Giocare non è solamente una cosa da bambini, almeno secondo la linguistica. La sorpresa viene da un recente studio sulla radice indoeuropea del termine che lo ricollega soprattutto all'area semantica del "movimento" e del "travestimento". Sono queste le conclusioni a cui è giunto Andrea Nuti, ricercatore di Glottologia e Linguistica del dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica dell'Università di Pisa, che da molti anni si occupa del tema e che ha scritto come ultimo contributo in materia il saggio "Sui termini indicanti 'gioco' e 'giocare' nelle lingue indoeuropee. Una panoramica" pubblicato nel volume "Il gioco e i giochi nel mondo antico" (Edipuglia Bari, 2013).

"La prospettiva linguistica – spiega Andrea Nuti - è fondamentale per capire come l'esperienza umana organizza, culturalmente e cognitivamente, il fenomeno del gioco e come le diverse culture lo vedono e lo vivono con il variare del tempo".

Proprio per questa complessità sociale e culturale del gioco, la ricerca non ha rivelato un'unica radice del termine, ma una molteplicità di forme che si ricollegano alla sfera semantica del "movimento", della "mimesis", cioè del travestimento e della finzione, con l'unica eccezione del greco dove c'è un rimando esplicito alla sfera infantile. Nelle altre lingue analizzate come il germanico, il baltico, il slavo, il celtico e l'indiano antico il richiamo più diretto è al movimento (l'ing. play, ad esempio, da ricondurre all'anglosassone plegan 'move radipidly, dance'; o il ted. Spiel, dall'antico alto tedesco spilōn 'spielen/ giocare, sich bewegen / muoversi, hüpfen / saltare). Nel latino invece prevale la mimesis (così è per ludus che, oltre al 'gioco', indica anche l'atto di 'esercitarsi' e la riproduzione mimetica insita nell'apprendimento, ed è probabilmente connesso col gotico lita 'fizione, recita, inganno').

"Nel caso del gioco, le cose sono sfuggenti e complicate – sottolinea ancora Andrea Nuti – e infatti il riferimento a un'attività tanto intellettuale quanto fisica, che può implicare tanto un alto grado di astrazione quanto una miriade di sfaccettature, impone di avvicinarsi con cautela a procedimenti di riduzione semantica. Non si può dare per scontato, insomma, che l'obiettivo debba necessariamente essere la ricostruzione di un solo nome (o verbo) indoeuropeo"

"Tutto lascia credere – conclude quindi il ricercatore dell'Ateneo pisano - che, al di là di poche costanti semantiche e cognitive (come la mimesis e il movimento), vi dovessero essere molti nomi del gioco: riflesso del carattere quantomai polimorfico, anche culturalmente, del fenomeno ludico. E probabilmente, come indica la proliferazione delle forme attestate, tali nomi dovevano essere oggetto di un rinnovamento continuo. Il che rende la ricerca molto difficile, ma anche appassionante".