

Roger Caillois

I Giochi e gli Uomini: la maschera e la vertigine

Per una sociologia a partire dai giochi

Una classificazione dei giochi basata sull'atteggiamento del giocatore di fronte al gioco, le aberrazioni del gioco e la sua inclusione nella quotidianità. Il progresso come espressione di un certo tipo di atteggiamento di fronte ai giochi e alle sfide.



Roger Caillois

I Giochi e gli Uomini: la maschera e la vertigine

Per una sociologia a partire dai giochi

Il Gioco

Il gioco è qualcosa di circoscritto, uno spazio a sé separato dalla realtà comune. Uno spazio magico nel quale sono sospese le regole e i modi della vita quotidiana.

Il gioco non produce né beni né opere, anche i giochi a base di denaro non creano ricchezze, le spostano soltanto.

Dallo spirito ludico derivano la maggior parte delle istituzioni che regolano le società e la maggior parte delle discipline culturali.

Chi non sta più al gioco perché non ne rispetta le regole, le rompe e negandole pone le basi per nuove regole, un nuovo codice.

Gioco è anche progredire della civiltà, il passaggio da un universo caotico ad un universo regolato che poggia su un sistema coerente ed equilibrato fatto di diritti e doveri, privilegi e responsabilità.

I giochi agonistici hanno dato vita allo sport, i giochi di travestimento al teatro, i giochi d'azzardo e combinatori sono stati origine di sviluppi nel campo della matematica, nel campo delle probabilità, i giochi legati alla vertigine sono stati spesso la molla per sviluppi tecnologici legati alle macchine.

Il gioco non prepara ad uno specifico lavoro, allena alla vita aumentando la capacità di superare gli ostacoli o di far fronte alle difficoltà, incrementando la padronanza di sé e la capacità di accettare le sconfitte.

Nel gioco prevalgono fantasia e divertimento, deve essere libero e volontario, se c'è costrizione non c'è gioco.

Significati di GIOCO



Insieme degli elementi che compongono un "gioco" completo e numerabile.

Stile, modo di esprimersi nel modo di suonare o di recitare (verbo *to play* in inglese).

Gioco come insieme di limite, libertà e invenzione.

Coniuga le idee di fortune e abilità.

Ogni gioco è un sistema di regole.

Stare al gioco, giocare secondo le regole utilizzato anche in ambiti diversi dal gioco.

Libertà opportuna ma non eccessiva, facilità di movimento (il gioco di un ingranaggio).

Totalità

Regola

Libertà



GIOCO come ATTIVITÀ



1. Libera, non c'è obbligo
2. Separata, in termini di tempo e spazio
3. Incerta, né lo svolgimento e né il risultato sono stabiliti a priori
4. Improduttiva, non crea né beni né ricchezze
5. Regolata, codice di regole che vale solo all'interno dello spazio-tempo del gioco
6. Fittizia, completamente separata dalla vita normale

Gli ultimi due punti si escludono l'uno con l'altro.

La definizione dello spazio del gioco è sia spaziale e sia temporale, i limiti spaziali possono essere definiti in vari modi: disegnati con un gesso per terra, una scacchiera, una plancia con delle caselle, uno stadio, un recinto, un ring, un palcoscenico, un'arena, ... La durata temporale può essere anch'essa variamente definita: quando finiscono le carte o le tessere, una durata ben specifica in minuti, terminati tutti i turni di gioco o al contrario il gioco finisce con il primo classificato, ...

Il gioco per essere gioco deve essere necessariamente un'attività incerta, il dubbio della sua conclusione, non deve esserci sicurezza su chi vincerà fino alla fine.

La libertà del giocatore entro i limiti delle regole, interessanti a questo proposito i significati particolari della parola "gioco".

I giochi hanno bisogno di condivisione sociale anche quelli apparentemente più a carattere individuale e ben prima dell'avvento dei *social*, tanto da diventare abitudini istituzionalizzate (ad esempio il gioco dell'aquilone).

I giochi sono contestualmente degradazioni delle attività adulte desuete e origine di convenzioni che permettono lo sviluppo delle culture stimolando ingegno, inventiva e lealtà. Attraverso il gioco si impara a costruire un ordine, concepire un'economia, a stabilire un'equità.

Lo spirito del gioco è, quindi, essenziale alla cultura e contemporaneamente giochi e giocattoli sono residui della cultura.

Gioco e vita normale sono costantemente e in ogni campo antagonisti e simultanei. Il gioco è coesistente, inseparabile dalla cultura, le manifestazioni più significative e complesse di tale cultura appaiono strettamente associate a strutture di giochi, strutture di giochi prese "sul serio", erette ad istituzione, promosse a regole del gioco sociale, come norme di un gioco che non è più un gioco.

Una rivoluzione è un mutamento delle regole del gioco.



Classificazione dell'ATTEGGIAMENTO del giocatore

1. AGON [COMPETIZIONE] – Ambizione di trionfare grazie al solo merito personale in una competizione regolata, forma pura del merito personale e sua manifestazione.
2. ALEA [CASO] – Abdicazione della volontà a vantaggio di un'attesa ansiosa e passiva della sentenza della sorte.
3. MIMICRY [MASCHERA] – Illusione da *in-lusio* ovvero "entrata in gioco". Gusto per l'assumere una personalità diversa dalla propria, mimica e travestimento, farsi altro, l'unica regola è sembrare altro da sé.
4. ILINX [VERTIGINE] – Ricerca della vertigine, della perdita della consapevolezza di sé. Perdita della stabilità e della percezione. La vertigine ha avuto una sua istituzionalizzazione grazie all'età industriale con l'invenzione di macchine potenti capaci di provocare l'ebbrezza da velocità estrema.

Degenerazione del GIOCO

1. AGON – Concorrenza sleale, guerra
2. ALEA – Gioco d'azzardo, superstizione
3. MIMICRY – Follia, sdoppiamento della personalità
4. ILINX – Alcolismo, droga

I giochi disciplinano gli istinti e gli impongono un'esistenza istituzionale.

Con i giochi gli impulsi hanno un soddisfacimento formale e limitato, vengono così educati e "addomesticati". Contemporaneamente contribuiscono positivamente ad arricchire e determinare gli stili delle culture.

Modi di giocare



PAIDIA

Mondo infantile
Spontaneità
nell'istinto di gioco
Turbolenza
Fantasia incontrollata
Improvvisazione
Eccitazione
Allegria
Riso

LUDUS

Difficoltà gratuita
Tendenza a superare
gli ostacoli
Capacità fisica
Abilità mentale
Calcolo
Capacità
Pazienza

	Forme culturali ai margini del meccanismo sociale	Forme istituzionali integrate alla vita sociale	Degenerazione
AGON	Sport	Concorrenza in campo commerciale, esami e concorsi	Violenza, volontà di potenza, astuzia, inganno
ALEA	Lotterie e casinò	Speculazione in Borsa	Superstizione, astrologia
MIMICRY	Carnevale, teatro, cinema, mito divistico	Uniforme, etichetta cerimoniale, professioni rappresentative	Alienazione, sdoppiamento della personalità
ILINX	Sci, alta acrobazia, sport estremi, ebbrezza della velocità	Tutte le professioni il cui esercizio implica il dominio della vertigine	Alcolismo e droghe



ASSOCIAZIONI di ATTEGGIAMENTI di GIOCO

AGON – ILINX ALEA – MIMICRY	INCOMPATIBILI Ciascuno è la negazione dell'altro
ALEA – ILINX AGON – MIMICRY	CASUALI Non c'è negazione, ma convivenza
AGON – ALEA MIMICRY - ILINX	FONDAMENTALI Rappresentano due atteggiamenti paralleli e complementari

AGON e **ALEA** occupano l'ambito della regola, da una parte l'abilità o l'intelligenza e dall'altra il caso e la fortuna, i due atteggiamenti si combinano in quantità variabile in un ampio ventaglio di giochi.

MIMICRY e **ILINX** presuppongono un mondo privo di ogni regola. Da una parte la consapevolezza della finzione, dall'altra la volontà di sopprimere ogni coscienza. Portare una maschera inebria e fa sentire liberi. L'unione imitazione-vertigine appartiene alla sfera del sacro e, quindi, alla nascita della civiltà.

In ciascuna di queste due associazioni uno dei componenti è fattore attivo e positivo, l'altro è passivo e negativo. Competizione e imitazione creano forme di cultura con valori educativi ed estetici da cui derivano istituzioni stabili. La ricerca della fortuna e il desiderio di vertigine danno spesso luogo a passioni paralizzanti, devianti o rovinose.

I giochi di imitazione portano all'arte dello spettacolo, espressione e illustrazione di una cultura. La ricerca di trance e panico annienta l'essere umano.

La creatività si trovano nell'agon e nella mimicry. Nelle società fondate su merito e fortuna c'è lo sforzo di ampliare la giustizia a scapito del caso. Questo sforzo è chiamato progresso.