archetipi (ovvero dagli Dei), dire che il nostro “mondo secolare” è al tempo stesso mitico, una proiezione imitativa del loro mondo, con tutte le loro patologie (...) Se gli Dei sono il vero fondo della vita umana e se noi siamo fatti a loro immagine, allora anche la nostra malattia ha origini divine”* (op. cit., p. 97).

Tale concezione si discosta da un orientamento (prevalente nelle concezioni monoteistiche) che tende ad accentrare su un unico elemento tutto il male, vuoi esprimendosi come morte, che come Ombra, inganno, malattia o sofferenza. *“Questo approccio – precisa Hillman – sottopone a enucleazione quel cuore di patologizzazione che è intrinseco a ciascuna figura archetipa e necessario al modo di essere di quella figura”* (op. cit., p. 97). Con apparente paradosso, conclude che *“ Se coloro cui stanno a cuore le sorti della religione volessero ripristinare la salute e riportare in vita il suo Dio, un primo passo di questa restituzione alla vita sarebbe quello di togliere al Demonio tutte le sue patologie che gli sono state accolte. Se Dio è morto, è stato perché era troppo in buona salute; perché aveva perduto il contatto con l'intrinseca infirmitas dell'archetipo”* (op. cit., p. 98).

Il giovane-vecchio

Al di là della diversità degli elementi polari in gioco emerge tuttavia tra gli stessi anche una corrispondenza di fondo, un rimando dell'una all'altra che unicamente consente ad entrambe di esprimersi compiutamente. Tale dinamica emerge anche in altre tradizioni: Lao-tzu è il giovane-vecchio (Lao = “vecchio” e Tzu = sia “maestro” che “fanciullo”) come Tagete è il dio etrusco in forma di fanciullo dai capelli bianchi (Da Hillman, op. cit) .

L'incapacità-impossibilità di cambiamento e di evoluzione sta quindi nell'irrigidirsi dei tratti di una delle due facce della divinità bifronte che, chiudendosi all'altro-da-sé, nel rifiutarlo svalutandolo, condanna sé stesso alla fissazione, ad un perfezionismo caricaturale e privo di occasioni di trasformazione. La fedeltà ad un passato da cui non sappiamo evolverci ci preclude un futuro che non sia all'insegna della conservazione e del conflitto, del vincere-perdere in cui, in realtà, nessuna parte può vincere in assenza di processi di integrazione-evoluzione.

Se da questa “scissione è la nostra sofferenza” ne consegue, sempre per

Hillman, un percorso di cura teso a superare la contrapposizione, mentre *“la divaricazione non può offrire alcuna cura”*. Riportando Kluckhahn e Lévi-Strauss ***“Il pensiero mitico muove sempre dalla consapevolezza di contrapposizioni binarie verso la progressiva mediazione. Il contributo della mitologia, cioè, consiste nel fornire un modello logico capace di superare le contraddizioni”*** (op. cit. p. 127).

Puntuali appaiono le corrispondenze di tale impostazione con la clinica. Nella personalità del giocatore, spesso se eccessivo, come pure all'intero delle dinamiche relazionali tra le quali si muove e delle quali è espressione, risulta immancabile la presenza di estremi in forte contrasto. Da una famiglia che ha esasperatamente privilegiato il valore dell'accumulazione e conservazione dei beni – con spirito che potremmo chiamare “saturnino” - esce spesso un rampollo che si farà carico, con altrettanto impegno, nel dilapidarli “fanciullescamente”, come si trattasse di un gioco. Tale contrapposizione, che alimenterà poi un inevitabile processo di rinforzo circolare e di autopertpetuazione, potrà estendersi sovente anche ai personaggi progressivamente coinvolti nella vicenda, non ultimi i terapeuti. In tale logica, non si tratterà di sconfiggere squalificandolo il “bambino interiore”, quando di facilitare possibilità di crescita e di evoluzione. Tale processo di integrazione si renderà, a sua volta, più agevole allorché anche il “partito ludofobo” saprà alleggerire i temi della colpevolizzazione sistematica ed anzi acquisire elementi di leggerezza e diciamo pure di ... giocosità. Tale prospettiva appare irrealistica di fronte a catastrofi familiari apparentemente irreversibili. Tali situazioni limite non debbono farci perdere tuttavia – per lo meno a giudizio di chi scrive – il primato dell'obiettivo terapeutico all'insegna dell'integrazione e non della scissione-demonizzazione di un elemento archetipo da parte di quello contropolare.

La teoria della Grande Madre e del ... piccolo padre

Elemento essenziale in questa dinamica, in relazione al rispecchiamento degli elementi archetipi sulle storie delle persone e quindi sulla clinica, è il ruolo materno. La “fissazione” ad uno stadio di infantile totipotenza, di sicurezza gratuita e inconsapevole del rischio, così frequentemente riscontrabile nel giocatore problematico, sarà favorita da una funzione materna che enfatizza in modo acritico la positività del figlio sul quale viene operato un eccesso di investimento libidico e di aspettative sproporzionate e che lo confermano nel suo ruolo fatuamente onnipotente. Tale investimento esprimerà a sua volta uno spostamento compensativo della libido dal coniuge sul figlio che verrà rinforzato nella condizione privilegiata e perversa di poter

godere di un potere indebito e quindi foriero di delusioni proporzionate alla inconsistenza delle aspettative.

Il tema della Grande Madre (ad esempio nel mito di Cibale ed Attis) rappresenta anche la premessa al nucleo portante della concezione freudiana che vede nel gioco patologico l'espressione di un complesso edipico irrisolto. Esula dalle finalità di questo contributo approfondire gli aspetti di psicologia dinamica del giocatore ed in particolare la componente "orale" del suo profilo di personalità, ma è utile richiamare al fatto che un ruolo eccessivo o distorto svolto dalla figura materna unitamente ad una carenza di funzione paterna e normativa viene frequentemente individuata all'origine di personalità "dipendenti" (da droghe e/o gioco) (Zerbetto, 2000).

In tale dimensione nevrotica, che verrà approfondita in successivi contributi, il gioco non sarà più espressione di libera scelta, ma esprimerà la coazione a perdurare in una dimensione fittizia di fanciullesca negazione della realtà. *"Scherzate e giocate sempre! – ricorda Hoelderlin (da Rahner, op. cit.) - Dovete farlo! Amici, questa è una cosa che mi sconvolge l'anima: perché solo i disperati sono costretti a giocare sempre"*.

Questo giocatore nevrotico che soddisfa bisogni inconsci insoddisfatti di discosta quindi dal giocatore "sociale" (Lavanco, 2001) che gioca per *ludus* e che può smettere quando vuole. Ma è evidente come lo stile nel gioco rispecchi lo stile di vita.

In principio era Necessità

Il tema del gioco divino non deve farci sottovalutare una premessa comune a tutte le rappresentazioni cosmogoniche e cioè l'importanza delle leggi inviolabili che governano l'universo. Una dimensione nella quale l'elemento di casualità sembra non trovare alcuna possibilità di espressione. Il concetto-divinità che nel mondo greco era associato alle leggi di necessità è *Ananke*. La legge sacra che garantisce la autoperpetuazione del mondo, la dea senza volto cui *"neppure un dio può tener testa"* come ci ricorda Platone (Leggi, 741, I, 818 b).

Il significato della parola rimanda ad un legame stretto (per motivi di sangue, per vincolo di giuramento o colpa ineludibile) che può quindi configurarsi sia come nodo o ceppo o, nel migliore dei casi, come collana. Riportando un documentato studio di H. Schreckenberg sull'etimologia del nome, Hillman riferisce come la radice semantica sia comune all'antico egizio (*hng* = gola), all'accadico (*hanuqu* = strangolare), all'ebraico (*anak* = collana-catena), all'arabo *hannaqa* (strangolare), al greco *anchein* (strangolare), al sanscrito *agham* (male). Anche nelle

lingue moderne il tedesco *angst* (costrizione), l'inglese *anxiety* e l'italiano *angoscia*, per citarne solo alcune, potrebbero rimandare alla stessa radice.

L'ineluttabilità delle sue leggi fa dire ad Euripide nell'*Alceste* “*Sacrifici essa non cura*” motivo per il quale vano è addirittura invocarla “*Essa sola è dea senza altare né immagine davanti a cui pregare*”.

Pausania (II , 4, 7), invero, descrive un tempio dedicato ad Ananke e Bia sull'Acrocorinto “*in cui - precisa laconicamente – non usano entrare*” quasi a sottolineare che nessuna preghiera ha il potere di mutare il corso delle leggi di natura, prima fra tutte la morte. Lo stesso Zeus, racconta infatti il mito, avrebbe supplicato invano Ananke perché l'amato Ganimede potesse sfuggire alla morte.

In quanto eterne ed immutabili le leggi di natura (dette, per l'appunto, *anankai*) per quanto crudeli, vengono quindi considerate sacre. Esse garantiscono infatti la perpetuazione dell'ordine dell'universo ed esprimono la divina sapienza che ne ha reso possibile il fondamento. In quanto sorella delle Moire (Platone) Ananke sopravvede inoltre alle leggi che governano i singoli destini individuali inseriti nel coro cosmico entro il quale unicamente trovano il loro “luogo di senso” e la loro possibilità di riconoscimento nel contesto religioso e sociale.

Una dea chiamata Fortuna

Alla speculazione filosofica dei greci non poteva tuttavia sfuggire come l'universo, pur regolato dalle leggi immutabili, è anche esposto ad un fattore di imprevedibilità, di casualità, di movimento continuo che non consente la puntuale prevedibilità degli eventi. A tale elemento viene dato il nome di *Tyche*, Fortuna che, come tutti i “poteri” divini, implica un messaggio ambivalente in quanto all'origine di eventi favorevoli (*eutiche*) o sfavorevoli (*atiche*, dove l'alfa privativa sottolinea implicitamente la tendenziale positività del concetto). La profonda religiosità (intesa in senso etimologico come “legame” tra eventi naturalistici, umani e divini) dei greci (come in genere dei popoli dell'antichità) pare affidasse all'elemento di Necessità un peso assai più rilevante che a quello del mutamento e dell'arbitrio. Non a caso Parmenide enfatizza il potere di Ananke nel presiedere alle leggi che mantengono il mondo nella sua “permanenza”. L'enfasi sul *panta rei*, sul fatto che il mondo è sottoposto ad un continuo scorrere di eventi, verrà enfatizzato successivamente da Eraclito che pure, va detto, non contraddice la concezione di fondo secondo la quale “*Helios (il Sole) non può oltrepassare i propri limiti, altrimenti le Erinni, ministre di Dike, lo riprenderanno*” (fr. B 94).

A riprova della scarsa importanza attribuita a Tyche in una visione religiosa del mondo sta il fatto che Omero (o chi per esso) la nomini solo di sfuggita (come sorella di Core) nell'Inno a Demetra mentre Pausania, vissuto nel II secolo D.C. sottolinea come lo stesso Poeta *“niente altro dice su come questa dea sia la più potente tra gli dei nelle vicende umane e disponga di grandissima forza”*. **Templi dedicati a Tyche si trovano infatti in età ellenistica dove viene raffigurata con la cornucopia (corno di Amaltea, la capra che nutrì Zeus bambino) e come dea turrita protettrice di città (famosa quella di Antiochia).** Parlando di Egira in Acaia, nella sua *Descrizione della Grecia*, Pausania (VII, 26, 8) descrive una statua nella quale la dea sta accanto ad un Eros alato (con una associazione frequente per la quale anche la dea viene spesso rappresentata come cieca) *“a significare che il successo degli uomini in amore è dovuto più alla fortuna che alla bellezza”* e conclude *“perciò io concordo con l'ode di Pindaro quando dice che la Fortuna è una delle Moire ed è la più potente delle sorelle”* riferendosi ad una concezione a favore di una visione più ottimistica della vita rispetto a quella più arcaica dominata dalle tre ineluttabili e fatali figlie di Notte, spesso connesse all'idea del destino di morte cui i viventi sono condannati. Fortuna, la corrispondente dea romana, godeva di una antica devozione a Preneste (dove veniva venerata come Primigenia). La leggenda vuole che l'iniziatore del culto fosse stato Servo Tullio in quanto dalla dea singolarmente amato mentre in età imperiale esisteva addirittura un *Fortuna equestris* cui i cavalieri di Tiberio, (Tacito, Ann, III, 71) offrivano doni augurali (Bindelli, 1998).

Ho ritenuto utile riportare questi riferimenti a sostegno della maggiore propensione data al fattore imprevedibilità-fortuna (e quindi alea) in situazioni, individuali o sociali, nelle quali si attenua la convinzione che le sorti dell'individuo o della società siano governate da leggi non causali, vuoi di natura religiosa che scientifica. L'elemento magico, in tali casi, finisce per svolgere una funzione sostitutiva che si esprime, anziché attraverso forme celebrative collettive, maggiormente attraverso riti individuali (anche se condivisi, come nell'usanza riscontrabile nei casinò a non salutarsi, nonostante la condivisione di una sorte comune) nelle forme del pensiero magico e delle pratiche superstiziose.

Una ragione ... erratica

Un movimento di progressivo affrancamento dalla *“dira religio”*, per usare un'espressione di Lucrezio, da un sistema di leggi cioè che dominano implacabili senza concedere via di scampo, si accelererà in Platone che, con

una rivoluzione copernicana, sposterà sul regno delle idee e dello spirito (Iperurano) il motore fondante ed eterno-divino del mondo relegando Ananke a quel ruolo subalterno in quanto esprime le leggi della materia. Non essendo sempre la materia (da leggersi anche come corporeità, temperamento istintuale dell'uomo) prona ai voleri dello spirito e ai dettami del "Sommo Bene", tale dimensione verrà chiamata "ragione erratica".

I principi archetipi, per Platone, non sono i tradizionali quattro presi in considerazione dai filosofi presocratici (acqua, fuoco, terra e aria) ma due: Nous e Ragione" (Timeo, (47 e 48 a). Rispetto al primato di Ragione (*nous*), Necessità viene quindi considerata "*causa errante (planomene aitia da planos = vagabondare della mente nella pazzia) tradotta anche come variabile, erratica, divagante, irrazionale, deviante, irregolare, ingannatrice, aleatoria*" (da Hillman op. cit). Nel suo disperato tentativo teso a rappresentarsi un universo regolato dalla logica e dal bene il Filosofo deduce che "*Ragione prevalse su Necessità col persuaderla a indirizzare la massima parte delle cose in divenire verso ciò che è meglio; in tal modo e in base a tale principio questo universo fu plasmato alle origini dalla vittoria della persuasione intelligente su necessità*". Non può sfuggire come tale tensione, pur encomiabile, abbia portato il Filosofo ad immaginare, in particolare nelle sue opere politiche come *Le leggi* e la *Repubblica*, un mondo ordinato da leggi ferree improntate al Sommo Bene e che, ahimè, sono state spesso adottate da regimi totalitari e rigoristi con conseguenze a tutti note.

Questa componente erratica viene anche associata da Platone (Leggi, 897 d) all'aspetto istintuale dell'anima "*L'anima inferiore sembra avere con l'anima buona la stessa relazione che Necessità ha con Ragione nel mito del Timeo: è una specie di socio giovane, inaffidabile, incline ad attacchi di irragionevolezza, nei quali provoca movimenti disordinati e folli*" (Friedlander da Hillmann, op. cit p. 115) e che, pertanto – in quanto considerato perturbatore e pericoloso - va tenuto sotto controllo e quindi inibito. Sta di fatto che comunque, sempre per Platone, "*Nel tutto e in ogni sua parte, Nous e Ananke operano insieme: il mondo è una mescolanza risultante da questa combinazione*"

Seppur ritornando ad una concezione meno spiritualistica (anche in termini di autonomia dell'anima-*psychè* dal corpo) anche Aristotile segnalerà come "*sgradevole è tutto ciò che viene imposto*" esprimendo implicitamente come l'essenza dell'essere umano si esprime nella sua capacità di esprimere un elemento di libertà, di intenzione individuale (al limite della sfida allo stesso volere degli dei, come il mito di Prometeo suggerisce) nella quale si sperimenta come unico e irripetibile.

La dialettica tra Necessità e ciò che ad essa può sottrarsi viene mirabilmente rappresentata dal gioco amoroso tra Zeus ed Ananke.

Un dio giocherellone

Per quanto divini, i natali di Zeus non sono stati tra i più facili. Rischiò, infatti, come tutti i suoi fratelli di essere divorato dal padre Cronos geloso del suo potere sovrano e forse anche non disposto a spartire con i figli l'amore della sposa Rea. Questa mise in salvo il piccolo Zeus in una caverna sulle pendici del monte Ida non lontana da Crosso. Lo accudì "con latte infinito" un capra che, Amaltea-Ananke (o Adrastea = colei che nutre) educò il piccolo Principe alle leggi inviolabili del mondo. Per allietare le giornate del divino fanciullo, che certo si annoiava essendo costretto all'interno di una caverna, gli confezionò una palla (un gioco archetipo se tanti sono gli sport che attorno ad una palla si sono sviluppati). Questa palla era tuttavia un piccolo mondo. Un universo-giocattolo su cui il futuro sovrano avrebbe esercitato la sua ineguagliabile sapienza regale all'insegna di un'implacabile giustizia, ma anche di apertura alla fioritura di innumerevoli dei, semidei ed eroi che avrebbero popolato il suo regno.

Rispetto alla gravità con la quale vengono rappresentate altre divinità, certo Zeus appare come un giocherellone, intento a sfogare il suo incontenibile vitalismo (anche erotico) in avventure non prive di rischio (il principale dei quali consisteva probabilmente nel mettere al mondo un figlio che non lo avrebbe spodestato brutalmente come era avvenuto tra lui stesso e Cronos e tra quest'ultimo e Urano) per un sovrano cui comunque spetta la salvaguardia delle regole che reggono la coesistenza di mortali ed immortali.

Questo aspetto è costato a Zeus di essere considerato un dio ... non serio, rispetto a quelli venerati in altri sistemi religiosi. Ma la religiosità pervasiva e lo splendore della cultura del mondo greco dovrebbero farci riflettere maggiormente sulle doti di un simile dio che merita, forse per antonomasia, di esser chiamato il "dio del gioco". In suo onore si svolgevano i giochi di Olimpia che, non dimentichiamo, rappresentavano forse il fulcro della ellenicità se lo stesso calendario si costruì attorno alla successione di questa ricorrenza panellenica. La sua statua di avorio ed oro, opera di Fidia, troneggiava di fronte allo stadio e sotto il monte Cronio dove, in tempi ai confini tra storia e preistoria, si riunivano i re delle tribù peloponnesiache nello svolgimento di giochi competitivi (*basilinda*). L'agone sportivo nasce quindi appena l'uomo si affranca dalla logica della necessità, dalla lotta per la sopravvivenza ed inaugura una forma di competizione che, dal piano di realtà, si sposta verso quello della rappresentazione e della significazione simbolica. Lo scontro in battaglia diventa scontro agonistico e quindi incontro, confronto, creazione di una "cosa comune" di cui sentirsi partecipi, società

civilizzata. La possibilità stessa di sopravvivenza per l'umanità viene collegata dalla psicanalista Antony Storr alla possibilità di convertire un competizione agonistica la guerra fratricida specie in tempi, come i nostri, nei quali le armi in gioco sono in grado di rendere il pianeta inabitabile.

Ma al di là dei giochi pubblici, merita soffermarsi su alcuni tratti della personalità di Zeus-giocatore. Era un tipo sicuramente benedetto dalla buona sorte se, nella spartizione dei regni fatta coi dadi per dividersi i tre regni, quello solare, gli abissi e gli inferi, toccò a lui il primo mentre ai fratelli Poseidone ed Ade gli altri due. Nella sua vita "privata" troviamo una rappresentazione emblematica di una tipologia che, fra addetti ai misteri del gioco, viene chiamata *covert gambling*. Zeus, in altre parole, non andava a giocare al casinò (si sarebbe verosimilmente annoiato), ma improntava tutta la sua esistenza – assolti i suoi doveri di sovrano giusto e provvido – al gioco ed al rischio nelle forme, in particolare, del trasformismo e della conquista amorosa.

Sedurre Necessità. Ovvero quando gli dei giocano d'azzardo

Nel succedere a Cronos, creatore della misura e ordinatore dell'universo, Zeus introdusse un nuovo ordine che mirabilmente rese compatibili e coesistenti principi (divinità) estremamente dissimili e potenzialmente contrastanti (Dioniso- Apollo, Era-Afrodite, Hermes-Ares etc.). Ad un ordine monolitico, immutabile ed autoperpetuantesi fece seguire il *rischio* della dialettica tra opposti, della competizione e del gioco seduttivo oltre che del brutale scontro di potere.

Di tale nuova apertura ci dà testimonianza il mito che ci narra come Zeus sedusse la Ananke-necessità, impresa che, ci ricorda acutamente Roberto Calasso "*non poteva che essere la più difficile fra le imprese amorose*" (1988, p.149). Sempre per Calasso "per le sue avventure galanti Zeus era molto più attratto dalle donne mortali ... ma con Nemese fu diverso. Qualcosa di immane doveva essere in gioco, in quella conquista erotica. Mai Zeus si sottomise per una donna a così lunghe peregrinazioni, per tutti i mari sino ai confini della terra, per lei trasformandosi in pesci ed animali sinchè la possedette come cigno che costrinse l'oca all'amplesso. (op. cit., p. 148). Da questa unione, oltre a Clitennestra e ai gemelli Castore e Polluce, "*ne uscì Elena: equilibrio instabile e fugace in cui necessità e bellezza si sovrapposero grazie all'astuzia di Zeus (...) nell'estremo azzardo teologico del suo regno*" (op. cit. p. 150). Sempre per Calasso *L'Olimpo è una rivolta della leggerezza contro la precisione della legge (Cronos) Rivolta vana ma divina (157)*".

Il “rischio evolutivo” risultò in un certo senso estremo e forse insostenibile, guardando alla rottura prodottasi nel mondo post-classico dove l’equilibrio tra ordine e disordine, richiamata anche da Nietzsche nella apologia dell’equilibrio tra principio apollineo e dionisiaco raggiunto dalla greccità, non ebbe più a riprodursi.

Ordine-dis-ordine

Un’altra coppia archetipa in rapporto dinamico-polare può essere vista infatti nella relazione tra Apollo e Dioniso che, di Zeus, rappresentano le due facce. Se Apollo infatti esprime di Zeus l’elemento solare e tutore dell’ordine, risanatore e capace di mettere confini, chi più di Dioniso ne esprime l’inesausta vitalità, il giocatore a tutti i tavoli verdi dell’esistenza, il contaminatore che esplora tutte le possibili combinazioni, che intreccia tutte le opposte polarità? **Da una ricerca condotta da Croce e Azzimondi (2001) in una sala di corse emerge con evidenza la “*si respirava un clima di ottima convivenza tra extracomunitari, giovani, adulti e anziani; molti stranieri frequentavano assiduamente la sala corse anche venendo senza giocare. La forte impressione che si è ricavata è che questi luoghi rappresentino un’alternativa ad ambiti di socialità, sopperendo alla carenza/scarsità di questi ultimi soprattutto nelle zone più periferiche*”.**

E’ interessante notare che mentre si tende a vedere in Apollo il naturale erede di Zeus (colui che scaglia le frecce come il padre le saette) è a Dioniso che Zeus, nella concezione orfica, consegna le chiavi del regno “*E Dioniso è l’ultimo re degli dei, investito da Zeus; il padre lo pone sul trono regale, gli dà lo scettro e lo fa re di tutti gli dei del mondo*” (frammento 182). E ancora “*Tutto fece Zeus padre, ma Bacco lo portò a compimento*” (frammento 191).

Avvenne qualcosa tuttavia. Dioniso giocava alla trottola nel paese dei Cureti. Il girare vorticoso di questo gioco lo aveva probabilmente rapito nella dimensione estatica che è la sua per eccellenza, facendogli dimenticare le ineluttabili leggi di Necessità cui gli stessi dei si assoggettano.

I Titani, che il nuovo ordine instaurato da Giove aveva relativamente liberato dopo averli imprigionati insieme a Cronos, si sciolgono dalle catene. Queste forze primordiali irrompono ancora incontrollate sul mondo e fanno a pezzi Dioniso. Solo l’intervento di Apollo (il taumaturgo per eccellenza, e padre di Asclepio-Esculapio) e la sua paziente opera nel raccogliere le sparse membra ne consentirà il ritorno alla vita (frammento 187) “*Ma Apollo lo riunisce e lo riconduce, nella sua qualità di dio purificatore e vero salvatore di Dioniso, e per questo viene chiamato Dionisodote*”.

Ancora una volta, al di là di una impercorribile contrapposizione, sta forse

nell'alternanza, nella oscillazione, nella pulsazione tra queste due dimensioni del vivere, la possibilità esistente che ci viene offerta dall'essere al mondo. "Apollo non poteva vivere senza Dioniso" ci ricorda Nietzsche che, nella conclusione alla *Nascita della tragedia* afferma come "la riconciliazione (tra i due principi) è il momento più importante nella storia del culto greco".

Anche se esula dalle competenze di questo contributo approfondire gli aspetti patologici che inevitabilmente caratterizzano lo sbilanciamento del sé, allorché la citata *conjunctio oppositorum* non trova una sufficiente realizzazione è evidente come una personalità esasperatamente "apollinea" sarà contraddistinta da quelle caratteristiche di perfezionismo, di rigido perbenismo che porteranno ad atteggiamenti di intolleranza per ogni aspetto della vita, riscontrabile in sé come negli altri, che non si inscrivano in un'immagine di ordine idealizzato.

Sull'opposto versante, il rifiuto del limite, di qualsivoglia norma sociale che si opponga all'esperienza estatico-orgiastica dell'appagamento *tutto e subito* del desiderio porterà, laddove non temperata dal principio polare, a forme auto-eterodistruttive.

Un tragico splitting

Il perenne conflitto tra queste istanze polari, nell'ambito della nevrosi, trova del resto una puntuale formulazione nella concezione freudiana riferita all'Es e al Super-Io. Non sono forse le alterne vicende di questa lotta a narrare le "vicissitudini" di quella libido che in ultima analisi segna il destino degli umani? Laddove una soluzione "negoziale" non trova sbocco abbiamo la tragedia, la folle presunzione di una delle "parti" di poter, una volta per tutte, annientare la parte percepita come nemica e minacciosa.

Nella estrema "negazione" dell'altro, dell'altro-da-sé, del diverso per antonomasia (anche all'interno della stessa personalità) si apre la voragine della spaccatura e della malattia nella sua forma più disperata. Lo *splitting* tra le due parti o scissione della personalità conduce infatti a quella "inconoscibilità" tra le parti del sé così acutamente colta dal neo-mito del dottor Jekyll e del mister Hyde di Stevenson e che, non casualmente, tanto successo ha avuto. Al di là di strutture di personalità orientate nell'uno o nell'altro senso, è dato osservare spesso una compresenza o alternanza tra le due modalità. A periodi di sobrietà e di rigore anche esasperati possono infatti alternarsi fasi di eccesso ed incapacità di rispettare il limite altrettanto estremi. In un caso emblematico descritto da Croce (2000) un ingegnere si confessava in questi termini: "Quello che non riesco a capire è come mai ho due vite. Una dove sono molto impegnato, assolutamente razionale e programmato ed

invece un'altra vita in cui butto via il denaro, perdo il mio tempo, la mia faccia e la mia stima in luoghi squallidi dai quali però non riesco a staccarmi". Tale sbilanciamento produce una pendolarità comportamentale e del tono dell'umore che in genere viene interpretata, ad un livello clinico-descrittivo, come disturbo bipolare dell'umore. La tensione dinamica degli elementi strutturali in gioco non andrebbe, a parer mio, sottovalutata per non cadere in una logica riduzionista che si ferma a descrivere la fenomenologia del quadro clinico eludendo interrogativi di carattere esistenziale ed antropologico di fondo. Tale povertà nel bagaglio concettuale di riferimento comporta inoltre l'impossibilità di fornire all'interessato delle chiavi di lettura che possano aiutarlo nel lavoro di ristrutturazione della personalità e che rappresenta il fine ultimo di un lavoro causale e non solo sintomatico sulla patologia in gioco.

La demonizzazione del principio dionisiaco osservabile nell'era cristiana, ma originatosi già a partire da Platone come Umberto Galimberti ha lucidamente messo in evidenza anche in relazione alla svalutazione della corporeità (1979), in quanto maggiormente legato agli aspetti della naturalezza e quindi della istintualità, rispetto a quello logico-apollineo, ha portato ad una esasperazione della logica conflittiva a livello sociale prima ancora che individuale creando le premesse per una dicotomia di tipo manicheo dalla quale gradualmente le società più evolute si stanno riscattando.

Giochi cosmici

L'alternanza tra due principi in relazione dinamica può rappresentare, in effetti, il modello di riferimento più pregnante per definire l'eterno tema del gioco tra due contendenti.

Per Emperdocle, due forze-divinità si giocano le sorti del mondo: *Philotes* (Amicizia) e *Neikos* (Discordia). L'alternanza tra fasi aggregative e disgregative darebbe ragione delle alterne vicende delle relazioni tra gli elementi e tra gli uomini. E' interessante notare, comunque, che tali entità non vengono identificate semplicisticamente come buona-creativa o cattiva-distruttiva, dio-diavolo nel senso che, nell'economia complessiva, si richiedono fasi nelle quali prevalga un movimento aggregativo e di stabilizzazione ad altri nei quali prevalga il rinnovamento anche se a costo della rottura di antichi equilibri.

Significativa, nella ricostruzione fattane da Nuccio D'Anna ne *Il gioco cosmico* (1999), la lotta archetipa tra luce e tenebre, giorno e notte, estate e inverno, abbondanza e carenza di cibo e, per traslato, bene e male, vita e

morte. La lotta tra *Xanthos* (il Biondo) e *Melanthos* (il Nero) (Janmaire, da op. cit.) trova puntuale corrispondenza, nella tradizione induista nel combattimento vittorioso che contrappone il dio solare *Indra* a *Vrtra* nella ricorrenza *Vrtrahatya* (Kuipier, da op. cit) nella quale l'uccisione di quest'ultimo, accompagnata da un sacrificio rituale, apriva un nuovo ciclo annuale. Analogo scontro simbolico avveniva il bianco *Arya* al nero *Sudra* nella festività del Mahavrata, caratterizzata da elementi carnevaleschi (esaltazione collettiva, libertà sessuale e temporaneo abbattimento delle differenze sociali) in analogia con i *Saturnalia* romani o con le *Ironia* elleniche in onore di Cronos (Roescher da op. cit.).

Vacuum solstiziale

Tutte queste festività, forse le più importanti nel calendario arcaico, avvenivano in occasione del solstizio d'inverno e più precisamente in quel *vacuum solstiziale* di 12 giorni, riscontrabile nella maggior parte dei popoli indoeuropei, nei quali il "pendolo" del ciclo annuale del sole raggiunge la sua fase di stasi "negativa" per poi riprendere il suo percorso "positivo" a ritroso alla riconquista di quote crescenti di luminosità e di vita.

Durante tale periodi anche gli dei, per Omero (*Iliade*, 1, 423), lasciavano il mondo per andare a banchettare presso gli Etiopi. Il mondo si trovava quindi abbandonato ad una dimensione di caos non più sorvegliato dalle potenze celesti nel quale il vecchio ordine veniva sconvolto e si mettevano le premesse per un nuovo ordine. Il vecchio re veniva ucciso (prima realmente, poi simbolicamente attraverso un rogo rituale) o comunque dileggiato per lasciare posto ad un nuovo (o rinnovato) sovrano. Nelle Antesterie e nelle Lenee greche si riproduceva lo stesso scenario carnevalesco con travestimenti, lazzi mordaci e riti fallico-ierogamici nelle quali si definirono progressivamente le forme di alternanza e sovrapposizione tra una divinità notturna ed invernale come Dioniso ed una diurna e solare come Apollo.

E' interessante notare come tale tradizione sopravvisse anche in età cristiana dal momento che nel tardo Medioevo "il divieto a giocare cadeva in occasione del Natale (ma in certe occasioni anche a Pasqua e calendimaggio) similmente a quanto avveniva in occasione di *Saturnalia* la festa che in Roma ricordava l'aureo regno di Saturno, celebrata a partire dal 17 dicembre, nella quale saltavano le convenzioni e le distinzioni sciali" (Ortalli da Zdekauer, p.7).

Il collegare il gioco alla morte (del vecchio anno, del vecchio re, del vecchio ordine sociale) dà ragione anche del collegamento tra onoranze funebri e *ludi votivi*. La prima descrizione di gare agonistiche ci viene infatti

mirabilmente rappresentata da Omero in occasione della morte di Patroclo.

Come ricorda Mircea Elide a proposito dell'*Eterno ritorno* “*le anime dei morti hanno sete di ogni esuberanza biologica, di ogni eccesso organistico, perché questo traboccare della vita compensa la povertà delle loro sostanze e la proietta in una impetuosa corrente di virtualità e di germi*”. Nell’ottica della “magia imitativa” quello che è sotto tornerà sopra, così come il chicco di grano risorgerà in spiga, ai morti verrà data speranza di nuova vita nelle loro discendenze, i poveri gli schiavi e le donne saranno al vertice e non in fondo alla piramide sociale in quei giorni di orgiastico sovvertimento. La nuova caotizzazione delle norme sociali produrrà, appunto come il caos originario, una nuova vita ed un ordine rinnovato.

Innegabile appare, su tali presupposti, il collegamento latente con la dimensione del gioco ed anche in particolare del gioco d’azzardo. Anche qui si osserva un “rimescolamento delle carte”: i ricchi potranno uscire poveri ed i poveri ricchi, i potenti diseredati ed i diseredati potenti. Anche nelle testimonianze dei frequentatori di luoghi di gioco, una misteriosa complicità avrà il potere di abbattere nella comune fortuna-sfortuna differenze di genere, di classe sociale e culturale.

Ad una netta contrapposizione tra i due principi – riscontrabile nella tradizione orientale ed affermata nella concezione iranico- manichea e successivamente assorbita anche da quella orfico-platonica e quindi cristiana - la cultura greca seppe sostituire un modello dialettico-coesistentivo, come abbiamo visto nel caso della polarità apollineo-dionisiaca. L’adesione all’uno o all’altro di tali *basic beliefs*, come si usa dire nelle scienze cognitive, non manca di orientare, consciamente o inconsciamente, anche l’agire terapeutico con tutte le implicazioni, positive o limitanti, che ognuna di queste impostazioni può comportare.

Dio non gioca ai dadi. O forse si

Il fatto che l’universo non sia regolato solo da leggi certe, e quindi conoscibili e prevedibili, ma anche da una componente “erratica” come la definì Platone, sembra trovare invero conferma anche nella scienza. Sembrerebbe quindi che il noto aforisma einsteiniano, per il quale “*Dio non gioca ai dadi*” sia vero solo in parte se è vero che anche il caso entra nel “gioco” dell’evoluzione venendo progressivamente assorbito dalle leggi sulle quali agisce la sua funzione perturbativa composta di potenzialità distruttive come anche creative e innovatrici.

Abbiamo potuto osservare come, a livello di rappresentazione mitico-filosofica, la realtà venga concepita come una polarità dinamica tra due

elementi opposti e complementari. Tale concezione trova un interessante riscontro anche a livello scientifico nella concezione di Jaques Monod che più di ogni altro, a livello scientifico, ha valorizzato l'elemento del caso nel contribuire ai processi evolutivi della materia organica.

Nel suo famoso saggio su *Il caso e la necessità*, che sintetizza non solo le ricerche scientifiche per le quali fu insignito del Nobel ma anche le riflessioni filosofiche a partire dalle sue esperienze di scienziato, egli sostiene come alle leggi immutabili della natura, sia a livello inorganico che organico, si associa un fattore di tipo "casuale" che tuttavia, lungi dal potersi considerare un mero "accidente" che viola le leggi immutabili, rappresenta l'elemento di innesco per i fenomeni di cambiamento e potenziale evoluzione. Nel caso dei fenomeni biologici, cui in particolare Monod, si è dedicato, il fattore di "invarianza" garantito dagli organismi viventi per garantire l'autoperpetuazione nella salvaguardia della continuità con le strutture biologiche raggiunte, ed alle quali la sopravvivenza è stata legata sino ad un certo momento dell'evoluzione, si espone continuamente al "rischio" di errori nella trasmissione dei codici genetici con la possibilità di generare varianti che possono introdurre elementi nuovi nel processo evolutivo. Una "mutazione" biologica, nei processi riproduttivi, può dar adito infatti sia ad una cellula neoplastica che ad una variante da cui può dipendere l'instaurarsi di una modificazione che, nell'impatto con l'ambiente di appartenenza, potrà rivelarsi vincente sulla struttura di provenienza e quindi garantire maggiori possibilità di crescita e di autoperpetuazione.

In balia d el caso?

Tale tesi, difficilmente contestabile alle luce delle recenti conquiste in tema di scienze naturali, sembra tuttavia, a livello filosofico, privilegiare quasi il fattore variante (caso) rispetto a quello invariante (necessità). Di qui la conclusione al saggio *"L'antica alleanza è infranta; l'uomo finalmente sa di essere solo nell'immensità indifferenziata dell'Universo da cui è emerso per caso. Non va dimenticato tuttavia l'aspetto minaccioso di questo elemento sull'ordine, la stabilità e quindi l'autoperpetuazione dei sistemi esistenti, vuoi a livello inorganico che biologico e sociale. Delle infinite mutazioni a cui le cellule vanno incontro, solo una percentuale trascurabile si configura come potenzialità evolutiva. Le altre cadono nel nulla o possono addirittura innescare processi involutivi che accelerano la dissoluzione dell'organismo interessato (come ad esempio le neoplasie cancerose).*

Alla visione di Monod reagiscono infatti Prigogine e Stengers (1981) nel

saggio *La nuova alleanza* dove sostengono la tesi per la quale i fenomeni, anche ad un livello materico ed inconsapevole, siano comunque espressione di un “*groviglio irriducibile di contingenze e di necessità e non di un miracolo di contingenza entro l’edificio granitico della necessità*” (da Monod, op. cit., p. XV). Il Cosmo sarebbe quindi *intelligente*, come suggerisce P. Davis (1989, p. 261) per il quale “*L’universo è libero di creare se stesso mentre si evolve. Lo schema generale di sviluppo è “predestinato” ma non lo sono i dettagli. Così è inevitabile ad un certo punto la comparsa della vita intelligente, perché ciò è scritto nelle leggi della natura*”.

Un cosmo intelligente ma imprevedibile

Esula dalle mie competenze toccare temi di fisica come quello della caotica o del principio di indeterminazione di Heisenberg. Nonostante “Menti elette (come Einstein) si sono spesso meravigliate, e a ragione, del fatto che le entità matematiche create dall’uomo possano rappresentare così fedelmente la natura, senza dover nulla all’esperienza” (Monod, op. cit. p. 144) pare non vi sia dubbio sul fatto che il mondo, come la nostra esperienza quotidiana, si giochi tra elementi prevedibili ed imprevedibili (in parte dovuti alla mancanza di strumenti adeguati di previsione, in parte perché strutturalmente tali).

Ritroviamo quindi, sia a livello biologico che mitico-rappresentativo che concreto, per il tema che ci interessa, la intrinseca ambiguità del fenomeno. Questa richiama la caratteristica principale di Shiva, dio creativo-distruttivo, nella dinamica polare che lo contrappone a Visnu, dio della conservazione e della stabilità. In una concezione dinamico-polare non contrappositiva, i due elementi “in gioco” non si pongono in conflitto strutturale, quale deriverebbe dal fatto che uno sia il principio positivo in opposizione ad uno negativo (l’Ordine contro il Disordine, il Bene contro il Male, la Luce contro le Tenebre), ma in un rapporto competitivo-complementare. Così come il giorno e la notte, ragione ed emozione, spirito e materia, maschile e femminile e le infinite coppie polari nelle quali la realtà si declina nello spazio-tempo hanno ognuna in sé il proprio opposto per trovare compiuta possibilità di espressione. Yin e Yang esprimono bene questa realtà dinamica non contrappositiva essendo entrambi espressione fondante del reale ed implicando ognuna la controparte.

In tale ottica il gioco, in quanto caso-alea, non può quindi congedarsi come elemento “negativo in sé” ma come elemento dinamicamente polare al principio ordinatore che presiede al mantenimento dello *status quo*. La priorità riservata al principio di permanenza ha avuto una grande peso non solo a livello filosofico-morale ma anche scientifico-psicologico. La

concezione per la quale i viventi tendono al mantenimento-ripristino di una condizione di *omeostasi* (Canon) o di quiete è stata anche sposata da Freud che è stato portato a considerare la pulsione sessuale una turbativa allo stesso stato di quiete tanto che l'elemento teleologico a cui veniva preordinata doveva comportare un processo di "scarica" che consentisse all'organismo di riacquistare il perduto stato di quiete. Tale concezione, sulla teoria degli istinti, è stata contestata da più Autori, non ultimo Fritz Perls che sottotitolò con *Excitement and growth in human personality* il suo testo sulla *Terapia della Gestalt* volendo sottolineare come sia l'elemento eccitatorio quello all'origine dei processi di conoscenza e crescita nei viventi. Ancora una volta, non si tratta tanto di contrapporre un principio ad un altro, secondo un'ottica di tipo monistico-riduttivo, ma di vedere la realtà all'insegna di una dimensione di complessità e di intrinseca bi-guità. Fra questi due elementi, sembra che alcuni individui optino (per vari motivi sui quali a diversi livelli ci stiamo interrogando) per quello legato alla ragione-causalità-prevedibilità ed altri per quello legato alla intuizione-casualità-imprevedibilità.

L'eterno pendolo

Le sorti alterne nella vicenda del gioco cosmico, come nella storia dei popoli e degli individui, propone quindi il tema dell'eterno ritorno. Il tema *dell'eterno ritorno*, su cui acutamente Nietzsche pose l'attenzione, rappresenta, per l'uomo ellenico, una "modo di essere nell'universo", tanto da caratterizzare le ricorrenze celebrativo-rituali e animare la riflessione filosofica da Talete ad Anassagora e fino a Platone. Lo scorrere non lineare, ma ciclico, del tempo si collega a all'idea di sfera (celeste) nonché al fuso tessuto dalle Moire nel governare i destini individuali nel rispetto di quelli cosmici.

Anche per Pitagora "*dopo un certo periodo di tempo, ciò che è stato ritorna a essere, poiché nulla esiste di totalmente nuovo*". Tale principio era collegato alla rappresentazione del cosmo come sferico che girava (parte mutevole) attorno ad un perno fisso (parte immobile). Il mito dell'eterno ritorno affonda quindi le sue radici in un pensiero mitico-filosofico di cui si possono cogliere le derivate magiche nell'idea, così universalmente diffusa (specie tra i giocatori), secondo la quale ad un massimo di sventura segua una fase fortunata in accordo ad un implicito assioma per il quale "il microcosmo è ripetizione ed imitazione del macrocosmo".

Tale idea archetipa potrebbe essere all'origine di un fenomeno che viene descritto a riprova dell'irrazionalità del pensiero e delle decisioni del giocatore e denominato "la fallacia del giocatore" o anche "fallacia di Montecarlo" (Cohen; cit. in Dickerson, 1984) e che si verifica quando il

giocatore tende a sopravvalutare la propria probabilità di successo in seguito ad una sequenza di previsioni inesatte o di scommesse perse.

Tempo-oltre-tempo

La speculazione mitica sul tempo, sulle sue origini e su come si dispiega ci porterebbe lontano. Vale, per quanto può collegarsi al nostro tema ed anche a rischio di qualche semplificazione, riportare la tripartizione desumibile dalla tradizione greca. Secondo questa, è possibile individuare un “tempo fuori del tempo”, cui generalmente si attribuisce il termine di *aion*. Sia in Platone (Timeo, 37d – 38c) che in Aristotile (*De coelo*, 279), *aion* è il tempo eterno, “acronico”.

“Quando comincia lo scorrimento, Aion, si trasforma in Cronos, l’eterno diventa il tempo misurabile, dall’identità primordiale si passa alla molteplicità della durata, giorni, mesi, anni, il presente, il passato, il futuro” (D’Anna, 1999, p. 53). Non a caso si attribuisce al dio Cronos, appunto, l’introduzione nell’universo della *misura*, prima fra tutte quella del tempo.

Ma c’è un’altra dimensione ancora: quella che rappresenta in qualche modo il punto di contatto tra tempo mondano e sovramondano: *kairòs*. Per Pindaro, cantore supremo dei giochi olimpici, “il *kairòs* risiede sempre nel punto culminante di ogni cosa” (Pitiche, IX, 78) ma, precisa altrove, “il *kairòs* che l’uomo ha in sorte è solo una misura limitata” (Pitiche, VI, 286).

Kairòs, come figlio di Zeus viene anche descritto da Pausania (VI, 14, 9) come posto accanto alla statua di Ermete *enagònios* “colui che presiede alle gare”. Egli quindi presiede al raggiungimento di quel momento magico di *akmé*, di culmine, nel quale l’uomo sembra superare se stesso e toccare il massimo della sua realizzazione, divenire “simile a un dio”. In una dimensione “eroica” del vivere “*tutto sta sul filo (akmé) di un rasoio*” come stigmatizza Omero (Iliade, X, 173). “*Kairòs* è la culminazione, l’istante temporale nel quale, come una folgorazione, si sperimenta l’essere nel mondo; presuppone l’inveramento di una “forza magica” che fa tutt’uno col cosmo e che per tale via sembra poter essere percepita come l’apparizione unica di un dio-fanciullo” (D’Anna, 1999, p. 57). Quel dio fanciullo, appunto, che rimanda a quel Cronos/Saturno che, ci ricorda Eraclito nel citato frammento 52, non solo è il più giovane dei Titani, ma è anche il re dell’età dell’oro.

E non è forse a questo “fondo mitico” la dimensione magica a cui inconsciamente anela il giocatore nella sua spasmodica (quanto spesso tragica) ricerca di un Eldorado, di una terra promessa alla fine ma anche all’inizio del tempo, di un Eden al quale attingere nuovamente ad una sovrabbondanza gratuita ed assoluta, non più soggetta alla logica della fatica e

della competizione? Nel momento magico di quella vincita “assoluta” (reale ma assi più spesso solo fantasticata, ma non per questo meno operante come pensiero-guida) è come se la macchina del tempo ci portasse d’un tratto dalla valle di lacrime dove si guadagna il pane col sudore della fronte a quel paese di cuccagna dove scorrono latte e miele e tutto viene offerto in dono come una cornucopia dalle risorse infinite.

In alternativa (o in parallelo) ad una fede in una felicità oltremondana si affianca l’idea non meno magica (seppur suffragata da “miracoli” che ne provano in qualche modo l’esistenza) di una possibile felicità mondana, come uno squarcio di luce che viene agognato in misura proporzionale, spesso, al grigiore del quotidiano. Una specie di religiosità sostitutiva alimenta un “vivere nella speranza” seppure in condizioni che la stessa speranza rendono spesso ancor più difficili. Anziché fare un mutuo per comprare la casa, perché non giocare ogni mese quel gruzzolo che ce la potrebbe dare d’un colpo? Ancora una volta il “gioco con la fortuna” ripropone una dimensione magica che coesiste, intrecciandovisi, con il pensiero razionale in un intreccio nel quale arduo è distinguere le componenti.

Ordalia e sacralità individualistica

Inevitabile, a questo punto, è riferirsi alla dimensione ordalica, a quella prova estrema al cui esito collegare il volere degli dei, a quella partita definitiva giocata con lo stesso Fato. David Le Breton, nel suo importante contributo sulla *Passione del rischio* (1991), ricorda come “*il sacro compare spesso come prossimità con la morte*”. Forse per questo, attraverso la ricerca di situazioni estreme e che rasentano situazioni reali o fantasmatiche di pericolo l’individuo (ed alcuni individui più che altri) inseguono una forma di religiosità (o parareligiosità) individuale. “*Sempre di più il rischio di perdere la vita si configura come il mezzo più radicale e più immediato per produrre del sacro intimo, per generare la metamorfosi individuale*” (op. cit., p. 179). La struttura ordalica richiama infatti il tema del *descensus ad inferos* (*nekia*, per i greci) nel quale “*l’associazione del dolore e della prova iniziatica è una costante antropologica (...) L’oggetto del morire assume improvvisamente il volto del nascere. La prossimità della morte partorisce un’altra messa al mondo*” (op. cit., p. 169).

Se è vero che ognuno sancisce la propria differenza attraverso la sua scelta personale (vedi l’importanza della intenzionalità sottolineata dalla filosofia fenomenologico-esistenziale), “*questo andare incontro al fato, anziché attenderlo o evitarlo*” (Goffman, 1971, p.195) giustifica, anche nelle attività di gioco estremo, l’ebbrezza del sentirsi eroicamente (anche se spesso,

tragicamente) unici ed irripetibili dal momento che *“l’ordalia è una prova individuale nella quale è in gioco soltanto il soggetto di fronte ad una potenza provocata per lo più inconsciamente”*.

Recentemente Zuckermann (1983) ha enfatizzato la propensione di alcuni individui (forse anche in relazione ad una componente genetica come più dettagliatamente verrà detto di seguito) a ricercare sensazioni forti per sentirsi vivi evidenziando quindi uno spiccato *sesation seeking behavior*. Tale componente potrebbe quindi essere collegata con il fatto che *“la sensazione di forza che scaturisce dal sopravvivere è fondamentalmente più forte di ogni afflizione: è la sensazione d’essere eletti fra molti che hanno un comune destino.* (op. cit. p. 173). *“La soddisfazione di sopravvivere, che è una sorta di piacere, può diventare passione pericolosa e insaziabile – aggiunge Canetti in Massa e potenza (p.273, da op. cit) – Le carriere degli eroi e dei mercenari (e, potremmo aggiungere, dei giocatori d’azzardo) mostrano che simile bisogno diviene morboso ed insaziabile”*.

Se un elemento sacrificale è così fortemente legato all’idea (e, più ancora, alla realtà) del sacro (vedi anche *La violenza e il sacro* di Renè Girard) non stupisce come la dissolvenza di riti collettivi che consentivano di canalizzare tale componente possa produrre espressioni individualizzate di ritualità, come sono appunto le forme di gioco d’azzardo e di sport estremo oltre che l’uso di droghe.

Ancora Breton (op. cit. p. 173) sottolinea come *“Nei comportamenti rischiosi o ordalici, o nell’avversità accettata e trasformata in sfida, si esprime una sorta di liturgia personale. L’individuo, sollevato dai suoi intimi riferimenti, viene trasportato al di fuori dell’esperienza ordinaria. Questo supplemento impalpabile, che dipende solo dallo spessore dello sguardo portato su se stessi, costituisce il giacimento personale del sacro, che per chiunque altro non sarà che l’irrisoria facciata destinata a mascherare la paura, il dolore, o persino l’indigenza (...) Questo ricorso avviene attraverso un rito individuale la cui dimensione sociale risiede nella congiunzione di una potente istanza antropologica e di un modello sociale sempre più valorizzato che ispira e orienta innumerevoli ricerche individuali”*(op. cit., 181).

Tale prospettiva porta a riesaminare il concetto ampiamente sviluppato da Bergler (1957) nella sua *Psicologia del giocatore* nella quale sostiene la tesi, fondata su premesse di carattere psicanalitico, secondo la quale il gioco d’azzardo patologico sia sostenuto essenzialmente da una nevrosi di tipo masochistico anche se non può sfuggire, come lucidamente conclude Breton (op. cit., p. 180) come *“l’effrazione che rompe gli argini de sacro comporta il rischio di essere inghiottiti durante la prova”*. L’ingiunzione di Gesù al diavolo che lo invitava a mettere a prova l’essere caro a Dio gettandosi dal pinnacolo del tempio con il perentorio *“non tenterai il Signore Dio tuo”* trova

in tali congiunture la sua emblematica conferma.

Quella indomabile ed oscura attrazione per l'abisso (sicuramente l'aspetto più misterioso con cui ci troviamo a confrontarci) viene acutamente colta da Italo Calvino a proposito del rapporto con il caso di Tommaso Landolfi (da Croce, 2001) *“Forse nel suo rapporto appassionato col caso – corteggiamento e sfida – egli alternava strategie così sofisticate da non rivelarsi agli occhi altrui, e raptus di dissoluzione in un gorgo ove tutte le perdite rimandano alla perdita di sé, come unica vincita possibile”*.

L'incerto confine tra vizio e virtù

Scorgere il confine tra la virtù ed il vizio, specie in situazioni estreme dove alla prudenza deve associarsi l'ardimento al limite della temerarietà, è assai difficile. Se non impossibile. Si tratta di momenti nei quali tutto viene messo “in gioco” nella scelta fatale di un istante nel quale destini personali, ma anche di imperi, sono appesi alla valutazione di uno scenario che richiede capacità di analisi, ma anche una capacità di scelta lucida e adamantina.

“Alea iacta est” fu l'espressione di Cesare nel passare il Rubicone. Restare subordinato a Pompeo, più appoggiato dal senato di Roma, o “giocare il tutto per tutto”? “Quando mi indurranno in battaglia, ivi porrò la mia nobiltade” ricorda Dante. In tali istanti fatali si “scoprono le carte” e la successione degli eventi rivela se nel determinare la scelta in una direzione o nell'altra hanno prevalso il retto consiglio e la determinazione o un'incauta presunzione foriera di sventura.

C'è quindi un'etica, immanente alle situazioni di rischio, che spesso viene dimenticata ma che, a parer mio, sottende l'attitudine degli umani a ricreare situazioni nelle quali il brivido di tali situazioni di *acmè* vengono riprodotte seppure surrettiziamente (se non per il fatto che il denaro rappresenta un fortissimo aggancio con il principio di realtà), come nel caso del gioco d'azzardo.

Il gioco fu, in origine, un'attività divinatoria e si accostavano a pratiche di gioco - cui si richiamavano in qualche modo le scelte importanti da prendere - coloro da cui dipendevano le sorti comuni.

Tale tradizione si è mantenuta, ad esempio, a Bali dove gli scontri tra galli da combattimento sono consentiti (seppure con molte eccezioni) all'interno dei templi e tradizionalmente appannaggio, specie in passato, degli appartenenti alle classi nobili ed abbienti. Come a sancire che solo persone educate alla gestione del potere e (in ipotesi) ad un più oculato controllo degli impulsi potevano avere accesso ad attività rischiose come il gioco d'azzardo.

Anche in Europa, dopo la millenaria demonizzazione fattane nel

Medioevo, il gioco riapparve nella società dei Comuni e quindi nelle corti di nobili e regnanti dove pure non mancarono di infiltrarsi avventurieri abili in falsificazioni di ogni genere ed aspiranti a spartire posizioni di potere, come la vicenda di Barrie Lindon, mirabilmente narrata nell'omonimo film da Stanley Kubrik, ci rappresenta.

I sudditi assistevano, in certi casi, ai giochi di coloro che li rappresentavano accettando passivamente le conseguenze degli esiti fausti o infausti degli stessi. Nel processo di democratizzazione e redistribuzione del potere, tipico delle culture più evolute, è facile supporre che tale "brivido decisionale" voglia essere vieppiù condiviso e sperimentato sulla propria pelle anziché delegato ad altri. Questa potrebbe essere tra le ragioni che giustificano la crescente estensione delle pratiche di gioco a rischio osservabile nelle società contemporanee.

Ma c'è un racconto mitico che di tali tematiche rappresenta una espressione puntuale ed emblematica. Mi riferisco alla "partita a dadi" narrata nel Mahabharata, il grande poema mitico della tradizione induista.

Un'emblematica partita di dadi

Vi si narra con incredibile acume psicologico, oltre che spessore letterario e sapienziale, la sfida fatta da Dhararastra, rappresentante della potente famiglia dei Kundhava al cugino Yudhisthira rappresentante della ancor più nobile e potente famiglia dei Pandhava. L'insostenibile invidia per le fortune ed il credito goduto dai Pandava suggerisce a Dhratarashtra di sfidare Yudhisthira noto per la insuperabile nobiltà d'animo e "incarnazione del Dharma (la legge divina che regola il mondo)" ma anche "il peggiore giocatore ai dadi che si possa immaginare" e per questo vulnerabile sul terreno di una sfida fondata sulla simulazione ed il possibile inganno anziché di quello della competizione leale e trasparente. Da che mondo è mondo le sorti dei potenti non sono state oggetto di rovesciamenti causati dall'inganno oltre che dallo scontro di forza e capacità?

Yudhisthira accoglie con sentimenti ambivalenti la proposta, percependone un inganno latente e riflettendo come "*il gioco d'azzardo è immorale, alimenta acredine e dissidi*". Conclude tuttavia che "*declinare l'invito a prendere parte al gioco è contrario al codice degli ksatriya (la casta di nobili guerrieri di cui era insigne rappresentante)*". Per sanare il conflitto, avendo ormai ceduto alla irresistibile gravitazione esercitata dalla sfida, si esprime di fronte ai familiari e ai sudditi con parole compromissorie "*Di per se stesso il gioco d'azzardo non è disdicevole, ma quando si ricorre all'inganno diventa disonesto*".

Prontamente l'astuto Sakuni che (pur non essendo ammesso) giocherà per delega dello sfidante protesta come *"in una partita come questa non può esservi alcun inganno, basta sapere come maneggiare i dadi e come lasciarli cadere ... chi conosce i suoi dadi infonde loro la vita, ed essi rispondono ai suoi ordini"*. Interessante il riferimento al pensiero magico secondo il quale i dadi non si muoverebbero secondo un'ottica governata dal caso, da alea, ma osservando una rigorosa, seppur misteriosa, logica di connessione con l'intenzione cosciente del giocatore che in virtù di una qualche abilità e non del caso si aspetta la vittoria. E continua *"il male sta nella puntata. Commette peccato chi scommette alla cieca, in modo irresponsabile. In ogni tenzone, delle armi, dello spirito, dell'erudizione, l'esperto si sforza di sconfiggere l'incompetente; e in ciò non vi è davvero nulla di riprovevole. Se nutri timori o perplessità, non ci resta che rinunciare"*. Interessante, in questo arguto passaggio, appare l'abusivo accostamento della competizione fondata su *agon* (che implica capacità di carattere fisico, intellettuale o spirituale) con quella fondata su *alea*, il puro caso. Tale confusione sta verosimilmente alla base della inesausta ricerca di rivalse inseguita da una categoria di giocatori problematici che, svantaggiati sul piano della competizione agonistica, tendono a rifarsi sul piano di quella "aleatoria". Tale atteggiamento occupa uno spazio coscienziale intermedio tra quello della consapevolezza e quello della inconsapevolezza. Ambiguità che si esprime

con chiarezza anche nel passaggio riportato nel quale non è facile cogliere l'elemento di buona o mala fede, come del resto si ricava anche dalle testimonianze con giocatori. Emerge inoltre come non sia il gioco in sé, giusto o peccaminoso, quanto la *modalità* con il quale si maneggia. Grande quesito su cui, a mò di spartiacque, si dividono i sostenitori o i denigratori del gioco dacché l'umanità si interroga su tale inesauribile dilemma.

Il demone

I "giochi sono fatti" già prima di iniziare la partita quando Yudhisthira si siede al tavolo dei dadi accettando tutte le conseguenze che ne potranno derivare *"ho accettato la sfida, non intendo ritirarmi"*. *"L'esordio fu modesto, una manciata di perle – continua il racconto nella puntuale descrizione della partita - ma in seguito le puntate si fecero più consistenti. Yudhisthira si fece prendere dalla frenesia del giocatore, del tutto incurante d'ogni conseguenza. I suoi occhi vedevano solo il candido avorio dei dadi e i riquadri della scacchiera. Dimenticò chi fosse, dove fosse, chi altri fosse con lui. La sola cosa di cui fosse consapevole era il ticchettio dei dadi, seguito da brevi intervalli dalla rauca, ripetuta cantilena di Sakuni "Vinco io" e dagli*

applausi dei sostenitori di Dhrtarastra”.

In una pausa, nella quale Sakuni con tono sarcastico sottolinea la perdita ingente di beni subita dal re, lo stesso, sentitosi punto nel suo amor proprio risponde stizzito *“Perché vuoi che faccia la stima dei miei beni? Non preoccuparti dei miei limiti !”*. Emblematico anche questo passaggio che sottolinea l’immancabile componente “orgogliosa” del giocatore (generalmente non propenso ad accettare le perdite ed il riconoscimento della propria incapacità che, proiettivamente, viene in genere attribuita a cause esterne). Interessante è anche il riferimento alla mancanza del senso del limite, osservabile così spesso nel giocatore. La fascinazione del gioco lo assorbe in una realtà progressivamente decontestualizzata nella quale finisce per esistere solo la sfida in se stessa (*le jeu peor le jou*, come ci ricorda Dostoevskyi) svincolata da ogni riferimento con il mondo reale. Superata questa fatidica soglia, si può legittimamente parlare di una dimensione psicotica, derealistica, alienata nella quale il contatto con la realtà, le facoltà di critica e di giudizio sono sospese e come narcotizzate.

In poco tempo Yudhishthira perde tutte le sue ricchezze, tutto il suo regno con palazzi, eserciti, sudditi e financo i suoi amati fratelli e, in ultimo, se stesso. *“Scommetterò me stesso e farò ciò che andrà fatto; sono pronto a tutto”*. E’ tragica e scultorea questa espressione che evidenzia l’elemento anancastico, di ineluttabile “necessità” cui il giocatore si sente “condannato” senza più possibilità di resa o di ritirata. Avendo *“totalmente smarrito il senno”* Yudhishthira giocherà infine anche la amata moglie Pancali *“tale e quale la dea Laksmi per grazia ... la moglie ideale per guidare, servire, sostenere un uomo in ogni circostanza”*. Nonostante Yudhishthira vanga successivamente “graziato” da un intervento del comune progenitore non resiste ad una nuova sfida propostagli dal cugino proferendo una frase dall’eco paradossale ed insondabile *“non posso eludere il volere di Dio”*, anche se il commentatore aggiunge (difficile dire se correggendo o enfatizzando) *“spinto dall’insopprimibile istinto del giocatore, che non rinuncia mai a tentare l’ultima occasione”*. A seguito di quest’ultima ed ancor più bruciante sconfitta Yudhishthira, la moglie ed i fratelli si vedranno costretti, da una clausola dell’ultima giocata, a trascorere 13 anni di vita fuggiasca, nascosti nella foresta e vestiti solo di pelle di animali.

Semel ... semper?

Un vecchio adagio, che tradizionalmente si ricorda agli alcolisti in trattamento nella filosofia degli alcolisti anonimi, è che non si è alcolisti *una tantum*. Se lo si è stati lo si è ... per sempre. Tale sentenza, benché

fortunatamente contraddetta dal fatto che ci sono molti casi di remissione temporanea o duratura del quadro clinico, sottolinea un fattore importante e cioè la predisposizione ad un determinato comportamento e che esprime un elemento strutturale e non sintomatico della personalità. Tale predisposizione, tuttavia, non va vista solo come tara genetica e quindi come malattia incurabile (almeno sino a che non potremo contare sulle terapia genetiche) ma come un modo di essere che comporta luci ed ombre, aspetti di fragilità ma anche potenzialità. Interessante notare, nel caso emblematico di Yudhisthira, sia il riferimento alla sua segreta voglia di estendere il suo dominio sullo stato governato dai cugini rivali (un peccato che nell'etica greca verrebbe connotato come *ubris*-tracotanza e che rappresenta il rischio maggiore per l'essere umano quando perde il contatto con il senso del proprio limite .. un rischio che, a ben vedere, coglie il cuore stesso della patologia del giocatore) sia la connotazione in positivo del suo "giocare il tutto per tutto".

Terminato infatti il tempo stabilito, Yudhisthira ed i Pandava si riappropriarono del regno. E' tuttavia interessante notare come il nostro eroe rimase, nella vita come nella partita ai dadi, un "giocatore d'azzardo" con tutte le implicazioni nobili e tragiche che tale condizione, anche ad un livello di idealizzazione estrema, comporta.

Nella rivisitazione fattane da Calasso si legge infatti come, nel suo ultimo pellegrinaggio prima di morire, si avviò con i fratelli, la moglie ed il cane Dharma verso il Monte Meru "*che unisce il cielo e la terra, verso il paradiso di Indra*". Nel fragore del suo carro fulgente questi lo accolse dicendogli che lui e solo lui sarebbe potuto ascendere con il suo corpo. "*In quel momento il cane saltò sul carro di Indra, goffo e allegro. Indra lo scaraventò fuori con un calcio. Yudhisthira ebbe un cenno d'ira. Ho passato la vita sulla terra praticando la giustizia – disse Yudhisthira – non posso varcare i confini della terra commettendo un atto ingiusto*" (op. cit., p. 397).

Dopo un lungo silenzio si udì la voce stessa del Dharma (la legge divina) "*Sono il tuo cane. E tu, Yudhisthira, sei una porzione di me. Mi compiaccio in te. Molte prove dure hai passato, ma nessuna più dura di questa. Hai rifiutato di mettere piede sul carro dei Celesti senza il tuo cane. Per questo tu sei ora uno dei Celesti*" (p.400). Nell'estremo "lascia o raddoppia", nella scelta tra essere escluso dal cielo o entrarvi con il suo cane (e quindi, simbolicamente, con la creazione) Yudhisthira vinse la partita finale. Ma è chiaro che più aumenta la posta in gioco, maggiore è la saggezza che si richiede. Che non sia questa, appunto, che manca al giocatore? Nella sterile contrapposizione tra l'essere o meno religiosi (o credenti) si è perso il valore di una saggezza (*sofrosune*) di fondo capace di indirizzare le nostre scelte e che certo non può essere surrogata da poche manovre, per quanto abili, in un ambito psicoterapico o da leggi dello stato cui delegare l'incapacità dei singoli a

prendersi cura di se stessi in modo adulto e responsabile.

Un tragico castigamatti

In questa prospettiva il gioco si presenta come una spietata palestra nella quale le nostre caratteristiche di personalità vengono messe a prova come “la pula al vaglio”. *Ethos andròpo dàimon* recita uno dei frammenti più densi di significato che Eraclito ci ha lasciato. La traduzione comune in “carattere e destino”, allude a dei significati più che rendere esplicito questo aforisma nel quale è criptata la complessa ed inestricabile interazione tra un intrinseco modo di essere ed un certo comportamento, un particolare modo-di-essere-nel-mondo di un uomo con tutto lo spessore esistenziale che questo comporta. Per un tragico paradosso, individui affetti da vari disturbi di personalità (di cui i contributi successivi daranno ampia rassegna) e che nella concezione pre-psihiatrica venivano definiti come “viziosi” - in quanto affetti appunto da una passione dominante quali l’orgoglio (il non accettare la sconfitta e quindi “rincorrere le perdite”, la cupidigia (l’incapacità di smettere dopo una vincita), la lussuria (frequente un atteggiamento smodato sia nel sesso che nel gioco), la gola (il volere tutto e sempre senza apprezzare il poco), la pigrizia (attendere più soddisfazioni dal gioco che da un impegno di lavoro) etc. finiscono per confrontarsi con situazioni che mettono a seria prova gli elementi caratteriali distorti. Analogamente a quanto si dice della droga, ma in questo caso in modo assai più pregnante, si potrebbe parlare quindi di una autoterapia caratteriale. Sfortunatamente – ma anche questo è parte del gioco “tragico” - il giocatore patologico (per lo meno nella misura nella quale permane in tale condizione) non sa imparare dai propri errori ed anzi tende a negarli attribuendo a cause esterne l’origine delle proprie sventure. Tale atteggiamento è esattamente quello che perpetua la tragica “ruota” della sofferenza.

E’ interessante notare come recentemente tale impostazione sapienziale (che per inciso Dante fa sua nel dare una spiegazione delle umane sofferenze causate dai diversi tipi di vizio) sia stata ripresa sotto forma di indagine sui profili “enneatipici” di personalità (Naranjo, 1996) riproponendo in chiave moderna e psicologica la lettura che per millenni è stata adottata non solo nella tradizione cristiana ma anche islamica-sufi.

A ben vedere, in quanto simulazione della realtà, i giochi possono rappresentare una formidabile occasione di crescita della personalità laddove il rapporto tra competenza (agon) e rischio (alea) sia adeguato. Gli scacchi, ad esempio, secondo Benjamin Franklin insegnano “il senso della previsione, quando sia utile spingere lo sguardo un po’ nel futuro ... e la cautela, in

quanto è indispensabile osservare il gioco dell'avversario .. l'attenzione, per non agire precipitosamente ... e, infine, la consuetudine a saper aspettare i cambiamenti favorevoli e ad insistere nella ricerca delle soluzioni" (da Caroli e Marinello, p. 38). Ma infinite potrebbero essere le citazioni e le testimonianze a sostegno dell'importanza di attività di gioco adeguate per l'educazione e la civile convivenza.

Cattedrali del gioco

In occasione di momenti di sfida, nelle quali tutte le nostre conoscenze, abilità, lacune e condizionamenti caratteriali vengono messi a prova, "si gioca" la nostra possibilità di prevalere o di soccombere. Non è poi così rilevante se lo sfidante sia un competitore in un'agone sportivo, di guerra, di abilità intellettuale, se sia addirittura il computer con cui giocare a scacchi, il videogioco o la slot machine. La *gestalt* riproposta da tutte queste diverse situazioni rimanda ad un confronto tra me e un altro-da-me (reale o immaginario) con cui nasca un confronto, una possibilità di valutarsi, di commisurarsi e quindi di conoscersi nella relazione.

"E' per questo che, con un po' di esperienza, nulla come il gioco del poker vi rivela, più di qualunque test, la persona morale di chi vi sta di fronte (e la vostra a loro)" (Rovatti e Dal Lago, 1993, p. 95). E' curioso osservare come il titolo della pubblicazione che raccoglie la presentazione dei più importanti casinò d'Europa sia *Cattedrali del gioco*. Quasi ad indicare che i luoghi deputati al gioco d'azzardo non presumono di essere nulla dimeno che "luoghi di culto" per devoti ad un credo che venera appunto la dea Fortuna, accanto ma talvolta anche prima di ogni altra divinità a cui chiedere una indicazione di senso all'esistenza. *"Sono giochi (al casinò, a casa vostra) che non consentono distrazioni, diversioni o estasi, ma un'adesione totale, una discesa in un piccolo inferno che voi e i vostri compagni avete deliberatamente creato"* (Op. cit., p. 95). L'Autore contesta la posizione sostenuta da Eugen Fink per il quale le attività ludiche rappresentino un'oasi felice della vita *"una partita a poker è ma una realtà densa, in cui, per così dire, la materia della vita è concentrata e non vi permette distrazioni (...) Il fatto che la posta sia costituita da denaro, dal simbolo ed equivalente universale del possesso, vi costringe a una straordinaria serietà"* (Op. cit., p. 95).

Il rapporto tra denaro e senso del sacro, tra beni terreni e beni celesti è stato visto sia come oppositivo – vedi il detto evangelico per il quale non si può servire Dio e Mammona o che *"è più facile che un cammello passi per la cruna di un ago che un ricco vada in paradiso"* - ma anche di corrispondenza:

E' segno del favore di Dio avere molti beni, come indica, tra i molti che si possono citare nelle diverse tradizioni, il racconto di Giobbe. L'analisi sociologica di Max Weber, in particolare, ci ricorda come la forte spinta all'accumulazione di capitali sia stata sostenuta da un'ideologia di derivazione calvinista e di altre correnti di pensiero anche religioso che tendono ad identificare il retto agire con la fortuna economica. Ne consegue il corollario implicito per il quale un individuo che non consegue una buona affermazione economica è anche invisibile al cielo e forse anche un dissoluto. **Tale percezione, più generalizzata di quanto si possa immaginare, specie negli Stati Uniti, che sull'affermazione economica hanno costruito la gerarchia portante dei valori sociali, comporta una enfaticizzazione progressiva sul valore del danaro che non si pone più in contrapposizione ai valori dello spirito ma quasi ne rappresenta la naturale espressione.**

L'applauso che accoglie il giocatore che ha fatto bingo, vuoi alle slot machine, ma anche alla roulette o al lotto, segnala l'emozione che contagia tutti coloro che si sentono legati da questa forma di religiosità laica ma non per questo meno impregnata di pensiero magico.

Al di là e al di fuori delle leggi spietate di Ananke – o del principio di realtà, come direbbe Freud – questo misto di Eden e di città dei balocchi che accoglie i giocatori – basti pensare alla fantasmagoria di luci che generalmente caratterizza i luoghi deputati al gioco – crea nel giocatore la fiduciosa attesa di essere baciato dalla Sorte e di sentirsi finalmente speciale, un eletto, salvo poi cadere spesso nelle tenebre del suo infernale opposto dove regnano sensi di colpa, debiti e perdita dell'immagine sociale e dell'autostima.

Cabala e lotto

Il collegamento tra numerologia magica e gioco d'azzardo è troppo evidente per dover essere sostenuto, anche se un vero approfondimento sul pensiero magico inerente il tema merita, a mio parere, di essere ulteriormente approfondito (Zerbetto, 2001).

La tradizione, particolarmente partenopea, di collegare il sogno ai numeri da giocare al lotto, ha prodotto un sistema estremamente sofisticato di collegamenti simbolici e di interpretazioni che trovano espressione, tra l'altro, in un vero trattato di oniromanzia e ampiamente diffuso e curiosamente intitolato *La smorfia*. Giova ricordare al proposito la premessa di tale tradizione che affonda verosimilmente nella cultura orfico-pitagorica della Magna Grecia confluita successivamente nella Cabala fiorita a Capua nel tardo Medioevo. I cabalisti collegavano ogni lettera dell'alfabeto ebraico e più tardi greco-arabo, ad un numero, traendo auspici dalla somma delle lettere

componenti una parola e sostituendo nelle Sacre Scritture parola con parola di uguale valore numerico. Come ricorda giustamente Imbucci (1997) *“Ogni cosa è un numero e un tipografo celeste stampa le vicende dell’uomo. Il sonno poi è confine tra l’essere e la morte e il sogno è linguaggio celeste. Chi fa un sogno in realtà lo riceve proprio come un’antenna di privilegio d’ascolto e non può comunicare ad altri i numeri per non dissiparne la forza”*.

Il Lotto face la sua comparsa a Genova nel Cinquecento in connessione con le scommesse che venivano fatte sui nomi che sarebbero stati estratti, fra quelli di cinquanta candidati, per ricoprire cinque posti del Serenissimo Consiglio che si liberavano due volte l’anno. Tale tradizione si ricollega probabilmente ad una più antica per la quale, occasione dei Saturnali, si estraevano tavolette recanti un numero a cui veniva assegnato un premio.

L’idea che in un universo non sia in balia del caso se *“anche i capelli del nostro capo sono contati”* permane quindi tenace e resta latente anche quando considerazioni più razionale sembrano avere il sopravvento. Frequente è la compresenza di entrambi i pensieri, quello magico-sacrale e quello razionalistico, come anche Tommaso d’Aquino esprime con esemplare chiarezza nel suo *“il risultato della sorte può essere dato sia da un influsso spirituale che ne dirige il corso sia dal caso”* (da Valleur, 2001).

Una partita tra emisferi

Sempre in termini di polarità in gioco il tema può essere riportato ad una dialettica tra emisferi cerebrali, simili ma anche dotati di caratteristiche distintive e complementari.

E’ noto come l’emisfero sinistro (dominante) è prevalentemente verbale, logico, analitico e quindi causalistico, mentre quello destro è prevalentemente figurativo, analogico, intuitivo e immaginale.

Stando a Monod, la sopravvivenza della specie è stata possibile alla efficacia dell’emisfero destro non meno che di quello sinistro nonostante la nostra cultura assegni a quest’ultimo il ruolo di “dominante” dal momento che *“l’emisfero destro (afasico) si rileva molto superiore all’emisfero “dominante” (sinistro) e più rapido nella discriminazione (Sperry). La proprietà del SNC di sviluppare un pensiero basato su un processo di simulazione soggettiva che consente un’“esatta previsione confermata dall’esperienza concreta”*

Rispetto ad una impostazione culturale che privilegia quindi le funzioni della razionalità e dell’emisfero sinistro, si potrebbe ipotizzare il ritorno nei

fatti di un crescente interesse per funzioni tradizionalmente considerate di minore importanza e che possono trovare nelle diverse forme di gioco una possibilità di espressione e di sviluppo. Ancora una volta, non si tratta di contrapporre le due funzioni ma di entrare in una logica polare e complessa che favorisca un equilibrio tra i due emisferi (e che, sotto il profilo anatomico-funzionale, viene svolta dalla struttura di collegamento rappresentata dal corpo calloso).

Alla serie di categorizzazioni polari, cui abbiamo fatto riferimento, possiamo aggiungere quelle di

adattamento/consolidamento, rischio-esplorazione/sicurezza–mantenimento, mobilità – imprevedibilità/staticità-prevedibilità, rottura degli equilibri/tutela dell'ordine etc. evidenziano come una personalità in grado di integrare le due funzioni sia avvantaggiata rispetto ad una che privilegi in modo stereotipo l'una o l'altra delle due modalità. Tale dialettica si ripropone puntualmente anche a livello socio-politico sotto forma di democratico confronto tra due partiti (o blocchi) o, al contrario, di guerra civile tra due fazioni impegnate ognuna a distruggere l'altra. Studi di psicopolitica evidenziano come le stesse strutture cognitive siano alla base sia di modalità dialettiche all'interno dell'individuo come del corpo sociale.

Panem et circenses

Le profonde motivazioni antropologiche alla base della propensione al gioco ed al rischio (che, messi insieme, producono il gioco d'azzardo) negli esseri umani si esprime, in una percentuale valutata tra lo 0,5 (in Svizzera) e il 6% (in Australia) degli individui, in aspetti di tipo problematico o francamente patologico. Non stupiscono quindi le forme di inibizione di tali pratiche messe in atto, in particolare, da culture improntata alla tutela dei valori dell'ordine sociale, della morigeratezza dei costumi e della conservazione di un "bene comune" pur a scapito della discrezionalità di scelta dei singoli individui.

Tale complessa analisi esula dal tema di questo contributo. Per sommi capi, tuttavia, mentre si può concordare con il fatto che *"la società ellenica era così profondamente imbevuta dell'elemento ludico, in tutte le sue manifestazioni, che questo riaffiorava ormai a malapena alla coscienza come cosa eccezionale..."* (e che) *per la società romana i giochi (panem et circenses) erano una ragione di vita quanto il pane, perché i giochi erano sacri, e sacri i diritti che il popolo riconosceva loro"* (Huizinga, 1964) giova ricordare la forte condanna contro il gioco d'azzardo che ha accompagnato la storia dell'Occidente (ma anche del mondo islamico) sino a tempi recenti e anche, seppure in misura meno estrema, tuttora.

Il primo segnale di legittimazione del gioco può forse essere ricondotto al re di Castiglia, Alfonso X, detto “il Saggio” il quale, nel 1283, fece pubblicare una serie di libri sulle discipline più importanti per l’epoca. Oltre alla matematica e all’astronomia non mancò un volume sui giochi a dimostrazione dell’importanza riconosciuta a tale ambito della vita civile.

Della documentata rassegna fattane da Zdekauer sul Gioco d’azzardo nel Medioevo italiano (1993), a cui si rimanda, emerge tuttavia sia la posizione chiara ed inequivoca di principio come anche la pratica nel concreto che consentiva, già nell’età dei Comuni, l’esercizio della baratteria a patto di una tassa da versare a favore dello stato. I giochi medioevali si potevano praticare nella pubblica piazza e durante il giorno sancendo quindi il diritto delle autorità civiche, in particolare i Comuni, a vigilare su tale attività che veniva esercitata da giocatori di professione, i barattieri, rappresentati da una corporazione specifica (la baratteria) e che interagiva, attraverso il suo rappresentante (il Potestà dei barattieri) con le autorità civiche.

La perentorietà delle leggi proibizionistiche è in genere direttamente proporzionale alla loro difficile applicabilità. Ne è espressione l’apertura ufficiale del Casinò di Bagni di Lucca nel 1939, legittimando una tradizione praticamente interrotta nelle corti e nei salotti aristocratici, che pure ebbe breve vita. I successivi sviluppi legislativi verranno affrontati da altri Autori ma appare importante, alla luce di quanto detto, accennare alla ipotesi di una gestione controllata – al posto di una irrealistica inibizione – delle pratiche di gioco come viene abitualmente adottato nelle esperienze che si ispirano alla politica del cosiddetto “gioco responsabile”. Secondo tale filosofia, stando a quanto riferisce Imbucci (1997) nel caso ad esempio di Las Vegas *“non si consentono mai perdite sproporzionate o eccessivamente vistose. In questi casi i croupier intervengono sempre prima e paternamente per dissuadere dall’insistere nel gioco. L’intento è meramente di mercato ma è pieno di saggezza e buon senso. Las Vegas non deve essere immagine di perdizione ma di divertimento”*.

Alea

L’origine di questa parola non è certa (Chartraine). Di certo Alea corrisponde al nome di una città dell’Argolide e ad un epiclesi della omonima Atena in onore della quale si tenevano dei giochi chiamati Aléaia e menzionati sia da Pausania (II 17,7) che da Strabone (VIII, 388) (Pauly Wissowa 1970, II, col 1793-95). *Alea*, in latino, designa il dado (Meillet, 1961) anche se il collegamento tra la parola greca e quella latina non è certo. A proposito del

giocare ai dadi (*ludere alea*) Umberto Eco (1982), nel suo saggio introduttivo alla traduzione italiana di *Homo ludens* di Huizinga, sottolinea come il gioco dei dadi, nella civiltà romana “*non appare solo come un gioco combinatorio ma come una combinatoria che si gioca al di là dell’intervento del soggetto. Il soggetto innesca il processo (alea iacta est) ma non sa cosa succederà: il gioco si articola da solo. A tal punto che esso assume lo stesso nome della fortuna, della sorte, dell’azzardo, talchè nel corso della cultura posteriore giunge a significare tecnicamente la casualità, nell’arte come nelle teorie della probabilità, nelle scienze dell’informazione*”. Il gioco combinatorio finisce quindi per favorire una “*totale esautorazione del soggetto, pura oggettività che si fa in un luogo che non è quello delle decisioni responsabili*” (op. cit.).

Quando infatti il gioco, come rappresentazione, si allontana troppo dalla realtà rappresentata, sino quasi a sostituirsi ad essa incorre nella stessa logica del delirio per quanto affascinante e ben costruito. Questa dimensione del “come se”, del rispecchiare in piccolo qualcosa che ha luogo in grande nel grande disegno del mondo e nelle leggi della vita stessa implica tuttavia un rischio. Il pericolo cioè di non indovinare le leggi del cosmo (siano esse stesse leggi della natura o sapienziali, distinzione che è solo moderna) o di spostarsi pericolosamente sul versante della virtualità, della rappresentabilità del mondo perdendo contatto con il mondo reale per quello che esso è nelle attinenze anche incombenti e di fronte alle quali si esige attenzione e vigilanza per non sbagliare e, in taluni casi, per non soccombere.

Emblematica è la storia raccontata da Borges che riferisce della regina del regno del Madagascar che, allorchè era in corso l’assedio da parte dei francesi nel 1893, lei fosse più presa dal seguire i suoi sacerdoti che della battaglia facevano premonizioni attraverso il gioco della fanerona. La dimensione rappresentativa, e quindi “magica”, nella misura che della realtà rappresenta una simulazione solo illusoriamente manipolabile a livello virtuale, ha quindi il sopravvento sulla realtà stessa con possibili conseguenze nefaste. Conseguenze che pesarono anche su Napoleone di cui si narra che, nell’imminenza della battaglia di Waterloo, fosse intento nella soluzione di un gioco d’intelligenza trascurando “il concitato imperio” necessario ad impartire gli ultimi ordini prima della battaglia.

Ecco che il gioco non si presenta più come preludio, simulazione, allenamento, palestra al confronto con la realtà ma sostituto, ambito metaforico allusivo ma potenzialmente evitativo.

Tale dinamica non inerisce solo la dimensione individuale ma anche quella sociale. Come ricorda Imbucci (1997, p.111) “*Febbre del gioco e fuga dalla realtà coincidono perché segnalano l’impotenza dell’uomo e l’ingovernabilità del reale*”. Interessante il dato storico, riportato dallo stesso Autore, relativo

al sisma a Napoli nel 1980 a seguito del quale le giocate al lotto quintuplicò a riprova della possibile funzione autogratificativa e compensativa del gioco nei confronti della realtà, specie se minacciata da elementi di insicurezza.

Azzardando conclusioni molto provvisorie

Se non vi è dubbio circa la necessità di intervenire a livello terapeutico, e quindi preventivo e riabilitativo, di fronte a situazioni chiaramente autodistruttive collegate al gioco d'azzardo, meno chiaro risulta l'atteggiamento di politica sociale da tenersi di fronte ad un fenomeno che, almeno in Italia, interessa nelle sue diverse forme circa i due terzi della popolazione. La tradizionale contrapposizione tra politiche di repressione o tolleranza non può infatti prescindere da una riflessione su quanto il gioco, anche nella sua forma dell'azzardo, corrisponda o meno ad una istanza primaria (e quindi ad un diritto) dell'uomo-cittadino ovvero ad un abusivo comportamento indotto.

A conclusione di questo sintetico excursus, che tiene conto anche di molti altri apporti che non è possibile riassumere ma che trovano anche nel presente volume ampio sviluppo, credo si possano avanzare alcune formulazioni generali, anche se ovviamente provvisorie, e che riassumerei come segue: a) il gioco, nella sue diverse forme, sembra esprimere un elemento strutturale e non marginale nell'uomo e si manifesta come parte intrinseca del processo di culturalizzazione e come tale va considerato da parte di una società civile, b) la disposizione ad assumersi quote di rischio si è dimostrata essenziale nei processi evolutivi sia a livello individuale che sociale mentre una propensione per il rischio a livello compulsivo denota aspetti problematici della personalità che possono portare a situazioni di grave sofferenza per l'individuo, i familiari o il gruppo sociale a lui collegato, c) la propensione per la componente di alea, rispetto a quella agonistica, specie se accentuata ed unilaterale, evidenzia spesso un atteggiamento di fuga dalla realtà e rifugio in una dimensione magica con conseguenze negative sul rapporto con la realtà, vuoi a livello lavorativo che affettivo e sociale, d) nella misura in cui lo Stato si assume il potere di controllo e di regolamentazione delle attività di gioco e ne ha dei vantaggi economici è anche tenuto ad elaborare una politica di contenimento da forme di abuso e di tutela dei cittadini ed in particolare dei giovani e delle classi sociali deboli, e) la promozione di una costruttiva "cultura del gioco" implicherebbe il sostegno di iniziative educative tese a favorire elementi potenzialmente evolutivi connessi alle diverse attività di gioco e a scoraggiare quelle involutive e di ostacolo ad un efficace confronto con la realtà.

Azzardando conclusioni molto provvisorie

A conclusione di questo sintetico excursus, che tiene conto anche di molti altri apporti che non è possibile riassumere ma che trovano anche nel presente volume ampio sviluppo, credo si possano avanzare alcune formulazioni generali, anche se ovviamente provvisorie, e che riassumerei come segue:

- il gioco, nella sue diverse forme, sembra esprimere un elemento strutturale e non marginale nell'uomo
- il gioco è parte intrinseca del processo di culturalizzazione e come tale va assunto da parte di una società civile
- la disposizione ad assumersi quote di rischio si è dimostrata essenziale nei processi evolutivi sia a livello individuale che sociale
- una propensione per il rischio, a livello compulsivo denota aspetti problematici della personalità che possono portare a situazioni di grave sofferenza per l'individuo, i familiari o il gruppo sociale a lui collegato
- le attività di gioco d'azzardo si diffondono in condizioni di maggiore prosperità economica ed in presenza di una cultura maggiormente orientata a valorizzare l'assunzione individuale del rischio e la mobilità dei beni
- alcune persone manifestano nei confronti dei comportamenti a rischio una maggiore propensione di altre più orientate a soddisfare bisogni di sicurezza e di stabilità
- la propensione per la componente di alea, rispetto a quella agonistica, specie se accentuata ed unilaterale, evidenzia spesso un atteggiamento di fuga dalla realtà e rifugio in una dimensione magica con conseguenze negative sul rapporto con la realtà, vuoi a livello lavorativo che affettivo e sociale
- nella misura in cui lo Stato si assume il potere di controllo e di regolamentazione delle attività di gioco e ne ha dei vantaggi economici ha anche l'obbligo di elaborare una politica di contenimento da forme di abuso e di tutela dei cittadini ed in particolare dei giovani e delle classi sociali deboli
- leggi liberali che rispettino il diritto dei cittadini ad adire legalmente ad attività di gioco d'azzardo devono prevedere forme di tutela di cittadini esposti al rischio di comportamenti autolesivi, sotto forma di esclusione dalle stesse per periodi proporzionati alla gravità della situazione presentata, secondo una prassi ampiamente adottata in molti paesi evoluti
- la promozione di una costruttiva "cultura del gioco" comporta il sostegno di iniziative educative tese a favorire elementi potenzialmente evolutivi connessi alle diverse attività di gioco e a scoraggiare quelle involutive e di ostacolo ad un efficace confronto con la realtà

