

la violazione degli accordi polacco e jugoslavo, commessa dall'U.R.S.S. nell'aprile 1945) praticamente impossibile.

Comunque, il libro di Elliot Roosevelt è interessante, perchè ci permette, come abbiamo visto, di ricostruire il programma di pace formulato dal padre e la politica da esso seguita nei confronti dei due alleati, ed inoltre di conoscere o chiarire la natura dei dissensi esistenti tra Roosevelt e Churchill a proposito della questione delle preferenze imperiali, alcuni atteggiamenti tenuti dalle grandi Potenze nelle conferenze interalleate dallo scoppio della guerra fino a Yalta, il carattere soprattutto e la mentalità dei principali personaggi di quest'ultimo conflitto mondiale che il libro uno per uno esamina e giudica.

FRANCO RAVA'

JOHAN HUIZINGA, *Homo ludens* (traduzione di Corinna von Schendel). Torino, 1946, Einaudi, pp. 263.

*Homo sapiens*, fu caratterizzato l'uomo nel secolo dei lumi. *Homo faber*, fu aggiunto nel secolo del progresso meccanico. *Homo ludens*, propone ancora il Huizinga: non perchè il giocare sia funzione esclusiva dell'uomo; nè, del resto, è esclusivo dell'uomo il fare, il lavorare, il produrre; ma perchè anche di gioco vive l'uomo, e l'essenza della civiltà umana non s'intende appieno, se non si guardi questa *sub specie ludi*.

Il libro non parla del gioco come funzione biologica, e nemmeno s'addentra nel dominio della psicologia o in quello dell'etnologia: suo solo oggetto è il gioco come fatto di cultura. E non, si guardi, il gioco come un fenomeno fra tanti fenomeni affini, esaminato nel suo rapporto con altre attività dell'uomo; ma il gioco come atteggiamento spirituale dell'uomo nelle attività più svariate, come aspetto generale di tanta parte della cultura e di tutta la civiltà umana, la quale nel gioco e come gioco sorge e si sviluppa.

Occorre senza dubbio uno sforzo per entrare in un tale ordine d'idee, non certo consueto; ma quando ci si sia impossessati del fondamentale concetto del gioco, così com'è inteso dall'Autore, piana e persuasiva riesce la lettura di tutto il libro, e chiari ed evidenti appaiono numerosi esempi che a prima vista potrebbero non parer tali. Gioco « è un'azione che si svolge entro certi limiti di luogo, tempo e senso, in un ordine visibile, secondo regole liberamente accettate, e fuori della sfera dell'utilità o della necessità materiali. Lo stato d'animo del gioco comporta astrazione dal "consueto" ed estasi, ed è sacro, o puramente allegro in rapporto al tono sacro o ricreativo del gioco. L'atto è accompagnato da sentimenti di elevazione e tensione, e comporta letizia e distensione » (p. 168).

E allora non farà meraviglia ritrovare l'elemento ludico (è termine introdotto dal Huizinga) in tanta parte della vita sociale: così, nel rito religioso, che è gioco per la forma « sotto ogni riguardo » e per la sostanza « in quanto traspone i partecipanti in un mondo diverso dal solito » (p. 38); così nel processo giudiziario, che in successivi momenti della sua storia « è un gioco d'azzardo, è una gara, è una lotta a parole » (p. 106), e che tuttora, nella sua rigidità di forme, spesso arcaizzante o irrazionale, manifesta il suo distacco dalla materialità della

vita comune; così nella filosofia, nelle cui prime origini, presso i sofisti greci, « i due motori essenziali di gioco sociale, la rappresentazione di un essere strano e la vincita pubblica del rivale, sono evidentissimi » (p. 185), e nel cui svolgersi attraverso millenni di storia l'indovinello, l'enigma, la gara dialettica, la disputa capziosamente formale hanno sempre avuto gran parte; così nella poesia, che, « nella sua funzione originaria come fattore di giovane cultura, è nata nel gioco e come gioco » (p. 156), ignara di quei motivi estetici che l'hanno in seguito arricchita, ma coi quali sarebbe illusorio pensare di comprenderla tutta; così nella scienza; così nell'arte; così nella figurazione mitica; così nell'amore.

E non è gioco la guerra? Non si dice della guerra d'oggi, della guerra totale, dominata dagli scopi d'utilità materiale, dal freddo calcolo delle possibilità, dalla legge del minimo mezzo; ma non c'è bisogno, d'altra parte, di rievocare la « gran bontà de' cavalieri antichi » per poter associare l'idea di guerra all'idea di sfida, di duello, di nobile gara, di punto d'onore, che tante volte, in passato, prevalse nell'animo dei combattenti sopra il pensiero stesso dell'effettiva vittoria e degli scopi concreti da perseguire. Lo stesso sorgere del diritto internazionale in opposizione a quella concezione agonale dei rapporti tra gli stati, non è bastato a togliere alla comunità di questi caratteri d'una comunità ludica. « Il suo principio di parità di diritti, le sue forme diplomatiche, la sua reciproca osservanza di fedeltà a trattati e la denuncia formale di accordi fatti sono tutte cose che assomigliano esteriormente a una regola di gioco, perchè comportano degli obblighi soltanto nella misura che viene riconosciuto anche il gioco stesso, cioè la necessità d'una società umana ben ordinata » (p. 132). Ma questo gioco è instabile, perchè la sua violazione, anche soltanto teorica, conduce alla rovina il sistema giuridico internazionale che in esso si rispecchia, e ricaccia la società intera sotto il livello della civiltà primitiva, ridando libero corso a quella violenza assoluta che era stato gran cosa, un tempo, aver ridotto sotto le regole d'un gioco, sia pur guerresco. La guerra e la politica internazionale, oggi, non han conservato più che un'ombra dell'antico atteggiamento ludico. Guerra non significa oggi soltanto morte e distruzione nell'ordine della materia: significa anche, poichè più non valgono le regole di lotta cavalleresca ancor vive in tempi non lontani, violazione aperta di quei principi ideali d'onore e di lealtà a cui per millenni attinse una società umana, non sappiamo se migliore o peggiore, certo diversa dalla nostra.

Il Huizinga scriveva nel 1938. Quel ch'è successo dopo non ha fatto che confermare l'allontanamento d'ogn'idea di gioco dalla politica internazionale, dominata ormai quasi soltanto dal puro calcolo dei rapporti di forza. Ma non per questo diremmo che quell'allontanamento sia definitivo, irrevocabile. Il periodo d'assestamento che traversiamo si può forse interpretare in un altro modo: nel senso che la comunità internazionale stia solo cercando di darsi regole di gioco nuove. In questo come in ogni altro campo cambiano le regole, cambiano le forme; ma l'atteggiamento ludico è dell'umanità, non di quest'ambiente o di quello, di questa o di quell'epoca, e la sua sparizione non si può mai dire definitiva.

PIERO FIORELLI