



## LA DIMENSIONE LUDICA DELLO SPORT NELLA STORIA\*

di  
MARIA AIELLO

*The reflection offered in this article regards the question whether, especially today, sport can be considered as game. If, on the one hand, language itself brings the two phenomena into relation, sport-game, the emergence of professionalism and of the business dimension can lead one to regard sport distant from the economy. The analysis offered here focusses itself especially to the peculiarities of sport in the context of a broader notion of game, looking at certain of its constitutive elements: rules, competition, the overcoming of limits, etc. It goes on to examine the relationship, present from antiquity, between sport, professionalism and business, showing that the ludic dimension is never completely eliminated and that it remains intact as an essential component of such activity.*

\* Questo studio intende approfondire ed integrare l'intervento originariamente tenuto dall'autrice in occasione del Convegno "Homo ludens", Loppiano 16 maggio 2015.

## 1. Introduzione: lo sport è gioco?

Prendendo le mosse dall'assunto che lo sport sia gioco, va subito osservato che esso appassiona e rappresenta fonte di svago sia per i tifosi sia per i praticanti oltre a contribuire allo sviluppo delle facoltà psicofisiche di questi ultimi.

Va messa in luce la matrice ludica di ogni esperienza sportiva sotto il profilo storico considerando anche la realtà del presente, sottolineando come detta matrice abbia generato modalità diverse e continuamente nuove di attività definibili come sportive, dai *circenses*<sup>1</sup> ai giochi medioevali, dalle antiche olimpiadi a quelle odierne.

Il significato del vocabolo "gioco" nel contesto sportivo è in parte cambiato e si è evoluto nel tempo. In verità oggi lo sport al più alto livello di prestazione è sempre più legato allo spettacolo e al business che ne consegue, lasciando sullo sfondo la dimensione giocosa. D'altra parte esso, pur essendo riservato ad una ristretta cerchia di atleti, è capace di condizionare in modo significativo ogni forma di attività sportiva praticata, sia a livello giovanile (con la specializzazione precoce, la ricerca del talento, l'enfasi sul risultato), sia a livello amatoriale negli adulti (per l'abbigliamento e la tecnologia). Ci si può chiedere allora che cosa sia rimasto oggi di ludico nell'attività sportiva. La diffusione di forme di attività fisica libera, lontane dai riferimenti legati alle regole delle federazioni sportive, ad alto impatto emotivo, come ad esempio l'*ilinx* o gioco di vertigine, "*ci si diverte, si gioca, a provocare in noi, con un movimento accelerato di rotazione o di caduta, uno stato organico di perdita della coscienza e di smarrimento*"<sup>2</sup> appunto *ilinx*, rappresenta l'espressione della ricerca di nuove pratiche dove si rivaluta la valenza ludica la quale comunque per sua stessa natura costituisce, come vedremo, una costante del fenomeno sportivo.

Talora si pensa al gioco come attività che non richiede preparazione in quanto fonte di spontaneità. Se così fosse, solo alcune esperienze sportive come la *The color run*<sup>3</sup> o la *strong man race*<sup>4</sup> sarebbero espressione di un desiderio di divertimento di gioco. Lo sono certamente, ma il gioco motorio non esisterebbe senza regole pur rudimentali.

Una riflessione più scrupolosa si rende tuttavia necessaria.

Il tema risulta complesso e vasto e perciò sembra opportuno fornire anzitutto alcune parole chiave che ci accompagneranno lungo questa esposizione.

1) C.W. Weber, *Panem et circenses: la politica dei divertimenti di massa nell'antica Roma*, Garzanti, Milano 1986.

2) R. Cailliois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 1989, p. 28.

3) La *color run* o corsa più divertente che c'è, istituita negli Stati Uniti nel 2012 come un evento per promuovere il benessere dando a tutti l'opportunità di percorrere i "5 km più divertenti sul pianeta", regalando emozioni che la rendono unica, oggi è presente in numerosi Paesi del mondo riscuotendo un vastissimo successo.

4) La *Fisherman's Friend Strong Man Run*, di recente introduzione, è una gara che si disputa lungo un percorso ripido, faticoso e contrassegnato da diversi ostacoli (muri costruiti con balle di fieno da scalare, pozze d'acqua gelata da attraversare, ecc.). Essa richiede forti abilità fisiche ed è capace di suscitare grandi emozioni.

Fattori costitutivi della nozione di sport da un punto di vista oggettivo sono le regole, l'elemento fisico, l'ostacolo, la competizione, la forma pubblica; dal punto di vista soggettivo emerge la figura dell'atleta, dell'arbitro o giudice e del tifoso.

Strettamente legate allo sport come fenomeno sono la ginnastica e l'educazione fisica<sup>5</sup>, nonché la preparazione atletica che sicuramente non rientra nella nozione di gioco, caratterizzata quest'ultima invece dalla spontaneità.

La letteratura in materia di sport risulta davvero sterminata e propone eterogenei approcci disciplinari e metodologici<sup>6</sup>: dai filosofi agli storici, dagli antropologi ai pedagogisti; e addirittura fino ai giuristi, chiamati in causa per definire, in relazione a determinate concrete controversie, quale gioco possa o debba configurarsi come sport.

Per cogliere il concetto di sport possiamo prendere lo spunto dal movimento umano che non va inteso solo come una necessità connessa all'attività vitale, bensì pure come divertimento in quanto l'uomo conosce anche la categoria del moto come svago ossia il gioco, presente in ogni momento della nostra esistenza.

Questo punto di vista contribuisce senza dubbio a ricondurre la nozione di sport a quella di gioco.

Se in un primo tempo il moto era inteso solo come strumento per procacciarsi la sussistenza, *alias* il nutrimento, in seguito col formarsi della civiltà, il movimento come gioco conquistò un suo *ubi consistam* divenendo universalmente connaturato all'uomo, definito perciò *homo ludens*.

## 2. Alla ricerca di una risposta attraverso il linguaggio

Nel riflettere sui rapporti tra gioco e sport nell'antichità, va tenuto presente anzitutto che non solo il termine sport è relativamente recente, ma che anticamente non esisteva nemmeno un vocabolo che indicasse con esattezza l'insieme delle pratiche che noi oggi riconduciamo al concetto di sport; peraltro, problemi simili sorgono anche a proposito del termine gioco.

Talvolta il fenomeno sportivo viene proposto con diverse denominazioni: nel greco antico troviamo, ad esempio, la parola *paideion* dove la radice *país* o fanciullo crea un forte collegamento con la giovane età; anche "il gioco degli adulti" veniva definito in quel mondo con la parola *paidià*, ossia gioco fanciullesco, derivante dall'infinito del verbo *paizein* che significa condursi o comportarsi come un fanciullo e quindi giocare, ma pure danzare e cantare, nel senso che l'adulto si atteggia proprio come un fanciullo. Ricordiamo che in Grecia sia i giochi dei fanciulli sia quelli degli adulti avevano carattere sacro (es. le Olimpiadi). Quando il gioco, come sovente avviene per gli adulti, era competitivo, i greci ricorrevano

5) P. Anelli, *La funzione educativa della ginnastica in Platone e Aristotele*, Tipografia Lido, Venezia 1974.

6) A. Aledda, *L'attività fisico-sportiva nella civiltà occidentale: dall'idealismo ellenico allo sport di massa moderno*, Società Stampa Sportiva, Roma 1987; R. Mandell, *Storia culturale dello sport*, Laterza, Roma-Bari 1989.

invece al termine *agon* ovvero agone ossia gara<sup>7</sup>, una componente primaria per l'uomo greco e per la cultura di quel popolo.

Per il mondo latino invece il termine *ludus* aveva un significato ampio, generico, come testimoniato dal nome *ludi juveniles* di augustea paternità, istituiti per la gioventù, dove l'aggettivo *juveniles* attesta come il vocabolo *ludi* non rappresentasse un riferimento tassativo alla giovane età<sup>8</sup>.

Nelle lingue neolatine, più che il termine *ludus*, hanno avuto fortuna altri vocaboli di derivazione latina *iocus* e *iocari*, inizialmente scherzo e scherzare (si pensi ai *negozi ioci causa*<sup>9</sup>); dal francese *jeu* e *jouer*, all'italiano gioco e giocare, dallo spagnolo *juego* e *jugar*, al tedesco *spiel* e *spielen*; in termini affini la lingua araba ricorre al vocabolo *la'ib* attribuendogli un significato ludico *tout court*, mentre per definire il risultato usa la parola *lahw*.

Il gioco può configurarsi come divertimento liberamente scelto che tuttavia non può prescindere dal rispetto di regole accettate da coloro che vi aderiscono.

Nella lingua inglese troviamo *play* e *game* dove il primo comprende molteplici attività che vanno anche al di là della sfera del gioco, come ad esempio suonare uno strumento musicale; la parola *game* invece si riferisce ad una attività considerata nel suo essere soggetta ad un insieme di regole da rispettare e presenta una portata più limitata, afferendo a forme di competizioni disciplinate.

Già a questo livello possiamo mettere in luce alcune peculiarità, dal momento che non ogni gioco motorio è, in quanto tale, competitivo: pensiamo ad alcune attività ludiche dei fanciulli come il girotondo e ad altre degli adulti come il palleggio su una spiaggia. D'altra parte, non tutti i giochi di movimento sono soggetti a regole rigorose se non in forma embrionale. Non a caso, accanto al termine gioco, di portata globale, (Giochi Olimpici, Federazione Gioco Calcio, ecc.) viene adoperato il termine sport, oggi universale e comune ad ogni lingua. La parola sport, però, non è di origine inglese risalendo al tardo latino *desportare*<sup>10</sup> ossia uscire dalle porte cittadine per distrarsi, oppure dal francese medioevale *desport* cioè trascorrere gradevolmente il tempo in giochi e divertimenti ed ancora l'italiano *diporto*, sostantivi contenenti tutti il concetto di divertimento.

Il vocabolo si è imposto nella lingua inglese nella forma sincopata *sport*, con alterazione semantica, intorno al 1532.

Sport fino al XIX secolo stava a significare passatempo e soltanto alla fine dell'Ottocento s'impose con il significato più tecnico grazie all'ufficializzazione delle diverse discipline sportive, dei singoli sport, che poi hanno dato vita alle rispettive Federazioni.

7) R. Patrucco, *Lo sport nella Grecia antica*, Leo Olschki, Firenze 1972.

8) Cfr. M. Aiello, *Il tempo dello Sport*, Edizioni Gruppo Abele, Torino 2014, p. 22.

9) Cfr. V. Arangio Ruiz, *Istituzioni di diritto romano*, Jovene, Napoli 1984; A. Torrente – P. Schelesinger, *Manuale di Diritto Privato*, Giuffrè, Milano 2014.

10) Cfr. «Desportare», in *Glossarium mediae et infimae Latinitatis, conditum a Carolo du Fresne et Dominodu Cange*, vol. III, L. Favre Imprimeur-editeur, Niort 1884.

### 3. Il fenomeno sportivo: elementi costitutivi. Peculiarità dello sport nell'ambito del gioco

Operate queste osservazioni di natura preliminare e definitoria, possiamo ora addentrarci nel fenomeno sport.

Esso anzitutto è un'attività di carattere fisico; infatti il corpo costituisce una sua componente strutturale anche quando l'atleta ricorre a mezzi meccanici, ad esempio la bicicletta nel ciclismo. In altri termini "lo sport consiste nel delegare al corpo qualcuna delle più forti virtù dell'anima: l'energia, l'audacia, la pazienza"<sup>11</sup>. Ecco perché alcune discipline pur essendo agonistiche tuttavia non sono considerate sport in senso tecnico difettando l'elemento fisico, come nel caso del bridge, a meno che non vengano eccezionalmente riconosciute come sportive dalle relative istituzioni: così il gioco degli scacchi che gode di una specifica Federazione. Va osservato peraltro che spesso anche giochi dove il requisito fisico ricopre un ruolo del tutto marginale, come il biliardo, le bocchette, le freccette e così via, pur essendo la componente fisica non direttamente essenziale, comportano lunghi e intensi esercizi fisici e allenamenti, integrati da massaggi fisioterapici per prepararsi a sostenere gare ad alto livello della durata di diverse ore.

Altra peculiarità attinente la nozione di sport nell'ambito del fenomeno gioco è rappresentata dall'ostacolo che porta l'atleta a misurarsi talora con oggetti, come l'asticella nel salto in alto, e sempre con i concorrenti e con se stesso.

Anche nel contesto biblico che forse non tratta mai di sport, così come in quello agonistico vi è il tema dell'ostacolo: la difficoltà, la fatica. Bisogna allenarsi perché si è chiamati ad una lotta che richiede preparazione, impegno sistematico ed esercizio continuo. Bisogna lottare perché si ha davanti un antagonista che nella Scrittura può essere visto come il male, la tentazione, "l'uomo vecchio" cui deve rispondere "l'uomo nuovo". In ciò si può cogliere un'analogia tra l'esperienza religiosa e quella sportiva: lotta contro l'ostacolo, una lotta che, si noti, è legata alla gioia anche se nel cammino cristiano quest'ultima si sperimenta soprattutto una volta superato tale ostacolo<sup>12</sup>. L'elemento competitivo è comunque una costante nella storia e si sostanzia nella sfida dell'atleta in gara col suo avversario per la conquista della vittoria, una competizione dialettica disciplinata da regole. Così l'agonismo sportivo trasferisce in una dimensione ludica sentimenti e pulsioni potenzialmente violenti, orientando l'aggressività sociale a fini pacifici<sup>13</sup>.

Orbene, il vocabolo agone o gara, diversamente da *ludus*, viene assunto nelle varie epoche proprio con riferimento ad alcuni tipi di giochi che la cultura odierna classifica come sport. Donde il fenomeno sport può essere considerato una *species* del *genus* gioco caratterizzata anzitutto dall'agonismo. Dunque, prima ancora, lo sport è contraddistinto dalla presenza di più persone che lo praticano in un reciproco confrontarsi. In merito a questo connotato, vi è chi esalta il gioco

11) Cfr. J. Giraudoux, *Le sport: notes et maximes*, Hachette, Paris 1928.

12) La complessità del tema richiederebbe una trattazione autonoma che non è possibile realizzare nello studio *de quo*.

13) R. Malaspina, *Sociologia del gioco e dello sport. Analisi storico-antropologica dell'attività logico-motoria*, Edizioni Culturali Internazionali, Genova 1988, p. 12.

come relazione ludica avvicinandolo addirittura alla Sapienza nel Libro dei Proverbi e colloca in tal modo il gioco-sport in una prospettiva quasi trascendente provvista di particolare significato<sup>14</sup>.

Anche circa il requisito della competizione, lo sport è gioco rigorosamente disciplinato: le regole contengono infatti i principi da osservare e senza i quali la stessa nozione di sport sarebbe svuotata del suo contenuto (si pensi all'*Ordo certaminis*<sup>15</sup> che nel diritto sportivo romano era il regolamento di ciascun *certame*).

Altro elemento costitutivo del profilo oggettivo è la forma pubblica; infatti lo sport, a differenza del gioco latamente inteso, deve possedere il requisito della forma pubblica, il quale è fin dalle origini messo in luce divenendo fondamentale per il diritto in epoca romana in rapporto con l'elemento agonistico: la passione delle masse che tradizionalmente alimenta la competizione, diventa un fattore essenziale per giustificare eventi di siffatta portata. La vittoria nello sport inoltre si celebra alla presenza del pubblico.

L'attività agonistica diventa rilevante per il diritto sia in ragione del carattere pubblico e sia perché può dar luogo a controversie da dirimersi alla luce di una apposita normativa.

Altro elemento è poi la natura spettacolare dello sport, capace di accendere l'entusiasmo dei tifosi e di offrire occasioni di divertimento, in altri termini veri e propri momenti ludici non solo per chi lo pratica, ma anche per chi assiste agli eventi.

Accanto a questi tratti peculiari del concetto di sport (profilo oggettivo), non va trascurato un elemento fondamentale ossia l'atleta al centro della cui attività è l'agone o gara pacifica fra vari concorrenti in cui si facevano e si fanno valere le qualità fisiche e intellettuali per l'aggiudicazione del premio. Chi è l'atleta? La letteratura di ogni epoca non ha mai trattato dell'atleta come figura in sé, ma ha guardato piuttosto all'uomo nella sua proteiforme ontologia.

L'atleta, dal greco *athlos* che significa gara, è colui che compete per conseguire un *athlon* ossia un premio. L'atleta era figura presente nelle epiche omeriche ed era collegata all'agonistica, quindi ai premi simbolici o in danaro. Ci si chiede se l'atleta, specialmente ad alti livelli agonistici, conservi ancora lo spirito ludico, data la focalizzazione sul risultato che presenta risvolti anche in termini economici; ma su queste riflessioni ci si soffermerà più oltre.

Il profilo soggettivo include un'ulteriore importante componente connessa alla nozione di sport dal cui carattere regolato discende la necessità che vi siano autorità competenti a far rispettare tali regole, il che ha portato, tra l'altro, all'emergere di una figura particolare, tipica dello sport presente da sempre nella storia: si tratta dell'arbitro o giudice di gara. La si ritrova già nei poemi omerici a proposito di una corsa di carri in occasione dei giochi funebri in onore di Patroclo "*nominiamo entrambi arbitro la tride Agamennone*" e prima ancora nella cultura egizia dove essa è rinvenibile già in iscrizioni del 2500 a.C.. Da ciò si desume tra l'altro che vi fosse fin da quell'epoca un'attività agonistica disciplinata. Con que-

14) Il pensiero è stato reso con efficacia ermeneutica di inconfutabile autorevolezza dall'insigne studioso P. Coda nell'ambito del Convegno "*Homo ludens*", Loppiano 16 maggio 2015.

15) U. Gualazzini, *Premesse storiche al diritto sportivo*, Giuffrè, Milano 1965.

sti rilievi non si intende asserire che non vi siano state nel tempo trasformazioni anche radicali e che, del pari, non sia mutata lungo la storia la figura dell'arbitro; è chiaro che la situazione odierna, che vede un ordinamento dello sport consolidato e indipendente da quello degli stati, non è paragonabile alla regolazione del passato quando il gioco-sport era assoggettato alla politica oppure era fondato su occasionali accordi tra gli interessati con le relative conseguenze circa l'imparzialità e il ruolo degli arbitri. Quel che qui si cerca di sottolineare è soltanto il legame, che sempre vi è stato, tra sussistenza delle regole nello sport e presenza di figure specializzate chiamate a farle rispettare.

Infine altro soggetto inerente la cultura sportiva è il tifoso, figura che si lega al complesso fenomeno del tifo universalmente collegato all'agonismo, anche se non tutti gli sport, ad esempio l'atletica leggera, sono accompagnati da un tifo sfrenato ai limiti della violenza come il calcio. Talvolta addirittura in alcune fasi della gara al pubblico viene imposto un rigoroso silenzio, come nel caso del tennis, il che limita fortemente se non la passione, certo il suo manifestarsi.

In generale comunque la passione del pubblico si riscontra costantemente, anche se essa risulta essere più accentuata negli sport di squadra e dove l'alea ossia l'incertezza è più marcata: questi due elementi spiegano chiaramente, ad esempio, perché nel calcio vi sia più tifo che non nell'atletica leggera.

La parola *tifo*, di recente introduzione nella lingua italiana, deriva dal greco *tifos* che indica una malattia febbrile, donde l'espressione febbre sportiva. L'aggettivo tifoso che indica colui che manifesta l'acceso sostegno alla squadra o all'atleta, è reso in altre lingue con diversi termini: ad esempio, *fan*, *supporter*, *aficionados*, ecc.; tuttavia la natura del tifo è omogenea in quanto esprime una passione che può essere estrema e talvolta persino ultra razionale, come quella posta in essere dall'*hooligan*<sup>16</sup>. Il tifo inoltre si atteggia storicamente a seconda delle culture considerate: nell'antica Grecia esso era inibito alle donne e agli schiavi, mentre in epoca romana gli scenari erano simili a quelli odierni, le cosiddette *factiones* o tifoserie contrapposte erano legate alla propria scuderia o squadra.

Il tifo attirava e attira il ceto aristocratico come quello popolare allora come oggi, potendo scatenare scene cruente. Nell'antichità non mancavano tuttavia voci dissenzienti verso il tifo, come quello dello scrittore latino Plinio il Giovane (Gaio Plinio Cecilio Secondo – Como, 61 o 62-113 o 114) che nella lettera all'amico Calvisio Rufo non esitò ad esternare la sua avversione al tifo con cui le masse plaudono alla propria factio: "... *Quo magis miror tot milia virorum tam pueriliter identidem cupere currentes equos, insistentes curribus homines videre.*<sup>17</sup> ... *nunc favent panno, annum amant,*<sup>18</sup>... *Tanta gratia tanta auctoritas in una*

16) Cfr. N. Elias e E. Dunning, *Quest for excitement: sport and leisure in the civilizing process*, Blackwell, Oxford 1986.

17) Cfr. Plinio il Giovane, *Lettere ai familiari*, introduzione e commento di L. Lenaz, traduzione di L. Rusca, Libro IX, Capitolo 6, Versetto 1 e ss., Rizzoli, Milano 2005: «... Il che mi fa tanto più meravigliare che tante migliaia di persone a ogni momento desiderino infantilmente di vedere dei cavalli che corrono, degli uomini seduti su dei carri...».

18) Cfr. *ibid.*: «... essi invece parteggiano per una divisa, amano una divisa ...».

*vilissima tunica, mitto apud vulgus, quod vilius tunica, sed apud quosdam graves homines;*<sup>19</sup> "...".

Invero, posizioni di questo tenore si manifesteranno a più riprese nel corso della storia dello sport, senza peraltro mai incidere sul fenomeno del tifo.

Forse si può leggere una dimensione ludica del tifo nel senso che esso diventa una sorta di gioco in quanto esso non si spiega razionalmente e in termini di utilità.

Tra le peculiarità caratterizzanti la nozione di sport, nell'alveo del fenomeno gioco, va considerata la rilevanza che rivestono la ginnastica e l'educazione fisica<sup>20</sup>, nonché la preparazione atletica.

Mentre il gioco in generale non richiede sempre preparazione in senso stretto trattandosi spesso di attività occasionale e spontanea, quando esso diventa sport, si associa ad una preparazione che è necessaria; questo aspetto è costante nella storia: in Grecia i giovani si preparavano all'agonistica nel ginnasio praticando la ginnastica che esercitava il corpo e la mente alla gara. Già all'epoca essa era distinta dall'agonistica in ragione dell'elemento competitivo. Detta distinzione non vale in altri contesti come quello cinese che nell'ideogramma t-ju dove t o corpo e ju educare o coltivare indicano lo sport e insieme l'educazione fisica.

In ogni caso la ginnastica, a far tempo dalla civiltà ellenica e poi con l'umanesimo europeo, rappresenta una componente della formazione spirituale dell'uomo che pure oggi è dominante; non va tralasciata inoltre la dimensione ludico-salutistica che è presente ad ogni età. Fino al XIX secolo la ginnastica è considerata strumentale all'educazione fisica poiché preordinata a definire il carattere e la volontà, in un rapporto di promiscuità, benché le due realtà siano autonome in quanto, mentre l'educazione fisica è l'insieme di attività coordinate per lo sviluppo delle facoltà psico-fisiche della persona, la ginnastica, propedeutica allo sport, è un complesso di movimenti e di esercizi preordinati allo sviluppo muscolare restituendo al corpo agilità e robustezza.

Esistono poi fenomeni non necessariamente riconducibili al gioco, i quali presentano elementi comuni alla nozione di sport: sono questi la caccia<sup>21</sup> e la guerra cui facciamo un breve cenno. La caccia ha in comune con lo sport non solo l'elemento fisico che si ravvisa nell'attività del cacciatore, ma anche l'aspetto ricreativo afferente a chi la pratica. Essa inoltre è una attività regolata. Si può forse cogliere nell'attività venatoria anche il connotato agonistico non tanto in termini di competizione tra cacciatori, che ordinariamente non si verifica, quanto nella sfida tra l'uomo e la preda, la quale si oppone al desiderio del cacciatore di abbatterla.

L'animale riveste così una duplice funzione: anzitutto di avversario nel momento in cui cerca di sfuggire alla mira e alla cattura ad opera del suo inseguitore; ma esso funge anche, insieme ad altri fattori, quali ad esempio le insidie del terre-

19) Cfr. *ibid.*: «... Tale l'autorità, tale l'importanza accorda a una vilissima tunica, non dico dal volgo, più miserabile della tunica, ma pur da certi gravi personaggi».

20) F. Barbagallo, *Il gioco nell'educazione fisica e sportiva*, Società Stampa Sportiva, Roma 1992.

21) K. Bluchel, *La caccia*, Konemann, Köln 2000.



no e le condizioni atmosferiche, da ostacolo in quanto cerca di negare il successo al cacciatore.

La lotta nella caccia è tuttavia impari, il che confligge con lo stesso spirito dello sport e tendenzialmente porta all'uccisione dell'animale vittima nella sfida, laddove nella competizione sportiva la morte dell'atleta sconfitto è esclusa.

Nella caccia inoltre manca la dimensione pubblica nel senso che l'esercizio venatorio non si svolge alla presenza di spettatori. Da quanto fin qui evidenziato, è possibile rinvenire punti di contatto e al tempo stesso sostanziali differenze fra dette due realtà.

Un ulteriore nesso può leggersi tra sport e guerra: non possiamo non richiamare alcune analogie quali, ad esempio, l'elemento agonistico per la vittoria rispetto al nemico, quello fisico consistente nell'attività preparatoria al combattimento, requisito questo comune allo sport. Anche la guerra è attività agonistica disciplinata<sup>22</sup>, come si riscontra ad esempio nell'esperienza dell'occidente medievale in cui si definivano i luoghi e i tempi dello scontro fra i due eserciti. Ancora minore può apparire la differenza tra sport e guerra se si considerano i piccoli scontri di valore eminentemente simbolico, come la famosa disfida di Barletta del 1503 consumatasi fra tredici cavalieri italiani e altrettanti soccombenti francesi. Peraltro la guerra non è gioco e quindi una riflessione su tale argomento esula dall'oggetto della presente trattazione.

#### **4. L'affermazione dello sport come professionismo e realtà economica: è ancora un gioco?**

Acquisito che lo sport sia gioco con le sue peculiarità e nasca storicamente nell'ambito dell'esperienza ludica dell'uomo, ci si chiede se esso, nella società odierna, non si stia allontanando dal gioco nella società odierna divenendo forse anti-ludico. Riteniamo che due possano essere i fattori sottesi a questa trasformazione: il professionismo da un lato (profilo soggettivo) e la dimensione economica dello sport dall'altro (profilo oggettivo)<sup>23</sup>; per cui, guardando all'atleta, si sostiene che lo sport, specie in alcune discipline, diventi un lavoro come tanti e riguardo ad esso si osserva la sua trasformazione in business cioè in attività con finalità economica, sicché si potrebbe concludere che in alcuni ambiti non vi sia più il gioco: *"alcune discipline si praticano, altre si giocano"* <sup>24</sup>.

L'atleta professionista è un lavoratore e lo sport come fenomeno è business. Quali sono quindi gli elementi che consentono di ritenere che lo sport si allontani dal significato del gioco, in altri termini si deludicizzi? Ed inoltre cosa resta di ludico oggi nello sport? E' alchemico asserire che anche lo sport professionistico conservi la sua ludicità?

22) G. Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1946.

23) J. Beech – S. Chadwick (a cura di), *The Business of Sport Management*, Pearson Education Ltd., 2013<sup>2</sup>; Aa.Vv., *Economia e Marketing del tempo libero, profili e prospettive di un'industria emergente*, a cura di R. Resciniti, Franco Angeli, Milano 2002;

24) Cfr. P. Crepaz, Convegno *"Homo ludens"*, Loppiano 16 maggio 2015.

Vi sono forme di attività fisica libera, extra federali, nelle quali la giocosità viene sicuramente fatta salva se non addirittura esaltata. Si tratta di discipline con tutti i requisiti per essere definite sport, ma che non sono ancora riconosciute dalle istituzioni pur trattandosi di pratiche che rappresentano un alto valore sociale e sportivo espresso dall'ottimo livello prestazionale degli atleti. Numerose sono le discipline sportive in attesa di riconoscimento ufficiale e tra esse ci limitiamo a richiamarne soltanto alcune, come ad esempio: Floorball<sup>25</sup>, Dragonboat<sup>26</sup>, Picht & Putt<sup>27</sup>, Sambo<sup>28</sup>, Tchoukball<sup>29</sup>, Korfball<sup>30</sup>.

Al contrario nello sport organizzato o istituzionale si sostiene talora da parte di alcuni che lo spirito ludico sia quasi sullo sfondo e addirittura in antinomia con lo sport.

Come già accennato, due sono gli elementi che creano la distanza dalla valenza ludica: il professionismo che vede l'atleta lavoratore da un lato e il business con l'organizzazione orientata al profitto dall'altro.

Anzitutto va osservato che si tratta di aspetti presenti fin dal mondo antico: nella Grecia classica ed ellenistica gli atleti erano dei professionisti e l'attività sportiva come profitto era realtà - "*Olimpia aveva i suoi sponsor*"<sup>31</sup> -, come presente era in età romana e bizantina, nonché nelle epoche successive. Non si tratta di aspetti nuovi, in quanto la storia ha evidenziato una lettura in chiave economica dello sport. E' però indubbio che poi questo abbia avuto una sua evoluzione storica: oggi, chi parla di sport, ha presente l'ideale di De Coubertin<sup>32</sup>, che era solo sulla carta e, a nostro giudizio, con molti limiti, ma che avvicinava, forse di più, lo sport al gioco; questa attività disinteressata, spontanea, praticata solo per la gloria e per il piacere di superare il limite (più in alto, più forte, più velocemente, come recita il motto olimpico), effettivamente fa pensare ad una dimensione giocosa. Questo è vero solo in parte, perché anche nel modello di De Coubertin vi è comunque la dura preparazione precedente e quindi non vi è poi spontaneità anche se a quel livello il modello dello sportivo gentleman non contemplava una vita dedicata all'allenamento, in quanto erano più l'abilità, il coraggio e la virtù a creare l'atleta.

25) Il *Floorball* – *Unihockey*, nato negli USA intorno agli anni '50, è un gioco di squadra molto veloce, intenso e tecnico, che si svolge su un terreno simile ad un campo da basket oppure meglio ancora in una palestra con fondo liscio utilizzando dei bastoni e una pallina di materiale sintetico ed estremamente leggero.

26) Sul *Dragonboat* si voga seduti su assi di legno con una pagaia monopala.

27) Il *Picht & Putt* è una particolare versione del golf che privilegia la bravura nel gioco corto e la freddezza sul green.

28) *Sambo* è un'arte marziale di origine russa, una forma di difesa personale senz'armi, destinata all'addestramento dei soldati dell'Armata Rossa.

29) Il *Tchoukball* è uno sport di squadra, sorto in Svizzera negli anni sessanta, praticato con un pallone simile a quello di pallamano e due speciali pannelli collocati alle estremità del campo.

30) Il *Korfball*, detto *pallacesto*, è uno sport di squadra originario dei Paesi Bassi.

31) K.W. Weeber, *Olimpia ed i suoi sponsor. Sport, denaro e politica nell'antichità*, Garzanti, Milano 1992.

32) P. De Coubertin, *Textes choisis*, tome II, Weidmann, Zurich-Hildesheim-New York 1986: *Olympisme*.

Con De Coubertin si inaugurò lo sport dilettantistico, disinteressato, spontaneo e praticato per il piacere di superare il limite. In proposito il modello di atleta propugnato dal Barone era basato più sull'abilità e il coraggio, che non sull'allenamento. In proposito il De Coubertin, con voluto fraintendimento, dichiarava di rifarsi al modello dell'antica Grecia a suffragio del suo disegno politico-olimpico.

Nella fase odierna si è assistito ad una evoluzione marcata verso il professionismo e verso una visione sempre più economica dello sport; quindi si potrebbe pensare che siano venuti meno la spontaneità ed il divertimento dell'atleta cioè il suo *animus ludendi*; inoltre la valenza pubblica viene considerata nell'ottica del profitto, nel senso che, chi organizza è attento al ritorno economico (si pensi alle Olimpiadi).

Ed allora ci si chiede cosa resti del gioco e dello sport. Nel mondo attuale a nostro avviso sembra difficile ipotizzare una figura di atleta che non competa anche sulla spinta del desiderio di divertirsi e di giocare – “ludere”; infatti guardando al percorso formativo degli atleti, è agevole cogliere che essi non nascono lavoratori professionisti, ma lo diventeranno; in altri termini nascono come dilettanti ed hanno come spirito iniziale il gioco, il divertimento, la passione naturale (si pensi alla capacità ludica della cultura brasiliana nel calcio). Forse nell'Italia attuale possiamo trovare, in alcuni sport come il calcio e il tennis, ragazzini che, undicenni, ragionano già da professionisti; va però osservato che ciò risulta poco coerente con la logica dello sport e con i principi informatori della stessa educazione perché è tutto quasi “pilotato”, il che si ripercuote sulla stessa personalità; infatti si sostiene che in Italia, almeno in alcune discipline, ormai si producano pochi talenti, proprio perché i bambini già a undici anni partono con la logica dei professionisti con una organizzazione orientata al successo. Non è un caso che in Sud e Centro America, ad esempio, troviamo molti più talenti sportivi che non in Europa, in quanto in quella cultura è più marcato l'elemento giocoso che contribuisce ad acuire lo spirito di creatività del fanciullo e del suo senso critico; persino l'Africa pare sfornare più talenti atletici dell'Europa perché in quelle terre i ragazzi “giocano”, cioè si divertono nel senso che mettono in pratica il “divertirsi”. Forse inconsapevolmente cercano di colmare il grande vuoto a fronte della scarsa alfabetizzazione, della povertà e quindi della mancanza di lavoro; in tal senso il gioco si configura come una situazione che può sembrare gioiosa, ma insieme evidenzia una condizione drammatica di miseria, una sorta di “ludicità dolorosa”. Quelle terre disagiate comunque rappresentano una meta privilegiata degli osservatori di tutto il mondo che ingaggiano talenti di 13/14 anni destinati a diventare atleti di punta.

Al di là di queste considerazioni legate a particolari contesti socio-economici e culturali, in ogni caso l'atleta si forma e cresce divertendosi ed è proprio grazie alla capacità dell'individuo di divertirsi “atletando”, che viene garantita una più alta prestazione agonistica. Lo sport, per sua caratteristica, ha la capacità di far divertire: persino i tifosi si divertono.

Gli atleti professionisti sono anche lavoratori, e, quando sono di successo (ciò non vale per tutte le discipline) conseguono copiosi profitti. In questi casi si verifica spesso un intreccio tra gioco-divertimento e lavoro-guadagno. Questo intreccio in verità si manifesta in diversi altri settori e numerose a riguardo sono le testimonianze di artisti, scrittori, artigiani, scienziati e studiosi in genere. L'elemento

discriminante non sembra potersi rintracciare nel guadagno, quanto nell'atteggiamento dell'individuo che vive determinate esperienze con maggiore o minore passione, gusto per la scoperta, desiderio di conoscenze e volontà di mettersi alla prova, in altri termini, di competere.

Quando parliamo di lavoratore di successo vediamo che questi è di successo perché in una qualche misura si diverte (mi diverto lavorando, fortunatamente mi pagano). Indubbiamente vi è un sentimento di vanagloria e un qualche interesse al profitto, i quali, se contenuti nell'alveo di un'etica comportamentale, non sono a priori da condannare.

## **5. Tra spontaneità e regole: lo sport come gioco disciplinato**

Problemi per certi versi simili a quelli appena enunciati si pongono anche per il rapporto tra la spontaneità, tipica del gioco, e lo sport. Tradizionalmente il connotato della spontaneità era marcato, anzitutto, nello sport giovanile in ragione del minor peso assegnato in quell'ambito alle regole, alle tecniche e agli schemi di gioco. Di recente si assiste invece ad una accentuata tendenza dello sport giovanile a mutuare sempre più i modelli dello sport professionistico di punta, non solo per quanto riguarda le regole tecniche, ma pure con riferimento agli schemi e ai metodi, quindi di rigorosa preparazione in vista del risultato, di rispetto della disciplina e della sistematicità dell'allenamento.

In particolare in Europa vi è la propensione a trasferire i metodi del professionismo nello sport giovanile con conseguente parziale riduzione della dimensione ludica o giocosa. Si tratta però di una fascia di età che presenta delicati problemi in quanto si è più malleabili nel percorso formativo, con il rischio di una ripercussione sulla personalità e sullo spirito creativo dell'educando.

In altri termini la finalizzazione alla vittoria si riverbera, penalizzandola, sul momento ludico, capace questo di potenziare lo spirito creativo; l'atleta rischia addirittura di "cancellare l'uomo". Gli effetti negativi potrebbero manifestarsi non solo a livello di attività sportiva, con perdita di creatività dell'atleta adulto, ma più in generale a livello di attività umane. Si sente allora l'esigenza di un recupero della prospettiva ludico-giocosa, a partire, anzitutto, dallo sport dei fanciulli.

La concezione ludica dello sport comunque non ha cessato di esistere, nemmeno per quanto riguarda gli adulti. Lo sport non è mai stato caratterizzato unicamente dalla spontaneità e dalla passione, ma neppure dalla sola logica del risultato e del profitto.

Esso ha visto convivere entrambe dette dimensioni, dall'antichità fino ai nostri giorni, con un accentuarsi dell'una o dell'altra a seconda delle epoche, ma mai con la scomparsa di una di esse. Indubbiamente oggi si è notevolmente consolidata la realtà economica rispetto a quella ludica: il crescere del profitto ha riguardato il mondo dello sport, più improntato al razionale, più organizzato, più legato alla rivoluzione industriale ma rimane pur sempre una dialettica tra passione e spontaneità da un lato e sistematicità e risultato dall'altro, in ambito sportivo come in molte altre attività dell'uomo.

Tornando al tema della spontaneità nello sport federale, va osservato che essa può apparire marginale se non addirittura assente, trattandosi di attività che obbedisce a regole. E' vero che vi sono discipline a basso contenuto normativo, dal *parkour* agli sport estremi, ma è indubbio che quando si pensa allo sport, ci si riferisce anzitutto ad attività altamente regolate, dal calcio al basket, dal tennis al rugby. Va tuttavia osservato che le regole lasciano in genere un qualche margine alla spontaneità-creatività dell'atleta ed eventualmente della squadra circa i movimenti e le tattiche. La convivenza di regole e spontaneità invero ha contrassegnato lo sport dall'antica Grecia ai giochi medioevali fino ad oggi, anche se l'equilibrio è stato variabile senza peraltro che emerga, si noti, uno sviluppo lineare: le antiche Olimpiadi erano rigorosamente regolate, mentre relativamente meno rigida era la disciplina in materia di tornei medioevali<sup>33</sup>, come ad esempio l'*ordo certaminis*, oggi invece il modello organizzativo dello sport è fortemente regolato.

Certo, nello sport non vi è mai mera spontaneità, improvvisazione. La spontaneità è predominante in alcuni giochi. E' pur vero che essa è caratteristica di numerosi giochi, ma nello sport fin da principio è sempre stata limitata e subordinata a norme, come pure regolato era ed è il gesto atletico. Vi può essere più gioco, *ludus*, in alcune attività fuori dalle Federazioni, *parkour* o sport estremi che sono a bassa regolamentazione, la quale può aumentare la spontaneità. Forse il gioco in età giovanile può avere una dimensione ludica. Se al fanciullo si sottrae l'elemento del divertimento e dell'improvvisazione, viene minata la sua creatività e forse pure la sua formazione etica; già dalla tenera età viene pilotato al "*mestiere di atleta*" cui si accompagna una condotta rigorosa ed una rigida preparazione per un agonismo che si prospetta sfrenato a tale concezione è informato, ad esempio, il modello cinese che mira unicamente al risultato. Ecco perché numerosi bambini sono restii ad approcciarsi alla pratica sportiva in quanto molti loro coetanei sono più inclini a competere per primeggiare che non a giocare per divertirsi.

Certo, all'interno delle regole vi è sempre un margine di libertà nei movimenti, come in alcune tecniche di gioco; tuttavia la creatività non deve violare le regole.

Quando si parla di una riduzione della dimensione ludica, ci si riferisce allo sport di punta, agli atleti professionisti e poi per contaminazione ed imitazione viene coinvolto anche lo sport amatoriale giovanile con conseguente parziale mortificazione della ludicità, il che va a riflettersi poi sulla formazione complessiva dell'individuo e su quella dell'atleta in particolare che in tal modo viene menomato nella sua creatività. La cultura ludica nella storia non ha conosciuto "interruzioni" nel senso che non è immaginabile una fase in cui lo sport era solo gioco, quindi spontaneità e passione, senza logica e orientamento al risultato. Queste due dimensioni sono state compresenti: dalle Olimpiadi della Grecia antica ai Ludi romani, dai Tornei<sup>34</sup> medioevali al Palio di Siena, fino allo sport attuale.

33) R. Barber e J. Barker, *Tournaments, Jousts. Chivalry and Pageants in the Middle Ages*, Boydell Press, Woodbridge (Suffolk) 1989.

34) D. Balestracci, *La Festa in Armi. Giostre, tornei e giochi del Medioevo*, Laterza, Roma-Bari 2001.

## 6. Osservazioni conclusive

La riflessione di queste pagine si è svolta a partire dall'interrogativo se lo sport possa tradizionalmente ricondursi al fenomeno gioco soprattutto nella cultura odierna. Ripercorrendo quanto sostenuto in questo studio, si può ribadire che dopo aver messo in luce alcuni elementi che inducono a dubitare, oggi in modo particolare, che lo sport sia gioco ovvero attività ludica, quali la valenza economica o il suo essere attività fortemente regolata, sono scaturite alcune osservazioni a livello lessicale di notevole spessore tali da porre in risalto che l'uso attuale del termine gioco o di vocaboli analoghi, nelle lingue neolatine non è casuale, ma vanta una lunga storia di coincidenza terminologica tra gioco e sport che esprime la convinzione di uno stretto legame, nonché la volontà di custodirlo anche a fronte di spinte di segno contrario.

Ora, al di là di queste puntualizzazioni definitorie, nel saggio ci si è soffermati sulla nozione di sport evidenziando i nessi con l'essenza del gioco. Si è fatto riferimento anzitutto alla componente fisica propria dello sport, ma anche di svariate altre forme di gioco, nonché all'ostacolo ed alla competizione, peculiari certamente dello sport, ma intrinseci ad altri ambiti della vita.

Sul piano soggettivo si è poi posta l'attenzione alla centralità dell'atleta da un lato e del tifoso dall'altro. Si può ritenere che costoro giocano? Per il tifoso il senso ludico sembra palese e non lascia spazio a confutazioni. Più dubbia invece appare, almeno *prima facie*, la natura ludica dell'esperienza dell'atleta, in particolare quando si tratta di un professionista ad alto livello ritenuto simile a un comune lavoratore.

Il tema del professionismo, quindi l'aspetto economico, si sta estendendo anche allo sport giovanile, quasi per attrazione, rispetto al modello professionistico di punta e sembra inglobare ormai tutto lo sport. Questa dimensione però ha sempre convissuto e continua a coesistere con quella ludica. Sappiamo che anche in altre attività lavorative non si può operare una separazione così rigida tra lavoro e ludicità in molti contesti positivi di successo e la tendenza è quella di confermare questo legame con una spinta tra l'altro per recuperare ludicità maggiore per lo sport giovanile.

Un ultimo punto infine non può essere sottaciuto, ossia quello della dialettica regola-spontaneità. E' vero che il gioco viene percepito come spontaneo ed è vero altresì che lo sport è stato ed è caratterizzato da regole, anche se in una linea evolutiva dai tratti variabili fino all'attuale consolidamento di un sistema giuridico dello sport; ma lo sport non è tutto e solo regole, bensì è una mescolanza di regole e spontaneità dell'atleta e della squadra e pertanto esso è gioco. La spontaneità deve comunque ubbidire alle norme: il gioco basato solo sulla spontaneità senza alcun riferimento alle regole è a nostro avviso da ritenersi esclusivamente moto.