

# HOMO LUDENS

## convegno internazionale



11-13 aprile 2018  
Frascati e Zagarolo (Roma)

ACCADEMIA  
**VIVARIUM NOVUM**  
CAMPUS MONDIALE DELL'UMANESIMO



Istituto italiano per  
gli studi filosofici



COMUNE DI FRASCATI  
ASSESSORATO ALLA CULTURA



Azioni parallele



Fondazione  
**MONTESSORI**  
ITALIA

PALAZZO  
**ROSPIGLIOSI**  
luogocultura



Sono passati ottant'anni da quando Johan Huizinga diede alle stampe il suo *Homo ludens* (1938) e settanta dall'anno in cui Hugo Rahner pubblicò negli annuari di *Èranos* la non meno fondamentale opera intitolata *Der spielende Mensch*, letta pubblicamente durante l'incontro d'Ascona del 1948. Ambedue i pensatori si mostravano profondamente preoccupati dell'orientamento che l'Europa e il mondo occidentale tutto sembravano abbracciare e intraprendere senza freni: J. Huizinga rifletteva sull'essenza della civiltà umana alla vigilia dello scoppio del secondo conflitto mondiale; il Rahner, riprendendo da un'altra prospettiva il discorso dopo l'esperienza della ferocia bellica che tutto aveva devastato, meditava, con notevole acume storico e filologico, sui documenti letterari e teologici che nella libertà dal *negotium* soffocante e strumentalizzato identificavano il vero *tēlos* dell'uomo. Lo slancio creativo e affrancato da logiche utilitaristiche, l'*essere in sé* emancipato e sciolto dalla servitù continua all'*essere per*, la gratuità altruistica e lo sguardo affiso a un'utopia non disgiunta da un sereno disinganno, il sorriso erasmiano sulla follia del mondo unito a una fiducia nella dignità dell'essere umano in senso pichiano, il godere delle gioie semplici della vita con quella *mediocritas*, quella *mesōtes* che tiene lontano dagli eccessi sregolati e esorbitanti, la *vita beata* come finalità dell'uomo teso verso la socialità, l'armonia, la bellezza, l'arte, la musica, la letteratura "mondiale" goethianamente intesa, il pensiero che si realizza in quella *virtus* chè principio della vera felicità; tutto questo, dunque, e cioè lo *Spieltrieb* –in una visione dell'esistenza in cui il *savoir vivre* sia l'elemento temperante e motorio, e nella consapevolezza della natura dell'uomo come *animal rationale e sociale*– può divenire una forza di controbilanciamento e d'equilibrio, una volta acquisita la coscienza del vero fine verso cui tendere, rispetto all'ossessiva e insensata ripetizione della "produttività", dell'"efficienza", della "redditività"; pressante e insistente reiterazione che vorrebbe farci credere davvero, come in tempi di tristissima memoria, che *Arbeit macht frei*, in un morboso senso di colpa sfruttato da chi vuol trasformare gli uomini, come avvertiva Eric Kahler, in mere "funzioni", in ruote dentate d'una macchina.

del profitto e degl'interessi di pochi, una volta sottrata loro l'individualità, la socialità, la razionalità e, in una parola, l'*humanitas*; mentre, se è vero che il corso stesso del mondo, come voleva Eraclito, è come un fanciullo che gioca, e se solo il gioco dell'artista e dell'innocente, secondo un famoso detto del Nietzsche della *Filosofia nell'epoca tragica dei greci*, imita l'eterno gioco del cosmo, ci rendiamo facilmente conto del fatto che, conforme a ciò che diceva proprio J. Huizinga da cui siamo partiti, la perfezione ideale dell'etica umana non è altro che una misteriosa riproduzione di quell'eterna Sapienza che gioca dal principio al cospetto di Dio e canta il canto dell'ordine e dell'armonia: *Et delectabar per singulos dies, / ludens coram Eo in omni tempore, / ludens in orbe terrarum, / et deliciae meae esse cum filiis hominum.*

Quest'idea dell'uomo che, in una sorta di *homìōsis pròs tòn theòn*, esplica la sua natura essenziale nella *scholè* e non nell'*ascholia* alienante dell'uomo a una dimensione, è presente, nelle sue varie declinazioni, presso tutti i popoli e i pensatori d'ogni parte del mondo e si manifesta con una fioritura molteplice: ovunque gli uomini hanno avvertito che il cosmo, ossia l'ordine delle cose, è un movimento libero, un gioco divino, come un getto d'una fontana e che non ha motivo d'esser fuori di sé stesso, come la *lilā* divina del pensiero induista; e che l'uomo, se vuol raggiungere la sua vera felicità, se vuol *bene beateque vivere*, deve imitare questo gioco svincolato da ogni finalità egoistica, di comodo o d'interesse particolare per tendere all'universale e all'assoluto, così come già ammoniva il Croce nel 1923: “È necessario che [...] si diffonda o si radichi, più che finora non sia accaduto, il sentimento che il miglior pregio della vita, la maggiore soddisfazione che in essa possa provarsi, è data non dalle fortune materiali, non dagli arricchimenti, non dai gradi conseguiti, non dagli onori, ma dal produrre qualcosa di obiettivo e di universale, dal promuovere un nuovo e più alto costume, una nuova e più alta disposizione negli animi e nelle volontà, dal modificare in meglio la società in mezzo a cui si vive, godendo di quest'opera come un artista della sua pittura o della sua scultura, e un poeta della sua poesia [...]. In questa creazione del bene comune, si apre il più bel campo dell'uomo.” Di quell'uomo descritto dallo Schiller: “*Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt*”; e che vuole essere come non esita a descriver sé stesso Plinio il giovane: “*Rideo, iocor, ludo: homo sum*”.

Tusculi (in agro Romano), d. 11-12-13 m. aprilis, a. 2018

Octoginta iam praeterierunt anni, postquam a. 1938 Iohannes Huizinga praeclarum illud opus de *Homine ludenti* foras dedit; septuaginta vero ab illa die, cum Hugo Rahner acroasin non minus egregiam, quae vulgo audit *Der spielende Mensch*, publice habuit coram consessu virorum doctorum qui ad Asconam congregati sese ipsi ab *Erano* nuncupare solebant. Utrumque philosophum maxima tenebat sollicitudo, ne populi Europaei atque adeo omnes gentes, quaecumque in plagiis ad Occidentem solem vergentibus incolunt, in periculosam quandam viam praecipites atque effrenes irruerent. Huizinga enim ille de fundamentis cultus civilis disseruit tunc, cum in eo erat, ut totus terrarum orbis iterum bello conflagraret; postea vero, cum iam tandem, ingenti vastatione facta, animi a belli ferocia desisterent, rem aliter tractans Hugo Rahner subtiliter copiosissimeque excussit philosophorum theologorumque sententias, qui disputarunt vitam humanam ibi suum habere finem, si longe a vinclis negotiorum, quibus saepe obruitur, in libertatem vindicaretur.

Scilicet tunc tantum poterunt homines effrenato illi utilitatis studio obsistere, si pro eo potius afflatum poeticum suppleverint ab omni aviditate remotum; si res illas per se coluerint, quae ipsarum causa sunt colendae; si sese aliis gratuito ac liberaliter devoverint; si ad quandam paene perfectam rerum speciem conspectum animorum erexerint, non sine quadam pacata atque necessaria in rebus humanis temperantia; si, exemplum Erasmi secuti, ad mundanum vanitatum theatrum placide surriserint, memores tamen illius humanae dignitatis, quam Picus ille Mirandula praeclare definivit; si quandam mediocritatem auream in simplici gaudio assectati erunt, quae longe semper ab insolentia atque audacia versatur; si id p[ro]e ceteris rebus tamquam vitae calcem atque metam prospicerint, ut bene beateque vivant, ut in vitae communitatem veniant; si perpetuo tendant ad rerum vitaeque convenientiam, ad pulchritudinem, ad Musarum cultum atque litterarum —quae omnibus gentibus coniunctim, ut aiebat Goethe ille, loco patrimonii sunt; si illam

certam rationem quaerant, in qua omnis consistit virtus atque adeo vera hominum beatitudo continetur. Haec omnia, inquam, animos hominum ita lusoria quadam alacritate imbuunt —eam enim Germanice *Spieltrieb* appellant— ut ipsi inde modum vivendi atque temperamentum sibi comparent, idque maxime animadvertant, animal rationale atque sociale pariter hominem esse. Quae quidem si ad liquidum confessumque perduxerimus, noniam profecto fumum pro Iunone captabimus, dum nescio quas utilitates, quos proventus, quos redditus pecuniae aucupantes, nobis ipsi tundendo ac repetendo persuademus —quod olim miserrimā memoriā dicebatur— ‘mortales opera ac labore liberatum iri’. Quae quidem, obsecro, unde manant, nisi ex ementita quadam ac dolose inculcata paenitentia, cuius iugo illi nos submittere conantur, quicumque calculos rationesque computare —ut Ericus ille Kahler olim monuit— potius quam animos hominum perscrutari malunt, quique parati sunt orbare itemque orbari propriis affectibus, societatis consortio, rationis orationisve usu, et denique humanitate ipsa, dummodo loco hominum rotas habeant dentatas, quibus non societatem, sed machinamentum exstruant atque incommodo multorum paucissimorum beneficium consequentur. Verum enimvero, si mundus universus, ut vult Heraclitus, veluti puer est quidam ludibundus, quin etiam —quod alicubi Nietzsche ille contendit— si artifices dumtaxat hominesque vitae integri scelerisque puri, dum ludicra agunt, vere mundanam illam convenientiam imitantur, tunc iam videbimus ea omnia haud absona esse dictis illius Iohannis Huizinga, cum dicit eum esse hominem perfectum atque ad unguem, ut aiunt, factum, qui videlicet mysterium sempiternae Sapientiae imitatus, in conspectu Dei ludat atque ad ordinem rerum convenientiamque consonet. Illud enim de divina Sapientia scriptum legimus: “*Et delectabar per singulos dies, / ludens coram Eo in omni tempore, / ludens in orbe terrarum, / et deliciae meae esse cum filiis hominum.*”

Homo igitur, dum ita Deum imitari studet, plane declarat suam dignitatem potius in *otio* sitam esse, quam in eo *negotio* quo a semet ipse abalienatur. Nec secus etiam apud alias gentes sapientissimi homines professi sunt, quorum suo quisque conspectu rem ita expressit, ut singuli, quasi ex stirpe quadam, ex communibus humanitatis radicibus exoriantur. Ita sane compertum est, ubicumque homines animadverterunt mundum universum infinita atque divina libertate luxuriare, ceu fontem quandam

subita scaturigine prosilientem, qui totus est in se contentus nec quicquam aliunde nisi ex sese ipse habet —sic enim doctores Indorum de divina illa *lilā* praecclare fabulantur; ita, inquam, ubicumque aliquis professus est, si velint bene beateque vivere, hominibus necesse esse hunc divinum ludum imitari, nec quicquam sibi acquirere privatum, nihil singulare, sed potius universalem atque absolutam rerum speciem animo contemplari, ut iam pridem Benedictus ille Croce monuerat, qui “Ita” inquit “pro certissimo habendum est, nunc magis, quam umquam habebatur: nihil esse in vita humana potius, nihil quod magis hominibus satis facere possit — neque in divitiarum possessione, neque in honoribus aut magistratibus consequendis— quam ut aliquid efficiamus certum, morem aliquem liberaliorem instituamus, mentes animosque ad nobiliorem quendam habitum informemus, in melius societatem in qua vivimus provehamus, idque contemplemur, veluti opus suum pictor vel statuarius, sive ut poeta carmina contemplatur. [...] In hac igitur boni communis fetura, hominibus vel maxima atque pulcherrima provincia patet.” Huc adde verba illius Schiller, qui tunc hominem ludere ait, cum naturam humanam omnino adimpleat, et tunc esse vere hominem, cum ludat. Quod quidem Plinius iam antea praedixisse videtur, cum scripsit: “Rideo, iocor, ludo: homo sum.”



Frascati (Rome), April 11-12-13, 2018

Eighty years have passed since Johan Huizinga published his *Homo ludens* (1938), and seventy years since Hugo Rahner published *Der spielende Mensch*, a work no less important, in the yearbook of *Èranos*. Both writers were deeply troubled by the direction that Europe and the West seemed to follow without reservation. Huizinga reflected on the essence of human civilisation on the eve of the Second World War; Rahner, taking another perspective after the experience of the ferocious war that had devastated everything, meditated, with considerable historical and philological acumen, on the literary and theological documents that, free from the suffocating and exploitative *negotium*, identified the true *tèlos* of humankind.

There are those who want to exploit the people and transform them into mere «functions,» as warned Kahler, deprived of their individuality, sociality, rationality, and, in a word, *humanitas*, to grease the gears of a profit-machine for the interests of a few. With their obsessive and senseless repetition of «productivity,» «efficiency,» «profitability,» they make us believe, just as we did in the sad times that we still remember, that *Arbeit macht frei*. This can be defied by a creative impulse freed from utilitarian logic; neutralised when the *being-in-itself* is emancipated and dissolved from the perpetual servitude of a *being-for*; opposed by a selfless altruism; resisted by the hope of a utopia that does not shun the face of reality; foiled when the Erasmian smile on the folly of the world is united with faith in the dignity of mankind in the sense of Pico; frustrated when the enjoyment of the simple joys of life is combined with that of the *mediocritas*, the *mesòtes* that keeps the unjust and exorbitant excesses away; undone by the affirmation that the *vita beata* involves an exertion for society, harmony, beauty, art, music, and the Goethean sense of world literature, when it is realised that *virtus* is the ultimate principle of true happiness. In sum, the *Spieltrieb* that Schiller explained in *Letters on the aesthetic Education of man*, related to what Aristotle called the *eutrapelia*, together with a vision of an existence in which the *savoir vivre* is the tempering and driving element in the consciousness of the nature of man as a rational

and social animal, can become a force of counterbalance to the dangerous tendencies abovementioned, and a beacon of light that shows us where our true ends are.

If it is true that, as Heraclitus claimed, the course of the world is like that of a child playing, and if, according to Nietzsche in the *Philosophy in the tragic age of the Greeks*, only the play of the artist and the innocuous imitates the eternal play of the cosmos, we should be inclined to agree with Huizinga that the ideal perfection of human ethics is nothing but a mysterious reproduction of that eternal Wisdom, which plays from the beginning before God and sings the songs of order and harmony: *Et delectabar per singulos dies, / ludens coram Eo in omni tempore, / ludens in orbe terrarum, / et deliciae meae esse cum filiis hominum.*

This idea of man, who, in a kind of *homòiôsis pròs tòn theòn*, expresses his essential nature in the *scholè*, and not in the alienating *ascholia* of a one-dimensional man, is present, in his various forms, amongst all peoples and thinkers everywhere in the world. The idea manifests itself with a manifold flowering: everywhere, man has realised that the cosmos, the order of things, is a free movement, a divine game, like the spray of a fountain, and that does not have a reason to be outside of itself, like the divine *lilâ* of Hindu thought. Everywhere, man realises that, if he wishes to achieve true happiness, and if he seeks after *bene beateque vivere*, he must repeat this game that is free from any selfish purpose, or of any personal interest in order to tend towards the universal and the absolute. Just as Benedetto Croce warned in 1923: «It is necessary that the sentiment, that the best value of life, that the greatest satisfaction that can be felt, is not given by material fortunes, not by embellishments, not by rising through the ranks, not by honours, but by producing something objective and universal, by promoting a new and higher custom, a new and higher disposition in our minds and wills, by bettering the society, in whose centre one lives, enjoying this work just as an artist enjoys his painting or his sculpture, and as a poet enjoys his poetry [...]. In this creation of the common good, the most beautiful field of man opens.» Schiller describes such a man this way: «*Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*» Such a man wants to be the one who can say along with Pliny the Younger: «*Rideo, iocor, ludo: homo sum.*»

Frascati (Rome), 11-12-13 avril 2018

Quatre-vingts ans se sont écoulés depuis que Johan Huizinga a publié *Homo ludens* (1938), et soixante-dix après la publication dans *Éranos*, par Hugo Rahner, de son *Der spielende Mensch* et sa lecture publique à Ascona en 1948. Tous deux étaient profondément troublés par la direction que l'Europe et l'Occident semblaient suivre aveuglément. Les réflexions de Huizinga, à la veille de la seconde guerre mondiale, portaient sur l'essence de la civilisation humaine ; Rahner, prenant une autre perspective après l'expérience de la guerre dévastatrice, méditait avec une remarquable perspicacité historique et philologique sur les documents littéraires et théologiques permettant d'identifier ce qui nous affranchit de l'assujettissement et de l'exploitation du *negotium* comme véritable fin de l'humanité.

Certains veulent exploiter le peuple et le transformer en simples “fonctions”, comme nous en a averti Kahler, privé de son individualité, de sa socialité, de sa rationalité et, en un mot, de l'*humanitas*, pour en faire les rouages d'une machine à profit ne servant les intérêts que d'une poignée d'individus. Par la répétition obsessionnelle et insensée de la “productivité”, l’“efficacité” et la “rentabilité”, ils nous font croire, comme nous l'avons cru dans des moments de tristesse dont nous nous souvenons encore, qu'*Arbeit macht frei*. Cette triste entreprise ne peut être contrebalancé que par un élan créatif et libre de toute logique utilitaire ; par la conscience que le fait-même d'*être* est émancipé de la servitude perpétuelle d'*être pour* ; par un véritable altruisme, lorsque nos yeux restent fixés sur l'utopie sans pour autant fuir les désillusions de la réalité, raillant tel Érasme la folie du monde, mais gardant confiance en la dignité de l'homme, comme Pic de la Mirandole ; par la joie de vivre unie à la *mediocritas*, à la *mesòtes*, qui nous éloigne de tout excès ; par la *vita beata*, véritable but de la vie humaine, trouvant comme ferment la socialité, l'harmonie, la beauté, l'art, la musique, la littérature “mondiale” (selon les termes employés par Goethe) ; et enfin par la vertu qui est le principe ultime du bonheur. En somme, tout ce qui correspond au *Spieltrieb* que Schiller a développé dans ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, et ce qu'Aristote appelait *eutrapelia*, dans

une vision de l'existence où le “savoir-vivre” est à la fois le moteur et le frein de nos actions, tout cela peut devenir un contrepoids et une source d'équilibre pour prendre conscience du vrai but de notre existence en gardant à l'esprit la vraie nature de l'homme, qui est *animal rationale et sociale*.

Car s'il est vrai, comme le prétendait Héraclite, que le cours du monde est comme un enfant qui joue et que seul le jeu de l'artiste et de l'innocent soit capable d'imiter l'éternel jeu du *cosmos*, selon les fameuses paroles de Nietzsche dans *Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*, on peut se rendre compte – retournant à J. Huizinga, duquel nous étions partis – que l'idée de l'éthique humaine n'est autre qu'une mystérieuse reproduction de l'éternelle Sagesse qui joue depuis le commencement devant Dieu et chante des chants d'ordre et d'harmonie: *Et delectabar per singulos dies, / ludens coram Eo dans omni tempore, / ludens dans orbe terrarum, / et deliciae meae esse cum filiis hominum.*

Cette idée d'un homme qui fonderait, dans une sorte d'*homòiosis près tòn théòn*, sa nature essentielle dans la *scholè*, et non dans l'oppression de l'*ascholìa* d'une humanité unidimensionnelle, est présente sous diverses formes parmi tous les peuples et penseurs du monde. Partout, l'homme a réalisé que le *cosmos*, l'ordre des choses, est un mouvement libre, un jeu divin, comme le jet d'une fontaine, et qui n'a pas de raison d'être en dehors de lui-même, comme le *lilā* divin de la pensée hindoue. Partout, l'homme s'est rendu compte que, s'il veut atteindre le vrai bonheur et s'il veut *bene beateque vivere*, il doit répéter ce jeu en se libérant de tout but égoïste et de tout intérêt personnel pour tendre vers l'universel et l'absolu, ainsi que le disait Benedetto Croce en 1923: « *Il est nécessaire que [...] se diffuse et prenne racine, plus encore que ne l'a été jusqu'à maintenant, le sentiment que le meilleur mérite et la plus grande satisfaction de la vie viennent non pas des ressources matérielles, de l'enrichissement, des promotions et des honneurs, mais d'une production objective et universelle, de la diffusion d'une nouvelle et haute moralité, d'une nouvelle et plus haute disposition de nos âmes et de notre volonté, d'une amélioration de la société dans laquelle on vit et de l'appréciation de ce travail comme un artiste jouit de sa peinture ou de sa sculpture, et comme un poète de sa poésie [...]. Dans cette création du bien commun, s'ouvre le plus beau champs de l'homme.* » Schiller décrit ainsi un tel homme: « *Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist und und is nur nur ganz Mensch, wo er spielt.* » Un tel homme peut dire avec Pline le Jeune: « *Rideo, iocor, ludo: homo sum.* »

Frascati (Rom), 11.-13. April 2018

Achtzig Jahre sind vergangen, seitdem Johan Huizinga sein Buch *Homo ludens*, knapp siebzig Jahre seitdem Hugo Rahner sein nicht weniger wichtiges Werk *Der spielende Mensch* veröffentlichte. Beide waren tief besorgt über die Richtung, die Europa und die gesamte westliche Welt eingeschlagen hatte. Huizinga reflektierte, kurz vor Ausbruch des Zweiten Weltkrieges, über das Wesen der Zivilisation. Rahner hingegen nahm nach den Erfahrungen des verheerenden Krieges einen anderen Standpunkt ein und setzte sich mit großem historischen und philologischen Scharfsinn mit den literarischen und theologischen Dokumenten auseinander, die, befreit vom erstickenden und ausbeuterischeren *negotium* das *télos*, der menschlichen Existenz zu ergründen suchten.

Ein kleiner Teil der Menschheit beutet den anderen Teil aus und versucht Menschen in reine Werkzeuge zu verwandeln, wie bereits Erich Kahler warnte. Damit nehmen sie ihnen ihre Individualität, ihr soziales Wesen, ihr rationales Denken, ihre *humanitas*, um so ein möglichst reibungsloses Funktionieren der Profitmaschinerie zu ermöglichen, die nur einigen Wenigen dient. Durch die dauernde Wiederholung hohler Schlagwörter wie „Produktivität“, „Effizienz“ und „Profit“ bringen sie uns dazu, Arbeit als Bestimmung und Lebensziel des Menschen anzusehen. Dieser Tendenz können wir uns jedoch durch kreativen Impuls widersetzen, wenn wir uns von Nützlichkeitsdenken und Gewinnmaximierung lösen. Wir können sie entkräften, wenn sich das *Dasein* vom *Dasein für etwas* befreit. Wir können uns durch selbstlosen Altruismus gegen sie wehren und indem wir auf Utopien hoffen ohne dabei den Blick von der Realität abzuwenden. Wir können sie verhindern, wenn es uns gelingt, Erasmus' Lächeln über die Torheit der Welt mit dem Glauben an die Würde des Menschen im Sinne Pico Mirandolas zu vereinen. Wenn wir den Genuss der wahren Freuden des Lebens mit dem Grundsatz der *mediocritas*, der *mesótes*, also der Abkehr von Übermaß und Exzess, verbinden. Wir

können sie umkehren, indem wir das glückliche Leben, *vita beata*, als eine Anstrengung für die Gesellschaft, für Harmonie, Schönheit, Kunst, Musik und für Weltliteratur im Sinne Goethes definieren, wenn wir verstehen, dass *virtus* die Grundlage wahren Glücks ist.

Wir sollten also den Spieltrieb, den Schiller in seinen Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* beschrieb, mit dem verbinden, was Aristoteles *eutrapelia* genannt hat, und mit einer Vorstellung der menschlichen Existenz, in der das *savoir vivre* die treibende Kraft in der Besinnung auf die Natur des Menschen als vernunftbegabtem und sozialem Wesen ist. So kann ein Gegengewicht zu den oben beschriebenen gefährlichen Tendenzen entstehen, ein Leuchtfeuer, das uns die wahren Ziele des Lebens aufzeigt.

Heraklit verglich den Lauf der Welt mit einem spielenden Kind. Nietzsche schrieb in seiner *Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*, nur das Spiel des Künstlers und der Unschuldigen imitiere das ewige Spiel des Kosmos. In diesem Fall sollten wir mit Huizinga übereinstimmen, dass die Vervollkommnung der menschlichen Ethik nichts anderes ist als die unerklärliche Wiederholung jener ewigen Weisheit, die schon seit Anbeginn der Zeit vor Gott erklingt und von Ordnung und Harmonie kündet: *Et delectabar per singulos dies, / ludens coram Eo in omni tempore, / ludens in orbe terrarum, / et deliciae meae esse cum filiis hominum.*

Diese Vorstellung des Menschen, der in einer Art *homoiosis pròs tòn theón* sein wahres Wesen in der *scholé* entfaltet und nicht in der entfremdenden *ascholía* des eindimensionalen Menschen, ist in unterschiedlicher Ausprägung bei allen Völkern und Denkern auf der ganzen Welt vorhanden. Diese Vorstellung nimmt verschiedenste Formen an: Überall hat der Mensch begriffen, dass der *kósmos*, die Ordnung aller Dinge, sich im Fluss befindet. Es ist ein göttliches Spiel, das wie das Wasser eines Springbrunnens keinen Zweck außerhalb seiner selbst sucht, gleich der göttlichen *lilā* in der hinduistischen Tradition. Überall hat der Mensch begriffen, dass, wenn er wahre Glückseligkeit erlangen möchte und nach dem *bene beateque vivere* strebt, er dieses Spiel mitspielen muss, und zwar ohne eigennützige Motive, um sich so dem Universellen und dem Absoluten zu nähern. Genau wie Benedetto Croce 1923 mahnte: „*Es ist*

*notwendig, dass wir zu der Ansicht gelangen, dass das höchste Gut im Leben, die größte Befriedigung, die man empfinden kann, nicht in materiellem Reichtum, nicht in Ehren und Auszeichnungen, nicht in Aufstieg und Beförderung besteht, sondern darin, etwas Objektives und Universelles zu erschaffen, unsere Verhaltensweisen zu verändern, eine neue und bessere Einstellung in unserem Denken und Wollen zu erreichen, indem wir die Gesellschaft verbessern, in der wir leben, und dabei unsere Tätigkeit so genießen wie ein Künstler das Malen oder die Bildhauerei und ein Dichter die Dichtung genießt [...]. In diesem Dienst am Gemeinwohl eröffnet sich dem Menschen das schönste Feld.“*

Schiller beschreibt einen solchen Menschen folgendermaßen: „*Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*“ Ein solcher Mensch möchte mit Plinius dem Jüngeren sagen: „*Rideo, iocor, ludo: homo sum.*“



## Programma

11 aprile 2018

### Scuderie Aldobrandini Frascati

- 9.30 Saluti delle autorità.
- 10.00 Luigi Miraglia: *Le ragioni del convegno.*
- 10.30 Léon Hanssen (Università di Tilburg, Olanda): *Homo ludens, 80 years later: On the (in)compatibilities between Huizinga's masterwork and present day culture.*

*There can hardly be any doubt about the idealistic premises of Huizinga's conception of play. Towards the end of his *Homo ludens*, the author formulated a number of objections against modernity, expressing an underlying doubt about the playfulness of culture since the middle of the nineteenth century. At the same time his ludic concept of culture, which was symbolised by the triskelion-figure on the cover of the first Dutch edition of the book (December 1938), could be understood as an explicit counterpart of the national-socialist, agonial perception of culture. A lifetime later, Huizinga's thesis that culture not only begins in play, but also further develops as play, has proven to be of overwhelming importance for a great variety of cultural, philosophical, anthropological, theological, sociological and media studies.*

*Of course, the great historian, who died before the end of world war II, could not possibly have foreseen the drastic and often violent ruptures in culture and society in the decades to come. A lifetime later, the question rises if and to what extent the basic assumptions of Huizinga's treatise still hold in present reality. Can, for instance, the trauma of the Holocaust, be integrated into a concept of play? Is the autonomous play of culture not being threatened by a culture industry, which seems to have gained control over various spheres of life? And what about the increasing dominance of the false player, the cheater, who was just a secondary figure in Huizinga's original conception? Last but not least the problem of the loss of reality in an era in which man seems to have become subject of an empty and meaningless play of simulacra. Doesn't this process lead to an irreversible play disruption and thereby to the end of game? These and similar questions come to mind when reflecting on the legacy of a masterwork.*

- 11.30 Anton van der Lem (Università di Leiden, Olanda): *Huizinga's "Homo ludens": the author's archives.*

*Homo ludens* or “the playing man” is a term rendered famous by the Dutch historian of culture Johan Huizinga (1872-1945). His *Homo ludens*, published in Dutch in 1938, was soon followed by translations in many languages. It is a masterly grasp to embrace and analyze the history of culture worldwide *sub specie ludi*, seen from emergence of play in all fields of human activity. In this book Huizinga tries to give a comprehensive interpretation of culture based on all the ideas he developed from the very beginning of his career in the early 1900's. Anton van der Lem (\*1954), curator at Leiden University Libraries, published in Dutch *the inventory of Huizinga's archives*. In his introductory lecture he will present Huizinga's ideas and working method, illustrated by many images of Huizinga's notes and manuscript.

- 12.30 Spostamento nella Villa Falconieri.

## Villa Falconieri

Frascati

13.00 Pranzo.

14.00 Visita della Villa Falconieri.

Presiede: Ignacio Armella (Accademia Vivarium novum)

15.00 Karl-Heinz Neufeld SJ (Università di Innsbruck, Austria): *Preludio al compimento: Hugo Rahner e l'uomo in gioco.*

Il patrologo Hugo Rahner ha sempre inserito il suo contributo storico nel quadro d'una visione d'un'esistenza più ampia e responsabile. La sua profonda ricerca voleva dare una risposta alla domanda fondamentale dell'uomo: 'Chi sono? E che cos'è la mia vita nel mondo?' Anche nel suo saggio "L'homus ludens" (*Der spielende Mensch*) egli va in questo senso, oltre i limiti della storia *stricto sensu*, sviluppando un'immagine ispirata ed entusiasta della felicità umana. A tale scopo il Rahner si serve del pensiero universale, soprattutto della concezione umanistica del mondo antico e del contributo ad essa apportato dal medioevo e dal Rinascimento, invitando a un'esperienza propria che offre un gusto del compimento.

16.00 Tiziana Provvidera (University college London): *Il gioco dell'ironia nel Rinascimento.*

17.00 Pausa.

Presiede: Giuseppe Patella (Università di Roma "Tor Vergata")

17.30 Domenico Massaro (Unilibera, Arezzo): *Mythos e Logos, un gioco originario.*

Le immagini del reale come riflessi nel labirinto degli specchi. Mito e ragione in dialogo.

18.00 Ivan Golub (Università di Zagabria): *Homo ipse ludus et fabula est.*

Le parole "Dio disse: facciamo l'uomo a nostra immagine e somiglianza" (Gen 1,26) pongono la domanda del significato di "immagine di Dio" e di "somiglianza"

con Dio. L'immagine di Dio (ebr. selem elohim) significa la presenza di Dio. Il messaggio di Gen 1,26-27 sulla creazione dell'uomo a immagine di Dio, vuole dire che Dio ha creato l'uomo per essergli presente, vicino, perchè sia la sua dimora. Voler avere qualcuno vicino, essergli presente, significa averlo amico. Dio fece l'uomo per farlo suo amico. L'immagine di Dio non significa di per se somiglianza con Dio. Il suo significato è la vicinanza, la presenza di Dio. Per esprimere la somiglianza dell'uomo con Dio ci vuole un'altra parola - Demut - che significa proprio la somiglianza. Nella stessa frase di Gen 1, 26-27 si dice che Dio viene presentato come colui che domina - creò l'uomo affinché domini. Ad modum ludi. Dio è un Dio che gioca - Deus ludens, e l'uomo è un uomo che gioca - homo ludens. La somiglianza dell'uomo con Dio è anche nel gioco.

- 19.00 Emilio Baccarini (Università di Roma "Tor Vergata"): *Fenomenologia del gioco.*

In che senso si può parlare di una fenomenologia del gioco in senso rigoroso? Si può sottoporre ad analisi fenomenologica esclusivamente l'esperienza di un soggetto che a questa esperienza stessa cerca di dare un senso. In che cosa consiste allora l'esperienza del gioco? Il gioco non è un sostantivo, né una sostanza, ma un verbo: giocare.

- Gioco come oggetto: il gioco non è il giocattolo
- Come atto: in senso fenomenologico l'atto è la dinamica tra una intenzionalità dinamica costituente e il riempimento che in questo caso non può essere indicato come un dato
- Come vissuto: il termine fenomenologico specifico è *Erlebnis* che rimanda a una coscienza in cui accade una presenza. Il vissuto del gioco ha come nome più proprio quello di evento. Non c'è un perché del gioco semplicemente accade.

Il tempo del gioco

Occorre allora fermare l'attenzione su

Le regole del gioco

Fantasia e/o realtà

La dimensione ludica come manifestazione di una radicale logica della gratuità: il senso del gioco è esclusivamente nel gioco stesso

Essere in gioco come giocarsi il senso della vita. La logica ludica costituisce un chiasma in cui il senso è trovato e prodotto. Il giocatore riceve il senso dal gioco che dà senso al giocatore e tuttavia non ci sarebbe il gioco senza i giocatori. L'esistenza come metafora del gioco nell'intreccio del dare e ricevere un senso. Il tempo della vita è un gioco che esige una grande serietà proprio come il gioco imperiosamente impone le sue regole, senza le quali non sarebbe possibile giocare.

- 19.30 Concerto del coro *Tyrtarion* dell'Accademia *Vivarium novum*.

- 20.30 Cena

12 aprile 2018

**Villa Falconieri**  
Frascati

Presiede: Gennaro Cicchese (Pontificia Università Lateranense)

- 9.30     Annalisa Caputo (Università di Bari): *Philosophia ludens.*  
10.00    Francesca Brezzi (Università di Roma Tre): *Scacco al re: Deus ludens.*

Nella più ampia cornice del valore filosofico del gioco, anche se Umberto Eco affermava che il gioco è nemico dei filosofi, l'intervento intraprende una comprensione del dato religioso che focalizzi la ricchezza e la fecondità del ludico e insieme operi un allargamento di orizzonti della riflessione teologica stessa. Il gioco, infatti, lungi dall'essere momento d'una visione estetizzante o evasiva, si confronta con l'oggetto religioso e può diventare nella teologia veicolo di concetti essenziali quali *gratuità*, *a-logicità*, *inutilità*, e insieme *speranza*, *futuro*, *impegno*, e pertanto entra con autorità (e forse come fattore di liberazione) nell'ardua questione di come conoscere Dio, come parlare di Dio oggi.

Il titolo, *Scacco al Re*, vuole indicare un itinerario: se una parte della filosofia occidentale, assumendo il criterio della scienza esatta, ha duramente contestato la legittimità della metafisica e di conseguenza ha rifiutato l'oggettività di Dio che su quella si fondava, anche la categoria di gioco può essere un rifiuto o la rinuncia al Dio concepito come Re degli eserciti, Pensiero di pensiero, senza per ciò ricadere nell'insignificanza cognitiva della parola Dio, e può indicare altresì una terza via, ugualmente diversa dalla conoscenza metafisico-sistematica quanto da quella scientifico-matematica.

Gioco dunque come epifania del Dio, come sostiene il Rahner; non solo: ma attraverso Eraclito, Platone e i testi biblici, si mostreranno, in un'ipotetica storia delle idee, i significati impliciti ed esplicativi che, presenti nella categoria ludica, fungono per una rinnovata comprensione di Dio, dell'uomo e dei loro rapporti.

Per un verso, il risultato sarà una visione, più esauriente e ricca, di tematiche religiose già acquisite: il gioco come principio ermeneutico, in altre parole, mostrerà la sua validità nel recuperare alcuni filoni del pensiero biblico e patristico talvolta sottaciuti, ma che, se riscoperti, potranno gettare una luce diversa sui contenuti stessi grazie al concetto di gioco; concetto composito, galassia di significati, che mostrerà le innovazioni teorico-pratiche anche in campo teologico e con specifico riferimento al messaggio cristiano, cioè al Dio della salvezza che entra

nella storia umana. Per un altro verso, considerando la ricchezza problematica del tema, si vuole giungere anche ad affermare la validità del gioco come esperienza esistenziale, che richiede un'alternativa d'essere e una svolta antropologica: alla crisi odierna si può rispondere avviandoci sulla strada ludica, partecipando pertanto a un gioco più vasto e profondo in cui emergano valori 'altri'.

- 10.30 Pausa.
- 11.00 Lucio Saviani (Università di Roma "La Sapienza"): *Ludus mundi: idea della filosofia.*
- Da sempre esorcizzato dalla metafisica, l'abisuale pensiero del gioco innesca una carica esplosiva sotto concetti cardine della filosofia, come il fondamento, la verità, l'apparenza, il mondo. A vacillare è soprattutto la "realità". Nel mondo del gioco, realtà e irrealità trapassano una nell'altra. In un tempo di crisi dei fondamenti, ma anche di fondamentalismi identitari, la filosofia si fa pratica del limite ed esercizio di radicale finitezza, costante vigilanza e indisponibilità a ogni potere. Una filosofia che libera il suo originario spirito anarchico nel pensare il nostro essere al mondo, nel tempo della fuga degli dèi e dell'infinità dei mondi.
- 11.30 Giovanni Salmeri (Università di Roma "Tor Vergata"): "*Sapientiae contemplatio convenienter ludo comparatur*" (Th. Aq., *Expositio de hebdomadibus*, pr.): *libertà e divertimento nel pensiero medievale.*

Come è stato pensato il gioco nel Medioevo latino? Una risposta completa necessiterebbe di indagini molto ampie, ma alcuni sondaggi sono sufficienti a restituire la complessità del problema e il suo interesse per la storia del pensiero. Una prima linea nasce dalla constatazione che il termine \*ludus\* è usato in latino, e non per un equivoco, anche per indicare la rappresentazione teatrale, nella quale si vede essenzialmente qualcosa di distinto dalla realtà e quindi di «giocoso»: ma questo non impedisce, come avviene in Bernardo di Chiaravalle, di considerare l'intero mondo come un teatro e quindi di distinguere i diversi tipi di «gioco» che sulla sua scena possono avvenire. Una secondo sondaggio può essere effettuato nel pensiero di Tommaso d'Aquino, dove da un parte il *ludus* riceve in una prospettiva morale un giudizio solo limitatamente positivo, dall'altra in maniera sorprendente si afferma che esso costituisce, nei suoi caratteri di libertà e piacevolezza, una metafora della somma attività umana che è la sapienza. Un terzo sguardo viene gettato su un gioco reale nato nel Medioevo e poi ampiamente diffuso, la *ritmomachia*, in

cui il carattere fortemente intellettuale delle regole sottolinea sia il possibile uso didattico e formativo del gioco, sia la sua capacità di riecheggiare la struttura razionale e «regolata» del mondo. Questi esempi aiutano a chiarire alcuni legami di grande interesse filosofico tra sapere e piacere, libertà e inutilità, divertimento e serietà.

Presiede: Luigi Miraglia (Accademia Vivarium novum)

- 12.00 Yasmin Haskell (Università di Bristol, Inghilterra): *Serious play: Latin poetry and poetic communities in the early modern Society of Jesus.*

The “ludic” Latin culture of the early modern Jesuit classroom, as projected in the *Ratio Studiorum* of 1599 and evidenced through numerous pedagogical and literary works from the sixteenth through the eighteenth centuries, was the matrix for a religious but also *emotional* community. Aside from the classical contents of the curriculum, Jesuit teachers imbued their students with a set of cultural values and reflexes, via a set of literary and affective practices and performances, that bound them to one another and to the Society itself. The goal of the prodigious Latin literary activity of early modern Jesuits was not so much the cultivation of the personal or elite poetic voice as the initiation of new generations into the rites of a continuous Latin-writing community—one that was, in theory, coextensive with the global Society of Jesus, if in practice always rooted in local colonies and poetic “microtraditions.” Though playful and exuberantly performative, the *ludere* of the early modern Jesuit classroom and stage had its *serio* side.

- 13.00 Pranzo.

- 15.00 Rajanish Kumar Mishra (*Jawaharlal Nehru University*, Nuova Delhi, India): *Interplay and quest of the true self: some reflections from the Indian thought systems.*

The contemporary world has witnessed many reversals in the value systems, symbols and metaphors. We have, perhaps, successfully transformed the world from ‘a family’ to ‘a market place’, i.e. moving from the sphere of co-operation and mutual regard to the sphere of cut-throat competition. We also ironically replaced happiness with comfort and believed in a life-philosophy which attached greater value to consumption than abstinence. In the Hindu

value systems of *purushartha chatushatya* (four-fold goals of life-*dharma*, *artha*, *kama* and *moksha*), the bracketing of *dharma*/righteousness and *moksha*/freedom from everything (and realization of the self/ shedding off all false and imported identities), *artha* (means) and *kama* (desire) dominate our world. We did forget the fact that without the *dharma*, means could be unethical and *kama* may be uncontrolled and disastrous. We set a very convenient index and parameter to map “successful” and “modern”. India did not invent *dharma*, it simply followed this ONE word unwritten constitution. God of death (Yamaraja) is also called God of Righteousness (Dharamaraja) and states the luckily everyone knows *shreya* (worthy to be followed) and *preya* (only satisfying our immediate desires).

The Trika philosophy, Vaishnavism and the Bhakti Movement all together celebrate the ontology of “being” who is essentially meant for quest of its true self- true self because it is veiled and largely forgotten, however never lost completely. This self rejoices *bhakti* (devotion), art, mystic and worldly experiences. This being is of the nature of *cit* (universal consciousness) and *ananda* (blissfulness). Nothing is unreal around us- the world is the embodiment of the Supreme Being (*vigraha*). The concept of *lila* is basically based on this philosophy to experience and rejoice the company of the self.

#### 16.00 Shen Chen (Università di Beijing, Cina): *Pre-Qin Daoist “Technique into the Tao” thought briefly.*

During the Spring and Autumn and Warring States period, frequent wars attracted scholars’ thoughts. The Daozi and Zhuangzi-based Taoist thoughts of “doing nothing and being free” are a kind of pursuit of realm, which is a evasion of people’s misery life at that time. The freedom and relaxation of the spiritual world can allow people in the war to breathe and expect an ideal realm different from real life. The artists in Zhuangzi and Liezi seem to be engaged in a technical job in their lives. However, in reality, they have a quest for Tao. The richness of the spiritual world enables them to better deal with the problems that arise in real life. One of the central topics of Taoism is “learning by skill”. Everyone who is skilled in the arts has the same deep understanding of the original intention of the Tao. From the parable stories of Chuang Tzu and Lie Zi, such as Qiu Ding Xie Niu and Lao Han Shan Chan, we can see that these tradesmen focused on the art itself and could realize that the technique of Tao advocated by the Taoists was only for comprehending Tao leisurely. Tao is not an end, action is the end, Tao is a natural comprehension in the process of action. However, from the perspective of truth, the discourse of Tao in the Taoist texts is very different from the Upanishads and the ancient Greek philosophy. The Taoists used many scene narratives, took the

form of fables as the carrier, broke through the single concept expression, the texts are quite different from the concepts and domain-based expressions in Western philosophy. There are concepts that have objects, and the Taoist form of realization of “Tao” is another expression that goes beyond the concept.

17.00 Pausa.

17.30 Giuseppe D’Acunto (*Azioni Parallelle*): *Con Eugen Fink all’ombra del gioco.*

La relazione individua nella figura fenomenologica dell’ombra la chiave ermeneutica per accedere al concetto ontologico di gioco avanzato dal Fink. Nel segno d’una tale figura è possibile, infatti, ripensare la distinzione metafisica tradizionale fra apparenza e realtà, arrivando a vedere nella prima, piuttosto che nella seconda, l’ambito di ciò che è fornito d’autentica presenza e sussistenza.

18.00 Jeannine De Landtsheer (Università di Lovanio, Belgio): ‘*Non semper tendit arcum Apollo*. *Traces of the ‘homo ludens’ in Lipsius in his correspondence.*

Justus Lipsius was well known among his contemporaries for both his affinity with Latin and Greek language and literature, and his encyclopedic knowledge of the history and all aspects of life in Antiquity. He was esteemed as a philologist, an ancient historian, and a philosopher who tried to reconcile the ideas of the (Neo-)Stoicks and Christianity. Moreover, he was also a gifted teacher who maintained contacts with numerous students long after they had left Leiden or Leuven. And finally, he was a prolific letter writer who kept a busy correspondence with scholars all over Christian Europe. Notwithstanding all these scholarly occupations, he also enjoyed a busy social life. There are innumerable testimonies in his letters and even in some poems, although he did not consider himself a gifted poet, of how he enjoyed diners, parties, walks with his friends, especially during the first half of his stay in Leiden, from March 1578 until after the Fall of Antwerp (17 August 1585). During the year he spent in Liège, waiting for a pardon for having lived in a Protestant region for 13 years and an appointment at Leuven university, he enjoyed the company of a number of Liège scholars, to whom he paid tribute with his *Poliorcetica*. Once he had returned to the South, he never missed an occasion to invite friends at the occasion of Leuven Fair and he was also eager to visit Antwerp, officially to discuss one of his upcoming works with Johannes Moretus, but also because these journeys always involved great evenings with a number of friends.

- 19.00 Marc Augè (*École des hautes études en sciences sociales*, Parigi, Francia): *De la conscience individuelle à celle de l'humanité générique: l'expérience des moments de bonheur.*

Nous faisons parfois l'expérience apparemment modeste, mais profondément exaltante, de moments de bonheur qui surgissent par surprise, fugaces mais plus forts que tout, et qui ont en commun de concerner la totalité de l'être -physique et psychique-.Peut-être nous permettent-ils d'entrevoir ce que pourrait être la conscience effective, en chacun de nous, de l'humanité générique et esquisse-t-ils l'image de ce que serait une véritable révolution des consciences individuelles.

- 20.00 Spettacolo di musiche e danze rinascimentali: *Tres lusores.*

- 21.00 Cena.

**Villa Falconieri**  
Frascati

- 9.30 Maurizio Migliori (Università di Macerata): *La multiforme realtà del gioco in Platone.*

Ci sono in Platone vari sensi di gioco (*paidià, paignion*, termini connessi a *pais*, bambino). Un primo senso è quello banale, che non viene affatto disprezzato. Platone lo utilizza per valorizzare il primo insegnamento (*paideuein*): attraverso giochi appropriati, fatti senza costrizione anche per far emergere le naturali disposizioni di ognuno, il fanciullo impara il senso dell'ordine e l'armonia. Questo legame tra gioco ed educazione trova una sua applicazione "inventiva" nella tecnica platonica di scrivere. Questo allievo di Socrate cerca di mantenere l'insegnamento del maestro, il suo impegno educativo-maieutico, anche nella scrittura. Questa conserva nel tempo "la voce" dello scrittore, ma ha anche alcuni grossi limiti. Platone cerca di superarli concependo la scrittura filosofica come gioco: un invito, svolto tramite provocazioni, informazioni, illusioni etc., al lettore a *fare filosofia*. Infatti per Platone come per Wittgenstein «la filosofia non è una teoria ma un'attività» (*Tractatus* 4.112). Si tratta di un gioco così serio e importante da potervi dedicare la vita, dice Platone nel *Fedro* (dopo aver scritto già tanti dialoghi). Ma se il filosofo può impegnarsi per un tale "gioco altruistico", non stupisce quanto troviamo nelle *Leggi*: l'essere umano, *meraviglioso burattino, costruito da dio forse per gioco o per qualche ignoto motivo* (*Leggi* 644D-E), deve condurre la loro vita giocando i giochi migliori (803C), cioè *in pace il più a lungo e nel miglior modo possibile, dilettandosi con qualche gioco, facendo sacrifici, cantando e danzando* in modo da riuscire a rendere favorevoli gli dèi, a tenere lontani i nemici e a vincerli in combattimento (803D-E). Questo è opportuno, perché la vita umana è segnata dal limite. Infatti, anche se l'anima è immortale, non lo è il soggetto. Come mostra il mito di Er le anime tripartite sopravvivono e conservano la personalità umana; tuttavia, dopo 100 anni sulla terra e 900 nell'Ade, l'anima sceglie la nuova vita in cui incarnarsi, dimenticando tutte le precedenti esperienze. La persona si nullifica, l'anima tornata "verGINE" può reincarnarsi.  
In questo quadro ha senso la scelta di vivere quest'unica vita terrena connettendo tutte le conoscenze con una selezione di piaceri (*Filebo*), senza i quali una vita felice è inconcepibile. Ma sia la mescolanza di piacere e conoscenze, sia il controllo dei piaceri comportano una costante attenzione alla misura, accettando in questa chiave anche pratiche rischiose come i simposi.

10.30 Umberto Curi (Università di Padova): *Un gioco serio*.

Come è noto, l'espressione "gioco serio" è usata da Platone per descrivere le caratteristiche peculiari della scrittura. Come ha sottolineato fra gli altri Jacques Derrida, con questa definizione il filosofo ha inteso fra l'altro sottolineare l'ambivalenza della scrittura, il suo essere un *pharmakon*, e cioè un rimedio che intossica o un veleno che cura. Ma lo stesso Platone fra le invenzioni del dio Theuth annovera anche la *petteia*, quel gioco sulla scacchiera che è posto sullo stesso piano della scrittura. Se indagata alla luce di alcune importanti fonti iconografiche e letterarie, la *petteia* si manifesta davvero come un gioco serio, non solo perché evoca le modalità principali della vita della *polis*, ma soprattutto perché allude alla possibilità di tradurre la guerra in gioco.

11.30 Pausa.

12.00 Edgar Morin (*International ethical, scientific and political collegium*): *La complexité de l'individu humain*.

Pour parler de la nature individuelle de l'être humain, nous devons sortir des notions simplificatrices et partielles: d'abord sortir du caractère unilatéral de *Homo sapiens*, c'est à dire de l'homme "doté de raison". Il est évident que la raison s'est développée dans l'humanité d'une façon fabuleuse et fantastique, mais lorsqu'un centre de la rationalité est activé, il active immédiatement un centre d'émotion. Cela veut dire qu'il n'y a pas de raison sans émotions, sans affectivité. Une raison froide et glacée, qui du reste aujourd'hui tend à devenir hégémonique avec le règne du calcul, de la quantification, laquelle ignore les réalités profondes de l'être humain, est elle-même barbare, est folie. Donc en tant qu'être humain, le vrai problème que nous avons en permanence, c'est comment vivre une dialectique permanente, toujours renouvelée, de la passion et de la raison : pas de passion sans raison, pas de raison sans passion. Notre vision de l'individu humain devient beaucoup plus complexe, et si nous avons des visées humanistes, autrement dit si nous vivons pour avoir des meilleures relations entre humain, il est évident qu'il ne faut pas ignorer cela, et qu'il faut même veiller à une éducation fondamentale dans ce sens-là. Il y a aussi l'*homo faber*, l'homme qui fabrique des outils, la source de la technique. Mais on oublie qu'il n'y a pas que l'*homo faber*, il y a, pour ainsi dire, l'*homo mythologicus* ou *religiosus*. Et ce qui est intéressant, c'est que, en se développant, la civilisation technique ne diminue pas les croyances religieuses ou idéologiques. Il n'y a donc pas d'incompatibilité entre les capacités techniques empiriques et pragmatique de l'être humain et ces capacités mythologiques formidables. Nous arrivons

à une troisième définition de l'humain, qui est beaucoup plus récente, puisqu'elle apparaît au 18ème siècle européen, qui est celle de *l'homo oeconomicus*, c'est à dire l'homme qui est mû par son intérêt personnel. Et il est vrai que dans notre civilisation de plus en plus l'intérêt personnel commande un très grand nombre de comportements, de même qu'il y a une diminution des relations de gratuité, de solidarité, donc le triomphe, apparemment, de *l'homo oeconomicus*. Pourtant il y a aussi *l'homo ludens*, qu'avait étudié Johan Huizinga il y a quelques décennies, qui montre qu'au fond c'est aspect de l'humain qui est précisément le contraire de l'homme économique, qui cherche son intérêt et l'accumulation de ses biens. C'est la dépense, c'est le jeu sous toutes ses formes, le plaisir du jeu, de jouer sa vie. A cette complexité de l'être humain, nous pouvons ajouter une autre polarité, c'est la polarité entre la poésie et la prose. Qu'est-ce que c'est la prose de la vie? Ce sont les choses que nous sommes obligés de faire, alors que nous n'avons aucun intérêt, aucun plaisir à les faire si ce n'est l'intérêt de survivre, c'est à dire des choses obligatoires qui sont indispensables à notre survie.

Mais survivre, c'est n'est pas vivre; vivre, s'est l'intensité, c'est la communion, c'est la jouissance, c'est la joie. C'est ça la poésie de la vie. Le problème anthropologique c'est que nous sommes partagés entre la poésie et la prose de la vie. Par conséquent si, comme Hölderlin l'avait bien dit, c'est poétiquement que l'homme habite la terre, il ne faut pas oublier que l'homme habite aussi prosaïquement la terre. Alors voici encore cette polarité qui s'ajoute.

Mais nous n'avons pas encore terminé avec la complexité de l'individu humain. Parce que l'être humain est aussi un sujet. Mais sujet dans quel sens? Dans le sens où il s'affirme, il affirme son individualité, son autonomie et son identité dans le sens où il se met au centre de son monde, qu'il a d'abord besoin de se nourrir, de se défendre, de se développer. Autrement dit, être sujet, c'est être égocentrique, c'est ce qui est dans le "Je" de nos langages. Quand je dis "Je", je mets au centre de mon monde. Mais le sujet humain ne se limite pas à ce principe égocentrique. Il y a un autre principe qui se manifeste dès qu'il sort du ventre de sa mère, dès qu'apparaît le nouveau-né, c'est le besoin du regard, de la caresse, de la tendresse, de l'amour; pas seulement besoin de recevoir, mais besoin de donner aussi. Car le problème humain c'est que le JE à aussi besoin du NOUS, et la réalité humaine réside dans cette relation complémentaire et parfois antagoniste entre le JE et le NOUS : le JE seul égocentrique devient égoïste, et il abandonne les siens, le NOUS, pour sa propre vie, son propre intérêt; mais s'il se dissout dans le NOUS, il perd toute autonomie et devient totalement dépendant. Là encore, de même qu'il y a un jeu, une dialectique permanente entre raison

et passion, il y a une dialectique permanente entre le JE et le NOUS. Mais il faut savoir, et c'est ça qui m'avait beaucoup frappé lorsque j'ai fait mon livre qui s'intitule "*L'homme et la mort*", qu'effectivement les êtres humains ont horreur de la mort, mais que dans certaines conditions, les mêmes êtres humains sont capables de donner, de sacrifier leur vie pour un NOUS, pour protéger les siens, pour protéger la famille, pour défendre la patrie, pour défendre le parti, pour défendre la religion. C'est ça l'être humain.

13.00 Pranzo.

14.00 partenza per Zagarolo.

**Palazzo Rospigliosi**  
**Zagarolo**

15.30 visita del “Museo del giocattolo”.

Presiede: Gabriella Baptist (Università di Cagliari).

16.45 Enrico Meroni (*Azioni parallele*): “Πόθεν τόδε καλὸν ἄθυρμα;”  
“*Donde viene questo bel giocattolo?*” (*Inno a Ermes*, 32): *tracce per una ludicità ermaica*.

Nell’inno pseudo-omerico ad Hermes, costui inventa la lira manipolando il carapace (‘*cheli*’, nella lussuosa ‘traduzione’ del principe di Montenevoso, *alias* D’Annunzio), donandola poi, come per ischerzo, ad Apollo, al quale peraltro, giocherellando, aveva sottratto una mandria, il bricconcello. L’interpretazione platonica è in certo senso errata e sarà ulteriormente riconsiderata dai neoplatonici, che, rinnovandola e superficialmente allontanandosi dall’ermeneutica corriva, probabilmente ne intendono invece il vero senso, additando Hermes quale divinità che infonde nell’anima ‘*virtutem gaudendi et delectandi*’.

17.15 Pausa.

17.45 Quinto Battista Borghi (Fondazione Montessori): *Ecologia del gioco*.

Il termine “gioco” fa riferimento a una vasta gamma di comportamenti e di attività umane che sfugge a qualsiasi tentativo di definizione univoca. Si tratta di un concetto polisemico che viene applicato a situazioni, età, contesti e funzioni assai differenti fra loro. Il gioco rappresenta, nella condizione umana, nello stesso tempo un’estraniazione dalla realtà ed una condizione per orientarci in essa e controllarla. Se da un lato il gioco appare un fenomeno umano relativamente poco studiato a causa della sua “vaghezza”, vale a dire per la sua tendenza a designare fenomeni e comportamenti eterogenei e in quanto tali non assoggettabili a criteri rigorosi di analisi scientifica, dall’altro tale indeterminatezza può avere per noi un significato che va oltre la fumosità e nebulosità per aprirci ad una molteplicità di mondi possibili non necessariamente contradditori o in contrasto fra loro.

Per quanto riguarda l'infanzia, si può pensare al gioco infantile come alla capacità di rimanere in equilibrio in quella zona di confine instabile che separa il mondo reale da quello dell'immaginazione. Sta qui l'ecologia del gioco, vale a dire consiste nella ricerca di un equilibrio possibile fra realtà e fantasia, esperienza e progetto, azione e creazione. Ed è da una prospettiva ecologica ante litteram che Maria Montessori fa coincidere il gioco infantile con il lavoro.

- 18.15 Andrea Fiore (Liceo classico “M.T. Cicerone”, Frascati): *Il valore pedagogico del gioco: democrazia e educazione.*

L'intervento ha lo scopo di illustrare un aspetto specifico della filosofia dell'educazione di John Dewey, quello del gioco, osservato in connessione con la sfera politica, in particolare con la concezione deweyana della democrazia. Inoltre, si propone di mettere in luce il ruolo svolto dall'emozione, sia nel complesso della riflessione del filosofo americano sia nel tema del gioco inserito nel rapporto tra pedagogia e politica. Questo contributo si diparte, quale piccola ramificazione o *focus*, da una precedente ricerca in cui sono stati esplorati i legami che uniscono il tardo empirismo inglese al primo pragmatismo americano intorno alla tematica delle emozioni. Il gioco, quindi, si configura come aspetto particolare di quella più ampia ricerca, nella quale il concetto di emozione rappresenta una possibile chiave interpretativa non solo utile a legare l'empirismo al pragmatismo ma anche per tenere insieme organicamente gli ambiti dell'educazione e della politica.

- 18.45 Aldo Meccariello (Liceo classico “M.T. Cicerone”, Frascati): *Pensare per costellazioni. Walter Benjamin e l'elemento ludico.*

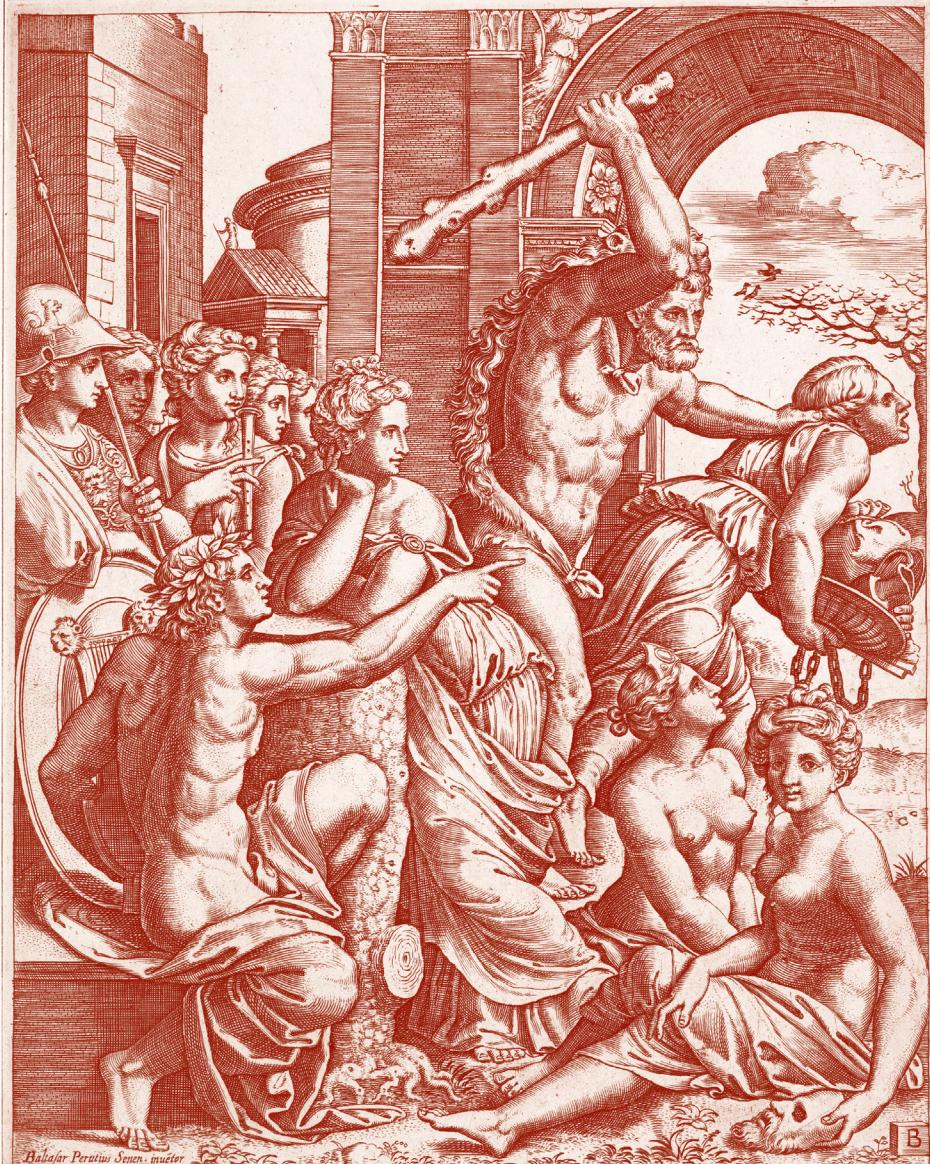
L'intervento mira a focalizzare il *pensare per costellazioni* in alcuni scritti benjaminiani sull'essenza del gioco. «Il bambino crea tutto dal nulla, e ricomincia ancora una volta da capo. Questa è la radice più profonda dei due significati della parola tedesca *Spielen* (giocare e recitare)». In questa prospettiva si esamineranno in rapida sequenza sei costellazioni concettuali (bambini, libri, lettura, giocattoli, teatri e educazione) al fine di rendere perspicua la valenza estetico-ludica del pensiero di Benjamin.

**19.15 Rita Cesaroni (psicoterapeuta, IIS “Eliano Luzzatti”, Palestrina):  
*Il gioco come espressione del mondo psichico del fanciullo.***

Già Platone nelle *Leggi* aveva ben individuato l'importanza per il bambino del gioco, sia spontaneo, sia regolato dall'adulto per fini educativi. L'intervento non vuole però essere un *excursus* sul gioco nell'educazione, ma tracciare alcune linee del suo utilizzo per fini diagnostico-terapeutici. Bisogna infatti arrivare al '900 perché il gioco sia osservato e studiato scientificamente, grazie agli studi clinico-sperimentali di J. Piaget. Lo studioso sottolineò gli aspetti cognitivi e simbolici del gioco del bambino e la sua importanza come marcatore del suo sviluppo mentale. Dobbiamo invece a M. Klein la prima teorizzazione e pratica terapeutica con i bambini proprio attraverso il gioco, in quanto espressione elettiva, in questa età, del mondo psico-affettivo. Se nell'adulto la parola era la via maestra per la cura psicoanalitica, nel bambino il gioco poteva sicuramente assumere un ruolo analogo. In seguito D.W. Winnicott ci ha lasciato pagine indimenticabili sull'uso del gioco e del disegno, in particolare dello *scarabocchio* condiviso tra bambino e terapeuta, illustrando il percorso di comprensione e di cura delle problematiche infantili. Saranno infine presentati esempi clinici, tratti da diversi autori, d'utilizzo del gioco a fini interpretativi e terapeutici con bambini di diversa età.

**19.45 Conclusioni**

**20.00 Cena**



Baldassar Peruzzi Senen. inuenit

Quella chel secol primo aurato e' degno,  
Che del iuuer comun dell'alma madre,  
Ruppe la dolce' via, con falso ingegno,  
Men' seco lasciuia, e falsita de-

15 de 9  
Piti Thomas Semer ex.

Di doppia faccia ornata e col disegno,  
Medesmo altroue usato, Poi le strade,  
Volgerido al bel Parnaso, e sua famiglia,  
Le scaccia Hercole' fur, batte e, scopiglia



# Informazioni pratiche

## Come raggiungere la Villa Falconieri:

Frascati è facilmente raggiungibile da Roma, dalla stazione Termini in treno o dalla stazione Anagnina col pullman: consigliamo di consultare il sito della *Trenitalia* e della *Cotral* per gli orari precisi.



**Ingresso gratuito;  
prenotazioni obbligatorie fino a esaurimento posti.**

**Si prega di confermare la presenza  
compilando il seguente modulo:**

**[www.vivariumnovum.net/homo-ludens](http://www.vivariumnovum.net/homo-ludens)**



Col patrocinio dell'U.C.I.I.M.  
Iniziativa di formazione con possibilità d'esonero  
dal servizio per gli insegnanti

**ACADEMIA  
VIVARIUM NOVUM**

**Villa Falconieri**  
Via Borromini 5, 00144 – Frascati (Roma)  
[www.vivariumnovum.net](http://www.vivariumnovum.net)