

Un bel gioco non dura poco

Premessa di Francesca Dragotto

*Scientia in rebus est*¹: considerazioni preliminari.

Accingendomi a selezionare e organizzare i contenuti da destinare a questo breve contributo, ho avuto la fortuna di imbartermi in un testo brevissimo ma non per questo di minore importanza nell'ottica del percorso interdisciplinare che mi riproponevo di approntare. Si trattava di un volume concepito per l'area logopedica, un volume di pochissime pagine la cui pertinenza con il gioco – orbita complessa e composita, di riferimento anche per questo volume – appariva lampante fin dal titolo, *Il Parlagioco. Uno strumento per comunicare attraverso il gioco*.

Avendo deciso di vedere in questa coincidenza assai più del frutto dell'azione del caso, mi accingevo a una lettura del testo di Pizzamiglio, Piccardi e Mattioli già persuasa di trovarvi l'ultimo tassello di un domino che avrebbe dovuto dispiegarsi intorno a una tessera centrale, costituita dal rebus e dalle sue implicazioni con il gioco e con la comunicazione e i suoi linguaggi, oggetto del contributo di Federico Mussano che è cuore pulsante e magna pars di questo volumetto.

Da linguista curiosa anche di ludolinguistica² e di tutto ciò che di ludico si può fare con le parole, ma al contempo da pessima risolutrice di rebus, perseguivo nella mente

¹ Da un passo di Sant'Agostino (Augustinus, *De Trinitate*, XV, 13) volutamente forzato al fine di rendere ambiguo il termine *rebus*: «Nostra vero scientia in rebus plurimis propterea et amissibilis est et receptibilis [...]» ('La nostra conoscenza in molti campi, invece, può essere perduta e può essere recuperata [...]'). *Scientia in rebus est* – con rebus stavolta anche polarizzato in senso semantico: sta infatti per 'scienza' e non per 'conoscenza' – è anche il titolo di un rebus di argomento scientifico elaborato da Franco Gambale, ricercatore dell'Istituto di biofisica di Genova, reperibile nell'Almanacco del CNR (<http://www.almanacco.cnr.it/reader/cw_usr_view_articolo.html?id_articolo=4874&id_rub=32&giornale=4847>).

² «Nicola Zingarelli nell'edizione del Vocabolario della lingua italiana del 1998, per la prima volta registra la voce, *ludolinguistica* definendola: 'branca della linguistica che si occupa di giochi di parole e combinazioni lessicali'.

Rossi [...], a sua volta, conferma la definizione: 'la ludolinguistica abbraccia tutti i giochi di parole in chiaro, contrapponendosi all'enigmistica classica, in cui entrano quei componimenti che propongono ai solutori uno o più soggetti sotto il velame delli versi strani (Dante)'. Alla domanda: "Come le piace essere definito? giocolo, ludolinguista, o altro?"

Bartezzaghi risponde: "*Giocolo* è una parola che Ennio Peres ha inventato per se stesso. *Ludolinguista* invece deve essere un conio di qualche enigmista accademico: una parola che ritengo ripugnante. In realtà quella che viene chiamata *ludolinguistica* non è una disciplina, ed è per questo che non ha un nome vero e proprio. Alla fine, *giochi di parole* è ancora la definizione più sensata, proprio per tutti gli equivoci che ammette. In caso di emergenza, cioè quando bisogna proprio essere identificati, uso *saggista ed enigmista*. In fondo come enigmista ho incominciato, e oggi continuo a seguire le riviste e a pensare che l'enigmistica sia un contenitore più vasto di quanto non ritengano i suoi adepti meno elastici".

Ma Tullio de Mauro [...] ci ricorda che è da anni che diciamo in francese, inglese, spagnolo, italiano, *ludolinguistique*, *ludolinguistics*, *ludolingüística*, *ludolinguistica* (dalla matrice dei significanti latini, ma non del significato, si discosta solo il tedesco *Sprachspielwissenschaft*, uno scioglilingua per i non tedescofoni).

l'obiettivo di tessere una trama che potesse incorporare al proprio interno una disquisizione di taglio monografico sul rebus in grado di mantenersi autonoma e, nelle intenzioni, necessaria.

Il gioco poteva perciò essere quanto di più adatto a ciò che avevo in mente e una conferma di questa ipotesi mi sembrava provenisse proprio dall'incipit del *Parlagioco* (parola di nuova coniazione offerta al parlante nella forma del nome proprio e perciò dotato del crisma più alto dell'identità) che così recitava

Numerose scienze si sono dedicate allo studio del fenomeno del gioco: l'etologia, la psicologia, l'antropologia, la sociologia, pedagogia.

Il comportamento ludico rappresenta una delle rappresentazioni filogeneticamente e ontologicamente più significative della storia evolutiva degli animali e dell'uomo [...]. Secondo Lorenz il gioco avrebbe la funzione di mantenere flessibili i comportamenti delle specie filogeneticamente più avanzate, modificando sequenze di comportamenti già noti secondo modalità non rigide o stereotipate (p. 1).

Focalizzandosi sull'apporto del gioco allo sviluppo intellettuale e sociale dell'individuo, il testo offriva una disamina sui vari tipi di gioco e sulle caratteristiche e le funzioni precipue di ciascuno di esso. Imprescindibili per ogni tipo di gioco sono la piacevolezza e il divertimento, fattori atti a provocare in chi li pratici sentimenti positivi, volano per l'apprendimento nel corso di tutta l'età evolutiva e in generale della vita tutta e per il recupero di situazioni di ritardo o di deficit dell'attenzione, della memoria o di comprensione verbale.

Anche quando non esplicitamente didattico, il gioco difficilmente potrà essere ritenuto privo di questa caratteristica, destinata a mantenersi e ad accrescersi in ogni sua variante e in special modo, per quanto attiene all'area del linguaggio, nelle forme enigmatiche più complesse quali il rebus e la caccia all'errore.

Esempio di comunicazione sincretica, in cui il piano iconografico e quello metalinguistico, che necessita insieme di interpretazione e di conoscenza di convenzioni, si fondono in modo mirabile e per gradi di complessità crescente, il rebus³ – lo si vedrà diffusamente nel corso di questo volume – nel suo insieme si offre al risolutore e a chi si

Francamente, in inglese preferisco la traduzione di 'Recreational Linguistics'. L'inglese, come ben sappiamo, spesso preferisce la voce anglosassone invece della "pedante" del latino. E De Mauro suggerisce che, il gioco di parole, nelle sue varie forme, può svolgere un ruolo molto importante nello stimolare e verificare l'apprendimento linguistico a diversi livelli di età [...]» Mollica 2011 (<<http://www.accademiadellacrusca.it/it/scaffali-digitali/articolo/insegnareimparare-litaliano-gioco-parole-ludolinguistica-glottodidattica>>).

All'autore ci si riferirà nuovamente proprio a proposito della valenza glottodidattica del gioco linguistico.

³ «Voce irradiata dalla Francia (fr. *rebus*, intorno al 1480; cfr. anche piemont. *rebus*, nel 1814), tratta secondo alcuni – ma erroneamente (cfr. *Französisches Etymologisches Wörterbuch*, X, 288) – dal titolo *de rebus quae geruntur* 'delle cose che accadono' di certi brevi componimenti satirici piccanti di Carnevale che trattano dei fatti del giorno oppure, secondo altri, dalla locuz. *sententia rebus, non verbis, expressa* 'discorso espresso con cose, non con parole'; il *DELI* pensa, più semplicemente, a *rebus* nel senso di indovinello 'con le cose' (cioè 'con le illustrazioni') che si contrappone a *litteris* 'per mezzo delle lettere' (cioè 'con le parole' "secondo la casistica cinquecentesca relativa alle *cifre*")» *GDLI*, voce "rebus". La trafila che avrebbe condotto alle accezioni moderne del termine, connesso per i più con l'ablativo plurale della parola latina più antica per 'cosa', *res* (c'è chi invece individua l'antecedente nella lingua francese nella forma medievale per *rebours* – in antico fr. attestato anche come *rebous*, dal latino tardo *reburrus* 'dai capelli pettinati all'indietro' alterato in **rebursus* per incrocio con *reversus* 'capovolto'), è giudicata controversa anche dal *TLFi* voce 'rebus', cui si rinvia per informazioni più precise.

limiti a osservarlo anche nella forma di un'opera d'arte, in grado di attivare, per la ricostruzione dei suoi contenuti, processi cognitivi necessari al processo interpretativo.

A differenza – o in misura maggiore – che in altre forme enigmistiche, all'interpretazione di un rebus concorre un insieme di indizi provenienti da diversi linguaggi e canali sensoriali, una gamma di frammenti ora apertamente ora velatamente significativi sottoposti dall'interpretante a un'operazione di cucitura finalizzata alla restituzione di un unicum, lo stesso presente alla mente dell'autore dell'opera (la coincidenza tra le due interpretazioni è condizione necessaria e sufficiente alla sussistenza del gioco).

Fin troppo chiare emergono da queste scarse battute le ragioni per cui una riflessione sul rebus detiene un posto di diritto nel dibattito sulle forme della comunicazione e sui suoi modelli, messi a costante dura prova dal ruolo agito (attivamente) dalla mente del partecipante al processo comunicativo, produttore e collettore di detto e non detto, di contenuti esplicitati e di altri ricavabili, implicitamente, per via di presupposizione, inferenza e di implicature⁴ dallo spazio della conversazione e dal discorso.

Oltre che processo ermeneutico, il rebus costituisce però anche una via di accesso a zone del repertorio linguistico marginalizzate dall'uso, essendo tutt'altro che rara la ricorrenza, in questo gioco, di forme arcaiche, colte, obsolete, o di altre necessitanti di una lettura etimologica, atta a recuperare relitti di lessico andato perduto o sprofondato tra le faglie del diasistema nel corso della storia linguistica.

Gioco va al di là della lingua, fino a farsi equivalente di linguaggio, nel pensiero wittgensteiniano posteriore al *Tractatus*, nel quale con *giochi linguistici* si allude a un insieme eterogeneo di pratiche, insieme linguistiche e non linguistiche, tra loro fittamente intrecciate e saldamente ancorate al contesto nel quale ricorrono, essenziale nel determinare il significato di quanto prodotto.

Il contesto comunicativo a sua volta si fa spazio (concreto) per l'acquisizione della lingua, al quale guardano quei modelli glottodidattici nei quali si punta al consolidamento della competenza linguistica per il tramite della pratica comunicativa (su questo argomento si veda il bel saggio del citato Anthony Mollica, *Ludolinguistica e Glottodidattica*. Prefazione di Tullio De Mauro. Postfazione di Stefano Bartezzaghi. Perugia, Guerra edizioni, 2010)

Gioco è quindi pratica, conoscenza, acquisizione e consolidamento e mantenimento⁵ e recupero di abilità, pratica di valori sociali e tradizionali e, non ultimo, espediente comunicativo e pedagogico di straordinaria efficacia. Ambiti di conoscenza e di pratiche di natura diversa che servono a spiegare come mai in un testo incentrato sul rebus e sui suoi meccanismi coesistano questa premessa, una postilla onomastica volta a recuperare quella parte di informazione enigmistica che ha finito con il farsi nome proprio, e un'appendice in cui la medesima operazione di ricostruzione è stata condotta sul repertorio dei santi, altra forma significativa sul piano culturale e antropologico.

⁴ Si tratta, rispettivamente, delle conoscenze che si ritiene che ciascun parlante possieda e di due dei principali processi per mezzo dei quali si ricava informazione per deduzione da quanto espressamente detto o implicitamente riconducibili ad esso. Evidente il vantaggio, in termini di economia del discorso e cognitiva, imputabile a questi processi, la cui azione consente al parlante di destinare la componente intenzionale del testo a ciò su cui desidera attirare l'attenzione dell'interlocutore.

⁵ I benefici del gioco linguistico sul cervello anche in età avanzata e anche quando la pratica inizi in età avanzata, sono stati dimostrati sperimentalmente in uno studio condotto da ricercatori della Washington University di San Louis.

Da linguista, da appassionata del gioco... con le parole, non potrò però che chiudere questa brevissima premessa concedendomi quella che potrebbe apparire una massima, un'affermazione troppo lapidaria: intendo infatti affermare che non può esserci gioco al di fuori delle parole, opinione che trova riscontro anche all'interno della stessa lingua⁶. Provocazione solo in apparenza, questa affermazione risulta pienamente coerente con l'etimo della parola *gioco*, da una forma latina *iocus* dal significato proprio di 'giocare con le parole' e anche 'prendere in giro, scherzare'.

Per riferirsi al gioco di azione il latino, già di epoca classica, era solito invece ricorrere a *ludus*, sostantivo soppiantato proprio da *gioco* e continuato solo nella forma di variante suppletiva dello stesso.

Né si tratta di un fatto del solo italiano, giacché la stessa trafila, per entrambi i termini, si ripete in tutto il dominio delle lingue romanze.

Per quanto riguarda la componente riferita alla natura verbale del gioco, originariamente compresa nella semantica del termine, è verosimile pensare che si possa essere dissolta proprio a partire dal momento in cui *iocus* ha fagocitato *ludus*.

Il gioco di parola risulta perciò essere un'esperienza fondante per l'individuo oltre che, come si è già avuto modo di dire, uno strumento utilissimo di sviluppo e consolidamento della competenza linguistica di qualsiasi lingua.

Non resta che sperare che il (bel) gioco non duri poco.... anzi, che duri per sempre.

⁶ Ho già espresso questa convinzione in un intervento apparso nel blog di interesse linguistico Tutttopoli.com (<<http://tutttopoli.com/2012/12/16/alla-scoperta-della-lingua-97/>>).