

L'UTOPIA DEL GIOCO
PER UNA DIFESA DEL DIRITTO INTERNAZIONALE A
PARTIRE DA JOHAN HUIZINGA E VIRGILIO MELCHIORRE
MIOZZO Lorenzo*

Abstract

This article aims to re-examine the phenomenological reflections on the concept of play found in Johan Huizinga's *Homo Ludens*, integrating them with the perspectives of Virgilio Melchiorre. The objective is to highlight how an authentic ludic consciousness inherently carries the fundamental traits of a typically utopian human intentionality. Building on this foundation, the final part of the paper seeks to update Huizinga's social analyses. Specifically, it demonstrates how what can be defined as a "utopia of play" can be effectively applied today to defend international law, which is increasingly being called into question.

Keywords: Play, Utopia, Johan Huizinga, Virgilio Melchiorre, international law.

1. Fenomenologia del gioco

Innanzitutto, per approcciare con una profondità filosofica soddisfacente il concetto di *gioco*, risulta necessario cercare di addentrarsi in quella che può essere definita una "fenomenologia ludica", dove il termine fenomenologia non assume il semplice significato di descrizione, bensì quello più forte di ricerca dell'essenza, del senso, del gioco nella vita dell'uomo¹.

Per analizzare un concetto che pare essere assai fumoso, bisogna rilevare preliminarmente che di tanti modi d'esistenza diciamo che sono dati o fatti *per gioco* e, anzi, che addirittura si deve ammettere che non esiste alcun'area dell'esistenza umana che non possa riconoscere in sé almeno qualche elemento giocoso.

*Dottore in Scienze Filosofiche presso l'Università Ca' Foscari di Venezia.

¹ D'altronde, è questo il senso con cui anche gli autori che si vogliono qui prendere in considerazione intendono la loro ricerca sul gioco.

Se la ludicità ci appare nei termini di qualcosa di ricorrente, e perciò di indubbiamente primitivo ed essenziale nell'orizzonte dell'esperienza umana, allora significa che, in prima istanza, si tratta di una modalità che investe l'intera esistenza, una tonalità o un modo, non una realtà materiale specifica. Si potrebbe dire, una costante antropologica: le stesse azioni, infatti, possono presentarsi sia in modo non ludico che ludico e, in quest'ultimo caso, prima dell'azione in sé, a fare la differenza è l'attitudine, l'intenzione che vi si sottende e la guida².

Ma allora che cosa si intende con il termine "gioco"? Le prime caratteristiche che emergono dall'analisi delle diverse proprietà comuni alle varie forme di esperienza ludica sono senza dubbio due: quella della *sospensione* e quella della *non-serietà*, rilevate d'altronde già dall'analisi di Johan Huizinga, le cui riflessioni sul tema – sviluppate in *Homo Ludens* nel 1938 – rappresentano ancora oggi un punto di riferimento per le attività di ricerca³.

Dopo aver descritto il gioco come qualcosa che "è indispensabile all'individuo, in quanto funzione biologica, ed è indispensabile alla collettività per il *sensu* che contiene", Huizinga aggiunge anche che esso "è un'azione che si svolge entro certi limiti di luogo, tempo e senso, in un ordine visibile, secondo regole liberamente accettate, e fuori della sfera dell'utilità o della necessità materiali. Lo stato d'animo del gioco comporta astrazione dal "consueto" ed estasi, ed è o sacro, o puramente allegro in rapporto al tono sacro o ricreativo del gioco. L'atto è accompagnato da sentimenti di elevazione e tensione, e comporta letizia e distensione"⁴.

Primo aspetto fondamentale del gioco è perciò quello di avere la capacità di sospendere la vita che consideriamo normale, stabilendo delle

² Sono numerose le voci autorevoli che ci permettono di considerare l'elemento-gioco non tanto come una realtà materiale, quanto piuttosto come una dimensione dell'umano. Cfr. fra tutti John Cohen, *The Ideas of Work and Play*, "The British Journal of Sociology", 1953, 4 (4), pp. 312-322; ma anche Eugen Fink, *Spiel als Weltsymbol*, Kohlhammer, Stoccarda 1960; e Jean Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*, Delachaux & Niestle, Neuchatel 1945.

³ Storico delle idee olandese, Huizinga (1872-1945) ha sempre associato le sue indagini sulla storia umana – interessate soprattutto agli ultimi anni del periodo medievale – ad un profondo dialogo con le acquisizioni dell'antropologia, della filosofia e della psicologia, da cui sono scaturite anche riflessioni collocabili su un piano di raffinata astrazione teorica, com'è il caso del saggio *Homo ludens*, finalizzato a chiarire la natura e il significato del gioco, inteso come una funzione essenziale dell'essere umano. Confinato per la sua opposizione al nazismo nei pressi di Arnhem, trovò la morte in quello stesso luogo nel 1945. Cfr. Johan Huizinga, *Homo ludens*, H.D. Tjeenk Willink & Zoon, Haarlem 1938 (trad. di Corinna van Schendel, Einaudi, Torino 1973).

⁴ *Ivi*, p. 155.

separazioni *qualitative* rispetto all'abituale operosità quotidiana e costituendosi quindi come qualcosa di inutile, o meglio, di fatto per se stesso; qualcosa di inutile che si contrappone all'ormai regolare (almeno nella nostra società) ricerca costante dell'utile come ad-operabile rispetto a uno scopo esterno e in confronto a cui tutti gli altri momenti assumono una rilevanza del tutto secondaria.

È un concetto di gioco, dunque, che presenta tutti i caratteri tipici della non-serietà – vuole proporsi come una dimensione per certi versi alternativa rispetto all'atteggiamento di serietà tipico della vita di tutti i giorni –, ma che non per questo si delinea a sua volta come non serio, perché anzi pretende comunque di avere una sua, seppur peculiare, profonda e rigorosa serietà, garantita dall'insieme di regole chiaramente stabilite che gli fanno da cornice. Una non-serietà, quella del gioco, che può contrapporsi alla serietà del quotidiano sia elevandosi qualitativamente rispetto ad essa sia ponendosi su di un livello inferiore: “Il concetto “gioco” come tale – continua Huizinga – è d'un ordine superiore rispetto a quello di serietà. Perché la “serietà” cerca d'escludere il “gioco”, ma il “gioco” può includere benissimo la serietà. [...] L'uomo gioca come il bambino, per divertirsi e ricrearsi, sotto il livello della seria vita. Ma può anche giocare al di sopra di quel livello, giochi improntati a bellezza e a senso sacro”⁵.

La declinazione nobile del gioco, paradossalmente, si può già intuire osservando il comportamento dei bambini durante la prima infanzia: il senso che essi attribuiscono all'attività ludica non è quello di una disposizione pratica, e neppure di un'azione conoscitiva in direzione del mondo, bensì quello di un'esplorazione del loro stesso io e delle sue potenzialità⁶. Si può dire più precisamente allora che, innanzitutto, in qualsiasi momento della vita un buon atteggiamento ludico permette al soggetto di sperimentare un senso di spontaneità e sospensione, che a sua volta gli consente di fare i conti in prima persona con la sua gioia di vivere, la sua libertà strutturale e la spontaneità del suo essere. Contemporaneamente, tuttavia, questo stesso

⁵ Ivi, pp. 25-54. Sono questioni che vengono toccate anche dall'opera di Marcuse, che riflette esplicitamente sul rapporto tra gioco e produttività in un contesto sociale moderno che tende ad appiattire la coscienza umana. Cfr. Herbert Marcuse, *Eros and Civilization*, Beacon Press, Boston 1955.

⁶ È questa, per certi versi, la visione condivisa anche dallo psicologo Karl Groos. Cfr. Karl Groos, *Die Spiele der Thiere*, 1896. Non lontano è quanto sosteneva a sua volta Sartre, quando spiegava che nel gioco – diversamente che nello spirito di serietà, per cui l'oggetto ha la meglio sul soggetto – la soggettività si libera e si scopre non come conseguenza, ma come principio, origine e libertà. Cfr. Jean-Paul Sartre, *L'Être et le Néant*, Gallimard, Parigi 1943.

soggetto sperimenta anche la crescente consapevolezza che la medesima esperienza si affida a regole, quelle del gioco, che sono comunque ben precise e che portano con sé tutti i caratteri della serietà tipica di leggi saldamente stabilite. Virgilio Melchiorre⁷, riprendendo e, per certi versi, sviluppando ulteriormente le considerazioni di Huizinga, avrebbe poi spiegato che “[nel gioco] libertà e necessità, spontaneità e legge si incrociano, si sposano, si fondono in unità. Si direbbe che l’uomo va sperimentando la vita regolata dell’universo e la possibilità che questa regola non sia per lui un’oppressione, un’eteronomia, ma qualcosa che lui stesso vuole e determina, qualcosa in cui ci si può riconoscere assumendo il ruolo di causa”⁸. È quindi un’esplorazione, quella guidata dal gioco, in cui il soggetto scopre soprattutto un’unità d’essere, “la gioia d’una convenienza accaduta ed ora ripetuta, ritrovata e goduta”⁹, in cui il mondo dell’oggettività viene accettato come un ordine assoluto, rigoroso e inviolabile, ma le sue regole vengono comunque intese come una struttura gratuita, che sostiene ma non costringe, non opprime e, anzi, rende possibile l’esistenza del gioco stesso, catalizzatore naturale della spontanea libertà umana¹⁰.

Per poter offrire, in definitiva, una chiarificazione più profonda e puntuale del concetto di gioco, si può identificare l’esperienza ludica come un’esperienza esistenziale, senza fini esterni, capace di riconoscere un’alternativa d’essere – rispetto alle usuali dinamiche di seria utilità – attraverso una diretta partecipazione ad essa. Nella sua gratuità il gioco fa esperienza e ripete la duplice gratuità dell’esistenza, ovvero sia quella che si lega alla sua finitezza determinata sia quella che più radicalmente appartiene

⁷ Il pensiero filosofico di Virgilio Melchiorre (1931-2026) si è concentrato inizialmente sull’intento di coniugare le idee metafisiche del maestro Bontadini con l’interesse esistenziale e si è poi sviluppato in modo sempre più originale e innovativo, caratterizzandosi per la sua capacità di cogliere l’operatività delle strutture metafisiche all’interno delle forme pratiche dell’esistenza personale, spaziando dalla fenomenologia all’esistenzialismo, dal personalismo alla filosofia della storia di matrice marxista. Particolare motivo di interesse saranno, in questa sede, sia le sue riflessioni sulla fenomenologia del gioco sia, più avanti, quelle sull’utopia.

⁸ V. Melchiorre, *Fenomenologia del gioco*, p. 13, “Atleticastudi”, 1981, 4, pp. 11-14.

⁹ Id., *Il gioco come simbolo*, p. 167, in *Metacritica dell’eros*, Vita e Pensiero, Milano 1977, pp. 158-193.

¹⁰ Su questi temi cfr. Raymond Bayer, *L’Esthétique de la grâce. Introduction à l’étude des équilibres de structure*. Heidegger, invece, ha parlato di gioco e danza come appartenenti a Mnemosine, cioè alla profonda memoria che ricorda e scopre il senso dell’essere. Cfr. Martin Heidegger, *Was heißt Denken*, Max Niemeyer, Halle 1952. Quanto al panorama italiano recente, cfr. Prisca Amoroso, *Il gioco e la vita. Del nostro essere eventuali*, “Dianoia: rivista di filosofia”, 2016, 22 (1), pp. 123-146.

all'intero essere in quanto tale: nel gioco, la convergenza della libertà nella necessità trova il suo significato e la sua condizione ultima nella gratuità stessa dell'esistenza. Melchiorre può infatti concluderne che “nella sua forma migliore, l'esperienza ludica dell'inutile è così l'esperienza della condizione ultima dell'esistere”¹¹ e che “chi gioca scopre il potere del proprio corpo [...] e che questo potere vive liberamente in un mondo di regole che non lo opprimono, ma che anzi esaltano la sua vita ed infine – ecco il punto – la lasciano apparire in se stessa e per se stessa, in quella che abbiamo chiamato la sua inutilità. Ma l'inutile non è in fondo la cifra stessa della vita in generale?”¹².

2. *Civiltà contemporanea e puerilismo*

Se è vero che finora abbiamo delineato le caratteristiche con cui è possibile identificare fenomenologicamente il concetto di gioco¹³, è anche vero che la nostra riflessione si è soffermata soprattutto sulla declinazione più “alta” della coscienza ludica, accantonando per un momento l'analisi filosofica attorno a quella che potremmo definire una giocosità più superficiale.

Il problema, quanto a questo tema, non sta però nell'analizzare le diverse tipologie di quelli che siamo soliti definire “giochi” – come gli scacchi, lo sport o gli spettacoli – allo scopo di concludere in quali circostanze questi si costituiscano come occasioni di elevazione della coscienza ludica

¹¹ V. Melchiorre, *Il gioco come simbolo*, p. 177.

¹² V. Melchiorre, *Fenomenologia del gioco*, p. 13. Ovviamente, come spiega lo stesso Melchiorre, da questo non si deve derivare un'equazione tra inutile e non senso o non rilevabilità di un senso ultimo della vita. D'altronde l'autore, sulla scia di quanto già rilevato da Mounier, sottolinea come qui si possa evidenziare anche che l'uomo, quando vive inutilmente e con la consapevole serietà di vivere inutilmente, comprende che il senso ultimo della vita, che Dio stesso, è l'inutilizzabile per eccellenza: “L'Essere che semplicemente è non ammette rinvii, non è in altro, non tende ad altro” e, se Dio è fondamento dell'ente, “dire dell'inutilità di Dio è dire dell'inutilità stessa dell'ente: tutto quanto appare è ed, infine, non ha significato che per il fatto d'essere e d'apparire” (Id., *Il gioco come simbolo*, pp. 175-176). Cfr. anche Emmanuel Mounier, *Révolution personaliste et communautaire*, Aubier, Parigi 1935.

¹³ Ribadiamo, nel senso forte con cui si intende il termine fenomenologia. Un tale modo di concepire l'analisi fenomenologica pare potersi identificare, per antonomasia, con quello tipico della filosofia di Edmund Husserl. Cfr. per es. Edmund Husserl, *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*, Max Niemeyer, Halle 1913.

individuale piuttosto che come meri, anche se senz'altro legittimi, momenti ricreativi rispetto al resto della vita¹⁴.

La questione cruciale, qui, è capire se l'atteggiamento esistenziale della società occidentale contemporanea nel suo complesso rifletta una ludicità di fondo elevata o una più superficiale che, rifacendoci al vocabolario di Huizinga, potremmo definire piuttosto *puerilismo*. Puerile è l'atteggiamento di quelle società in cui la coscienza ludica non funge più da atteggiamento primitivo e naturale che si oggettifica nelle strutture culturali, ma si snatura completamente sotto la logica comandata dal principio dell'utile. Scrive Huizinga: "Da un lato abbiamo il fenomeno del non-prendere-interamente-sul-serio le cose serie: lavoro, dovere, destino, vita; dall'altro il riconoscimento di un'alta serietà a certe occupazioni, che un sano giudizio qualificherebbe bambinate e trastulli; e finalmente la trattazione di cose veramente gravi con gli istinti e i gesti del giuoco"¹⁵.

Se in diverse società occidentali vediamo oggi diffusi atteggiamenti puerili, possiamo pensare di seguire Huizinga anche nell'identificazione del motivo principale di questa crisi della civiltà in un ormai comune indebolimento dello spirito critico, che comporta notevoli conseguenze sul versante della vita pratica. Tale indebolimento, per lo studioso olandese, trova origine nel fatto che l'uomo medio dei suoi tempi – ma a maggior ragione dei nostri – sa e pensa di sapere un po' di tutto, ma lo fa perché riceve delle informazioni già pronte e confezionate, con tanto di giudizi e nozioni ricavati da altri. Tutto ciò finisce inevitabilmente per favorire un sapere che è vario, ma superficiale, e che, soprattutto, espone e abbandona l'individuo alle suggestioni di massa a buon mercato, rendendolo sempre meno dipendente dalle proprie facoltà di pensiero e di espressione e sempre più esposto alla manipolazione dall'alto, che sia politica, economica o di altro genere.

La radice di questo fenomeno è però ancora più profonda e può essere identificata con il conflitto tra *sapere* ed *essere* o, meglio ancora, con la generale tendenza alla subordinazione dell'impulso conoscitivo alla volontà di vita, che è alla base di quell'antiintellettualismo sistematico che Huizinga

¹⁴ Anche questo è comunque un argomento molto interessante, in quanto i singoli giochi sono indubbiamente delle particolari istanziazioni della stessa coscienza ludica di cui qui si sta parlando. Dal momento che però si tratta di una questione troppo ampia da considerare in questa sede, si rimanda qui ai lavori dei diversi autorevoli pensatori che se ne sono occupati. Cfr. in modo particolare Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et la vertige*, Gallimard, Parigi 1958.

¹⁵ J. Huizinga, *In de schaduw van morgen, een diagnose van het geestelijk lijden van onzen tijd*, H.D. Tjeenk Willink & Zoon, Haarlem 1935 (*La crisi della civiltà*, trad. di Barbara Allason, Einaudi, Torino 1978), p. 115.

chiama pensiero “esistenziale” o “vitalistico”. Egli denuncia che già ai suoi tempi la cultura occidentale tendeva, spesso consapevolmente, a prescindere il più possibile dalla ragione in favore di criteri guida che stanno al di sotto della stessa e che sono identificabili piuttosto con gli impulsi e gli istinti, riconducibili a una cieca volontà di potenza. Risultato di questo processo non poteva che essere quello della proliferazione delle contraddizioni sociali¹⁶: “Rinunciando a tali concetti [ideali] l’unità della cultura è posta in dubbio. Ciò che rimane al suo posto è invero solo una somma di desideri tra loro contrastanti. I concetti che oggi unificano le varie tendenze culturali si ritrovano solo nell’ordine di idee “benessere, potenza, sicurezza” [...]: tutti ideali assai più fatti per dividere che per unire, e tutti procedenti solo dall’istinto naturale, non nobilitato dallo spirito”¹⁷. Il rischio che ne consegue è quello di non vedere più il nostro prossimo come un altro partecipante allo stesso gioco della vita in cui siamo inseriti, ma piuttosto come un concorrente – non necessariamente cattivo, ma molto spesso oppressore – nella lotta generale per il potere politico o per il benessere economico, in una società che tende ad esaltare sempre di più l’eroismo del singolo in un contesto di omologazione della personalità e spegnimento dello spirito.

Oggi come allora è, così, necessario contrastare la diffusa tendenza al puerilismo, per riscoprire e far riaffiorare quell’autentica coscienza ludica su cui originariamente si fonda ogni vera civiltà, nel riconoscimento che la vita in società significa libertà individuale proprio grazie ai vincoli necessari che ci legano agli altri. La via non può che essere allora quella di costruire un’utopia – o meglio, un’utopia del gioco – che ci permetta di propiziare un

¹⁶ Con il termine “contraddizione” ci si rifà qui al vocabolario tipico di Marx e ci si riferisce, più che a vere e proprie contraddizioni, a quelle che possono essere meglio definite “polarità oppositive” o, più in generale, tensioni sociali, spesso frutto di ingiustizie. Oggetto di studio privilegiato della teoria critica contemporanea, sono quelle che Roberto Mordacci chiama “contraddizioni pratiche”. Cfr. Roberto Mordacci, *Critica e utopia. Da Kant a Francoforte*, Castelvechi, Roma 2023, pp. 166-167.

¹⁷ J. Huizinga, *La crisi della civiltà*, pp. 26-27. In questo contesto, negli ultimi secoli ad approfittarne sono state la scienza e la tecnologia, che hanno avanzato la pretesa di essere esse stesse la civiltà, nascondendo più volte come in realtà le più alte forme di evoluzione scientifica, quando non associate a valori normativi esterni, possono benissimo abbinarsi anche alla peggior barbarie. Cfr. su questo Johan Huizinga, *Geschieden wereld*, H.D. Tjeenk Willink & Zoon, Haarlem 1943 (*Lo scempio del mondo*, trad. di Ervino Pocar, Mondadori, Torino 2004).

futuro di speranza in cui a contare non sia più solo la felicità del singolo, bensì quella di tutti i giocatori del gioco della vita¹⁸.

3. *L'utopia del gioco*

Sono le stesse caratteristiche tipiche della coscienza ludica a portare in sé, in potenza, anche i tratti distintivi di una coscienza più propriamente utopica. Per capirlo, va prima chiarito che cosa intendiamo qui con il termine *utopia*. Lungi dall'essere identificabile con una semplice fantasticheria velleitaria – come ormai il senso comune è arrivato a definirla –, un'autentica utopia si presenta piuttosto come uno strumento teorico in grado di evidenziare e rovesciare le dinamiche oppressive più evidenti del mondo contemporaneo, mettendole a confronto con una società immaginaria eletta in alcuni suoi tratti come ideale regolativo di carattere sociopolitico e, per estensione, antropologico¹⁹.

Rifacendoci al pensiero di Melchiorre²⁰, possiamo affermare che la progettazione utopica è una progettazione *simbolica*, perché la sua funzione è quella di determinare ulteriormente l'essere indeterminato, anticipandolo parzialmente in una nuova figura finita, in un'immagine, che ha la funzione di renderlo maggiormente manifesto. La sua peculiarità poi, rispetto a qualsiasi altro tipo di espressione simbolica, è quella di applicarsi alla realtà umana collettiva e quindi di delineare i contorni di una situazione civile futura che contribuisca a favorire una migliore apertura delle coscienze all'essere, a quell'Assoluto irraggiungibile in condizione storica e, tuttavia, causa finale della storia. L'utopia si costituisce, così, come uno strumento di mediazione fra la coscienza dell'Assoluto e la coscienza della situazione storica: si riferisce, quindi, ad un universo che è in se stesso sempre irrealizzabile (in

¹⁸ Quella che per Arrigo Colombo era “la società fraterna” (cfr. Arrigo Colombo, *Trilogia della nuova utopia*, 3 voll., Mursia, Milano 2015). Sul concetto di speranza cfr. invece Sergio Labate, *La regola della speranza. Dialettiche dello sperare*, Cittadella Editrice, Assisi 2011.

¹⁹ Così d'altronde la intendeva, con sottile ironia, già Thomas More quando ne conia il termine. Cfr. Thomas More, *Utopia*, 1516. Sull'utopia di More cfr. le interessanti riflessioni contenute in Roberto Mordacci, *Ritorno a Utopia*, Laterza, Roma 2020.

²⁰ Virgilio Melchiorre si è occupato del tema utopico per larghi tratti della sua produzione intellettuale. Su questo argomento i riferimenti fondamentali sono diversi. Cfr. in modo particolare Virgilio Melchiorre, *La coscienza utopica*, Vita e Pensiero, Milano 1970. Cfr. anche Id., *Il sapere storico*, La scuola, Brescia 1963; *L'immaginazione simbolica: saggio di antropologia filosofica*, il Mulino, Bologna 1972; *Ideologia, utopia, religione*, Rusconi, Milano 1980; *Essere e parola. Idee per una antropologia metafisica*, Vita e Pensiero, Milano 1982.

questa vita), ma al contempo esprime una tensione essenziale per il progresso umano e si erge a forza direttiva del divenire storico.

La stessa portata simbolica, a ben vedere, è rinvenibile anche nei tratti caratteristici di una coscienza ludica debitamente matura e consapevole, quando essa, come si accennava, si dimostra capace di riconoscere che il gioco propriamente inteso non è altro che il simbolo di una con-venienza vitale di necessità e di grazia: la stessa che si può ritrovare nel senso originario della *φύσις* e che il gioco percorre, nei suoi diversi gradi, fino ad aprire la via che indica, in ultima istanza, proprio l'essere come tale.

Si pensi, per fare uno dei tanti esempi, alle competizioni agonistiche in cui, per superare un primato, si effettua un continuo tentativo di vincere le resistenze fisiche e di portare alla trascendenza la stessa vita corporea verso quello stato di grazia che è inversamente proporzionale proprio allo sforzo e alla necessità. Il gioco in casi come questo è un simbolo, un'anticipazione di ciò che ha da essere, che dimostra come nella profondità di ogni coscienza ludica si trovi non tanto la volontà di celebrare lo *status quo*, la realtà così come ci è consegnata, ma l'intenzione, spesso anche inconsapevole, di realizzare un mondo diverso a partire dal rilevamento del legame tra libertà e necessità in cui siamo quotidianamente inseriti: è così che il gioco manifesta già in queste forme più spontanee una naturale tensione dell'uomo all'ulteriore, ad uno stato che non è del presente e del quale occorrerà poi inevitabilmente tenere conto anche sul piano della vita non ludica.

Il gioco allora “diventa in qualche modo profezia, anticipazione, ma anche esperimento e percezione di un rapporto diverso nella realtà”, nella consapevolezza che “dovremmo privarci del gioco solo per giungere, con lavoro e fatica, a quel mondo che la libertà del gioco anticipa e in qualche modo profetizza”²¹. Ludico e non ludico, quindi, non devono né giustapporsi né escludersi vicendevolmente, ma vivere pienamente il proprio rapporto dialettico, in cui l'indifferenza del gioco per la realtà costituisce l'occasione per l'ampliarsi della stessa coscienza storica, propiziando l'esperienza della possibile totale libertà²². La coscienza ludica, di fatto, si pone oggi in contrasto con la mentalità lavorativa, questo però non perché si debba tessere una qualche apologia del disimpegno o dell'ozio comunemente intesi, ma perché ora più che mai risulta urgente liberarsi dall'illusione che la vita dell'utile abbia un senso per se stessa, quando invece assume significato solo

²¹ V. Melchiorre, *Fenomenologia del gioco*, p. 14.

²² A riguardo, fanno scuola le analisi di Moltmann. Cfr. Jürgen Moltmann, *Die ersten Freigelassenen der Schöpfung. Versuche über die Freude an der Freiheit und das Wohlgefallen am Spiel*, 1971.

se viene finalizzata a sostenere il dialogo dell'individuo con gli spazi propri dell'uomo, che vanno già anticipati e disposti nell'immediatezza del presente, slegando l'orizzonte individuale dal giro dell'immediato e dell'esclusiva necessità, per aprirlo all'essere possibile²³.

Facendo propria l'istanza che ha sempre caratterizzato ogni progettazione utopica nella storia – ovvero quella di combattere le ideologie più problematiche del proprio tempo²⁴ –, un'autentica utopia del gioco dovrà allora puntare a risvegliare il senso critico di un'umanità che deve tornare a pensare consapevolmente il proprio ruolo nel grande gioco della vita.

4. *Gli Stati, la guerra e la diplomazia: idee per un'utopia del gioco internazionale*

Si è detto che un'autentica coscienza utopica deve prendere le mosse dall'analisi della realtà concreta per trovare e rovesciare le maggiori contraddizioni che la attanagliano; allora è giusto che si concluda questa breve indagine sull'utopia del gioco mettendo in luce uno dei contesti in cui

²³ Anche se Huizinga non parla mai esplicitamente di utopia, è evidente che il modo con cui intende l'intenzionalità ludica porta con sé, seppur implicitamente, tutti i prodromi per un discorso utopico legato al gioco. Per lui la tensione creata dal gioco realizza una perfezione limitata all'interno della cornice del nostro mondo, riflettendo il naturale desiderio umano di aspirare sempre ad un fine più alto. In linea risulta anche la sua analisi sul rapporto tra gioco e mito, in cui le caratteristiche della narrazione mitologica sembrano potersi sovrapporre a quelle dell'utopia: per Huizinga, il mito è infatti l'espressione ludica, spesso ironica e sempre affascinante, di un'intenzionalità umana sovralogica che utilizza l'immaginazione per veicolare (e prefigurare) significati profondi e sacri, supportando la mente umana nel tracciare il limite fra la possibilità concepibile e l'impossibilità, in un'oscillazione continua tra gioco e serietà. Anche la sua analisi sociale porta con sé uno spirito utopico di fondo: c'è la denuncia critica delle contraddizioni, ma ci sono anche una speranza positiva data dal richiamo alla necessità di recuperare una morale normativa (preferibilmente metafisica e cristiana), la consapevolezza di non poter optare semplicemente per un nostalgico ritorno al passato e la convinzione che si possa propiziare un futuro migliore solo con il desiderio di realizzare un *summum bonum* che non includa solo alcune categorie sociali specifiche, ma l'intera umanità nel suo complesso. D'altronde, sia l'utopia che il gioco si caratterizzano per un respiro che è totalizzante.

²⁴ Semplificando molto si può dire che, mentre l'utopia si caratterizza per il suo tentativo di progettare il futuro a partire dalle necessità rilevate dal presente, l'ideologia intende plasmare la realtà adattandola a idee preconcepite che finiscono piuttosto per riproporre il passato nel futuro, di fatto bloccando un reale progresso dell'umanità nella storia. Per approfondire questa e altre caratteristiche di un'utopia riscattata agli occhi del senso comune il contributo più significativo è senza dubbio quello di Mannheim (cfr. Karl Mannheim, *Ideologie und Utopie*, Cohen, Bonn 1929). Sullo stesso tema cfr. anche Carla Danani, *Éloge de l'utopie*, "Diogenes", 2021, 273-274 (1), pp. 35-52; Alessandro Volpe (a cura di), *Storia, utopia, emancipazione*, Mimesis, Milano 2022.

la sua applicazione può risultare oggi fondamentale: quello dei rapporti internazionali, caratterizzati da un assetto che è sempre meno pacifico e in cui l'autorità dei patti giuridici è troppo spesso messa in discussione.²⁵

Per analizzare criticamente la questione, bisogna premettere che le modalità con cui è possibile intendere il sistema delle relazioni interstatali sono essenzialmente due. La prima, sulla scia della definizione del concetto di lavoro coniata da Marcuse e ripresa dalla teoria critica contemporanea²⁶, consiste nell'identificare i rapporti internazionali con le caratteristiche di un'attività che – implicando un peso e una persistenza che il gioco non ha – porta con sé una tensione e un'opposizione di interessi tali che il coordinamento tra le varie identità diventa un faticoso lavoro di mediazione, basato più su compromessi che su regole fisse e fondato su un bilanciamento di forze che sono costrette a trovare un accordo che, se potessero, eviterebbero volentieri di cercare.

La seconda linea interpretativa, in sintonia con Huizinga, consiste invece nel vedere nel rapporto tra Stati le caratteristiche di un grande (e serio) gioco di società: da questo punto di vista, l'integrità del sistema delle relazioni internazionali si regge sulla volontà dei singoli Stati-giocatori di collaborare, rispettando delle norme condivise che in realtà garantiscono la libertà di tutti i membri, e su una fiducia tra Stati che richiede che vengano superati i loro atteggiamenti puerili ed egoistici di amoralità e ipernazionalismo²⁷ Una

²⁵ I contributi autorevoli sul rapporto tra utopia e politica contemporanea sono diversi. Particolarmente rilevante è David Estlund, *Utopophobia: On the Limits (If Any) of Political Philosophy*, Princeton University Press, Princeton 2019. Tra gli altri, cfr. anche Geert Bouckaert, *From Public Administration in Utopia to Utopia in Public Administration*, in G. Bouckaert-W. Jann (a cura di), *European Perspectives for Public Administration: The Way Forward*, Leuven University Press, Leuven 2020, pp. 71-84; Teppo Eskelinen, *The Revival of Political Imagination: Utopias As Methodology*, Zed Books, Londra 2020; Paul Raekstad, *The model of the legislator: Political theory, policy, and realist utopianism*, "Contemporary Political Theory", 2021, 20 (4), pp. 727-748. A livello italiano cfr. Francesco Totaro, *Utopia e Politica*, in C. Quarta (a cura di), *Per un manifesto della "nuova utopia"*, Mimesis Milano 2013, pp. 91-103.

²⁶ Cfr. Herbert Marcuse, *Über die philosophischen Grundlagen des wirtschaftswissenschaftlichen Arbeitsbegriffs*, "Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik" 1933, 69, pp. 257-293. Quanto alla teoria critica contemporanea, cfr. Axel Honneth, *Kampf um Anerkennung*, Suhrkamp, Francoforte 1992; Martti Koskeniemi, *From Apology to Utopia: The Structure of International Legal Argument*, 1989; Hartmut Rosa, *Unverfügbarkeit*, Residenz Verlag, Salisburgo 2018.

²⁷ Obiettivo polemico di Huizinga qui sono Schmitt e Spengler. Cfr. Carl Schmitt, *Politische Theologie. Vier Kapitel zur Lehre von der Souveränität*, Duncker & Humblot, Monaco-Lipsia 1922; Oswald Spengler, *Der Untergang des Abendlandes*, Verlag C. H. Beck, Monaco 1922.

visione, questa, racchiusa nel riconoscimento formale da parte degli Stati dell'imperativo fondamentale "*pacta sunt servanda*"²⁸, che altro non vuole sottolineare se non la presa di coscienza che, non appena una qualsiasi delle parti in gioco si sottrae alle regole del sistema, questa, in qualità di violatore, finisce o per rovinare (sebbene temporaneamente) l'intero assetto del diritto internazionale o per dover essere espulsa dalla comunità come guasta-gioco, con conseguenze spesso non poco problematiche per gli equilibri mondiali.

A ben vedere, più che opposte, queste due differenti visioni possono essere considerate complementari e, anzi, portatrici di entrambe le dimensioni fondamentali per la costruzione di una critica utopica propriamente detta²⁹.

²⁸ L'espressione *Pacta sunt servanda* rimanda all'esistenza di un principio di collaborazione che tiene insieme il diritto internazionale globale, per cui ogni Stato si impegna a fare la sua parte affinché il sistema non collassi. Interessanti, a riguardo, sono gli ultimi risvolti del dibattito filosofico-giuridico sul tema, che si stanno concentrando sulla rilevazione della necessità di giustapporre al principio di collaborazione fra Stati anche quello che può essere definito un principio di solidarietà. Inteso come l'appello all'aiuto reciproco e alla condivisione di risorse e rischi, tale principio, più forte della semplice collaborazione, non dovrebbe limitarsi a rivestire solo un valore morale nel rapporto tra Stati, ma dovrebbe iniziare ad essere considerato un vero e proprio principio giuridico esplicitamente menzionato nella legislazione internazionale. Cfr. Soprattutto Kostiantyn Gorobets, *Solidarity as a Practical Reason: Grounding the Authority of International Law*, "Netherlands International Law Review", 2022, 69, pp. 3-27; Rüdiger Wolfrum, *Solidarity*, in D. Shelton (a cura di), *The Oxford Handbook of International Human Rights Law*, Oxford University Press, Oxford 2013, pp. 401-419.

²⁹ A prima vista, una possibile mediazione tra queste due visioni pare potersi trovare nella teoria dei giochi (TG), nata con la pubblicazione di *Theory of Games and Economic Behavior* (1944) da parte di John von Neumann e Oskar Morgenstern. La TG – che ha goduto di grande successo soprattutto quando usata per approfondire i principi del pensiero strategico durante la Guerra Fredda – è una disciplina che analizza in modo formale le situazioni sociali interattive, cioè situazioni nelle quali i guadagni di ogni individuo dipendono dalle azioni altrui, oltre che dalle proprie. Pensata principalmente per applicarsi all'ambito economico, la TG si è rivelata di grande importanza nei più disparati campi del sapere, risultando utile anche per analisi di carattere politico. Nonostante l'importante contributo che è in grado di offrire, va rilevato come essa non possa evitare di portare con sé anche dei limiti non trascurabili: nella teoria dei giochi il valore assegnato alla cooperazione è troppo marginale, perché questa viene banalmente considerata come circostanziale e non piuttosto come essenziale nel rapporto tra gli attori sociali; i soggetti vengono sempre considerati come agenti razionali, mentre la realtà è molto più complessa; viene presupposto che esista già un contesto dato nel quale il gioco può prendere corpo, mentre va invece legittimato anche l'assunto per cui i giocatori intendono iniziare a giocare. Per quanto utile, quindi, la TG non sembra in grado di interpretare esaustivamente l'intero ventaglio dei reali rapporti interpersonali e interstatuali, mettendo in luce come le sia necessario aprirsi ad altri contributi teorici per poter essere veramente efficace. In quest'ottica, ad un approccio come quello della TG, si preferisce qui

Da un lato, infatti, la visione dei rapporti internazionali come gioco costituisce la parte normativa dell'utopia: il futuro migliore a cui l'umanità deve ambire è quello in cui tutti gli Stati interagiscono in modo pacifico tra loro e aderiscono volentieri al diritto internazionale, intendendolo come un gioco di forze in cui l'autolimitazione reciproca consente di garantire la libertà di tutti. Dall'altro, però, ad oggi la rilevazione di una situazione di costante conflitto (potenziale o effettivo) tra Stati non consente di considerare acquisito questo scenario ludico e, perciò, nel frattempo risulta necessario focalizzare lo sguardo anche a breve termine, individuando le dinamiche oppressive e contribuendo a lavorare faticosamente per una soluzione di compromesso che le possa superare: sono queste, invece, le caratteristiche tipiche della dimensione critica e preliminare del pensiero utopico. Nel tempo attuale c'è quindi urgente bisogno di un'opera costante di mediazione, ma quest'opera dev'essere ispirata dall'obiettivo di trasformare la realtà futura, gradualmente e nel miglior modo possibile, in una condizione in cui l'assetto internazionale potrà finalmente costituirsi come un gioco condiviso, in cui il posto del conflitto verrà finalmente occupato dal rispetto per il prossimo³⁰, da non intendere più come un concorrente da distruggere ma come un co-giocatore verso cui essere solidali³¹.

Se si vuole cercare di approssimarsi il più possibile a questa meta, l'obiettivo iniziale dovrà essere allora quello di raggiungere un diffuso e autentico sentimento internazionale che, come indica lo stesso termine, implica la conservazione delle identità particolari, ma in modo tale che queste sappiano ricomprendersi all'interno di un sistema in cui il bene individuale viene valorizzato ed esaltato proprio dal raggiungimento del bene comune di tutti.

uno maggiormente improntato sulla critica utopica, ovvero basato su un riconoscimento delle dinamiche sociali concrete ed effettive che è finalizzato ad isolare quelle oppressive per proporre un loro ribaltamento allo scopo di costruire un futuro utopico orientato prioritariamente all'interesse della comunità globale nella sua interezza.

³⁰ Cfr. Roberto Mordacci, *Rispetto*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2012.

³¹ È proprio per spiegare questo che Huizinga, in *La crisi della civiltà*, intitola uno dei capitoli "Regna regnis lupi?". La traslazione dell'hobbesiano *homo homini lupus* in un contesto internazionale appare molto evidente (cfr. Thomas Hobbes, *Leviathan*, 1651). Huizinga ricorda come accanto ai fautori dell'autonomia del fatto politico si trovino coloro che difendono la guerra per principio, ma li accusa di aver ribaltato una verità che già Agostino aveva svelato, ovvero che tutti i contrasti nel cosmo hanno per meta il ripristino di uno stato di equilibrio e armonia – la pace – e che la guerra non è uno stato normale, né tantomeno un obiettivo ultimo. Cfr. Agostino, *De civitate dei*, 426, XIX, 12-13.

E se per Huizinga, nel 1943, la salvezza a venire stava in un'unione federata di limitate unità politico-economico-sociali, eventualmente poste sotto la protezione di alcune potenze mondiali fiduciarie, ora che la situazione politica si è evoluta sia in Europa che nel mondo, possiamo dire che la salvezza deve passare da un rafforzamento delle unioni e dei patti esistenti, che devono essere ancora più profondamente sentiti come necessari da tutti i popoli e dai loro governanti. Anche oggi, come già nel secolo scorso, sappiamo che soltanto una costellazione di potenze più forte (e orientata a mete migliori) di uno o più Stati autoriferiti può garantire la sopravvivenza di quel gioco di rapporti internazionali che vincola le singole potenze nazionali ma che, proprio per questo, le rende tutte libere.