

ANNAMARIA GIULIA PARISI

**MANUALE
DI
DIRITTO DELLO SPORT**



G. Giappichelli Editore

CAPITOLO I

LO SPORT. DALLE ORIGINI ALLA NASCITA DELL'OLIMPISMO MODERNO

Sommario: 1. Le origini. Dal gioco allo sport. – 2. I primordi. L'evoluzione dello sport in età storica: dalle tavolette mesopotamiche di Kikuli ai Giochi di Olimpia. – 3. La crisi dell'olimpismo. Lo sport tra età romana e Medioevo. – 4. La rinascita dell'attività sportiva. La scuola di Berlino. – 5. La scuola svedese e la *ginnastica razionale*. – 6. Il modello inglese. – 7. Il modello francese. – 8. L'esperienza italiana: la scuola di Torino. – 9. Gli sport meccanici d'inizio secolo. – 10. Gli sport atletici. – 11. La nascita dell'olimpismo moderno.

1. Le origini. Dal gioco allo sport. – È suggestiva la nascita dell'attività sportiva immaginata da Blanchard e Cheska¹: un gruppo di adolescenti che si rincorrono e si sfidano sullo stesso tratto erboso, che per il ripetersi dell'esperienza è segnato, a mo' di sentiero, dai loro passi.

Dopo qualche tempo, spontaneamente, la gara è nel raggiungere più velocemente di tutti un albero o una roccia poco lontano scelti come termine: uno di loro, più accorto, sceglie una via diversa dal solito sentiero già tracciato, ed è primo. Tutti gli altri protestano, perché il vincitore non ha seguito la solita via, la stessa via di tutti gli altri: si concorda di fissare, oltre alla meta, il percorso a cui tutti devono attenersi ... *La carrera ya no es mero juego; bajo las condiciones prescritas por la competición, se ha transformado en deporte*².

¹ Riportata da Gabriel Real Ferrer nel suo testo: *Derecho publico del deporte*, Madrid, 1991, p. 41: “*Imaginemos por un instante la escena siguiente que transcurre en la sabana abierta del sureste africano hace millón y medio de años, y que tiene por protagonistas un pequeño grupo de adolescentes de homo erectus. En sus horas de ocio los jóvenes matan el tiempo en correrías, perseguiéndose unos a otros, lanzándose palos y huesos calcinados, entablando una suerte de combate o algo por el estilo. Poco a poco las carreras empiezan a reproducir una pauta sistemática que impone a los adolescentes prehistóricos el seguimiento de un trayecto regular. Corren y actúan bajo un impulso natural de mejorar la actuación de los compañeros. Sin que medie ningún entendimiento previo, pronto estarán compitiendo en pos de una meta vagamente definida: un árbol más alto que los demás, una roca solitaria en el camino, una mancha de hierba sobre el suelo quemado por el sol. Las risas se mezclan con los gritos y el resonar del galope de pies descalzos sobre el sendero apisonado por el repetido tránsito de los muchachos. De golpe, un día, uno de los participantes abandona el sendero tradicional y echa a correr por un atajo, y sin oposición llega a la meta netamente destacado. Como puede suponerse, la que se arma es de pronóstico; los perdedores no dan por válida la carrera y empiezan a protestar. Tras una acalorada discusión, se adoptan unas reglas explícitas que suplan las que hasta aquel momento se habían aceptado implícitamente sin más formalidades. La carrera ya no es mero juego; bajo las condiciones prescritas por la competición, se ha transformado en deporte*”. (K. BLANCHARD, A. CHESKA, *Antropología del deporte*, Barcelona, 1986, p. 83).

² Il rituale è un aspetto della cultura che si presenta come la dimensione simbolica delle attività sociali che

L'attività sportiva è stata presente nella società umana fin dalle sue origini: è infatti pienamente condivisibile che essa sia comparsa non appena l'uomo conobbe la necessità e l'utilità della vita aggregata e – sia pure in minima parte – organizzata³, e nel momento in cui scopri la gratificazione derivante dal c.d. 'impegno superfluo', i cui frutti sono ancor oggi testimoniati dai graffiti presenti in tanti siti preistorici, che almeno in parte costituiscono la prima libera e gratuita espressione dell'arte umana, al di là di ogni intento religioso o apotropaico⁴.

E dalla scoperta della 'fatica superflua' volontariamente accettata – ben diversa dalla 'fatica obbligatoria', ossia il lavoro, imposto dalla indispensabile soddisfazione delle necessità primarie –, hanno origine l'arte e l'attività sportiva.

In questo senso, lo sport è stato sempre presente in ogni epoca ed in ogni civiltà, in quanto può ben definirsi intrinseco alla stessa natura umana, anzi, in ragione della esclusiva attinenza ad essa, può correttamente essere considerato come una proprietà metafisica della persona⁵.

L'uomo, specialmente nel periodo dell'infanzia e della giovinezza ma, in modi diversi, anche nell'età adulta, sin dagli albori dell'umanità avverte e obbedisce all'insopprimibile bisogno di giocare⁶: di più, si è autorevolmente affermato che l'uomo gioca solo quando è uomo nel pieno significato della parola ed 'è' interamente uomo solo quando gioca⁷, in quanto il gioco "è una delle più serie ed organiche esigenze della psiche umana".

"Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più gioco. Tutt'al più può essere la riproduzione obbligata di un gioco. Già per questa libertà il gioco esorbita dal processo puramente naturale. Vi si aggiunge, vi si sovrappone come un addobbo. Libertà dev'essere intesa qui evidentemente in quel senso aperto e largo, col

non sono specificamente di natura tecnica (A.D. ACUÑA, *Fundamentos socioculturales de la motricidad humana y el deporte*, Granada, 1994, p. 235). Dello stesso avviso è Medina, in F.X. MEDINA, R. SÁNCHEZ, *Culturas en juego: ensayos de antropología del deporte en España*, 2003, Barcelona, p. 122: "... ritualizzare significa ripetere alcuni determinati atti in forma controllata. In genere, i rituali sono utilizzati dai gruppi per mantenere l'ordine interno".

³ Cfr. G.R. FERRER, *op. cit.*, pp. 41 s.

⁴ Sul tema libertà e gioco, insostituibile il contributo di J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Torino, trad. C. Van Schendel, 1972, pp. 10 s.

⁵ Così J.M. CAGICAL, *Aporías iniciales para un concepto del deporte*, in *Citius, Altius, Fortius*, I, 1, 1969, pp. 7 s. Adde, ID., *Bases antropofilosoficas para una educación física*, in *Citius...*, cit., in cui distingue lo sport pratica dallo sport spettacolo, e nello scritto più recente *¡Oh deporte!, anatomia de un gigante*, Miñon, Valladolid, 1981, p. 153, ove esalta l'aspetto umano dello sport.

⁶ J.M. LOTMAN, *La struttura del testo poetico*, a cura di E. Bazzarelli, Milano, 1972, p. 79.

⁷ Così J.C.F. SCHILLER, *Lettere sull'educazione estetica*, (1795): "Il mezzo basilare di cui si deve avvalere l'educazione estetica è il gioco, ossia un'attività che ha per fine se stessa. Nelle operazioni ludiche, infatti, la componente sensibile non è subordinata ad uno scopo razionale, né il momento intellettuale è sacrificato all'impulso sensibile: anzi, in esse sensibilità e intelletto, materia e forma, exteriorità ed interiorità, essendo gli aspetti inseparabili di una sola attività, sono sempre espressione di bellezza. Nel gioco, quindi, si realizzano in modo armonico entrambe le componenti essenziali dell'umanità, per cui l'uomo è completamente uomo solo quando gioca". Il tema centrale della filosofia di Schiller, segnata dal confronto con Kant e la coeva rivoluzione francese, è quello dell'armonia delle facoltà umane: alle opposizioni tra imperativo categorico e inclinazione, intelletto e sensibilità, che Kant aveva lasciato dietro di sé dopo la pubblicazione delle sue Critiche, Schiller aggiunge molte altre, come l'opposizione tra persona e stato, quella tra impulso alla vita/impulso alla forma, prima di proporre la sua conciliazione, che consiste nell'educazione alla bellezza come *medium* verso l'unità dell'uomo.

quale si lascia intatto il problema del determinismo. Si potrebbe opporre: quella libertà non esiste per il bambino e per l'animale giovane; essi devono giocare, perché il loro istinto lo comanda, e perché il gioco serve allo sviluppo delle loro facoltà fisiche e selettive. Ma coll'introdurre il termine 'istinto', ci nascondiamo dietro una incognita, e con l'implicare d'avanzo la presunta utilità del gioco commetteremmo una *petitio principii*⁸. Il bambino e l'animale giocano perché ne hanno diletto, e in ciò sta la loro libertà ...

Comunque sia, per l'uomo adulto e responsabile il gioco è una funzione che egli potrebbe tralasciare. Il gioco è superfluo. Il bisogno di esso è urgente solo in quanto il desiderio lo rende tale. Il gioco può in qualunque momento essere differito o non aver luogo. Non è imposto da una necessità fisica, e tanto meno da un dovere morale. Non è un compito. Si fa nell'ozio, nel momento del *loisir* dopo il lavoro. Solo in un secondo momento, facendosi il gioco funzione culturale, i concetti dovere, compito, impegno vi si congiungono.”.

Ecco dunque una prima caratteristica del gioco: esso è libero, è libertà. Immediatamente congiunta a questa è la seconda caratteristica:

“... Gioco non è la vita 'ordinaria' o 'vera'. È un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria. [...] In quest'idea del 'soltanto per scherzo', come è nel gioco, sta racchiusa la coscienza dell'inferiorità della 'celia' di fronte al 'serio', coscienza che sembra essere primaria. Tale coscienza di giocare 'soltanto' non esclude affatto che questo 'giocare soltanto' non possa avvenire con la massima serietà, anzi con un abbandono che si fa estasi ed elimina nel modo più completo, per la durata dell'azione, la qualifica: 'soltanto'.

Ogni gioco può in qualunque momento impossessarsi completamente del giocatore. L'antitesi gioco-serietà resta sempre un'antitesi instabile. L'inferiorità del gioco ha i suoi limiti nella superiorità della serietà ... Il gioco si converte in serietà, la serietà in gioco. Il gioco sa innalzarsi a vette di bellezza e di santità che la serietà non raggiunge⁹.”.

Il testo fondamentale su cui si fonda la teoria dello sport nato dal gioco è certamente l'*Homo ludens* di Huizinga, per il quale nel gioco le norme sono “obbligatorie e inconfutabili”: “non appena si trasgrediscono le regole, il mondo del gioco crolla, non esiste più”: il giocatore che si oppone alle regole o vi si sottrae toglie al gioco l'illusione, l'*inlusio* ossia, per l'etimo, l'essere nel gioco¹⁰.

Esiste una interrelazione tra casualità e norme del gioco, poiché queste prevedono una svariata serie di eventi e situazioni rese possibili dal 'caso'.

Attività fisica regolamentata, in certo modo comunque misurabile, istituzionalizzata, in quanto la società cui appartiene ha riconosciuto e fatto proprie – cioè ha assimilato nella propria cultura – le regole, i suoi obiettivi e i suoi principi: elementi comparsi quando il gioco si è trasformato in sport.

Per Johan Huizinga il gioco può definirsi come un complesso sistema culturale:

Il gioco si fissa subito come forma di cultura. Giocato una volta, permane nel ricordo come una creazione o un tesoro dello spirito, è tramandato, e può essere ripetuto in qua-

⁸ La definizione latina *petitio principii* (“petizione di principio” o “risposta con la premessa”) indica un ragionamento ingannevole nel quale la proposizione che deve essere provata è supposta implicitamente o esplicitamente nelle premesse.

⁹ J. HUIZINGA, *op. cit.*, pp. 10-12.

¹⁰ J. HUIZINGA, *op. cit.*, pp. 13 s.

*lunque momento, sia subito, sia anche dopo un lungo intervallo. Questa possibilità di ripresa è una delle qualità essenziali del gioco. Vale non solo per il gioco come un tutto, ma anche per la sua struttura interna ... ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco: in tale “dualità-unità” di cultura e gioco, il gioco è il fatto primario, oggettivo, percepibile, determinabile concretamente; la cultura non è che la qualifica applicata dal nostro giudizio storico al caso*¹¹.

¹¹ J. HUIZINGA, *op. cit.*, pp. 13 s. Riprendendo queste teorie, Francesco Alinovi parla di *homo videoludens*, proiezione nell'era digitale dell'*homo ludens* di Huizinga. L'*homo videoludens* rappresenta il videogiocatore navigato, esperto. Alinovi [cfr. *Serio videoludens*, in M. BITTANTI (a cura di), *Per una cultura dei videogames – Teorie e prassi del videogiocatore*, Milano, 2004, p. 17 ss.] ribadisce questo concetto: “*Sebbene l'informazione abbia raggiunto qualsiasi attività umana, per un grande numero di utenti la tecnologia offerta dal computer rappresenta ancora una magia incomprensibile nelle sue formule e spesso impossibile da dominare. Avere dimestichezza non è una questione di ordine pratico, ma l'adesione ad un preciso atteggiamento mentale: coordinando le stimolazioni audiovisive con i movimenti delle dita sul joypad, il videogiocatore riesce ad imbrigliare e manipolare questa magia, impara a conoscerne i limiti e a prevederne le dinamiche. [...] Tutto ciò che si apprende con un videogioco torna utile quando si passa ad elaborare un documento, a manipolare un'immagine e a navigare in Internet. Il videogioco diventa dunque lo strumento iniziatico che permette l'ingresso indolore nella sfera digitale*”.

Per comprendere al meglio il *medium* elettronico bisogna conoscerne le basi. È sorta così la c.d. *teoria del videogioco* che studia e decostruisce il *videogame* per capirne i meccanismi più nascosti. Sono molti gli autori che si sono cimentati in questa analisi: si rinvia a Bruno Fraschini che nel suo saggio: “*Videogiochi e new media*” (Brescia, 2002), si ricollega a Roger Caillois e alla sua celebre classificazione dei giochi. Tra le teorie che governano il *medium* elettronico, quella cui si riferisce il passo seguente di Massimiliano Zane si contrappone ed infrange la solare visione del gioco di Huizinga, e, nella descrizione della violenza irresponsabile e virtuale, disegna un'immagine finale che richiama il *bellum omnium contra omnes*, di hobbesiana memoria ma fortunatamente, per l'appunto, virtuale: “*Indubbiamente la nuova violenza prima mediatica ed oggi virtuale risulta essere un sottoprodotto della più antica violenza fisica ... Quindi la massima protezione ricercata, anche oggi, è l'autoestensione di sé, un qualcosa che ‘filtri’ e che protegga dalla violenza, ma che ne dia anche tutte le sensazioni liberatorie. Ottenuta coi molteplici mezzi ausiliari che la tecnica offre all'insufficienza dell'uomo in quanto essere vulnerabile, la nuova violenza si espande al gioco attraverso uno spazio fisico fittizio, liberata dai vincoli di un luogo, e vede il suo esecutore solo da lontano in un regno di anonimato ed asimmetria. Lo spazio è spazio di transito e la violenza, costantemente in movimento entro questo spazio, grazie ad un'ampia rete comunicativa può giungere ovunque esulando anche dai limiti del tempo. Fortunatamente quest'ultimo non ha ancora perso la sua natura, ma sempre più possiamo assistere ad una ‘relatività culturale del tempo’ secondo cui ciò che un tempo sembrava veloce oggi è invece molto lento. I giochi d'azione multimediali utilizzano costantemente questi parametri, ed essendo costruiti su una base in scala della realtà sono vere e proprie riproduzioni fedeli di spazi o di momenti storici delle società in cui sono ambientati. I protagonisti attivi e passivi si muovono in questi ambienti che hanno come sfondo storie ed avvenimenti, veri oppure no, manipolati ad arte per giustificare l'azione/missione che essi devono compiere, solitamente seguendo il principio per cui ‘il fine giustifica i mezzi’.* L'azione evolutiva della storia che si viene a creare si articola così bene che può provocare, nei casi estremi, proprio ciò che la nuova violenza richiede: la perdita della coscienza dei propri limiti di essere umano. In quest'ottica la ‘violenza espansa’ è particolarmente democratica e non fa distinzioni di sorta, creando una macchina sociale che tutto travolge, e l'irriconeoscibilità dei suoi fautori, che mira a desensibilizzare le percezioni degli altri partecipanti, ne è l'arma più efficace. Il giocatore è immerso in una situazione fisica ed emotiva che esula completamente dalla realtà in cui vive e spesso – nella realtà virtuale – questo nuovo io è letto come liberatorio. Che sia del futuro, per crearvi un alone di finzione attorno, del passato, inserendo molto spesso il protagonista in periodi e situazioni cruente e caotiche per opacizzarne le azioni violente, o contemporanea, farcita senza remore con azioni brutali spesso gratuite ed ingiustificabili, l'ambientazione gioca un ruolo principale nella giustificazione della violenza resa sempre più vera. L'illusione attuata, oltrepassando la quotidianità, sottrae il giocatore dalla realtà dandogli un nuovo scopo e canalizzandone le attività verso un uso della violenza non solo necessario, ma auspicabile. Ciò che conta è la missione, anche se talvolta possiamo assistere, anche nella realtà vera, a certe azioni violente compiute volontariamente che non seguono alcun obiettivo. Sono pura praxis. In essa la

Roger Caillois¹² riconosce a Huizinga – come suo maggior merito – di aver analizzato magistralmente le caratteristiche essenziali dell'attività ludica, e di aver sottolineato l'importanza del suo ruolo nella storia dell'evoluzione della civiltà umana. Tuttavia ritiene doversi muovere una critica alla sua trattazione: infatti Huizinga ha descritto ed analizzato il gioco come se tutti i tipi di gioco rispondessero alle stesse esigenze ed al medesimo atteggiamento psichico. Tra l'altro, Caillois rimprovera espressamente all'autore olandese di aver deliberatamente taciuto del gioco d'azzardo, almeno in un primo momento, e ciò evidentemente per la valutazione moralmente negativa che aveva di esso¹³.

Caillois tenta una classificazione di attività e regole apparentemente lontane dal gioco. Sottolinea così una possibile differenziazione delle pratiche ludiche, riconducendole tutte a quattro modalità fondamentali: *la competizione, l'azzardo, il mascheramento, la vertigine*. Queste coordinate si combinerebbero di volta in volta tra loro, determinando gli aspetti, opposti e complementari, del gioco.

Nel suo saggio, raro esempio di curiosità intellettuale e un classico dell'antropologia umana¹⁴, egli definisce *agon, alea, mimicry* ed *ilinx* le quattro componenti del gioco. La *mimicry* è l'alterazione della persona, è il piacere di fingere di essere qualcun altro; *l'agon* è la regola: per dare senso alla vittoria sono indispensabili le regole che mettano alla pari i partecipanti, per dar modo al vincitore di dimostrare la sua abilità nei confronti degli avversari; *l'alea* è la volontà di sottoporsi al fato, di sfidare la sorte e mettere alla prova il destino scelto per il proprio personaggio; *l'ilinx* o vertigine è il desiderio di farsi trascinare dal gioco nel gioco, è lo stato di vertigine che si prova rompendo regole e barriere morali e fisiche, nella massima e presso che totale espansione del proprio io in una realtà virtuale in cui tutto è concesso.

Caillois si sforza di rinchiudere in queste quattro categorie e nelle loro combinazioni tutta l'attività ludica: talché *l'ilinx* non è solo 'sfida' ma anche ebbrezza (con i suoi due

comice sociale del senso di reciprocità è sostituita dal meccanismo di causa/effetto. La violenza in queste strutture parallele sorge senza scopo o motivo, viene azionata automaticamente dall'impianto del gioco, da situazioni d'impulso che si impossessano completamente dell'uomo: la passione che nasce dall'eliminazione dei propri freni inibitori ne è un'importante chiave di lettura, e le emozioni ingenerano una propria realtà 'violenta' in cui riflessioni e decisioni sono superflue. L'euforia entusiasma se stessa sconfinando in una dimensione di libertà assoluta dove le inibizioni della morale e delle regole sociali non esistono, anzi sono invalidanti. Convenzioni, tabù e remore sono l'ostacolo; l'uomo virtuale ne è al di là. 'Egli è oltre sé, raggiunge una pseudo-autocoscienza senza precedenti e, riparato dalla finzione informatica, agisce indisturbato fuori dell'ordine sociale.'. Il gioco non è più tale, la missione è la vittoria sui suoi pari, la vittoria è la sopravvivenza del personaggio, la sconfitta è la morte. In ogni nuovo gioco, in ogni nuova rappresentazione le barriere percettive attuate si rafforzano preservando il giocatore dai sentimenti sociali, che sono superati: nessuna pietà o compassione, nessuna vergogna o colpa, ciò che nella vita non è permesso qui è concesso, qui tutto è possibile. Infranto ogni divieto, l'eccesso di violenza che risiede nel gioco stesso penetra il campo sociale virtuale che si divide in dicotomie nette, tra amici o nemici: *chi non è un amico è un nemico, fino a che si scatena inevitabilmente il 'tutti contro tutti'*". (Cfr. M. ZANE, *Guerrieri? Volete che giochiamo a far la guerra?*, in *Ippogrifo 12 – La terra vista dalla luna*, pubblicazione web della Libreria Al Segno Editrice, Primavera 2005, p. 57, dal sito: www.coopacli.it/).

Tornando a Kant, "l'origine della società non risiede nell'azione, ma nella sofferenza [...] L'agire sociale ha sempre un aspetto corporeo e questo ostacola la libertà altrui: ogni atto è un atto di violenza": con l'avanzare della tecnologia e con la sublimazione delle potenzialità umane ci si aspettava (anche) una progressiva diminuzione della violenza. Così non è stato.

¹² R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, Milano, 1967.

¹³ R. CAILLOIS, *op. loc. ult. cit.*

¹⁴ R. CAILLOIS, *La maschera e la vertigine*, Milano, 2000.

sinonimi perfettamente coerenti: ubriachezza e intenso piacere), la stessa che prova, ad esempio, il bambino di pochi anni che ama girare su se stesso fin quando cade, preso dalla vertigine, per provare piacere da una situazione di turbamento.

L'*agon* non è solo il trionfo della giustizia, «di chi vince seguendo le regole», ma è lo sforzo profondo di fare del proprio meglio: come nello sport.

L'alea di Caillois si spinge fino ai limiti della patologia del gioco d'azzardo, mentre la *mimicry* – che ben si adatta a *GdR* e rappresentazioni teatrali –, la si ritrova ancora nel gioco del *facciamo che* dei bambini e ancora tutte le volte che creiamo una in-lusione, cioè come si è già detto, entriamo nel gioco, in un mondo in cui le regole cambiano e noi cambiamo con le regole.

La teoria del gioco di Caillois presuppone che il gioco sia qualcosa di ben identificabile e suddivisibile in precise categorie: il che non è sempre applicabile.

Peraltro Bateson diversamente da Caillois sostiene che nel gioco i giocatori si scambiano, in qualche misura, dei segnali che portano il messaggio “questo è un gioco”: e tale messaggio raggiunge anche gli osservatori esterni che capiscono che stanno assistendo a un gioco. Niente categorie quindi: se qualcuno gioca non lo si deduce perché l'azione che svolge rientra in una delle categorie di Caillois, ma semplicemente perché è il giocatore stesso che lo comunica per mezzo di un messaggio non verbale.

Una tassonomia del gioco, in effetti, ha poco senso, se riconosciamo che il gioco è un fatto complesso.

Passando dal gioco allo sport, e come avviene in tutti i giochi, quando alla sola menzione del suo nome tutti i partecipanti sanno esattamente come si svolgerà e secondo quali regole, un determinato sport può definirsi istituzionalizzato.

In tal senso, e per astrazione, una istituzione si configura come una realtà intellettuale di cui sono noti gli obiettivi, i principi e le regole connesse con la sua esistenza che la distinguono da altre realtà simili.

Dunque, quando utilizziamo il termine istituzionalizzazione per sostenere che socialmente si è fissata la stabile conformazione delle regole di un gioco, questo diviene istituzione¹⁵: così avviene per lo sport, dato che una competizione sportiva esige un regolamen-

¹⁵ *Ogni gioco ha le sue regole. Esse determinano ciò che varrà dentro quel mondo temporaneo delimitato dal gioco stesso. Le regole del gioco sono assolutamente obbligatorie e inconfutabili. Paul Valéry l'ha detto incidentalmente, ed è un'idea di portata assai grande: riguardo alle regole del gioco non è possibile lo scetticismo. Infatti la base che le determina viene rivelata come irremovibile. Non appena si trasgrediscono le regole, il mondo del gioco crolla. Non esiste più il gioco. Il fischietto dell'arbitro scioglie la malia e ristabilisce il “mondo normale”. Il giocatore che s'opponesse alle regole o vi si sottrae, è un guastafeste. L'idea della lealtà è inerente al gioco. Il guastafeste è tutt'altra cosa che non il baro. Quest'ultimo finge di giocare il gioco. In apparenza continua a riconoscere il cerchio magico del gioco. I partecipanti al gioco gli perdonano la sua colpa più facilmente che al guastafeste, perché quest'ultimo infrange il loro mondo stesso. Sottraendosi al gioco questi svela la relatività e la fragilità di quel mondo-del-gioco in cui si era provvisoriamente rinchiuso con gli altri. Egli toglie al gioco l'illusione, l'incluso (che corrisponde in realtà a l'essere nel gioco), espressione preta di significato. Perciò egli deve essere annientato; giacché minaccia l'esistenza della comunità “giocante”. La figura del guastafeste è rappresentata con chiarezza maggiore che altrove nel gioco dei ragazzi. La piccola comunità non si domanda se il guastafeste diventi un rinnegato perché non osa o perché gli manca invece il permesso paterno. O, piuttosto, la comunità non riconosce un “non avere il permesso”, e lo chiama un “non osare”. Il problema dell'ubbidienza e della coscienza per i ragazzi in generale non va oltre il timore del castigo. Il guastafeste infrange il loro mondo magico, perciò è vile e viene espulso. Anche nel mondo della grave serietà i bari, gli ipocriti, i mistificatori hanno sempre incontrato più facilitazioni dei guastafeste: cioè gli*

to esplicito e la specificazione degli obiettivi e della maniera di raggiungerli. Lo sport è anche una attività intellettuale, proprio in quanto è una attività umana totale: comprende infatti le motivazioni e le reazioni psicologiche del soggetto, il suo atteggiamento mentale e spirituale di fronte al fenomeno sportivo, elementi tutti essenziali alla definizione e alla descrizione dell'azione sportiva, *quindi alla performance*.

Lo sport, in forma di gioco di chiara natura sportiva, ha accompagnato tutte le età dell'uomo, e nella sua esclusiva pertinenza alla natura umana è stato costantemente parte della sua vita ordinaria; il che spiegherebbe, per attenta dottrina, l'obiettivo scarsezza di riferimenti storici alle pratiche sportive più antiche: nelle età dominate dall'universo del mito e degli eroi, sulla scena o nei versi dei poeti si celebravano grandi imprese o battaglie, non ancora l'umile, euripidea grandezza dei protagonisti della vita quotidiana.

La gratificazione liberatoria di cui gode l'individuo nella pratica individuale di uno sport, al di là di ogni altro fine e della stessa conquista del risultato, risulta l'*humus* essenziale di tale attività, riemersa nel secolo XIX in Inghilterra, con la (ri)scoperta e l'impiego del *leisure time*, il tempo libero, non dedicato né al lavoro né al riposo, che è motivazione, ancora oggi, di tanta parte della pratica sportiva individuale.

D'altra parte, in ragione dell'assunto che in ogni sport vi sono delle regole da rispettare¹⁶, si può dire che proprio nelle prime pratiche assimilabili a quelle sportive che si sono palesate agli albori della civiltà organizzata e nelle loro primitive regolamentazioni sono ravvisabili le prime manifestazioni del Diritto, e precisamente, del Diritto dello sport¹⁷.

apostati, gli eretici, gli innovatori, i catturati nella propria coscienza. A meno che, e ciò accade sovente, questi ultimi non creino a loro volta immediatamente una nuova comunità con una propria regola nuova. Proprio l'outlaw (il fuorilegge), il rivoluzionario, il carbonaro, l'eretico hanno una fortissima tendenza a formare gruppo, e quasi sempre hanno contemporaneamente un carattere profondamente ludico (J. HUIZINGA, *op. cit.*, pp. 15 s.).

¹⁶ K. BLANCHARD, A. CHESKA, *The Anthropology of Sport: an Introduction*, South Hadley, 1985, pp. 70 ss.

¹⁷ Così, acutamente, G.R. FERRER, *op. cit.*, p. 44. In effetti, conoscere una cultura equivale a disvelarne le norme che classificano i modi dell'agire sociale, o che, almeno, *tienen este objetivo*. In forma astratta, ed esplicitamente oppur no, le 'regole' pretendono, appunto, di 'regolare' il comportamento umano all'interno dei diversi contesti socio-culturali (cfr. A.D. ACUÑA, *Fundamentos socioculturales de la motricidad humana y el deporte*, Granada, 1994, p. 130). Di conseguenza, le regole in base alle quali all'interno di un gruppo si configurano le forme dell'agire possono essere vissute con maggiore o minore omogeneità, all'interno del medesimo gruppo, originando quindi varie sottoculture. E i codici verbali o gestuali stabiliti da un gruppo di persone costituiscono una componente essenziale della particolarità di quella determinata aggregazione di individui. (cfr. J.U. OGBU, *School Ethnography: A multilevel approach*, in *Anthropology and Education Quarterly*, vol. XII, n. 1, 1981, pp. 3-29. Per Acuña (*op. cit.*, p. 115), un antropologo dello sport deve analizzare i messaggi simbolici, il modo di comunicare, che ci rivelano il codice (*i.e.* il sistema) da cui derivano. Questa modalità di comunicare – vale a dire questo sistema di comunicazione – è da intendersi come vero e proprio accordo "normativo" (*i.e.* concernente le regole), che permette al soggetto emittente di intendersi col recettore attraverso un messaggio da entrambi compreso, che costituisce un importante indicatore culturale del quale deve impadronirsi l'antropologo dello sport (cfr. ACUÑA, *op. cit.*, p. 124). La comunicazione è dunque possibile in quanto esiste un codice stabilito a livello di gruppo, nel quale, inoltre, si riflette buona parte della complessità e della specificità culturale del gruppo stesso (così C. GEERTZ, *La Interpretación de las Culturas*, Barcelona, 1989, p. 21). Per questa ragione, anche il gergo rappresenta un indicatore culturale della peculiarità linguistica e del modello di comunicazione utilizzato da un determinato gruppo (cfr. J.U. OGBU, *op. cit.*, p. 146). Per altri, nella maggior parte delle sottoculture e delle micro culture sportive rileva un particolare gergo che verosimilmente si specializza secondo le diverse pratiche sportive (cfr., M. GARCÍA FERRANDO, N. PUIG, F. LAGARDERA, *Sociología del deporte*, II ed., Madrid, 2002, p. 76).

2. I primordi. L'evoluzione dello sport in età storica: dalle tavolette mesopotamiche di Kikuli ai Giochi di Olimpia. – Anche se la relazione tra gioco e sport appare a molti evidente, non tutti collegano al gioco l'origine dell'attività sportiva. Taluno infatti intravede la comparsa dei primi esercizi fisici nelle danze rituali connesse a un culto religioso, nelle quali rileva una particolare attitudine spirituale che converte i movimenti in qualcosa che è *unicamente e specificamente umano*¹⁸.

Non può negarsi, peraltro, che giochi e competizioni erano spesso collegati all'ambito del sacro¹⁹, e per alcuni anche del magico.

D'altra parte, lo storico tedesco Carl Diem individua le prime pratiche proto-sportive nei giochi che venivano celebrati come manifestazioni collaterali alle grandi celebrazioni religiose in molte società antiche.

La connessione fra esperienza mistica, ritualità delle pratiche celebrative e l'esercizio di una fisicità regolata secondo criteri non estemporanei viene indicata da Diem come l'origine degli sport contemporanei.

L'analisi si rivela utile sotto alcuni aspetti, soprattutto quelli relativi al carattere cerimoniale del gioco sportivizzato, ma la prospettiva di Diem regge a stento alla critica avanzata da Guttman²⁰, che si basa su due ordini di eccezioni: l'assenza di un carattere faticoso nell'interazione ludica, riassumibile nel risultato, ed il carattere strumentale dei giochi stessi, compresi all'interno di un più complesso rito indirizzato al conseguimento del favore degli dei: entrambi i rilievi svelano quell'idea di discontinuità esistente fra i giochi religiosi pre-moderni e gli sport contemporanei.

Gli antropologi e gli etnologi, applicando i moderni metodi delle loro scienze – fondati su elementi oggettivi e sul metodo comparativo – allo studio del fenomeno in analisi, concordano nel collegare l'origine dello sport al gioco.

Nelle tavolette d'argilla ritrovate nel sito di Kikuli in Mesopotamia è stata scoperta una dettagliata descrizione – quasi giornaliera –, del trattamento riservato ai cavalli del re per prepararli alle corse dei carri in pista.

In ogni caso vi si trova traccia di uno sport che è stato molto popolare, soprattutto nel vicino Oriente, ed è stato assai seguito fino alla caduta di Costantinopoli avvenuta nel 1453 per opera dei Turchi.

Il particolare conferma che si può concordare che le prime attività vicine ad una pratica sportiva – corsa, pugilato, nuoto, lotta e corse dei carri o bighe, tutte testimoniate nei reperti archeologici delle varie epoche – sembravano rivolte per lo più a potenziare, nelle competizioni, quelle capacità ed abilità militari che – dalla metà del terzo millennio in poi, erano essenziali se non vitali in guerra e nel combattimento.

Le notizie riguardo all'antico Egitto sono ben più numerose, e probabilmente le pratiche e le competizioni 'sportive' erano molto più diffuse rispetto a quanto avveniva nella popolazione della Mesopotamia, anche se non vi è traccia di installazioni sportive, a

¹⁸ «Nella danza infatti si produce per la prima volta un movimento che nasce dall'unità vitale dell'uomo ... corpo, anima e spirito manifestano la loro unità nel movimento del corpo». Così, U. POPPLOW, *Origen y comienzos de los ejercicios físicos*, in *Citius, Altius, Fortius*, XV, 1973, *Comité Olímpico Español*, pp. 135 s.

¹⁹ Per R.D. MANDELL senza alcun dubbio le gare sportive erano parte integrante di rituali religiosi: così in *Storia culturale dello sport*, Bari, 1989, p. 8.

²⁰ Cfr., A. GUTTMAN, *The Games Must Go On*, New York, 1894.

parte la pista per la corsa rituale che occupava parte del monumento funerario del faraone Djoser.

In proposito, l'egittologo Jhon A. Wilson, dell'Università di Chicago, attribuisce la maggiore inclinazione verso l'attività sportiva mostrata dagli antichi Egizi al loro carattere allegro: talché la loro allegria si manifesta nell'amore per i giochi e lo sport in tutto l'arco della loro storia: una gioia di vivere che costituiva una sorta di contrappeso alle loro preoccupazioni riguardo all'oltretomba²¹.

Ad una semplice ricognizione di quanto appare nei bassorilievi, nelle incisioni e negli affreschi dei più importanti reperti e monumenti archeologici, ammiriamo le teorie dei carri e degli arcieri della tomba di Tutankhamon; le competizioni tra Egizi e stranieri, le scene del faraone che doma i cavalli, che armato di lancia va a caccia di tori selvaggi, che attacca con le frecce i leoni; la corsa rituale che era parte della celebrazione dell'ascesa al trono – raffigurazioni che adornano il monumento funerario di Ramses III –, e infine prendiamo atto della passione del defunto per le gare di nuoto dalle annotazioni apposte sui papiri rinvenuti nella tomba del principe Kheti.

Le immagini ritrovate sui reperti del Regno Antico – in particolare nel sito della tomba di Antefoker – mostrano come largo spazio viene offerto a una attività che coinvolge uomini e donne: la ginnastica acrobatica. Oltre che alla lotta, della quale contiamo circa 250 rappresentazioni che descrivono una coppia di lottatori nei diversi ingaggi del combattimento, gli Egizi si dedicavano abitualmente alla scherma, nella quale adoperavano bastoni di legno con una impugnatura che ricorda vagamente l'elsa con la guardia a protezione della mano, e con la punta rinforzata dal ferro.

Nel Regno Medio ancora scene di ginnastica acrobatica e di danza, con figure di straordinaria flessibilità, rappresentano sicuramente i risultati di lunghi allenamenti ed esercitazioni.

Ma la stele di Tutmosis III – assieme a quella di Amenofis II – sembra riprodurre il ritratto dell'atleta perfetto²²: infatti, un'intera dinastia, la XVIII, è stata soprannominata la dinastia dei Re Atleti, anche se probabilmente l'immagine va oltre la realtà. Ma in un momento storico in cui con l'invasione degli Hyksos il faraone sembra aver perso la sua divina infallibilità ed invulnerabilità agli occhi del popolo, appare necessario proiettare comunque l'immagine di un leader: ed in quel momento il Re Atleta vincitore viene facilmente a coincidere col guerriero vittorioso, cui è consentito recuperare il prestigio perduto attraverso l'immagine dello sportivo invincibile nella lotta, agevolmente sovrapponibile a quella del condottiero forte e capace di difendere il suo regno dagli invasori esterni armati di robustissimo ferro.

Immediatamente prima degli sport immortalati dai versi di Omero, generalmente legati alle rituali celebrazioni funebri, durante le quali si offriva all'eroe defunto il dono dell'*agon*, intessuto di fede, di onore, di forza tesa al superamento del limite umano per uguagliare gli

²¹ Cfr. J.A. WILSON, *The Culture of Ancient Egypt*, Chicago, 1951: *The story of Egypt is the story of history itself—the endless rise and fall, the life and death and life again of the eternal human effort to endure, enjoy, and understand the mystery of our universe. Emerging from the ancient mists of time, Egypt met the challenge of the mystery in a glorious evolution of religious, intellectual, and political institutions and for two millennia flourished with all the vigor that the human heart can invest in a social and cultural order. Then Egypt began to crumble into the desert sands and the waters of the Nile, and her remarkable achievements in civilization became her lingering epitaph...*

²² Così W. DECKER, J-P. THUILLIER, *Le Sport Dans L'antiquité. Egypte, Grece, Rome*, Milano, 2004, p. 34.

dei, nell'età minoico-micenea spiccano le gare incruente dei volteggi dei giovani sul dorso del toro: simbolo di potenza creatrice e animale totemico – nelle cui sembianze volle incarnarsi anche Giove – che dall'Esgeo si diffuse, trasportato dalle popolazioni sfuggite alla catastrofe sismica, nell'estremo tallone della penisola, l'odierna Calabria, l'originaria Italia [Uitalia], dal nome di un ipotetico eroe 'Italòs o Uitalòs, che in realtà probabilmente non era un eroe, e non era neppure umano, se è vero che sulle antiche monete degli 'Italòi era raffigurata una testa taurina, con, per leggenda, la scritta: UITELIU, il uitulòs, l'animale totemico che diede il nome ai colonizzatori 'Italòi [UITALOI]. E il uitulòs, o uiteliu, non è altro che un giovane toro²³.

Finalmente, nell'VIII secolo a.C. la prima olimpiade consacra e consegna alla storia il valore sublime dello sport: *l'agon*, “*la fuerza impulsora de la creación vital; el sentido competitivo de la vida, el afán de superación, el deseo de fama e inmortalidad, el temple moral, la areté, la calocaiagatia, todo ello se fusiona y se manifiesta en forma activa en el agón; traspasado, a su vez, por el sentido religioso, trascendente*”²⁴: una religione più alta e potente, che pone fine alle guerre e alle contese, nelle quali la tradizione vedeva coinvolti – non sempre per nobili fini – anche gli dei.

E quando ogni quattro anni i tre espondòfori – o araldi di pace – dall'olimpica Elide si recavano in ogni città per annunciare la tregua sacra, la vita quotidiana sembrava restare sospesa: “... *Ha llegado el sudoroso mes de Hecatombéon. En la canicular brisa mediterránea se olfatea el regocijo. Olimpia toca su cénit. Ciudadanos pacíficos de todas las pequeñas capitales, mercadores de hasta Massali, poetas, filósofos, ilustres magistrados, guerreros heroicos, zumban por las calles. Las piedras de los caminos que conducen al Altis brillan como sueños hechos realidad ...*”²⁵.

3. La crisi dell'olimpismo. Lo sport tra età romana e Medioevo. – La coscienza sportiva propria della Grecia si andò affievolendo nei secoli successivi, anche per influsso del Cristianesimo, che per taluno frantumava l'unità tra corpo e spirito prima avvertita: in realtà i cristiani dei primi secoli, costretti anche a rifugiarsi all'ombra e al chiuso delle catacombe, non ponevano mente ai trionfi degli atleti. Peraltro in nessun passo del Vangelo e tantomeno nelle parole degli apostoli sono contenute espressioni di condanna per Olimpia e i suoi Giochi, o comunque accenni, ad eccezione di una delle più famose lettere di San Paolo, l'unico apostolo che conobbe Gesù solo dopo la resurrezione.

²³ Come è noto, le popolazioni posteriori accostarono etimologicamente l'eponimo Uitaloi al termine latino vitis (uitis), coltura rigogliosa, nella zona, che anche allora era famosa per la copiosa produzione di vino. Talché, secoli dopo l'arrivo degli adoratori del sacro totem del Uiteliu, i Greci pensarono bene di tradurre, nella loro lingua, il nome dei Uitalòi in Oinotròi, ossia 'produttori di vino'. Da cui Oinotria ed Enòtria, altro nome antico dell'Italia, e precisamente dell'Italia meridionale.

²⁴ U. POPFLOW, *Las épocas del deporte griego*, in *Citius, Altius, Fortius*, 1959, p. 59.

²⁵ Da J.M. CAGIGAL, *El olimpismo moderno. Meditación cultural*, in *Citius, Altius, Fortius*, tomo III, f. 2, abril-junio 1961, C.O.E., Madrid, pp. 145 ss.: “... *La procesión olímpica se pone en marcha. Helanódicas, magistrados, atletas, paidotribas, aliptas, pueblo abigarrado y bullicioso, se acercan al templo de Zeus Horkios. Hoy es la vispera de las competiciones, el primer día de la fiesta, quizá el más importante. Camino de los juramentos religiosos, de la exaltación de sus gloriosos antepasados, el griego experimenta en estos momentos la conciencia de su grandeza. Los certámenes atléticos van a durar sólo una semana. Suficiente para colmar espiritualmente una cuadrienal existencia. Con los recuerdos, los líricos ditirambos y los animosos preparativos, se tiende un puente entre Olimpia y Olimpia ...*”.

Infatti, nella Prima Lettera ai Corinzi, una delle più importanti dal punto di vista dottrinale²⁶, l'Apostolo delle genti usa la metafora della corsa cristiana, per esortare alla purezza dei costumi gli abitanti di una città, Corinto, in cui dal 581 a.C. si celebravano Giochi Istmici, secondi per fama e solennità solo ai giochi di Olimpia, nei quali il vincitore riceveva in premio una corona di aghi di pino²⁷. Paolo per incoraggiare i cristiani corinzi, utilizza argomenti validi, richiamando proprio lo *spirito delle gare*, gli allenamenti, le corse, e la ferrea volontà di conseguire l'ambito premio: "... *Non sapete che, nelle corse allo stadio, tutti corrono, ma uno solo conquista il premio? Correte anche voi in modo da conquistarlo! Però ogni atleta è disciplinato in tutto; essi lo fanno per ottenere una corona che appassisce, noi invece una che dura per sempre. Io dunque corro, ma non come chi è senza mèta; faccio pugilato, ma non come chi batte l'aria; anzi tratto duramente il mio corpo e lo riduco in schiavitù, perché non succeda che, dopo avere predicato agli altri, io stesso venga squalificato.*"²⁸.

E invece dopo quasi due secoli un vescovo scismatico, Novaziano, eretico montaniano e antipapa²⁹, nel suo trattatello *De spectaculis* manifesta la propria contrarietà alle manifestazioni e agli spettacoli da stadio: "... *sono orribili queste gare in cui ci si avvinghia in maniera impudica! Uno può vincere in una simile lotta, ma la decenza ne esce sconfitta. ...Uno salta, nudo; un altro lancia con tutte le proprie forze un disco metallico nell'aria: è forse, questo, coraggio? Io dico che è una pazzia ...*". E, severamente, ammoniva: "*I cristiani devono allontanare la vista e l'udito da questi spettacoli privi di contenuto, pericolosi e di cattivo gusto*". Con tali censori risulta forse comprensibile una certa eclissi dell'attività sportiva in età cristiana antica: ma l'oscurità medioevale non è stata causata tanto dai critici che asserivano che migliorare il corpo poteva diventare motivo di peccato, quanto dalle distruzioni, dalle pestilenze e dalle rovine che per tutto il periodo furono la conseguenza delle invasioni e dominazioni barbariche: il rifugio nella religione e nell'ascetismo era determinato anche dalla estrema precarietà dell'esistenza umana nella quale non poteva trovar luogo altro che la preoccupazione di sopravvivere.

Ma proprio nel Medioevo rinascono le basi dello spirito sportivo, in quanto attraverso le invasioni dei popoli germanici il sangue romano comunque trova nuova linfa: intorno al Mille, con Carlo Magno, sorge una nuova civiltà dalla fusione tra il vecchio e il nuovo, si diffondono i romanzi cavallereschi e le saghe dei popoli nordici che propongono, in maniera a volte naïf, anche immagini di sport.

Non ricompaiono, certo, gli spettacoli ginnici e atletici, ma rinasce l'*agon* nelle giostre dei cavalieri e nei tornei, e nell'istituzione cavalleresca rinasce – del tutto involontariamente –, si diffonde e si trasmette, con tutti i suoi caratteri, l'olimpismo greco.

²⁶ Celeberrima anche per l'*Inno all'amore*, il nome con cui viene identificato il famoso brano tratto dal tredicesimo capitolo nel quale viene esaltata la virtù teologale della *charitas* cristiana come fondamentale atteggiamento interiore, da cui lo stralcio: "... *Se parlassi le lingue degli uomini e degli angeli, ma non avessi amore, sarei come un bronzo che risuona o un cembalo che tintinna. Queste dunque le tre cose che rimangono: la fede, la speranza e l'amore. Ma di esse la più grande è l'amore!*" (*Prima lettera ai Corinzi*, 13.1-13).

²⁷ I Giochi Istmici si svolgevano ogni due anni, nel primo e nel terzo anno dell'Olimpiade.

²⁸ *Prima lettera ai Corinzi*, 9. 24-27.

²⁹ Nel 250, durante la persecuzione deciana, Papa Fabiano patì il martirio. Per la durezza della persecuzione, fu impossibile eleggere il suo successore e la sede vacante durò per oltre un anno. In questo periodo la Chiesa fu retta da diversi presbiteri, fra cui lo stesso Novaziano, antagonista poi del legittimo Papa Cornelio, nominato al termine della persecuzione dopo la morte dell'imperatore Decio.

Il cavaliere, infatti, mostra il proprio valore e la propria forza non solo in battaglia, ma anche nel torneo, il ‘grande sport del Medioevo’, in cui – ispirato sempre dal sentimento dell’onore – gareggiava con rivali degni di lui.

Alla fine del Medioevo e all’inizio del Rinascimento comincia a rinascere una certa concezione sportiva.

Ma è solo nel secolo XIX che, in Inghilterra, si sviluppa, si caratterizza, si organizza e, di qui, si diffonde in tutto il mondo, lo sport moderno.

Lo sport come sistema strutturato dotato di regole originarie ed autonome si inserisce – in una costante dialettica tra indipendenza e soggezione normativa con i vari ordinamenti giuridici –, nel *core* della realtà etico-valoriale della società di ogni tempo.

Pierre de Fredi, barone de Coubertin, nel proporre, al Congresso Internazionale degli sport atletici, tenutosi presso l’Università della Sorbona di Parigi il 25 novembre del 1892, la “*restaurazione dei Giochi Olimpici su basi conformi alle necessità del tempo presente*”, riassume le vicende dell’attività fisica nella società europea, facendo riferimento, in primo luogo, alle città che egli definisce ‘le capitali dell’attività sportiva nel mondo moderno’: Berlino, Stoccolma e Londra³⁰.

4. La rinascita dell’attività sportiva. La scuola di Berlino. – Al padre della ginnastica tedesca, Friedrich Ludvig Jahn, si deve la creazione della *Turnplatz*, che, nel quadrato della Hasenheide, sorge nel 1911 nella c.d. “brughiera delle lepri”, vicino Berlino. Jahn, radicato nella reazione nazionalistica tedesca conseguente alla sconfitta di Jena e nutrito del pensiero patriottico di Fichte, elabora e realizza una ginnastica politico-militare al servizio della ‘rivincita’ del popolo tedesco.

Infatti, basandosi sulle teorie di Johannes Guts Muths, da questi formulate dopo la sua lunga esperienza nella scuola di ginnastica – la prima dei tempi moderni – sorta nel 1789 a Schnefental, in Sassonia, sostituendo al termine ‘classico’ di *Gymnastik* quello medioevale di *Turnen*, egli inquadra la pratica ginnica in una prospettiva di mobilitazione antifrancese e di “ripensamento e rilancio dell’identità nazionale”, ed imprime alla ginnastica una svolta radicale in senso militare.

Jahn fa degli esercizi motori disciplinati l’attività collante del *Deutsches Volkstum*, l’attività prevalente e caratterizzante di quella comunità tedesca composta da individui di medesimo ceppo, storia e cultura, i quali consci di un destino comune si preparano per la difesa e la grandezza della loro patria.

Questo si propone, attraverso una capillare diffusione dell’attività ginnica inserita in un intenso movimento di mobilitazione che si rispecchia, insieme, nel contemporaneo dibattito dottrinale, nel rilancio dell’esercito prussiano e nelle nuove prospettive con riferimento a spazi e a nuovi orizzonti più consoni alle aspettative e alle pretese del sentimento dell’identità culturale nazionale.

Lo stesso Jahn sarà alla testa dei suoi allievi durante l’ultima fase della guerra contro Napoleone.

Gli eccessi nazionalistici della scuola di Jahn condussero, nel 1819, ad una “legge di repressione della ginnastica” (*Turnsperre*): la ginnastica viene vietata e lo stesso Jahn subisce il carcere.

³⁰ Per un’approfondita disamina sull’evoluzione del fenomeno sportivo dalle origini al XIX secolo, si consenta il rinvio a A.G. PARISI, *Sport e diritti della persona*, Torino, 2009, spec. pp. 25 ss.

Molti dei suoi sostenitori riparano all'estero, soprattutto in Svizzera e negli USA. Jahn riceve asilo politico in Svizzera, nonostante la minaccia di una reazione prussiana.

Diversi gli orientamenti pedagogici di un altro grande maestro, Adolf Spiess, che, dalla nativa Lauterbach (Slesia), esplicò la sua opera prima a Berna, poi a Basilea.

La scuola di Basilea è improntata a principi meno rigidi, dallo stesso Spiess trattati a livello sistematico nella sua dottrina della ginnastica, nella quale viene operata una trasformazione della disciplina che, non più o non solo concepita come una pratica con forti connotazioni idealistiche e nazionalistiche, diventa una disciplina scolastica.

Nella dottrina di Spiess la ginnastica è finalizzata alla formazione del corpo quale preparazione alla vita che per lo più si caratterizza in senso borghese-capitalistico.

Il suo obiettivo principale è quello di coltivare il corpo facendo in modo che esso acquisti non solo la salute, ma anche qualità fisiche quali destrezza e forza; la predisposizione ad affrontare i doveri ed i rischi della vita sociale, e, non ultime, le competenze fisiche per espletare il compito di soldato.

Spiess fu lo studioso che più di altri contribuì a dare un volto ed un contenuto disciplinare e scolastico alla ginnastica, concepita essenzialmente come mezzo etico di educazione. Di qui l'esigenza – quasi – di approntare la sistematica della ginnastica pedagogica, al fine di poter disporre di un idoneo apparato didattico da utilizzare in qualsiasi circostanza.

Da qui il 'codice' di Spiess, frutto di tante esperienze in cui, ispirandosi ai movimenti naturali, teorizza il manuale per lo svolgimento di 'esercizi ordinati a corpo libero e con attrezzi': si tratta di esercizi pianificati, in stretta e meccanica sequenza.

Sul 'codice' di Spiess si viene a fondare una vera e propria disciplina scolastica che come tale richiede sedi e spazi propri, palestre e campi aperti.

Essendo materia scolastica e rispondendo quindi ai criteri di applicabilità universale, la ginnastica, adeguatamente differenziata, sarà pure oggetto di educazione per le donne.

Le teorie di Spiess ispireranno anche l'opera di Otto Einrich Jäger, esponente della Nuova scuola di ginnastica, e autore di altri classici in materia rivolti alla gioventù tedesca.

Ma contemporaneamente alla nuova pedagogia atletica, nel mondo germanico-prussiano nasce e si diffonde, con una rete capillare, la *Deutsche Turnerschaft* che, richiamandosi alla teoria di Jahn, si propone di rafforzare i tipici ideali germanici nel ginnasta, che doveva rispondere a precise qualità, mostrandosi *frisch* (fresco), *frei* (libero), *fröhlich* (lieto) e *fromm* (pio).

L'affermazione e la diffusione dell'Associazione ginnica tedesca sono parallele al processo di unificazione, a riconferma anche del ruolo essenziale svolto dalla ginnastica stessa nel processo di conquista dell'identità e di socializzazione.

Talché nel 1892 nascerà anche la *Abeiter Turner Bund*, voluta dall'organizzazione socialista.

Le idee teorizzate dalla *Deutsche Turnerschaft* saranno diffuse dagli emigrati tedeschi anche negli USA, dove viene fondata una Società ginnica tedesca che persegue il modello dell'atleta *frish* (fresco), *frei* (libero), *stark* (forte) e *treu* (devoto)³¹.

³¹ A. HOTZ, *125 anni al servizio dell'educazione fisica nella scuola, 1858-1983*, Stäfa, 1983.

5. La scuola svedese e la *ginnastica razionale*. – Il 5 maggio 1813 sorge a Stoccolma il Reale Istituto Centrale di Ginnastica, scuola in cui si delinea il ‘modello svedese’ dell’atleta.

Parte essenziale nella fondazione del Reale Istituto ebbero certamente le teorie e l’opera di Per Henrich Ling, frutto della sua lunga esperienza in Germania.

Ling è il sostenitore della c.d. *ginnastica razionale*, ovvero di una ginnastica da potersi “utilizzare” in senso medico, militare, estetico e pedagogico.

Egli, infatti, elabora una *teoria dei movimenti del corpo conformi alle leggi dell’organismo umano*, finalizzata a raggiungere non soltanto un perfetto stato di salute, ma soprattutto la più alta unità organica tra corpo e intelletto.

Anche la scuola ginnica svedese è ispirata alla formazione dell’individuo basata su regole medico-igieniste di carattere eugenetico: essa si affianca alla scuola ginnica del modello tedesco, anche se contribuirà alquanto a temperarne alcuni eccessi.

Nella scuola svedese agli albori del Novecento sarà elaborato il concetto di *fitness*, che in meno di un trentennio si diffonderà in tutta Europa, come “sport per tutti”, quindi sull’onda di un messaggio diverso.

6. Il modello inglese. – La rilevanza dello sport inglese nel processo di formazione del cittadino non è minore rispetto a quella del modello tedesco: ed in nome di tale differenza il duca di Wellington ricordava: “*la battaglia di Waterloo è stata vinta sui campi di Eton*”³².

Rivolgendosi soprattutto ai suoi connazionali, nel 1600 John Locke affermava che il fanciullo deve svilupparsi attraverso il gioco senza essere plagiato da alcuno, e sottolineava già l’importanza e l’utilità della ginnastica, che prelude e permette l’*esercizio del dominio di sé*, in quanto per tenere a bada gli istinti e gli appetiti smodati, propri delle età adolescenziali, bisogna fare in modo che sia il corpo che lo spirito acquistino vigore e volontà. E tali doti si ottengono abituando l’individuo a padroneggiare i desideri e a temperare il corpo con le privazioni attraverso una mirata attività ginnica.

In Inghilterra l’attività sportiva segue sostanzialmente due linee di sviluppo: la c.d. *sportisation* di antiche, millenarie tradizioni come le corse dei cavalli o la caccia alla volpe, e l’istituzionalizzazione dei giochi sportivi operata all’interno delle *public schools*, le esclusive scuole superiori della *gentry*³³ inglese.

A Giacomo I si deve, già nel 1617, la prima *Declaration of Sports*, ove indicava le attività sportive che il popolo poteva praticare; e sul finire del medesimo secolo suo nipote Carlo II fermava l’interesse della corona sugli sport ippici.

A tal proposito nel 1751 nasce a Londra il *Jockey Club*, col fine di regolare le corse dei cavalli e, sempre a Londra, nel 1780 lord Derby istituisce la gara ippica che ancora oggi porta il suo nome.

Nel 1788, infine, viene fondato il *Marylebon Club* che provvede ad uniformare le regole del popolare gioco del cricket.

³² Le parole di Wellington, citate da de Coubertin, sono riportate da F. BONINI, *Le istituzioni sportive italiane: storia e politica*, Torino, 2006, p. 6.

³³ La *gentry* inglese del XVII secolo, come noto, era una classe sociale intermedia tra l’aristocrazia e la borghesia. Essa era costituita dai grandi e piccoli proprietari terrieri e dai piccoli ereditieri, detti *gentlemen*.

La *county gentry*, o *gentry maggiore*, si distingueva dalla *parochial gentry*, o *gentry minore*, in quanto la prima possedeva maggior potere della seconda e deteneva cariche più o meno importanti nelle contee (come le cariche di sceriffo, giudice di pace, ecc.).

Quanto agli sport praticati all'interno delle *public schools*, nel 1823 Thomas Arnold, *headmaster* [preside] tra il 1828 e il 1842, organizzò gare nel noto College di Rugby da cui deriva il nome del gioco.

In realtà vi è chi³⁴ attribuisce a William Webb Ellis l'invenzione del rugby, per trasgressione – data la possibilità di portare la palla con le mani – delle regole del football, diffuso dal 1300 in Inghilterra, a livello nazionale, nelle due varianti dell'*hurling at goal* e dell'*hurling to the country*.

Il football, invece, sarà lo sport di elezione praticato in altre *public schools*, come i *Colleges* di Eton, di Charterhouse, di Harrow e di Westminster, dove trovarono codificazione le regole della variante definita come *football association*³⁵.

In realtà al Preside Arnold si dà il merito di aver contribuito più di ogni altro alla nascita della formazione sportiva, per mezzo della codificazione e dell'utilizzazione dello sport nell'educazione delle classi dirigenti inglesi, in un momento decisivo dello sviluppo culturale e sociale del Paese, proteso verso la costruzione di un grande impero³⁶.

Lo stesso Arnold, utilizzando lo sport come strumento pedagogico, promuove numerose altre manifestazioni, fra le quali la regata fra Oxford e Cambridge.

Per questa via la pratica sportiva si diffonde anche nelle università, ove, dopo che i tradizionali giochi spontanei vi vengono *ammessi, organizzati ed istituzionalizzati*, tranquillità e ordine aumentano considerevolmente³⁷.

Le qualità positive di questo sistema, che si basa essenzialmente sul fattore sportivo, si esprimono al meglio nelle scuole dove i ragazzi vengono educati sia dal punto di vista intellettuale che fisico, *senza che l'uno prevalga sull'altro*.

Dalle università lo sport si trasferisce quasi naturalmente nella vita sociale dei ceti medio-alti: e in questo contesto nasce la nozione di *leisure time*, il tempo libero, non dedicato né al lavoro né al riposo³⁸.

Si fa strada in tal modo la caratteristica peculiare dello sport inglese, che può essere definito come sintesi di “pratiche ludico-competitive” e di “elitarie esperienze di *loisir*”, nella accezione di tempo libero dedicato ad attività di puro piacere.

Nasce, in questa temperie, il dilettantismo, così come codificato dai gentlemen ex universitari dell'*Amateur Athletic Club*, fondato a Londra nel 1866. Vi è chi definisce questa esperienza come il primo esempio di istituzione sportiva moderna, che trasferisce lo sport dall'ambiente scolastico e universitario alla dimensione del tempo libero del *gentleman*: un processo agli antipodi del sistema della ginnastica militare e patriottica del modello prussiano-tedesco, ma pure assai connotato da diversa ideologia³⁹.

Emergono tuttavia in modo dirompente gli altri ceti sociali, e con l'inarrestabile processo di *sportisation* popolare lo sport da pratica del tempo libero a carattere ludico-competitivo riservato a ceti aristocratici o borghesi emerge e si impone, sul finire del secolo, come spettacolo fruibile dalle masse. Ne è esempio il football.

³⁴ Cfr. F. BONINI, *op. cit.*, p. 8.

³⁵ Cfr. F. BONINI, *loc. ult. cit.*

³⁶ Cfr., sul tema, M. MCCRUM, T. ARNOLD, *Head Master: A Reassessment*, Oxford, 1989.

³⁷ Cfr. F. BONINI, *loc. ult. cit.*

³⁸ Sul tema, cfr. A. CORBIN, *L'invenzione del tempo libero*, Roma-Bari, 1996.

³⁹ Cfr. F. BONINI, *op. cit.*, p. 9.