

Mario Graziano, Angela Campisano, Domenica Maviglia

IL GIOCO NELLE LEGGI DI PLATONE

THE PLAY IN PLATO'S LAWS

ABSTRACT. In this paper, it is discussed Plato's notions of play in the Laws, in which the concepts of paidia (play), and spoude (often translated as "seriousness") are explicit, with the aim of not tracking simple contrast between what we consider play and what we consider serious. The idea is the notion of play requires an extension of the idea of mere child's play. It is in this sense Plato's attitude toward play he comes to our aid. Inclined to no consider play an activity only for children, asserts that play could provide always a stimulus to understanding.

Keywords: Play, Paidia, Spoude, Plato, Mimesis.

1. Introduzione

Il gioco è comunemente pensato essere l'opposto del quotidiano, della vita regolare, di ciò che si considera socialmente serio. Esso è, infatti, qualcosa che appartiene al tempo libero, allo svago, un passatempo da consumarsi preferibilmente in un tempo e in un luogo stabilito, predefinito.

Secondo l'antropologo Burnet Tylor (1871) il gioco è da considerare, al pari delle credenze e delle usanze, un processo esistente in tutte le civiltà che muta di

significato con lo scorrere del tempo, acquisendo in definitiva una nuova funzione: una sorta di “sopravvivenza” culturale che si manifesta universalmente in tutte le civiltà¹. Più di un secolo dopo, Victor Turner (1986) considererà il gioco un momento “ricreativo” e rigenerante, funzionale al benessere degli esseri umani².

Ciò che accomuna queste diverse visioni antropologiche è il considerare il gioco un’attività secondaria rispetto alla matrice culturale e sociale che rimangono i punti di partenza per l’analisi delle forme ludiche.

A ribaltare questa prospettiva ha contribuito senza dubbio Johan Huizinga secondo cui, al contrario, è il gioco a formare la cultura. Infatti, per lo storico e linguista olandese tutte le civiltà sorgono e si sviluppano nel gioco: è il gioco ad essere cultura e nel gioco la cultura si manifesta (Huizinga 1946).

Huizinga asserisce a più riprese che il gioco non è soltanto un insieme di semplici azioni ricreative ma è uno strumento utilissimo per concepire le diverse componenti della realtà circostante; un modo di vivere non solo la fanciullezza ma l’intera crescita fino alla vecchiaia. Pur essendo un’azione che allontana gli esseri umani

¹ Con il successivo avvento dell’antropologia funzionalista, il gioco verrà invece indagato nella sua origine, al fine di studiare la funzione e le relazioni che questa pratica investe in un dato sistema sociale.

² Tuttavia, è Turner il primo ad evidenziare che nel gioco si entra nel “regno del possibile”, del “come se” staccato dal regno del “come è”.

dalla vita ordinaria, il gioco conserva, infatti, delle regole che ne delimitano l'applicazione, trasgredite le quali si è costretti ad uscire, a “non essere più nel gioco”.

Come chiarisce Gregory Bateson (1996) quando si gioca si costruiscono delle regole in uno spazio, vale a dire si crea un contesto che ci rende liberi e che nello stesso tempo però ci vincola. Secondo l'autore, infatti, siamo immersi in qualcosa che pur avendo contribuito a costruire ci consente di modificare ciò che abbiamo appreso fino a quel momento, dandoci contemporaneamente l'opportunità di condividere esperienze attraverso le relazioni con i mondi e le storie degli altri³. Pertanto, il gioco non dev'essere inteso come una sequenza rigida di atti e azioni idonee a identificarlo definitivamente ma piuttosto un “saltare della mente”, un danzare tra la realtà e la finzione per andare oltre la realtà stessa (Goffman 2001).

In quest'ottica, il gioco non è un elemento parziale della vita ma vita vera e propria, quasi una sorta di oscillazione tra la realtà seria che ci circonda e il desiderio di andare oltre, di volerla superare: un momento ludico vissuto con una buona dose di serietà per andare più in là della realtà stessa. Infatti, è proprio nel gioco che si manifesta il contrasto tra ciò che nella realtà dovrebbe presentarsi come serio,

³ Nell'epistemologia di Bateson assume com'è noto un ruolo cruciale il concetto di *frame* inteso come quel contesto di significati che connotano un'azione non in maniera universale bensì nel qui e ora, consentendo a due persone di interpretare lo stesso evento in maniera completamente diversa ricavandone in tal modo due esperienze difforme.

razionale, vero e ciò che al contrario è finto, irreali, scherzoso o più semplicemente divertente.

Tuttavia, in questo saggio, proveremo a dimostrare che la perenne contrapposizione che insiste nelle descrizioni delle attività serie (con in testa quelle lavorative) distinte dalle pratiche giocose, considerate quest'ultime uno scherzoso passatempo, necessita quanto meno di essere "sfumata". Come vedremo è proprio nel gioco, infatti, che si incontrano, si intersecano e si fondono in una dimensione unitaria i momenti riflessivi, conoscitivi della realtà, e le occasioni di spensieratezza, creatività e spontaneità.

Pertanto, volendo affermare l'importanza della dimensione ludica quale categoria fondamentale e universale dell'agire umano, simbolo del rapporto tra uomo e mondo, in cui "l'esistenza umana si apre a sé stessa" (Fink 1969, p.13), si analizzerà il legame che intercorre tra il concetto di *paidia* e di *spoude* presente nei dialoghi platonici e, in particolare, su alcuni passaggi fondamentali delle Leggi.

Com'è noto, le Leggi furono scritte da Platone qualche anno prima di morire e costituiscono quindi la fase finale della sua riflessione sul ruolo dello Stato. Secondo Enrico Pegone, infatti, nelle Leggi Platone ha l'obiettivo di tradurre (tramite appunto l'attività del legislatore) nella realtà storica, le norme che erano state delineate idealmente in precedenza nella Repubblica (Pegone 1997). Quest'attenzione agli aspetti normativi si trova, soprattutto, nei primi tre libri, in cui lo straniero Ateniese

(Platone stesso) dialogando con il cretese Clinia e lo spartano Megillo, discute e polemizza con loro di costituzioni e di leggi. Tuttavia, per gli scopi del nostro articolo, saranno riportati principalmente alcuni passaggi del libro II in cui Platone affronta il tema dell'educazione (ripreso anche nel libro VII), e dove stabilisce un rapporto molto forte tra l'educazione e la *paidia*, fornendo in tal modo la chiave essenziale della comprensione dell'uso sociale (e politico) dell'agire ludico e del suo ruolo fondamentale nell'acquisizione delle nuove conoscenze.

1. Platone e il gioco

Diversamente da quanto si possa pensare, succede spesso d'incontrare il concetto di gioco (*paidia*) negli scritti di Platone. Si ritrova, infatti, in quasi tutti i suoi dialoghi anche se, tuttavia, associato ad una grande varietà di temi. Su questo punto specifico Platone, quindi, si allontanerà dalle concezioni dei suoi predecessori, così come dal suo "successore" Aristotele. Infatti, l'insieme degli scritti dei filosofi presocratici che ci sono pervenuti contiene soltanto due menzioni della nozione di *paidia*: rispettivamente, la prima in Eraclito e la seconda in Empedocle. Sembra, quindi, che nessun filosofo prima di Platone abbia fatto ricorso a questo concetto.

Per quanto riguarda Aristotele, invece, com'è noto lo Stagirita intese il gioco semplicemente come un'attività divertente, diversa dalle mansioni serie come, ad esempio, le attività lavorative.

Anche in Platone, ovviamente, ricorre lo stesso significato quando si parla del divertimento degli adulti o dei bambini impegnati in alcune situazioni particolari (come, ad esempio, i banchetti, i giochi da tavolo o d'azzardo). Tuttavia, il concetto di gioco viene utilizzato dal filosofo ateniese anche quando si tratta di descrivere le attività educative, la formazione fisica e, si noti bene, l'apprendimento degli esercizi matematici più avanzati. Inoltre, lo stesso termine viene anche impiegato quando Platone espone le discipline artistiche che implicano dei processi rappresentazionali di tipo imitativo (*mimesis*) quali il teatro, la musica, il canto, la danza e la pittura: anche quest'ultimi sono considerati da Platone appunto dei "giochi". Sono, pertanto, molte le situazioni che Platone annovera come giochi e, difatti, l'uso platonico del termine *paidia* va sicuramente oltre l'opposizione tradizionale tra la *paidia* dei bambini e la *spoude* degli adulti.

Per Platone, la *paidia* non è solo il gioco dei bambini ma il "gioco" in tutti i sensi che può essere praticato anche dagli adulti e dagli anziani. Così come la *spoude*, anche la *paidia* può designare un'attività, un modo per far qualcosa, per qualificare una realtà. Quella che quindi può sembrare ad uno sguardo superficiale una netta opposizione tra la *paidia* (gioco, passatempo) e la *spoude* (lavoro, serietà) ad una analisi più approfondita risulterà soltanto una tenue differenza. Lontana da una loro mutua

esclusione, entrambe le due espressioni si completano quando si tratta, ad esempio, di descrivere l'insieme delle attività umane.

Ateniese...E che facciamo quando intendiamo rendere un tale timoroso secondo giustizia? Non dobbiamo fare in modo che, imbattendosi nell'impudenza ed esercitandosi in essa, diventi capace di combattere e contrastare i suoi piaceri? O non deve forse combattere e vincere la viltà che è dentro di sé, diventando così perfetto per quanto riguarda il coraggio, dal momento che se non si fa esperienza e non ci si esercita in tali esercizi nessuno può diventare virtuoso neppure la metà? E sarà forse perfettamente saggio chi non avrà contrastato e vinto quei numerosi piaceri e desideri che incitano all'impudenza e all'ingiustizia mediante la ragione, l'azione e l'arte, tanto nel divertimento quanto nel serio impegno, ma al contrario non abbia mai fatto tali esperienze (Leggi, 647 d).

La coppia *paidia-spoude* è dunque presente in tutti i campi dell'azione umana, si influenzano a vicenda, prendono i caratteri l'uno dell'altro, integrandosi a vicenda. Per questo motivo, per Platone, alcuni giochi possono essere praticati con *spoude*, vale a dire con zelo e applicazione.

Ciò a cui si oppone con fermezza la *paidia* è invece la violenza e le costrizioni poiché è attività libera. Come scrive Platone nella Repubblica parlando del gioco come possibilità stessa dell'educazione degli individui:

In conclusione, ripresi, l'aritmetica, la geometria e tutta l'educazione propedeutica che va impartita prima della dialettica devono essere proposte sin dall'infanzia, senza però conferire all'insegnamento una forma costrittiva.

E perché?

Perché, risposi, l'uomo libero non deve imparare nulla con la costrizione. Le fatiche fisiche, anche se sono affrontate per forza, non peggiorano lo stato del corpo, mentre nessuna cognizione introdotta a forza nell'animo vi rimane.

È vero, confermò.

Quindi, carissimo, continuai non educare i fanciulli negli studi a forza, ma in forma di gioco: in questo modo saprai discernere ancora meglio le propensioni naturali di ciascuno. (Repubblica, 536e-537a).

Secondo Platone, le costrizioni sono inefficaci dal punto di vista pedagogico mentre la libertà tipica dei giochi permette di educare i fanciulli e di scoprire quali sono i talenti naturali di ciascuno. Lo stesso tema viene ripreso da Platone nelle Leggi, divenendo parte di un programma politico che ha come fine ultimo di educare tutti i cittadini. La *spoude* del gioco consiste, infatti, nel prendere parte alle pratiche religiose e all'educazione morale e militare della città. In questo senso, come sottolineato dallo straniero Ateniese, la vita umana è in fondo una vita ludica.

Ateniese...Non stupirti, Megillo, e piuttosto perdonami: ho parlato con lo sguardo rivolto alla divinità, e in queste condizioni ho detto le cose che ho appena detto. Non sia di scarso valore il nostro genere, se ti piace, ma sia degno di un qualche interesse. Per quanto riguarda quel che segue, si è già parlato delle costruzioni dei ginnasi e delle scuole pubbliche che si troveranno nel centro della città in tre luoghi distinti; mentre all'esterno della città, in altri tre luoghi intorno ad essa, vi saranno dei maneggi e dei vasti campi adeguatamente allestiti per il tiro con l'arco e gli altri lanci, e saranno in funzione dell'istruzione e dell'allenamento dei giovani: se allora queste regole non sono state stabilite in modo adeguato, ripetiamole ora nel discorso insieme alle nostre leggi. In tutti questi edifici abiteranno in qualità di ospiti i maestri di ogni disciplina, attratti e convinti dal compenso, e insegneranno agli allievi che frequenteranno le lezioni tutte quante le discipline attinenti la guerra e la musica; e per quanto riguarda la frequenza, non si frequenteranno le lezioni se il padre lo vuole, mentre se non lo vuole, si trascurerà l'educazione, ma tutti, come si dice, uomini e ragazzi, nei limiti del possibile, dovranno necessariamente istruirsi, poiché appartengono di più allo stato che ai genitori. (Leggi, 804 b-804d).

L'Ateniese argomenta che gli dei hanno istituito le feste perché, avendo pietà degli esseri umani costretti a lavorare per sopravvivere, possano loro riposare e nello stesso tempo formarsi e arricchirsi moralmente. Anche il canto e la danza sono regali degli dei agli uomini per tenerli lontani dalla violenza e per dar loro occasione di creatività.

Ateniese....Bene dunque. E poiché l'educazione, che consiste in quel corretto orientamento verso i piaceri e i dolori, si allenta e si corrompe in molte circostanze della vita, gli dei, provando pietà per

il genere umano che è destinato a vivere in mezzo ai travagli, stabilirono per gli uomini come delle pause fra questi travagli, che sono rappresentate dall'alternarsi delle feste in onore degli dei, e diedero loro le Muse, e Apollo signore delle Muse, e Dionisio perché, celebrandole con loro, fossero resi migliori, e la loro educazione fosse seguita nelle feste dagli dei stessi. Bisogna allora vedere se per noi è veritiero o no, e conforme alla sua natura, il discorso che oggi celebriamo. SI dice che ogni giovane essere vivente, per così dire, non riesca mai a stare quieto con il corpo e con la voce ma cerchi sempre di muoversi e di parlare forte, e alcuni saltano e balzano, come se danzassero con piacere e giocassero, altri emettono ogni sorta di suoni. E mentre gli altri esseri viventi non hanno percezione dell'ordine e del disordine che si verifica in questi movimenti e a cui diamo il nome di "ritmo" ed "armonia", a noi invece quegli dei che, abbiamo detto prima, ci furono dati come compagni di danza, fecero anche dono della percezione del ritmo e dell'armonia accompagnati al piacere, con cui ci muovono e guidano i nostri cori, legandoci gli uni agli altri con canti e danze, e li hanno chiamati "cori" per quel senso di gioia che in essi è connaturato. (Leggi, 653d-654 a).

Il gioco ha secondo Platone un impatto importante sul genere di vita condotto dagli individui e sulla stessa organizzazione delle città. Pertanto, la tipologia e la modalità dei giochi necessita di essere "regolata". I giochi "ben regolati" come, ad esempio, la danza e i canti permettono, infatti, secondo Platone di orientare i piaceri e i desideri degli esseri umani in accordo con la ragione. Questi giochi possono in tal modo introdurre o restaurare l'armonia dell'animo, aprendo le porte che condurranno gli individui all'eccellenza morale. Nelle Leggi, pertanto, Platone effettua una disamina dei giochi cui i cittadini debbono conformarsi, mettendo in luce i vantaggi che

ciascuna pratica ludica possiede per condurre i cittadini allo sviluppo di particolari virtù (la moderazione, il coraggio, la saggezza).

Un esempio di quest'idea è la pretesa di Platone di trovare un valore educativo anche nella semplice pratica dei banchetti in cui si è soliti bere molto vino. Anche questi semplici divertimenti possono fornire materia di educazione (ad esempio, alla moderazione) trasformando in tal modo un divertimento in una *spoude*. Infatti, lo straniero Ateniese, parlando dei banchetti, asserisce che:

Capita che un'adunanza del genere, quanto più si procede nel bere, diventi una necessità sempre più turbolenta: e in principio abbiamo premesso che ciò fosse inevitabile riferendoci a quelle riunioni di cui parliamo.

Clinia ..Necessariamente

Ateniese ..Ed ognuno si sente più leggero, si esalta, è allegro, ha molta voglia di parlare e non vuole ascoltare i vicini, e crede di essere diventato capace di guidare se stesso e gli altri.

Clinia..Ebbene?

Ateniese...E non dicevamo che, quando si verificano fatti del genere, le anime dei bevitori, diventando incandescenti come ferro, si fanno più morbide e più tenere, sicchè avviene che si concedano docili a chi possa educarle e plasmarle, proprio come quand'erano giovani? E questo scultore non è lo stesso di allora, il buon legislatore, che deve stabilire leggi in materia di simposi le quali siano capaci di far sì che colui che è pieno di buone speranza, e audace, e più sfrontato del necessario, e che non vuole sottostare all'ordine di fare silenzio, e di parlare, e di bere e di cantare

quando è il suo turno, divenga desideroso di fare tutto il contrario? Leggi che, con l'ausilio della giustizia, oppongono a quell'audacia non bella che sempre si insinua la più bella paura, quel divino timore che chiamammo pudore e vergogna?

Clinia.. E' così

Ateniese..Custodi di queste leggi e loro collaboratori saranno gli uomini che non si lasciano condizionare dai tumulti, e i sobri guideranno quelli che sobri non sono, senza i quali è più pericoloso combattere l'ubriachezza che i nemici, se non si hanno delle guide capaci di mantenere la calma. (Leggi 671 a-671671c).

Come si può evincere dal precedente passo, l'Ateniese raccomanda ai cittadini di servirsi per così dire di un "controllore" che sia pratico delle leggi e che sia anche capace di mettere ordine. Di conseguenza, un cittadino che considera l'istituzione dei banchetti come dei semplici passatempo, un atto "inoffensivo", in cui non importa bere e quanto, non merita l'approvazione dello straniero Ateniese.

Ciò che vale per i banchetti vale anche per tutte quelle attività in cui è previsto "l'allenamento del corpo" come, ad esempio, la formazione militare, le competizioni fisiche o le simulazioni dei combattimenti: infatti, anche questi sono considerati dallo straniero Ateniese dei giochi che richiedono regolamentazione.

Si noti bene che le stesse regole possono essere utilizzate anche per la formazione delle pratiche intellettuali, prima fra tutte la formazione matematica dei bambini e degli adulti: anche in questi casi, secondo Platone, è bene fare uso dei giochi in

maniera tale che l'apprendimento divenga un piacere per i più giovani e non più una "tortura".

Ateniense.....Va dunque affermato che gli uomini liberi devono apprendere di ciascuna di queste discipline tutto quanto in Egitto apprende anche una gran massa di bambini, insieme alle lettere. In primo luogo si sono ritrovate, riguardo al calcolo, delle nozioni semplici da insegnare ai bambini, che si accompagnano a piacevoli divertimenti, come le distribuzioni di mele o di corone ad un numero più grande e più piccolo di bambini, adattando sempre gli stessi numeri, o l'attesa dei pugili e dei lottatori, che sono già accoppiati, cui viene assegnato il turno e la successione per il combattimento, come per natura avviene in queste cose. E giocando ora a mescolare coppe d'oro, di bronzo, e d'argento, e di altri materiali in genere, ora a separarli tutti, devono necessariamente, come dicevo, usare i numeri per adattarli al loro gioco, e questo serve agli allievi per apprendere le disposizioni degli eserciti, e a guidare le marce e le spedizioni militari, ma anche per condurre l'amministrazione della propria casa, e rendono gli uomini più utili a se stessi e più desti: e inoltre, la capacità di misurare tutto ciò che ha lunghezza, larghezza, profondità, libera tutti gli uomini da quell'ignoranza ridicola e vergognosa che si insinua in essi e che riguarda tutte queste cose. (Leggi, 819 a-819 d).

Non sono i bambini gli unici a dover approfittare, per l'apprendimento dei concetti matematici, dei vantaggi della *paidia*. Anche gli adulti, infatti, possono approfittare dei giochi per imparare a risolvere problemi matematici avanzati come, ad esempio, la natura dei rapporti tra quantità commensurabili e incommensurabili e le relazioni

reciproche. Gli esercizi matematici, quale che siano le sue forme specifiche, sono considerati dunque dei giochi cui vale la pena (per l'enorme interesse che rivestono) giocare per tutto il tempo della propria vita.

Un'altra caratteristica che assolvono i giochi, non certo secondaria, è quella di far acquisire una certa professionalità in un'arte da poter spendere, successivamente, da adulti. A permettere questo risultato è la *mimesis*.

2. Platone e la *mimesis*

Per Platone la *mimesis* è innanzitutto un rapporto tra un'immagine e il suo modello. Nella cosmologia del Timeo, ad esempio, l'universo è un essere vivente e sensibile, che è stato creato ad immagine dei viventi, lo stesso vale per il tempo che imita l'eternità mentre il mondo sensibile e tutto ciò che è contenuto in esso: è una *mimesis* dell'intelligibile. Il nostro corpo imita, a sua volta, il corpo dell'universo.

Il "mimema" ha comunque, secondo Platone, uno statuto ontologico per così dire inferiore rispetto al suo modello. Tuttavia, tutto ciò non sminuisce il valore della *mimesis* che resta positivo quando il modello che si imita è una realtà superiore, migliore. Ne è un esempio l'eccellenza morale considerata da Platone una *mimesis* delle qualità possedute dalle divinità. Anche le attività lavorative rispecchiano questi

stessi principi. Ecco perché Platone “suggerisce” la necessità che nelle loro attività i giovani imitino i mestieri che faranno poi da adulti. Lo stesso devono fare gli adulti quando simulano dei combattimenti: anche quest’ultimi devono essere delle *mimesis* più fedeli possibili dei combattimenti reali.

Ateniense..E allora parlo, e dico che chi vuole diventare eccellente in qualsiasi cosa, fin da giovane deve esercitarsi in essa, e sia quando gioca sia quando si applica deve cercare quei singoli aspetti che si riferiscono a quella cosa. Ad esempio, chi vuole diventare un bravo contadino o un bravo architetto, bisogna che giochi, uno a costruire quelle case che i fanciulli amano costruire, l’altro a coltivare la terra, e chi li educa dovrà procurare ad entrambi piccoli strumenti che imitano quelli veri. E ancora, è necessario che essi apprendano tutte le nozioni che bisogna apprendere da fanciulli, ad esempio, per l’architetto il misurare e l’usare il filo a piombo, per il militare il cavalcare giocando, o compiere qualche altro esercizio del genere, in modo da cercare di volgere, mediante il gioco, piaceri e i desideri dei fanciulli verso il punto in cui un giorno dovranno giungere e realizzarsi. E noi diciamo che il punto essenziale dell’educazione consiste in un corretto allevamento che, tramite il gioco, diriga il più possibile l’anima del fanciullo ad amare quello che, divenuto uomo, dovrà renderlo perfetto nella virtù propria della sua professione. (Leggi, 643 a-643 d).

Pertanto, per Platone i giochi divengono lo strumento indispensabile per esercitare la *mimesis* che, nelle Leggi, non è considerata una virtù inferiore ma il contrario: si afferma cioè il principio che un corretto uso della *mimesis* dipende in ultima analisi dal modello che si è scelto di imitare. Inoltre, assume un’importanza decisiva anche

come si è scelto di imitare, il modo. Il modo giusto risiede, infatti, nell'esatta corrispondenza tra l'immagine e il suo modello sotto "il rapporto della quantità e della qualità". La *mimesis* che si potrà, quindi, qualificare come "rappresentativa" produce delle immagini conformi, nelle proporzioni e nei colori, al loro modello. Al contrario, la *mimesis* che ha lo scopo di far illudere produrrà delle immagini le cui proporzioni sono lontane dal modello originale. In quest'ottica, lo straniero Ateniese nelle Leggi asserisce che il piacere insito nella *mimesis* non è un criterio adeguato per determinarne il valore, poiché un'imitazione può essere "retta", utile o dannosa e non soltanto piacevole. Queste "regole" sono valide per giudicare i mestieri e le arti, in particolare la danza e la musica.

Ateniese....Non dovremmo allora dire, in base a quanto ora detto, che non conviene affatto giudicare ogni imitazione secondo il piacere e l'opinione non vera e neppure ogni altra uguaglianza: infatti non è perché a uno sembri o a un altro piaccia che l'uguale è uguale e il proporzionato proporzionato, in genere ma solo e soprattutto sulla base della verità e su nient'altro?

Clinia..Certamente

Ateniese...Non diciamo dunque che tutta la musica è rappresentativa e mimetica?

Clinia...Ebbene?

Ateniese...Se uno sostenga che la musica si debba giudicare in base al criterio del piacere, non dobbiamo per nulla al mondo accettare questo discorso, e non è affatto da ricercare tale musica come se fosse frutto di impegno, se mai esista, ma dovremo invece ricercare quella che possiede la

sua somiglianza in rapporto all'imitazione della bellezza.

Per l'Ateniese dunque non riveste molta importanza che un'opera musicale rechi solo piacere. Bisogna piuttosto fare un "uso intelligente" della musica, e ricercare i suoi lati utili ed educativi. Pertanto, per il Platone delle Leggi, un'opera mimetica ha un certo valore solo se questa imita in maniera appropriata il bello e il bene, se è conforme al suo modello, se è capace di suscitare e favorire lo sviluppo degli adulti aiutandoli a raggiungere l'eccellenza morale.

Platone critica la *mimesis* solo quando è mistificatrice, quando mette in moto dei comportamenti e degli atti che sono contrari alla virtù. Tuttavia, secondo questo stesso principio, i giochi imitativi che suscitano dei comportamenti virtuosi, capaci di esercitare un'influenza benefica sull'anima, sono da ritenere positivi.

3. L'imitazione

A molti secoli di distanza, ancora oggi, l'imitazione è un importante oggetto di studio dei filosofi e dei ricercatori delle scienze sociali.

Nonostante le numerose differenze riscontrabili nei diversi studi si può, tuttavia, rintracciare una ripartizione della pratica imitativa in due macro aree: gli studi che

considerano questa capacità come il frutto dei processi automatici e inconsci presenti negli esseri umani fin dalla nascita e gli studi che, invece, la qualificano come una “facoltà razionale”, frutto quindi di una deliberazione conscia e “ragionata”. Tra queste due opposte visioni, negli ultimi trent’anni, sembra avere avuto la meglio l’approccio innatista⁴.

Secondo lo schema proposta da René Girard (1961) e che in gran parte viene riproposto in quasi tutta la letteratura su quest’argomento, l’imitazione segue una procedura “triangolare”, vale a dire:

- 1) scelta di un modello, secondo un certo criterio che appartiene al soggetto, nel corso di un atto di osservazione;
- 2) selezione di una caratteristica che appartiene al modello e di cui il soggetto pensa che partecipa alla soddisfazione di questo criterio;
- 3) tentativo da parte del soggetto di copiare la caratteristica.

Facciamo un esempio.

Si considerino due agenti O (soggetto che osserva) e M (modello), implicati in una stessa attività, ad esempio giocare a calcio. Supponiamo che O osservi in modo

⁴ Sono, infatti, diversi gli studi che dimostrano che gli esseri umani fin dalla nascita sono dotati di capacità rappresentazionali rudimentali, misurabili in termini di imitazione differita, che si sviluppano nel corso delle interazioni con l’ambiente. Quest’ultime si baserebbero inizialmente su delle rappresentazioni sensomotorie che fin dalla nascita rendono possibile un apprendimento sociale grazie all’ausilio dell’imitazione (Meltzoff 1999).

ricorrente che M è migliore di lui a tirare i rigori. Allora O cercherà di conoscere la ragione: se egli arriva a pensare che il successo di M dipenda da un tratto T che O può imitare come, ad esempio, seguire un regime alimentare specifico o possedere un certo tipo di scarpe, ci sono forti possibilità che O imita M cercando di acquisire questa proprietà. In questo caso, l'interesse di O per T non è diretto ma è suscitato dal fatto che M possiede questa caratteristica e nella lettura personale che O fa degli eventi del mondo.

Queste tre tappe suggeriscono molte caratteristiche dell'imitazione.

La prima è che la scelta del modello non dipende dalla caratteristica particolare che sarà imitata, poiché quest'ultima non è necessariamente conosciuta a questa tappa, ma da un criterio generale che permette di valutare gli individui, riflettere gli scopi o le intenzioni del soggetto. Inoltre, il soggetto s'impegnerà in un atto d'imitazione soltanto se ritiene che il modello sia migliore su una delle dimensioni coperte da questo criterio. Ciò richiede dunque un confronto riflessivo del soggetto (tra il modello e se stesso) rispetto a questo criterio.

La seconda caratteristica è che il soggetto deve identificare alcune caratteristiche del suo modello potenziale ed inferire quale qualità particolare pensi possa partecipare alla valutazione positiva del modello. Questa tappa sarà dunque favorita dalle capacità del soggetto di categorizzare e di riflettere su queste varie categorie (ciò richiede in particolare capacità meta-cognitive e riflessive).

Infine, la terza tappa mette in gioco le capacità d'apprendimento individuale del soggetto sulla base del modello.

Secondo questo schema di spiegazione, l'imitazione, intervenendo a più livelli, è la caratteristica che permette agli esseri umani, fin dalla nascita, di avere una “presa” sul mondo. Col passare degli anni, quando si apprenderà il contenuto delle conoscenze, l'imitazione diverrà meno “automatica” e sempre più il frutto di deliberazione, caratterizzando così alla fine in modo pervasivo la dimensione sociale dell'esistenza umana (Ferguson e Bargh 2004).

Il mimetismo, dunque, lungi dall'essere un semplice processo di registrazione passiva, gioca l'importante ruolo di avviare i processi cognitivi e rappresentazionali degli individui.

Ovviamente, come aveva già intuito Platone, se il modello che si imita è positivo e frutto di deliberazione, sussisteranno forti probabilità di acquisizione e miglioramento delle proprie abilità sociali. Al contrario, se il modello o il tratto che si imita è negativo, se si copiano solo passivamente alcune caratteristiche, saremo dinanzi soltanto a un marginale “effetto camaleonte” adatto unicamente a mettere in atto comportamenti di tipo affiliativi.

Conclusioni

Ciò che abbiamo cercato di evidenziare in questo saggio è che la nozione di gioco, di *paidia*, non è sempre legata al mero concetto di divertimento o di spensieratezza, di cosa frivola e inutile. Il gioco non sempre si può ridurre ad un semplice momento ludico che abbia come suo unico scopo di provocare piacere nei partecipanti e che, quindi, non ha nessun impatto sui soggetti e le loro vite. Al contrario, i giochi non sono inutili e “inoffensivi” ma, alcuni di essi, rivestono un ruolo benefico e nobile.

Tra gli scopi benefici ve n'è uno di stampo prettamente evolutivo:

Giocare chiama in causa la radicalità filogenetica del nostro retaggio di animali umani. Il ricorso reiterato al gioco ha alterato il tono muscolare, i collegamenti neurali dell'animale uomo, aumentandone esponenzialmente la velocità dei tracciati sinaptici, migliorandone la capacità e la performance. In questo sembra avere un ruolo fondamentale la socialità e, dunque, l'eusocialità (Tomasello 2014, p.364).

Ciò che è stato descritto, dal punto di vista filogenetico, come una sorta di attitudine al gioco e al giocare, sul piano ontogenetico, viene dai bambini sperimentato come un'attrazione più per “natura che per cultura” (Tomasello 2014).

Una tale concezione del gioco, quale attività non semplicemente ludica ma come un

insieme di azioni in cui i gesti sono collegati o che denotano altri tipi di azioni di gioco, oppure di “non-gioco” e in cui gli “gli animali che giocano non vogliono dire affatto ciò che dicono” (Bateson 1986, p.222), si può trovare in germe nelle Leggi di Platone in cui l’essere umano viene considerato un essere ludico per natura. Come abbiamo visto, infatti, i giochi sono nelle Leggi considerati strumenti importanti per l’educazione dei giovani e degli adulti e, pertanto, è raccomandabile che questi vengono praticati con zelo e utilità in quanto indispensabili per la formazione di una buona condotta di vita degli esseri umani, sia come individui, sia come collettività.

BIBLIOGRAFIA

Bateson G. (1986), *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi.

Bateson G. (1996), *Questo è un gioco*, Milano, Raffaello Cortina.

Ferguson M. J., Bargh J. A. (2004), How social perception can automatically influence behavior, *Trend in Cognitive Sciences*, 8, 33–39.

Fink E. (1969), *Il gioco come simbolo del mondo*, Roma, Lerici.

Girard, R. (1961), *Mensonge romantique et vérité romanesque*, Paris, Grasset.

Goffman E. (2001), *Frame Analysis*, Roma, Armando Editore.

Huizinga J. (1946). *Homo ludens*, Torino, Einaudi.

Meltzoff A. (1988), Infant imitation after a 1-week delay-long-term-memory for novel acts and multiple stimuli, *Developmental Psychology*, 24(4), 470–476.

Pegone E. (1997), *Tutte le opere*, Roma, Grandi Tascabili Economici Newton

Platone, *Leggi*, Roma, Grandi Tascabili Economici Newton, Vol.V.

Platone, *Repubblica*, Roma, Grandi Tascabili Economici Newton, Vol. IV.

Taylor E. B. (1871), *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom*, Cambridge, Cambridge University Press.

Tomasello D. (2014), *La natura ingannevole del gioco*, in “Le ragioni della natura” (a cura di Falzone A., Nucera S., Parisi F.), Roma-Messina, Corisco Edizioni, pp. 363-370.

Turner V. (1986), *Dal rito al teatro*, Bologna, Il Mulino.