

1222 • 2022
800
ANNI



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA**

DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA E PSICOLOGIA APPLICATA

CORSO DI LAUREA IN FILOSOFIA

IL GIOCO COME COMUNIONE COL MONDO

Relatore:

Ch.mo Prof. Andrea Altobrando

Laureando:

Gianluca Pedron

Matricola n. 1232489

ANNO ACCADEMICO 2021 -2022

Riconoscimenti

Al Professor Andrea Altobrando, che ha sostenuto lo sviluppo di questa tesi con attenzione e disponibilità, indirizzando al meglio la mia ricerca e incoraggiandomi a seguire le mie idee;

Alla mia amata mamma e al mio amato papà, per l'amore che ci doniamo ogni giorno, per avermi trasmesso tutti i valori in cui credo e per il continuo incoraggiamento a divertirmi e ad amare la vita, e a Birba, che di giocare, correre e divertirsi non si stanca mai;

Ai miei amati nonni: Ottorino, Antonietta, Sergio e Pierina, da cui ho imparato come amare senza alcuna riserva;

A Marilena, Gianni, Fernando, Mariateresa, Anna, Domenico, Andrea, Raffaella, e agli altri zii e zie, per avermi sostenuto in tutto da quando ero piccolo e avermi fatto sentire parte di una famiglia unita e genuina, su cui poter contare;

A Marco, Alberto, Elisa, Enrico, Giovanni, Beatrice, Matteo, Eva, Sandy, Isabel e agli altri cugini e cugine, compagni di gioco e di risate da prima di quando io abbia memoria. Un ricordo affettuoso a Filippo, che amava giocare e coinvolgere tutti anche più di me;

A Melisa, per tutti i momenti dolci, per farmi sentire a casa e amato tra le tue braccia, e per aver meritato passo dopo passo la mia fiducia;

A Leo, perché ci siamo sempre l'uno per l'altro e siamo ormai diventati di famiglia;

A Sofia, per la serenità che mi sai dare, e per le lunghe chiacchierate in cui parliamo e parliamo dicendo poco, perché a quello bastano gli occhi;

A Mattia, per tutti i "giochiamo?" accolti positivamente, per tutte le passeggiate e i preziosi consigli, a volte ascoltati;

A Ele, per i tuoi sguardi sinceri e il tuo affetto, per la cura di ascoltare le mie sensazioni e il coraggio di condividere le tue;

A Edo, per le notti passate tra aneddoti avvincenti e impegnata indagine filosofica;

Ad Anita, per essermi sempre vicino quando ne ho bisogno;

A Guanito, per i successi a badminton e ai quizzoni, e per la cultura che ci elargisci;

A Ester e Ali, la persona che mi conosce di meno e quella che mi conosce di più, entrambe amiche preziose;

A tutti gli amici con cui ho condiviso innumerevoli pomeriggi e sere di gioco nella Filzi Arena;

A Salva, per avermi guidato tra le tortuose strade di Eastbourne e per tutti i pomeriggi passati a studiare;

A Laura, per tutti i sorrisi;

A Ele, Eli e Vira, per uno spirito di squadra abbastanza forte da poter scoccare ogni freccia; a Prisco, per ricordarmi l'importanza di avere fede e di essere gentili; ad Angela, per tutti gli abbracci;

A suor M. Luisa, suor Elena C., don Giuseppe, don Leonardo e a tutte le persone che mi sono vicine nella preghiera;

A Robert, Marco, Leo, Giacomo, Vale, Francesco, Gianma, Ali, Gaia, Laura, Luca, Matteo, Riccardo, Fede, Roberta, Enri, Vane, Erin, Giulio, Bea, Sara e a tutti gli amici che hanno camminato a fianco a me in questo meraviglioso percorso che è la vita; non posso scrivere qui di ogni momento, ogni risata, ogni sorriso, ma una cosa è sicura: ci siamo divertiti tanto. Grazie!

Sommario

<i>INTRODUZIONE</i>	<i>5</i>
<i>CAPITOLO I IL GIOCO NELLA STORIA</i>	<i>7</i>
1.1. <i>Gioco da bambini</i>	
1.2. <i>Il gioco e l'estetica</i>	
1.3. <i>Il gioco come funzione biologica</i>	
1.4. <i>Le onde della cultura</i>	
1.5. <i>La non-definizione del gioco</i>	
1.6. <i>Vita in gioco</i>	
1.7. <i>Che cos'è il gioco?</i>	
<i>CAPITOLO II IL GIOCO IN MERLEAU-PONTY</i>	<i>19</i>
2.1. <i>La filosofia di Merleau-Ponty</i>	
2.2. <i>Gioco e autotelìa secondo Cesar Torres</i>	
2.3. <i>Spielraum</i>	
2.4. <i>Un confronto tra le due prospettive</i>	
<i>CAPITOLO III IL GIOCO È TUTTO?</i>	<i>29</i>
3.1. <i>Gioco, autotelìa e alcuni problemi</i>	
3.2. <i>Il gioco come parola parlante</i>	
3.3. <i>Cogito ergo ludo</i>	
<i>CONCLUSIONI</i>	<i>35</i>
<i>BIBLIOGRAFIA</i>	<i>39</i>

Introduzione

Pensando alla filosofia si pensa immediatamente alla metafisica, all'etica, all'estetica, ma c'è un tema che si nasconde tra le sue pieghe e passa spesso inosservato, quello del gioco. Il gioco è quell'attività libera (nessuno ci può obbligare a giocare) che prevede uno scarto di significato rispetto alla realtà, possibile grazie all'immaginazione. Se volessimo dire di più di questo fenomeno, ahimè, incontreremmo non poche difficoltà. Basti pensare che per millenni ci hanno riflettuto le menti più brillanti, senza ottenere una risposta definitiva. Nella storia, molti filosofi hanno avanzato delle proposte, discordanti tra loro, e mai del tutto soddisfacenti. Attraverso un percorso tra le diverse prospettive con cui il tema è stato affrontato, questa tesi intende dimostrare che le proposte finora sul tavolo presentano alcune difficoltà e indagare la possibilità di una nuova proposta che superi tali difficoltà.

Il primo capitolo si occuperà proprio di delineare le principali teorie sul gioco sostenute da autorevoli filosofi. Possiamo notare una confusione di fondo già dalla grande differenza di peso che ha il gioco nei vari autori. Per dissipare una tale nebbia, che si staglierebbe come un muro di fronte ai nostri occhi se tentassimo un approccio cronologico, sceglieremo il peso attribuito al fenomeno quale ordine stesso della nostra ricerca. Inizieremo il nostro viaggio analizzando i filosofi che hanno una visione limitata del gioco. Scopriremo cosa ne abbia scritto Aristotele, cosa abbia teorizzato Schiller, e quale funzione abbiano attribuito al fenomeno Groos, Spencer, Froebel e Freud. Dopo aver approfondito le loro idee, prenderemo in esame due autori che hanno stimato decisamente più larga la sfera di competenza del gioco. Il primo è spesso considerato il più grande teorico del *ludico*, Johan Huizinga. Il secondo è il pensatore tedesco Eugen Fink, anch'egli autore di alcune opere di rilievo sul gioco. Analizzando le idee di tutti questi filosofi capiremo che la divisione netta tra la sfera del serio e quella del gioco, che pure alcuni tentano di superare, continua ad essere un tratto essenziale delle loro teorie. E sembra essere proprio questo l'intralcio che non ci permette di venire a capo di cosa sia il gioco. Alla fine del capitolo parleremo di chi ha superato questo limite, dando al gioco lo spazio che merita. Si tratta cioè di Eraclito, Platone e Nietzsche, che esaltano il gioco come fenomeno che caratterizza, o dovrebbe caratterizzare, la nostra intera esistenza. I tre autori però per metodo, per interesse o per altre ragioni non ci hanno lasciato un ragionamento inoppugnabile da presentare come scudo alla loro idea.

Nel secondo capitolo cominceremo a presentare alcuni punti della filosofia di Merleau-Ponty, fenomenologo francese, che con le sue idee sembra poter dare solide basi alla nostra proposta. In particolare parleremo della sua visione su mondo e soggetto, sulla coscienza e su percezione e espressione. Subito dopo considereremo due testi di letteratura secondaria che hanno messo a tema e tentato di sviluppare ulteriormente la teoria merleau-pontiana del gioco. Prima ci confronteremo con il saggio del Professor Cesar Torres (Brockport University) su gioco ed espressione a partire dalla filosofia di Merleau-Ponty. In seguito affronteremo l'ipotesi dei due ricercatori dell'università di Bologna Prisca Amoroso e Luca de Fazio, che hanno sviluppato il

concetto di *Spielraum* (spazio di gioco) per arrivare alla concezione del gioco più estesa possibile: il gioco è tutto. Vedremo che le due prospettive sono entrambe affascinanti e si avvicinano al punto a cui noi stessi vogliamo arrivare, ma allo stesso tempo nascondono anche dei potenziali problemi, che evidenzieremo tra la fine del secondo capitolo e l'inizio del terzo.

Avanzeremo quindi un ultimo tentativo e ci chiederemo se il gioco non sia l'atto creativo che avviene dentro di noi prima dell'espressione visibile. Dovremo, a quel punto, provare a rispondere a un'altra domanda: ogni espressione è preceduta da tale atto creativo? E in tal caso: tutto è gioco?

Capitolo I

Il gioco nella storia

“Il tempo è un bimbo che gioca a dadi”, Eraclito

Nella vita si può sentir parlare del gioco dell'amore, del gioco degli scacchi, dei giochi matematici. Qualcuno può raccontarci un gioco di parole, o della teoria dei giochi. Possiamo praticare il gioco del calcio, guardare i giochi olimpici, o rischiare col gioco d'azzardo. Si può addirittura prendersi gioco di qualcuno o qualcosa, mettersi in gioco, fare buon viso a cattivo gioco. Parliamo infine, con più amarezza, di giochi di potere, o del gioco della guerra. Il termine gioco risulta tra i più di moda nel nostro vocabolario, sembra stare bene con i più differenti ambiti della nostra vita, dalla matematica all'amore, dalle competizioni sportive alla guerra. Sembra opportuno interrogarci sulla natura di questa parola così potente.

Che cos'è, dunque, il gioco? Molti dei pensatori più stimati nel corso della storia hanno provato a rispondere a questa domanda senza trovarsi concordi, tanto che sorge addirittura il dubbio che non si possano racchiudere il significato e la forza del gioco dentro limiti perfettamente definiti. Eppure ragionare sull'argomento potrebbe aprire nuove strade e vie per la spiegazione di questo fenomeno che intuiamo stare alla base dell'esperienza umana. Innanzitutto, per avviarci alla comprensione del gioco, è essenziale rileggere e porre a critica le prospettive più diffuse sul tema. Prenderò in esame le proposte che sembrano più significative, con un ordine che seguirà il grado di complessità attribuito all'elemento ludico¹ dai vari autori. Inizierò dunque da chi ha stimato che il gioco fosse cosa di poco conto, infantile od opposta al serio, per poi scrivere di teorie sempre più complete, fino ad arrivare a parlare di chi comprese il gioco come tratto essenziale e caratterizzante dell'intera esistenza umana.

1.1. Gioco da bambini

È fin troppo facile essere tentati dal ritenere il gioco una cosa da bambini, e perfino Aristotele ha sostenuto che: “L'agir seriamente e l'affaticarsi a scopo di divertimento sembra cosa sciocca e troppo puerile” (Aristotele *Etica Nicomachea* 1176b 29 - 1177a 5). Anche la psicologia si concentra soprattutto sul gioco dei bambini, evidenziandone le potenzialità nell'età dello sviluppo. Karl Groos, psicologo tedesco, formulò ad esempio la teoria dell'esercizio preparatorio (in *Die spiele der Tiere e Die Spiele der Menschen*), che pensa il ludico come determinante le componenti istintive e attitudinali della personalità adulta.

¹ Il termine *ludico* verrà sempre utilizzato per esprimere “ciò che è attinente al gioco o al giocare” (Huizinga 1938, p.XXXII), come definito da Huizinga nell'introduzione all'opera *Homo Ludens*, e senza quindi altre sfumature di significato come quelle che potrebbe avere il termine *giocosso*.

Alla luce dell'esperienza quotidiana di tutti noi, si nota facilmente come anche gli adulti giochino molto, a volte in maniera del tutto simile a quella dei bambini, altre volte con modalità profondamente differenti. È chiaro che questa differenza può far sorgere l'idea che vi sia quantomeno una peculiarità nel gioco dei bimbi, ma sostenere che il gioco sia solo il gioco dei bambini sembra una riduzione difficilmente accettabile.

Un'altra tendenza simile che si osserva è quella a distinguere frettolosamente il gioco dal serio. Essendo il gioco in molti casi visto solo come fuga dalle occupazioni (idea dannosa alla società), banalmente se ne potrebbe derivare che il gioco è non-serio. Ancora Aristotele sostiene: "Felice invece sembra essere la vita secondo virtù: essa infatti si svolge con serietà e non consiste nel divertimento. E noi diciamo che le cose serie sono migliori di quelle comiche e divertenti" (Aristotele *Etica Nicomachea* 1176b 29 -1177a 5). È innegabile però che molte volte nel gioco si usi, sia da bambini sia da adulti, la massima serietà. Nel suo saggio *Sull'essenza della filosofia critica*, lo stesso "Hegel dice che il gioco, nella sua indifferenza e nella sua enorme noncuranza, è la serietà suprema e l'unica vera" (Fink 1957, p.31)

Sia la possibilità di considerare il gioco come puerile, sia quella di considerarlo solo come divertimento sono presto smentite dalla nostra esperienza quotidiana. I limiti di queste due visioni devono necessariamente cadere e lasciare spazio ad una prospettiva più completa. C'è da notare però che l'opposizione gioco-serio, rimarrà un limite addirittura in un autore moderno come Johan Huizinga, che, pur presentando il rapporto dicotomico in maniera più matura, sembra non riuscire a svincolarsene del tutto.

1.2. Il gioco e l'estetica

Friedrich Schiller, poeta e filosofo tedesco che visse nel diciottesimo secolo, propose una visione originale e interessante del gioco. Egli sostenne che l'uomo è percorso da due istinti. Il primo sarebbe sensibile, materiale, e spingerebbe l'uomo a soddisfare le necessità pratiche. Il secondo sarebbe razionale, formale, e spingerebbe l'uomo a ricercare verità e giustizia, tramite ragione e sentimento morale. Questi due impulsi sono opposti l'un l'altro, e si scontrano costantemente in noi. Se l'istinto sensibile prevalesse saremmo semplicemente materia, e se invece fosse l'istinto razionale ad avere la meglio perderemmo il contatto con la realtà. Ma questo non succede, perché come sostiene il filosofo tedesco nelle sue *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*: "mercé dell'unione di queste due proprietà, l'essere umano riunisce in sé la suprema pienezza dell'esistenza e la più grande indipendenza e libertà; e invece di perdersi nel mondo, lo attrae piuttosto a sé, con tutta la infinità de' suoi fenomeni, e lo assoggetta all'unità della sua ragione" (Schiller 1795, XIII). L'istinto del gioco è il terzo, risolutivo istinto "nel quale gli altri due operano congiunti, costringerà l'anima fisicamente e moralmente; e distruggendo ogni casualità, distruggerà nel tempo ogni pressione o violenza e porrà l'essere umano in libertà fisica e morale" (Schiller 1795, XIV). Solo quando è consapevole sia della propria esistenza materiale sia della propria libertà, l'essere umano può farsi guidare dall'istinto del gioco, mediando tra i sensi e la ragione.

L'uomo spinto da tale istinto aspirerà alla bellezza, e si dirà che è nell'arte che i due istinti primari si conciliano; è dunque necessario che l'educazione estetica sia parte integrante della formazione dell'uomo. Schiller ha sicuramente proposto una teoria del gioco più ampia e completa di quelle esposte sopra, in cui il gioco non risulta una porzione limitata dell'esperienza umana, ma ne è invece la soluzione: l'uomo è, secondo quest'autore, "pienamente uomo unicamente quando gioca" (Schiller 1795, p.174).

Anche Kant ha riconosciuto un valore estetico al gioco. Esso sarebbe alla base del giudizio di gusto, che è determinato dal libero gioco delle nostre facoltà conoscitive (come scrive nell'opera *Critica della capacità del giudizio*). Tali facoltà sono immaginazione e intelletto, che interagirebbero giocando, per formulare il giudizio estetico, giudizio disinteressato, che determina solo la bellezza, e non l'utilità, dell'opera d'arte. Come in Schiller l'istinto del gioco mediava tra i due istinti sensibile e razionale, in Kant il gioco permette la feconda interazione tra le due facoltà conoscitive di immaginazione e intelletto, che possono così armonizzandosi sviluppare un giudizio soggettivo.

Proporre il gioco come istanza mediatrice degli istinti o delle facoltà umane è certamente un'idea affascinante, che già affida ad esso un ruolo di assoluto rilievo. Ciononostante, questo sembra non bastare: se intendiamo il gioco come mero accordo tra altri due istinti o facoltà non rispettiamo la portata che questo fenomeno ha nella nostra vita; se invece lo intendiamo come risultato di questo accordo, allora sarà opportuno indagare di più le modalità e la frequenza di tale accordo.

1.3. Il gioco come funzione biologica

Così come alcuni autori hanno associato il gioco alla fase dell'infanzia, molti altri hanno tentato di trovare ad esso un posto più specifico nell'ordine della vita, o meglio una funzione specifica. Questi studiosi hanno infatti osservato e analizzato a lungo il gioco per cercare di scoprirne il ruolo necessario, o almeno utile, che esso avrebbe per l'esperienza umana.

Secondo il filosofo positivista Spencer, quando un essere umano ha un surplus di energia, questi la sfoga in *attività ludiche prive di senso*, il gioco avrebbe pertanto funzione di scarico dell'energia in sovrabbondanza (teoria spiegata nell'ultimo capitolo di *Principles of psychology*).

Secondo il pedagogista tedesco Froebel (in *L'educazione dell'uomo*) sarebbe la tendenza spontanea all'attività creatrice dell'uomo a manifestarsi nel gioco: l'attività ludica è intesa qui come arte.

Alcuni credettero che l'essere umano giochi per il gusto dell'imitazione, altri per un bisogno di rilassamento. Alcuni credettero che il gioco sia un allenamento per l'autocontrollo, altri ancora ne trovarono la funzione nella soddisfazione di un'ansia di concorrere, o di dominare, o di essere capaci di qualche cosa.

Il padre della psicoanalisi Freud osservò, in *Al di là del principio di piacere*, come in alcuni casi il gioco sia dovuto ad una coazione a ripetere, cioè dal bisogno di ripetere le

esperienze traumatiche nel tentativo di neutralizzarne l'energia. Seguendo ancora le idee freudiane, potremmo definire più in generale una funzione di sublimazione del gioco, che permette di fingere situazioni che soddisfino per quanto possibile desideri inappagabili nella realtà.

Insomma, le proposte di definizione di questa *funzione biologica* del gioco, divergono molto tra loro. Sarà bene riprendere il ragionamento che sviluppa Johan Huizinga al riguardo nel suo *Homo Ludens*, per capire come considerare queste numerose idee sulla funzione del gioco. Egli inizia con l'identificare il punto in comune tra tutte queste ipotesi, che sarebbe "la supposizione che il gioco avvenga in funzione di un'altra cosa". "Ci si chiede: perché e a che fine si gioca? E le conseguenti risposte non si escludono affatto" (Huizinga 1938, p. 4). La chiave del discorso è proprio questa: tutte queste spiegazioni che indicano una funzione biologica del gioco potrebbero essere accettate l'una accanto all'altra, nessuna esclude un'altra. "Ne consegue che tutte sono spiegazioni soltanto parziali" (Huizinga 1938, p.5) continua Huizinga, aggiungendo che una spiegazione definitiva dovrebbe o escludere le altre, o accoglierle tutte al suo interno. Inoltre tutti gli autori che propongono una di queste visioni non rispondono a cosa sia il gioco in sé, a cosa sia il *gusto* del gioco. Perché la natura non ci ha dato le funzioni biologiche nella forma di esercizi meccanici, e ci ha dato invece proprio il gioco? Il *gusto* del gioco resisterebbe ad ogni analisi logica, e le ipotesi che descrivono il gioco solamente per una sua funzione biologica, sembrerebbero pertanto manchevoli.

Potremmo dire che ogni spiegazione che tenta di motivare il gioco a partire da uno o più dei suoi effetti benefici non è completa perché spiega solo parzialmente il fenomeno, non escludendo altre spiegazioni. E così facendo soprattutto non affrontiamo la questione principale: il gioco va indagato per sé stesso e non in funzione di qualcos'altro, dobbiamo chiederci che cos'è il gioco e quando possiamo parlare di gioco.

1.4. Le onde della cultura

Johan Huizinga, storico olandese, è considerato uno dei maggiori teorici del gioco nella filosofia. Il testo cui affida le sue idee al riguardo è proprio *Homo Ludens*, pubblicato nel 1938.

La prima osservazione fondamentale di Huizinga è che il gioco non è attività esclusiva dell'uomo. Anche gli animali giocano. I cuccioli giocano, rispettando la regola che non s'ha da mordere a sangue l'orecchio del compagno, nonostante fingano di essere molto arrabbiati. E si vede come essi provino piacere dal fare ciò. È chiaro dunque che il gioco non è un'invenzione umana, e anzi: "si può affermare senz'altro che la civiltà umana non ha aggiunto al concetto di gioco una caratteristica essenziale" (Huizinga 1938, p.3). L'intuizione di Huizinga è che il gioco, che come è stato mostrato è più antico dell'uomo e quindi della cultura, sia di quest'ultima proprio la forma originale. "La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. [...] Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme soprabologiche che le conferiscono maggior valore." (Huizinga 1938, p.

55-6). Il gioco è una funzione creatrice di cultura, è come un grande oceano dal quale si ergono come onde la cultura, o le culture.

Nelle pagine successive si vanno delineando alcune caratteristiche essenziali del gioco. Viene raccontata la storia dello Scià di Persia che, in viaggio in Inghilterra, rinunciò ad assistere ad una corsa di cavalli poiché “egli sapeva benissimo che un cavallo corre più dell’altro” (Huizinga 1938, p. 59). Aveva ragione, e infatti tutto ciò che riguarda il gioco dipende dal punto di vista. Ciò che succede nel gioco non vale nulla, se non per chi ne accetta le regole e vi si proietta dentro, lasciandosi trasportare in questo mondo altro, il mondo ludico. Inoltre, si gioca sempre per qualcosa, e non per qualcosa di materiale, come il fatto che il pallone entri in rete, ma per qualcosa di immateriale, e cioè perché il gioco sia riuscito. Chi ha successo nel gioco deve poterne ricevere soddisfazione, potersene vantare, non solo all’interno del gioco stesso. Oltre ad aver vinto un gioco, spesso si vincono stima e onore. Merita di essere detto che anche l’arguzia e l’inganno posso rientrare nel gioco. Chi ne fa uso non rompe per tutti le regole del gioco, e finge invece di rispettarle, continuando a giocare. Infine, in Huizinga il confine tra gioco e serietà rimane nella sfera dell’indeterminato. A differenza di come veniva considerato da alcuni filosofi precedenti, l’elemento ludico viene qui riconosciuto come cifra di diversi momenti culturali.

Nella sua opera, il filosofo olandese si dilunga poi in un’analisi del rapporto del gioco con diversi di questi momenti della società. In particolare, tre punti dei suoi studi possono risultare di particolare interesse per i nostri scopi.

Il primo momento è il diritto. Questo a prima vista può sembrare quanto di più distante dal gioco vi sia, per il suo carattere di analisi del reale. Eppure, Huizinga fa rientrare anch’esso nella sfera ludica. Il processo avrebbe un’essenza agonale (*agon* è un termine che l’autore ha spiegato in precedenza, indicandolo come il modo in cui i Greci descrivevano il gioco competitivo), poiché tra le due parti in disputa vi è una lotta svolta con impegno e secondo rigide regole, davanti a un giudice, che ha potere decisionale proprio come lo hanno gli arbitri nelle competizioni sportive. Se ci spingiamo fino a guardare una dimensione giuridica più primitiva, ci accorgeremo che anche l’elemento del caso, tipico del gioco per Huizinga, risalterà particolarmente. Nel mondo antico, infatti, le decisioni venivano prese anche secondo i consigli degli oracoli, secondo i segni naturali e addirittura secondo il sorteggio, che è puro gioco. Uno dei tanti esempi è espresso nell’*Iliade* quando Zeus decreta a chi spetti la vittoria: “allora il Padre tese i due piatti d’oro e vi depose i due gettoni dell’amara morte, quello dei Troiani domatori di cavalli e quello degli Achei bronzovestiti.” (*Iliade* VIII 69) (Huizinga 1938, p. 93).

Il secondo momento è la guerra. Nella sua tragicità, la guerra è descritta dall’autore come un gioco. A prova di ciò egli si dilunga a parlare dei duelli, caratteristici della guerra antica così come di quella medievale e più in generale pre-moderna. Il duello porta gloria al combattente vittorioso e preserva gli eserciti da uno spargimento di sangue molto peggiore. Altra dimostrazione della ludicità della guerra è l’uso di delimitare luoghi e tempi precisi per la battaglia. Sembra però anacronistico parlare di una guerra di tal genere proprio in questo, di tutti i periodi. Huizinga stesso scrisse l’*Homo Ludens* in un

clima molto simile a quello attuale, e s'era già accorto che la guerra stava cambiando profondamente. Nel 1938, proprio come oggi, una guerra regionale imperversava nel cuore dell'Europa. Conosciamo tutti ciò che successe dopo e sarebbe una presa in giro dire che le modalità della guerra non siano cambiate. Assalti lampo e attacchi ad obiettivi civili non possono certo essere posti all'interno di un'idea di guerra annunciata come invece si può fare per duelli e delimitazioni di spazio e di tempo. Secondo Huizinga la mancanza di tali elementi indica che la guerra ha perduto la sua ludicità.²

Il terzo momento è la filosofia. La filosofia "parte dal sacro gioco d'enigmi e di dispute rituali" (Huizinga 1938, p. 178). Essa sarebbe per prima incarnata dalla figura del Vate, che può essere profeta, sacerdote, sciamano, taumaturgo o poeta. Di lì si divisero poi due distinte figure: i filosofi presocratici, più profondi, verso il sacro, e i sofisti, che adottarono più palesemente una forma ludica. Essi furono i maestri dei giochi di parole, e si vantarono di saper parlare di tutto (è da ricordare che il vantarsi e l'ottenere stima, come l'ottennero i sofisti, è parte del gioco, almeno secondo Huizinga). L'encomio di Elena venne addirittura definito da Gorgia stesso un gioco. Le due modalità di fare filosofia sono superate-integrate nella forma letteraria del dialogo, in particolare quello platonico, che appunto ricerca con molto impegno la verità, pur mantenendo quello stile leggero, giocoso che sarebbe tipico della filosofia. Platone utilizza nei suoi dialoghi infatti trame novellistiche, toni allegri e talvolta umoristici, e non manca di suggerire egli stesso collegamenti espliciti col gioco: "La filosofia è una cosa piacevole se esercitata con misura nella gioventù" (*Gorgia* 484 c) (Huizinga 1938, p. 177). Nei secoli successivi, l'elemento ludico è chiaramente visibile quando la filosofia avanza attraverso dispute. Esempio famoso è quello del tema degli universali, centrale nella discussione filosofica medievale, che portò alla divisione degli studiosi in Realisti e Nominalisti. Le *disputationes* come forma privilegiata di scambio orale tra intellettuali e il senso di appartenenza a scuole o partiti sono fenomeni vicini alla sfera della gara e del gioco. "La scienza, filosofia compresa, è polemica per natura, e l'elemento polemico non si può distinguere da quello agonale" (Huizinga 1938, p. 184).

Infine Huizinga si sofferma, negli ultimi due capitoli della sua opera, in una ricerca sulla concezione dell'elemento ludico nella cultura moderna e contemporanea.

² Potremmo chiederci se davvero la guerra abbia perduto il suo legame col gioco. Ci sarebbero almeno due ragioni per affermare il contrario. La prima è la ricerca della gloria, che si nasconde dietro alle dichiarazioni di facciata e che rappresenta un premio per la vittoria (la possibilità di vantarsi della vittoria e il premio sono elementi tipicamente ludici per Huizinga). La seconda è la pretesa di poter dare alla guerra regole, con il diritto internazionale (le regole sono caratteristiche di ogni gioco per Huizinga). Certamente la questione su cui si potrebbe ragionare è questa: hanno senso queste regole? In una guerra dove si contrappongono le più grandi potenze mondiali, chi dovrebbe applicarle? Non esiste un'autorità esterna rispettata da tutti che possa garantire che tali regole abbiano effettivi risultati. Questo è accaduto in contesti limitati, come nel mondo delle poleis greche, che rispettavano le regole per farsi belle agli occhi degli dei lassù. Ma nel nostro contesto tali regole vacillano e vacilleranno sempre più, poiché manca chi le faccia rispettare. Eppure esistono, e la guerra viene trattata, in maniera molto straniante, come un gioco.

Nel settecento l'elemento ludico caratterizzò particolarmente la vita almeno delle fasce più abbienti della popolazione. La parrucca, il rococò e la musica ne sono la dimostrazione più evidente. La prima, utilizzata per più di un secolo, è esagerazione estetica, nobilita, innalza. Il gusto per il cerimonioso e il ricercato, unitamente al rispetto di certe norme stilistiche, si avvicina certo al ludico ed è, al contempo, il modo migliore per spiegare il rococò. L'aggettivo giocoso rientra intrinsecamente nella natura di questo stile artistico: uno stile pomposo, sfarzoso ed esagerato che si può certo definire ludico. Infine, la musica, per Bach e Mozart il più alto dei passatempi: "La musica è la più pura manifestazione della *facultas ludendi*" (Huizinga 1938, p. 220). La musica si basa sull'assoggettarsi a regole di tono, misura, melodia e armonia. E il diciottesimo secolo si può ben dire sia stato culla di alcuni degli autori musicali più apprezzati di sempre, come Bach, Mozart e Vivaldi.

L'ottocento sarebbe invece il secolo che, più di tutti, ha negato all'attività ludica modi di esprimersi. Il sintomo evidente della rinuncia all'elemento ludico è ritrovato dal filosofo olandese nella diminuita fantasia nei costumi maschili: i calzoncini lunghi da contadino o pescatore diventano abito signorile e spariscono i colori più accesi. "Gli ideali di lavoro, di educazione e di democrazia lasciavano a malapena posto all'eterno principio del gioco" (Huizinga 1938, p. 228).

A questo punto la domanda a cui Huizinga cerca di rispondere è la seguente: qual è il peso dell'elemento ludico nella cultura del suo tempo? (si ricorda che l'autore scrive alla fine degli anni '30 del ventesimo secolo). Apparentemente la diffusione e l'organizzazione sempre maggiori degli sport sembrano operare una compensazione rispetto a quanto era stato detto del secolo precedente. Sarebbe però questo un errore: la pura qualità ludica infatti si perderebbe sempre più col disciplinamento del gioco. L'idea di passatempo non varrebbe più per un professionista. Lo sport si distaccherebbe inoltre dalla sfera del culto, a cui era invece legato profondamente in epoche arcaiche. "Lo sport a poco a poco si allontana dalla pura sfera del gioco, e diventa un elemento sui generis, non più gioco, ma nemmeno serietà"³ (Huizinga 1938, p. 231). Come detto in precedenza, anche la guerra non sarebbe più giocata come un tempo, senza un terreno delimitato e spesso senza ufficiali dichiarazioni che la annuncino.

Huizinga dimostra come il gioco possa essere effettivamente inquadrato come componente fondamentale di molti momenti essenziali dell'esperienza umana. Egli concepisce il gioco come forma almeno primitiva di ogni momento culturale. L'elemento ludico pervaderebbe dunque all'inizio ogni tipo di attività sociale, per sfumare col passare del tempo, e rimanere più o meno visibile solo in alcuni ambiti della vita dell'uomo. Leggendo l'ultimo capitolo dell'*Homo Ludens*, ci si accorge come ricorra la dinamica gioco-serio, a dimostrazione della complessità della stessa. Si era detto in precedenza che il gioco poteva essere anche serio, ma poi spesso si distinguono le due sfere. Huizinga conclude le sue riflessioni identificando nella coscienza morale, fondata

³ Questo passaggio è notevole. Dimostra come anche Huizinga abbia la necessità di distinguere nettamente tra gioco e serietà.

sul riconoscimento di giustizia e grazia divina, l'elemento in grado di discernere tra gioco e serio.⁴

Il fattore più interessante è proprio la grande difficoltà nella distinzione tra *gioco* e *serio*, e anche nella comprensione di come potremmo raffigurare i due. Queste sono le domande che noi poniamo a Huizinga e che egli stesso sembra porsi, senza riuscire a trovare una risposta chiara e definitiva: il gioco e il serio sono davvero sempre distinguibili nettamente? Essi si possono intersecare talvolta? O invece potrebbe essere che il gioco comprenda il serio? Potrebbe quest'ultima sembrare una forzatura, ma lo stesso Huizinga riprende le parole scritte da Eraclito e Platone, che ritenevano che tutto fosse, o dovesse essere, gioco per gli uomini. "All'antico «tutto è vanità» pare voglia sostituirsi un «tutto è gioco». (...) È la stessa saggezza alla quale era giunto Platone" (Huizinga 1938, p. 250).

1.5. La non-definizione del gioco

Eugen Fink è stato un filosofo tedesco del ventesimo secolo, allievo di Husserl e di Heidegger. Nel 1957 egli pubblicò il suo saggio *Oasi del gioco*.

Secondo l'autore, nell'esperienza umana vi sarebbero cinque *fenomeni esistenziali fondamentali*: morte, lavoro, dominio, amore e infine gioco. "Ognuno di questi fenomeni fondamentali connota l'uomo nella sua interezza" (Fink 1957, p. 13). Inoltre il gioco ha qualcosa in più degli altri esistenziali. Mentre tutti gli altri fenomeni tendono allo scopo finale della ricerca dell'*eudaimonia*, cioè la felicità⁵, il gioco sta di fronte ad essi, "così da accoglierli in sé rappresentandoli". "Noi giochiamo col lavoro e la lotta, l'amore e la morte. E giochiamo perfino con il gioco" (Fink 1957, p. 20). Il gioco ha il potere di rappresentare ogni sfumatura della vita dell'uomo.

Eugen Fink sosterebbe, ancor di più in *Il gioco come simbolo del mondo* (1960), analizzando l'idea di gioco di Nietzsche, che il gioco non si può davvero limitare in una definizione, non si può descrivere davvero. Questo succederebbe poiché, seguendo ciò che scrive Nietzsche, il mondo è costituito da forze di ordine, limite, chiarezza, luce (spirito apollineo) e di caos, illimitato, indefinito, ombra (spirito dionisiaco). Quando i primi filosofi hanno deciso di cercare la verità del mondo, di far luce su come esso sia costituito, non hanno capito che in questo modo hanno finito per dimenticare lo spirito dionisiaco, che potremmo chiamare gioco. In altre parole il gioco precederebbe ogni forma di parola, di metafora e di metafisica, che sono dimenticanza di gioco, e pertanto

⁴ Huizinga non riesce a risolvere con la logica la dinamica gioco-serio, e introduce pertanto l'elemento della coscienza morale che dovrebbe permettere questa soluzione. La questione che rimane irrisolta per millenni dai filosofi analizzati sopra sembra però affrontata troppo rapidamente. Inoltre se ognuno definisse il gioco in base alla sua personale coscienza morale, non sarebbe ancora possibile tracciare dei confini oggettivi dell'elemento ludico.

⁵ Potrebbe essere problematico pensare come lavoro e morte possano contribuire alla felicità. Ricordiamo però che Fink pensa gli esistenziali come tensione. La morte può pertanto significare l'avversione alla stessa, la continua ricerca della vita. Per il lavoro potremmo sviluppare un ragionamento negativo analogo, oppure pensare alla possibilità di una realizzazione personale.

sarebbe impossibile per mezzo di esse delimitare il significato e il campo del gioco, la cui definizione per altro sfugge per natura. Dunque la sfida posta da Fink sembra essere questa: è possibile con le parole, che servono a definire, a fare luce, comprendere il gioco, che sembra indefinibile, oscuro?

Sembra impossibile dare limiti al gioco, ma se la si pensa solo in questo modo, sarebbero proprio i termini della questione ad essere sbagliati. Se infatti non possiamo dare al gioco dei limiti, possiamo invece tentare di mostrare che esso è tutto, o almeno tutto ciò che noi possiamo pensare. In questo modo potremo anche risolvere un problema intrinseco ad ogni filosofia del gioco fin qui presa in considerazione. Sia i primi autori di cui si è parlato, sia gli ultimi, che pure propongono una sfera del gioco molto più ampia, sembra non riescano a risolvere del tutto il problema del rapporto tra gioco e serio. Huizinga al termine dell'*Homo Ludens* afferma che la fede in un'etica può far capire se un'azione ci è prescritta come serietà o permessa come gioco, separando ancora le due sfere. Fink stesso nella sua conferenza *Il significato del gioco come mondo* sostiene che "si potrebbe dire che il gioco è possibile solo perché non è serio" (Fink 1972, p.58). Ancora Fink sostiene che il gioco può rappresentare (non essere) gli altri esistenziali. Il gioco finisce così quasi sempre per essere concepito come un momento più o meno lungo di stacco rispetto alla realtà, che per contro viene immaginata seria, pesante, ripetitiva, noiosa. Grazie ad un'idea di gioco più estesa come quella di cui si vuole parlare in questa tesi, si potrà finalmente pensare la vita intera come gioco, e gioirne.

1.6. Vita in gioco

Abbiamo affrontato un percorso attraverso le concezioni che avevano pensato il gioco nei modi più originali come parte dell'esperienza umana. È ora giunto il momento di esplorare orizzonti più ampi, studiando quei pensatori che hanno considerato il gioco come totalità della nostra vita, pensatori che l'hanno fatto già più di due millenni or sono. È interessante allora notare come tra i filosofi fin qui analizzati, siano proprio Huizinga e Fink i più vicini ad una simile concezione. Si potrebbe quasi immaginare un simbolico abbraccio tra la filosofia contemporanea e quella più antica, un lento processo di ritorno alle origini. Viaggiando con la fantasia, e continuando a pensare la competizione come gioco (come sembra fare Huizinga), potremmo arrivare a conclusioni molto significative. Non c'è infatti competizione tra *neikos* e *philia*, i due principi complementari che nel mondo greco (in particolare nel presocratico Empedocle), modellavano il mondo? Non si potrebbe forse chiamare competizione l'interazione tra le forze di *yin* e *yang*, alla base dell'intera tradizione sino-giapponese? Si potrebbe forse affermare che fin dal principio della filosofia, la composizione del mondo è stata concepita come un gioco. Dopo questo breve accenno sarà meglio però procedere oltre, riconoscendo che le premesse di questo discorso non sarebbero forse abbastanza solide.

È giusto ora, finalmente, parlare del primo filosofo che sappiamo scrisse esplicitamente del gioco: Eraclito. Di Eraclito, nato a Efeso nel sesto secolo prima di Cristo, ci rimangono numerosi frammenti. Uno di essi può essere tradotto: “il tempo è un fanciullo che giuoca spostando i dadi” (Fink 1957, p. 40). Possiamo capire che Eraclito identifica quanto meno la nostra vita, il tempo della nostra vita (come “tempo” viene inteso da una possibile traduzione), con un gioco, se non addirittura l’eternità stessa (secondo l’altra possibile traduzione di “tempo”) con un gioco. Ciò che non possiamo comprendere crea quasi un’angoscia: se il tempo è un bimbo che gioca a dadi, cosa siamo noi? Siamo il bimbo? O siamo i dadi? Giocatori, o giocattoli?

Un filosofo che chiarisce dal suo punto di vista la questione è Platone. Il celeberrimo pensatore ateniese del quinto secolo avanti Cristo ha scritto del gioco: “L’uomo è fatto per essere un giocattolo, strumento di Dio, e ciò è veramente la migliore cosa in lui. Egli deve dunque, seguendo la sua natura e giocando i giochi più belli, vivere la sua vita”. (Platone *Leggi*, pp. 228 e ss.). Platone insomma risponde prontamente al dilemma che sorgeva dalla lettura di Eraclito: l’uomo non è, e non deve essere, altro che un giocattolo, e deve vivere la sua vita giocando i giochi più belli. L’uomo può giocare solamente come giocattolo, e mai davvero come giocatore, secondo Platone.

È Friedrich Nietzsche, il filosofo tedesco del diciannovesimo secolo, ad offrirci una prospettiva opposta a quella di Platone, una chiamata a giocare come giocatori e non come giocattoli nelle mani di qualcun altro. Nella sua opera *Così parlò Zarathustra*, egli descrisse le tre metamorfosi dello spirito. Per prima cosa l’uomo può essere cammello, può rispettare la tradizione e sopportare il peso della vita, accettare il *tu devi*. Quest’uomo poi si può trasformare in leone, che dice io voglio essere libero dalle tradizioni, da Dio, dai vincoli morali. Questa è un essere *libero da*, è una libertà negativa. Il leone dovrà infine lasciare spazio al fanciullo, il vero oltre-uomo che, non educato alla tradizione, è prima della morale, è *libero di fare*, di distruggere e di creare, è libero di giocare. Il bambino è spirito ludico, dice “sì, per il giuoco della creazione” (Nietzsche 1883 p. 25). Per il fanciullo tutto è gioco!

1.7. Che cos’è il gioco?

Possiamo definire, a partire da tutte le diverse posizioni sul gioco, qualche elemento da cui un’attività non possa prescindere per essere chiamata ludica?

Proviamo ad analizzare le definizioni di gioco che dà il vocabolario Treccani⁶ (la scelta è stata fatta dopo aver controllato che altri dizionari, come Garzanti e DeAgostini, non differissero significativamente) per cercare questo elemento minimo distintivo del gioco.

⁶ Sono state scelte solo le definizioni che non presuppongono il significato di gioco. Per questo motivo significati come *tempo di gioco* o *regole del gioco*, non sono stati presi in considerazione.

1. Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando capacità fisiche, manuali e intellettive.

La guerra viene descritta come un'attività ludica da Huizinga, dunque se uno stato attaccherà un altro, pur dichiarando ufficialmente la guerra e non colpendo obiettivi civili, diremo che l'agredito ha liberamente scelto di combattere? Lo diremo forse perché aveva l'alternativa di soccombere senza opporre resistenza? Se davvero qualcuno volesse dirlo, allora ogni attività sarebbe un'attività liberamente scelta, perché nessuno può essere fisicamente costretto ad agire, e se qualcun altro muove il corpo al posto mio, si dirà appunto che questo qualcun altro sta agendo.

La definizione parla di bambini e adulti, ma questa rischia dunque di escludere il gioco degli animali, che come abbiamo visto parlando di Huizinga, è del tutto naturale. Allo stesso modo possiamo chiederci: quando si parla di una guerra si può dire che essa ha luogo per ricreazione e svago? No. Inoltre molte persone spesso giocano per vincere, per la gloria, e non per ricreazione e svago. Infine quando si parla di giochi di pura fortuna, come i dadi, come si può dire che i partecipanti sviluppino ed esercitino capacità fisiche, manuali e intellettive? Non si può dirlo in alcun modo.

Risulta chiaro che questa definizione presenta molti problemi e che non può pretendere sicuramente di essere valida per ogni gioco.

2. Pratica consistente in una competizione tra due o più persone, regolata da norme convenzionali, e il cui esito dipende in maggiore o minor misura dall'abilità dei singoli contendenti e dalla fortuna.

Quando parliamo di esseri non umani noi tendiamo spesso a personificarli. Lo notiamo continuamente con le dichiarazioni che leggiamo, ad esempio nel caso del coronavirus. "Sconfiggere il virus", "il virus è il nemico", questo dicono tutti, compresi Fauci e Burioni, due dei più stimati virologi. Anche il filosofo inglese David Hume scriveva (in *Natural History of Religion*) che l'uomo tende a personificare le cose. Superiamo così il problema derivante dal parlare di persone.

Si è detto sopra, ancora analizzando il pensiero di Huizinga, che la musica ha carattere ludico. Si può in quel caso parlare di competizione? Si può farlo solo se assumiamo un concetto largo di competizione, grazie alla personificazione di cui si è appena scritto. Così potremmo parlare forse di competizione tra uomo e caos, alla radice della musica. In altri casi, quali possono essere il gioco dei panda che si rotolano su un pendio innevato, o il gioco di una bambina con la sua bambola, è ancora più chiara la mancanza di competizione.

Pertanto anche il concetto di competizione si rivela non essere comune a tutte le manifestazioni del gioco.

3. Movimento che un pezzo meccanico, un elemento di un congegno, o di più organi collegati insieme, compie all'interno o a contatto di altri elementi.

Questa è l'ultima definizione di gioco che si intende prendere in considerazione. È evidente che essa non possa sperare di comprendere, come potevano fare le prime, ogni sfumatura del gioco. Ciò che si può affermare è però che essa rappresenta, in maniera figurata, l'elemento minimo proprio di ogni gioco. Si intende dire che ogni gioco è distinto da ciò che non è gioco da un movimento. C'è una differenza, uno spazio entro il quale succede qualcosa tra ciò che non è gioco e ciò che è gioco. Ciò che succede è l'avvento dell'immaginazione, che permette la creazione di una realtà altra. Si noti che se anche volessimo considerare come elemento intrinseco ad ogni gioco le regole, come scrisse anche Huizinga, avremmo parimenti bisogno dell'immaginazione. Solo l'immaginazione infatti può creare le regole, che non esisterebbero senza i giocatori.

Come mai quando si parla del gioco non si riesce a darne una definizione accettata da tutti? Come mai per millenni ormai molti filosofi hanno scritto del gioco senza trovarsi concordi? Come mai Nietzsche e Fink ci avvisano che la definizione di gioco sfugge e non possiamo darne una definitiva? Quando tentiamo di farlo sembriamo perdere la lucidità necessaria. Un esempio di ciò lo si ha quando Huizinga scrive che lo sport perde il suo carattere ludico quando non è più un passatempo, quasi che questo sia un tratto determinante del gioco. Eppure scrisse anche che la guerra ha carattere ludico, nonostante essa non sia certo un passatempo. Chiunque pensi il gioco come parte dell'esperienza umana è costretto a pensare un dominio del serio, del quotidiano, dell'ordinario o della realtà contrapposto a quello del gioco e scegliere i confini risulta spesso complesso e finora mai definitivo.

Rimane un unico modo in cui possiamo finalmente acquisire la chiarezza che cerchiamo e questo consiste nell'ammettere che il dominio contrapposto al gioco è quello più limitato della realtà sensibile (realtà in sé). Solo in questo modo l'elemento minimo del ludico (il movimento, lo spazio, il gioco) c'è ed è chiaramente identificabile nell'immaginazione (realtà per me).

Capitolo II

Il gioco in Merleau-Ponty

“L’espressione non traduce pensieri pronti, ma li compie”, Merleau-Ponty

Abbiamo visto come molti autori per millenni abbiano tentato una definizione del gioco, più o meno ampia. Abbiamo però notato come nessuna di queste riesca a dare una categorizzazione definitiva del fenomeno che stiamo analizzando e ciò è testimoniato anche dal fatto che le varie teorie siano in profonda contraddizione tra loro. Il gioco forse non potrà mai essere definito adeguatamente. Oltre ad esserci suggerito dall’esperienza, questo è ciò che Nietzsche e Fink affermano nelle loro opere.

Nietzsche ha il merito di introdurre un’idea essenziale, che rompe con l’approccio tradizionale all’analisi del ludico. Egli afferma che il gioco è un elemento caotico, indefinito, proprio dello spirito dionisiaco e pertanto originariamente non piegato e non piegabile alla chiarezza e ai limiti tipici dello spirito apollineo. Forse il segreto per poter parlare del gioco è proprio riconoscere che non è possibile astrarre e categorizzarlo in termini generali. La filosofia che vorrà dipingere con successo la sfera ludica non potrà far altro che indagare il gioco vissuto, evitando una classificazione di cosa è gioco e cosa non lo è. La filosofia in questione dovrà cercare di capire cosa questo fenomeno significhi per l’uomo in gioco.

Un pensiero che può aiutarci a comprendere e a risolvere meglio il problema è quella di Maurice Merleau-Ponty. Egli fu un autore francese dello scorso secolo, che ideò una filosofia molto peculiare. Essa si discosta da tutti i dualismi che negli ultimi secoli, in particolare da quando Cartesio scrisse le sue opere, hanno pervaso la filosofia occidentale, descrivendo una situazione più fluida in cui l’io e il mondo si compenetrano e compongono vicendevolmente e continuamente, senza definizioni ultime.

Merleau-Ponty non si dedicò a parlarne con completezza nelle sue opere, ma le sue idee possono certamente diventare terreno fecondo per lo sviluppo di un pensiero del gioco coerente e che risolva le difficoltà incontrate durante l’analisi degli altri autori di cui fin qui si è parlato.

Analizzeremo dunque alcune idee dell’autore francese che possono essere utili alla nostra ricerca. In particolare parleremo del concetto di espressione e di come si sviluppa nell’opera merleau-pontiana. Prenderemo a sostegno della tesi un’opera di Cesar R. Torres, Professore della Brockport University, che ha sviluppato una teoria del gioco basata sulla filosofia di Merleau-Ponty. Per finire considereremo anche gli studi sul tema di Gianluca de Fazio e Prisca Amoroso, ricercatori dell’università di Bologna.

2.1. La filosofia di Merleau-Ponty

Le idee di Merleau-Ponty partono dalla convinzione che l’io, il soggetto, sia inseparabile dal mondo e che il mondo sia inseparabile dall’io. Nell’ambito del gioco, il giocatore è

inseparabile dal *campo-da-gioco*⁷ e il *campo-da-gioco* è inseparabile dal giocatore. Essi non possono essere pensati isolatamente e si modificano l'un l'altro, costituendo una situazione fluida che non prevede alcun limite definito. Tutto ciò deriva dalla concezione della coscienza. La coscienza, scrive Merleau-Ponty, è sempre coscienza di qualcosa, e non è nulla senza un oggetto e quindi senza il mondo. D'altro canto, un oggetto deve sempre, secondo Merleau-Ponty, poter essere oggetto di esperienza e di coscienza, perciò anche il mondo non è nulla senza la coscienza. Ogni cosa che chiamiamo oggetto, diventa tale solo quando è oggetto di qualcosa, e non prima. Prima questa cosa non esisteva per alcun soggetto, poiché soggetto e oggetto vengono ad essere sempre assieme. Non potremmo mai quindi parlare di qualcosa come di un oggetto, e nemmeno parlarne in alcun modo, se questa cosa non fosse oggetto della nostra coscienza. La coscienza invece non sarebbe mai un oggetto di riflessione isolato, poiché da sempre e per sempre intrecciata con il mondo a tal punto da non poter essere astratta o considerata da sola. Pertanto, un tentativo di parlare dell'oggetto coscienza in sé sarebbe solo un inganno, e dobbiamo accettare, quando vogliamo parlare di coscienza, di dover parlare anche del mondo a cui essa è legata. Secondo Merleau-Ponty ci sarebbe una consapevolezza pre-riflessiva del mondo. Le persone comprendono sé stesse e si intuiscono come intenzionalità ancora prima di sapere di essere al mondo.

Saremmo lontani secondo l'autore dal poterci considerare una coscienza assoluta, capace di avere come oggetto il mondo che ci circonda. Questo accade poiché noi siamo parte di tale mondo e pertanto non possiamo avere la pretesa di averne una conoscenza assoluta. Solo un eventuale osservatore esterno potrebbe descriverlo in maniera esatta, e noi non siamo osservatori esterni. Noi tutti siamo giocatori nella partita di calcio della vita: facciamo parte del gioco, lo influenziamo e ne siamo certo influenzati. Essendo all'interno del gioco, riusciamo a cogliere solo una parte degli stimoli percettivi, mentre corriamo affannati. È evidente che al più chi potrebbe descrivere la partita in modo completo sarebbe uno spettatore seduto sugli spalti e disinteressato, così come è evidente che noi non saremo mai in tale posizione. Possiamo quindi solo dire cos'è per noi, sapendo che quando ne parliamo, parliamo anche di noi stessi, che ne siamo parte. "La verità non abita soltanto l'uomo interiore o meglio non v'è uomo interiore: l'uomo è nel mondo e nel mondo egli si conosce" (Merleau-Ponty 1945, p. 19). L'uomo è sempre nel mondo perché è un corpo: "Essere corpo significa essere legato a un certo mondo" (Merleau-Ponty 1945, p.212). È per questo che non possiamo indagare il gioco come cosa astratta con limiti precisi, siamo noi che giochiamo e dobbiamo pertanto considerare il gioco in atto, noi che giochiamo col mondo, inteso come *campo-da-gioco*.

Merleau-Ponty considera percezione l'incontro tra il nostro corpo e il mondo, incontro che dà già significato. Secondo l'autore francese infatti si conosce già prima di ogni riflessione, e questa conoscenza la si può chiamare percezione. Possiamo dire che c'è una coscienza incarnata, per spiegare il fatto che la conoscenza si dia già al livello del

⁷ Ho tradotto il termine inglese *playground*, che usano gli autori di lingua inglese come Cesar Torres, con *campo-da-gioco*, che ritengo adatto e che rimane così coerente con la stessa traduzione che Amoroso e De Fazio danno di *Spielraum*.

corpo e della sua relazione col mondo che lo circonda. La percezione così intesa è per Merleau-Ponty “lo sfondo sul quale si staccano tutti gli atti” (Merleau-Ponty 1945, p. 19). Tutti i modi di conoscere il mondo trovano la loro possibilità nella percezione.

L’espressione è invece il nostro modo di comunicare qualcosa, di esternare un significato. Per Merleau-Ponty essa è pensiero incarnato che “non traduce un pensiero già fatto, ma lo compie” (Merleau-Ponty 1945, p.249). Notiamo quindi sia che l’espressione non può essere scissa dal soggetto-corpo che la esprime, sia che il pensiero non può essere scisso dal suo mezzo d’espressione. Ogni pensiero si compie nell’espressione, non era niente di già pronto. I mezzi di espressione possono essere di vario genere, poiché vi sono molte forme di espressione, come la danza, la pittura e, quella cui pensiamo più naturalmente, il linguaggio. Ci concentreremo ora su quest’ultimo per evidenziare due distinte modalità d’uso delle forme di espressione. Come l’espressione in generale non esprime un pensiero già fatto e finito, ma è il pensiero che esprime, lo stesso vale nel caso specifico del linguaggio. Pensiamo spesso il contrario poiché le parole, dopo essere state create, diventano solidificazioni passibili di trasmissione anche senza essere pensate. Possiamo distinguere in realtà due possibilità di utilizzo del linguaggio, come Merleau-Ponty scrive: “dobbiamo distinguere l’uso empirico del linguaggio già fatto e l’uso creatore, di cui il primo non può che essere un risultato” (Merleau-Ponty 1960, p.69). Possiamo chiamare le due modalità *parola parlata* (*parole parlée*) e *parola parlante* (*parole parlante*). Queste due modalità saranno al centro del pensiero di Cesar Torres, che descriverà il gioco come una forma di espressione, spesso creatrice (*parola parlante*). Il dono della parola per Merleau-Ponty si sviluppa nella *parola parlata*, ma si esplicita pienamente solo nella *parola parlante*. La prima è ripetizione di schemi fissi, mentre la seconda è nuovo pensiero che si compie al momento stesso dell’espressione. Il significato non si deve cercare quindi prima o dopo l’espressione, ma proprio nel momento stesso dell’espressione. È proprio questo che farà il Professore americano, indagando il fenomeno del gioco per come esso avviene nel giocatore.

2.2. Gioco e autotelia secondo Cesar Torres

In questo paragrafo seguiremo il percorso tracciato dal professor Cesar R. Torres in *Play as expression: an analysis based on the philosophy of Maurice Merleau-Ponty*. Il ragionamento di Torres, che parte dalle premesse del paragrafo precedente, mira a mostrare più chiaramente che il gioco è una forma di espressione e che le caratteristiche di questa forma di espressione sono del tutto simili a quelle della forma della *parola parlante*. Il gioco non viene concepito come un rompicapo da risolvere, ma, scrive Torres, come “un misterioso avvenimento da penetrare” (Torres 2002, p.137). Egli ricorda che la totale trasparenza non è possibile per Merleau-Ponty e che una definizione del ludico è di conseguenza altrettanto impossibile. Dobbiamo, come scrisse l’autore francese, “risvegliare l’esperienza del mondo” (Merleau-Ponty 1945, p.17). Il gioco stesso sarebbe una maniera di approcciare il mondo e di svelarsi al mondo, più

che un evento o una serie di eventi. Il gioco sarebbe una forma particolare della percezione, che ricordiamo essere l'accesso primario al mondo e che non richiede riflessioni. In questa forma di percezione il giocatore riafferma il suo essere corpo e comincia a co-configurare il mondo con esso, iniziando a giocare.

Merleau-Ponty parla dell'espressione nei termini di qualcosa che non può mai sospendersi e diventare nulla, "Noi siamo sempre nella pienezza, nell'essere, così come un volto, anche in riposo, anche morto, è sempre condannato a esprimere qualcosa" (Merleau-Ponty 1945, p.576). L'interazione tra giocatore e *campo-da-gioco* è sempre già espressiva, poiché crea o manifesta un significato. Anche se il gioco è sempre espressione, questo non significa comunque che l'espressione sia sempre gioco, scrive Torres. Torres riprende anche un passaggio in cui Merleau-Ponty scrisse: "l'espressione è ovunque creatrice e l'espresso è sempre inseparabile da essa" (Merleau-Ponty 1945, p.502). Ne possiamo derivare, per ribadire quanto detto nel capoverso precedente, che il gioco è contenuto solo nell'atto del giocare, è concretizzazione di pensiero. Ripetendo quanto detto sopra, esistono due modalità di espressione: l'espressione di primo ordine (*parola parlante*) crea nuovo significato, un pensiero mai espresso prima, mentre l'espressione di secondo ordine (*parola parlata*) riporta un pensiero precostituito, un tempo originato come espressione di primo ordine. Se per assurdo il gioco fosse solo un'espressione di secondo ordine, ripetizione di manifestazioni di pensiero precedenti, allora sì che potremmo dare una definizione al gioco. Esso non avrebbe per noi segreti. Ma invece il gioco spesso ci coinvolge in maniera nuova, diventa un'espressione di primo ordine, e ci sorprende. Non possiamo isolare il gioco e darne una definizione, questo non è possibile poiché il gioco non è un fenomeno fatto e finito, non è solo uno schema che si ripete. Il gioco è una forma di espressione poiché crea significato, e quindi come per la parola dobbiamo indagare la parola finché viene espressa, anche per il gioco dobbiamo indagare il gioco finché viene giocato. Esso avviene attraverso l'incontro tra giocatore e *campo-da-gioco*, che si costituiscono a vicenda in modi ogni volta da scoprire. Ma questa fonte di nuovo pensiero che è il gioco nella prima forma di espressione, cosa ci insegna? "Il gioco ci insegna qualcosa che non si impara in nessun altro modo, cioè a giocare" (Torres 2002, p.152), scrive Torres.

"Questa maniera di stare al mondo è autotelica"⁸ (Torres 2002, p.139). Torres accetta dunque la premessa che il gioco abbia il motivo del suo avvenire direttamente in sé stesso. Sostiene anche che il gioco sia dato dall'incontro tra due momenti: un *campo-da-gioco* che invita a giocare e un *giocatore* disposto a farlo. Da questo segue qualcosa che abbiamo già anticipato, e cioè che il gioco si deve cercare non in astrazioni o in attività codificate come autoteliche, semplicemente perché ciò non sarebbe possibile. Che un'attività sia autotelica lo scopriamo solo nel momento in cui ne facciamo esperienza. Il gioco infatti ci può sorprendere durante qualsiasi attività, anche quelle che non sono solitamente considerate ludiche, e può non esserci anche nelle attività che

⁸ Detto di un atto che pone nel proprio svolgimento il fine della propria realizzazione, da *auto-* 'a, da sé stesso' e *telos-* 'fine'.

tutti chiamerebbero ludiche. Per chiarire quest'ultimo punto, in maniera simile a quanto fatto dall'autore ipotizziamo quattro momenti.

1. È una giornata di sole di primavera. Con gli amici stiamo passando la prima giornata al mare dell'anno. Dopo un po' di tempo passato sui lettini, facendo una passeggiata ci accorgiamo della presenza di un campo da beach volley. Improvvisiamo una partita e ci divertiamo tutti.
2. È un sabato di luglio. Sta per iniziare la prima partita del torneo di pallavolo del paese, a cui partecipo con la mia squadra. Appena comincia la sfida realizzo che gli avversari sono troppo forti per noi e non riesco mai a mandare la palla oltre la rete. Per fare meno brutte figure possibili cerco di attenermi a ciò che mi dicono i miei compagni più esperti e non esprimo mai davvero il mio gioco.
3. È una mattina di novembre. Salgo a Padova per frequentare i corsi di quel giorno. Nelle prime due ore la professoressa che tiene il corso spiega le imprese di Alcibiade e la guerra del Peloponneso. La sera prima però sono andato a letto troppo tardi e non ho le forze per seguire. Finisco per perdermi una parte di spiegazione e non riesco ad appassionarmi al discorso.
4. È un'altra giornata di novembre, qualche giorno dopo. La stessa professoressa sta parlando del ruolo svolto da Samo all'interno della Lega delio-attica. Interessato faccio un intervento provando ad ipotizzare una strategia con cui la piccola isola avrebbe potuto accrescere la propria influenza fino a divenire una potenza militare di rilievo nello scenario geopolitico del tempo. La professoressa gira la domanda ai compagni di corso e nasce uno stimolante dibattito sul tema, che arricchisce ognuno di nuove prospettive.

Negli esempi fatti non è difficile ammettere che nel primo e nel quarto caso io ho giocato, e nel secondo e nel terzo non l'ho fatto. Questo spiega bene due aspetti del pensiero di Merleau-Ponty e di Torres. Il primo consiste nel fatto che una stessa attività può essere gioco oppure no, e che quindi non è possibile categorizzare il gioco. Il secondo nel fatto che il gioco è sempre dato dall'incontro tra un *campo-da-gioco* che invita all'attività ludica e un giocatore che, ben disposto, risponde positivamente e gioca. "Il gioco come concretizzazione di pensiero inizia quando giocatore e *campo-da-gioco* formano una viva unità" (Torres 2002, p.163). È la dimostrazione che ogni filosofia che ha cercato di astrarre e di rendere il gioco un puro oggetto di riflessione ha sbagliato, considerando noi uomini spettatori esterni quali non siamo. Immersi nel mondo noi giochiamo, e giochiamo spesso in modo nuovo, creando, proprio come facciamo quando parlando esprimiamo nuovi significati (*parola parlante*).

Ad una prima osservazione, il mondo risulta impossibile da comprendere. Se l'uomo è da sempre e per sempre intrecciato con il mondo, non può certo prenderlo ad oggetto e astrarlo, come fosse uno spettatore esterno. Da quest'intreccio dell'uomo con il mondo deriva una situazione di ambiguità, all'interno del quale non è possibile demarcare chiaramente l'origine e il significato di alcun fenomeno. Il gioco è ambiguo poiché né il giocatore né il campo-da-gioco controllano pienamente il gioco,

costruendolo e costruendosi assieme. Ma ecco che, nella comunione tra giocatore e campo di gioco, si crea un nuovo significato, che trascende l'ambiguità. Nel gioco avviene il "prodigio di una chiarezza a prima vista" nel quale "senza nessuna ambiguità, mi comprendo e sono compreso" (Merleau-Ponty 1945, p. 503). Questo avviene solo per il giocatore e quandanche questa persona provi a spiegare ciò che ha appreso ad un'altra, il significato diventerà oscuro. Il miracolo della chiarezza viene descritto da Torres come segue: "nel gioco le persone liberano qualcosa di nuovo, che allo stesso tempo libera loro" (Torres 2002, p.166).

Il giocatore esplora il campo-da-gioco senza interrogarlo intenzionalmente, ma allora come mai viene liberato un significato? Il giocatore e il mondo si interrogano vicendevolmente e si perdono in queste domande, fino ad incarnare la *parola parlante*, il nuovo significato che producono. Questa interrogazione vissuta tacitamente rende l'uomo ispirato, scrive Torres. Per Merleau-Ponty l'uomo ispirato è colui che ha il dono della *parola parlante*. Qui il termine *inspiration* (dal francese, lingua di Merleau-Ponty) rimanda proprio all'inspirare. Vi sarebbe un'inspirazione ed una espirazione di significato. Nella nostra comunione con il mondo e con il campo di gioco ispiriamo e veniamo pervasi dal significato, e poi espiriamo e produciamo una *parola parlante*, un'espressione di primo livello. Secondo Merleau-Ponty, il pensiero non è il prodotto di una coscienza fuori dal mondo, ma è vincolato al nostro corpo e al mondo. Il significato che troviamo non sarebbe permesso da un *io penso*, ma da un più generale *io posso*, cioè da come il nostro corpo è capace di intrecciarsi col mondo. Potremmo parlare di un modo di pensare che coinvolge tutto il corpo, e quando ce ne accorgiamo veniamo liberati e siamo ispirati. Quando comprendiamo che "la mano non è solo una parte del corpo, ma l'espressione e la continuazione di un pensiero" (Merleau-Ponty 1948, p.18) allora riceviamo il dono di una nuova mano. Abbiamo detto nel paragrafo precedente che Merleau-Ponty crede in un pensiero incarnato. Osserviamo che egli sta così distruggendo la secolare dicotomia mente-corpo, proponendo una nuova idea del nostro corpo e del suo ruolo nel mondo. Quando comprendiamo davvero questa idea, riceviamo il dono di un nuovo corpo, nel senso che finalmente ne apprezziamo il valore e le potenzialità. Valore che consiste nel non conferire un pensiero, tramite l'espressione, ma nel compiere e essere quel pensiero, tramite l'espressione.

Torres articola alcune idee di Merleau-Ponty in un pensiero coerente con la filosofia dell'autore francese e soddisfacente dal punto di vista logico. Partendo dall'osservazione che l'uomo è per sua natura intrecciato col mondo e non possiede parti di sé che siano fuori dal mondo, risultano spunti molto interessanti per la nostra ricerca. I dubbi manifestati nel primo capitolo verso quasi tutti gli autori che hanno scritto del gioco vengono qui superati. Ciò può accadere poiché non si tenta più di definire il gioco mediante limiti a priori. Abbiamo visto che il gioco è una modalità di espressione, creatrice di nuovo significato, e non può pertanto venire da noi costretto. In altre parole, non possiamo dire quali attività sono ludiche, poiché ogni attività è potenzialmente ludica, sotto le giuste circostanze. Lo è ogni qual volta un *campo-da-gioco* ci invita a giocare e noi rispondiamo positivamente. Questa proposta del gioco

come forma di espressione ha pertanto il merito di porsi in una prospettiva diversa dai pensieri precedenti, rispetto ai quali sembra comprendere meglio il fenomeno e suscitare meno dubbi. Un problema si potrebbe trovare nella divisione così netta tra *parola parlante* e *parola parlata*, ma di questo tratterò più ampiamente nel terzo capitolo.

Un altro merito di questa proposta è quello di dare una visione molto più positiva del gioco, in due modi. Per prima cosa essa non dipinge il gioco come cosa da evitare, ma invece da cercare. Il gioco non è infantile o non serio, ma è una forma di espressione creatrice. Inoltre questa posizione mostra come una situazione autotelica e ludica possa nascere in qualsiasi momento, e questa sembra essere una cosa molto positiva dal punto di vista della percezione sociale. Nel terzo capitolo anche questo punto verrà approfondito.

2.3. Spielraum

In questo paragrafo, per avere un altro punto di vista sulla filosofia merleau-pontiana, analizzeremo ciò che hanno scritto Prisca Amoroso e Gianluca de Fazio, studiosi dell'università di Bologna, circa il tema nell'articolo *Spielraum. Il gioco come rapporto libero col mondo*.

Gli autori prendono le mosse dalla definizione del termine *Spielraum*, che viene tradotto solitamente come *margin* o *campo d'azione*, ma significa *spazio di gioco*. Continuano argomentando contro la dialettica gioco-serio, come fatto da noi nel primo capitolo. Noto però l'interessante bisogno di cogliere il gioco in una maniera positiva: esso presenta "un rapporto differente con il mondo, un commercio affettivo, un legame erotico [...] carico di un valore di benessere" (Amoroso e De Fazio 2015, p.247). Si osserva poi che il corpo non percepisce e "non agisce se non in un campo percettivo esistenziale, ovvero un campo-da-gioco" (Amoroso e De Fazio 2015, p.252). Ciò di cui si parla è lo *Spielraum*. Il campo dona senso ai rapporti interni ad esso, e allo stesso tempo ne è l'articolazione e non preesiste ad essi. Ogni volta che qualcuno inizia un nuovo gioco, creando un nuovo campo, non sparisce il campo precedente, ma i campi si articolano nello *Spielraum*, che appunto può essere meglio definito come *incrocio di campi*. E il gioco secondo gli autori è proprio il limitare sempre sulla soglia tra questi campi e tra i rapporti trans-individuali che creano i campi. Per spiegare meglio vediamo ripresa l'idea di gioco di Nietzsche. Il fanciullino gioca incrociando sempre nuovi campi, e solo così può resistere all'oggettivazione. "Il gioco, così inteso, [...] è la vita stessa" (Amoroso e De Fazio 2015, p. 253). Il valore del bambino sarebbe quello di "essere attivamente ciò che siamo per caso" (Merleau-Ponty 1948, p.60) aggiungono Amoroso e De Fazio, riprendendo Merleau-Ponty. Immaginando il gioco come campo, si apre la possibilità di pensare il serio semplicemente come grado 0 nella scala del gioco, si legge nelle conclusioni. In questo modo, il gioco addirittura comprenderebbe il serio.

Osserviamo in un altro articolo degli stessi autori (*Dall'arca terra allo Spielraum, Natura, corpo, spontaneità*) un'altra idea avvincente. "Un individuo biologico [...] è

contemporaneamente una situazione di squilibrio e una molteplicità fenomenica sensata: uno Spielraum” (Amoroso e De Fazio 2018, p.338). È questo un passaggio molto importante: ognuno di noi sarebbe uno Spielraum, un intreccio di campi-da-gioco.

La proposta di questi due autori è particolarmente significativa per la nostra ricerca. Grazie all’idea di Spielraum come intreccio tra i campi-da-gioco si riesce a pensare il gioco come coincidente con la vita stessa. È questo il punto che tenteremo di dimostrare anche noi, pur procedendo in modo diverso. Un elemento di questa teoria ne minaccia l’accettabilità. Parlare di un fanciullino capace di articolare nuovi campi a suo piacimento e ammettere poi che l’individuo stesso è lo Spielraum rivela un pericolo. Come interagiscono i diversi Spielraum, se lo fanno? Sembra quasi che ci stiamo dimenticando dell’altro. In un’ottica tale, il rischio è quello di cadere in un relativismo che non permetta più di evitare uno scetticismo. Io che gioco sempre già con me stesso e in me stesso potrei dire di avere un vero rapporto con l’altro? Come posso dirlo se il mio spazio di possibilità è già in me? Queste domande sono di difficile risposta e suggeriscono appunto di provare ad arrivare ad un risultato simile, partendo da un punto diverso. Così tenteremo di fare nel prossimo capitolo.

2.4. Un confronto tra le due prospettive

Ho voluto affrontare la visione filosofica di Merleau-Ponty poiché sembra essere terreno fertile per una proposta del gioco in grado di superare ogni teoria che opponeva il gioco al serio e che cercava di dare al primo confini permanenti. Questo superamento è necessario poiché quei pensieri del gioco riscontravano alcuni problemi mai risolti del tutto. I problemi non permettevano mai di rispondere definitivamente alla domanda sul gioco che motivava la ricerca. Ora abbiamo capito perché tutto ciò avveniva. Il gioco è uno di quei fenomeni particolari che creano qualcosa di nuovo. Questo insieme di fenomeni, che comprende anche l’arte ad esempio, non può essere costretto da limiti. Essendo in grado di creare significato, i suoi prodotti solo alcune volte cadono sotto la sfera del già fatto, del già giocato. Non possiamo né prevedere il futuro e quali saranno le future manifestazioni del gioco, né pensare che dei limiti esistano, anche se noi non li conosciamo. Dobbiamo in verità pensare il contrario, poiché abbiamo constatato come ogni attività possa diventare ludica. Queste sono le premesse che sia Cesar Torres sia Amoroso e De Fazio hanno messo a base della loro teoria del gioco. Torres, seguendo alcuni spunti di Merleau-Ponty, ha descritto il gioco come una forma di espressione peculiare che si avvicina per le sue modalità alla *parola parlante* di cui parla il filosofo francese analizzando e scomponendo il linguaggio. Secondo il suo parere vi sarebbero giocatore e campo da gioco che si costruiscono a vicenda e creano nuovo significato. È qui che nasce una distinzione rispetto agli studi dei due ricercatori italiani, che invece identificano il campo-da-gioco direttamente con l’individuo, togliendo centralità all’alterità. Torres sostiene poi che non tutti i momenti siano autotelici e che quindi non ogni espressione sia gioco. Amoroso e De Fazio non sono d’accordo neanche su questo punto. Essi credono che il gioco coincida con l’intera vita. Le due ricerche partono da

basi simili e hanno lo stesso obiettivo, ma si dirigono in direzioni divergenti per quanto riguarda alcune delle considerazioni fondamentali.

Capitolo III

Il gioco è tutto?

“Tutto ciò che non è presente è gioco. Noi siamo gioco.”

3.1. Gioco, autotelìa e alcuni problemi

Autotelìa: la caratteristica di un atto che pone nel proprio svolgimento il fine della propria realizzazione. È questo l'elemento che ci permette di discernere il gioco da ciò che gioco non è? Alcuni autori, tra cui Cesar Torres, sostengono che questa sia la risposta giusta, che permetta di dire se qualcosa è gioco oppure no. Proviamo a seguire fino in fondo quest'idea. Poniamo il caso in cui io, giocando una partita di calcio, per preoccupazioni personali o per il divario di livello con gli altri giocatori, non riesca a divertirmi e continui a giocare solo per inerzia, o perché non voglio scontentare i miei amici, o anche solo per provare a vincere il premio in palio. Ecco, questo non è un gioco, se vogliamo seguire la strada dell'autotelìa, non pongo infatti il fine della partita nel suo stesso svolgimento. Pensiamo invece ad una situazione in cui camminando io cominci a evitare i bordi delle mattonelle, solo per il gusto di farlo. Ecco, questo invece è un gioco. Esaminiamo alcuni casi più spinosi. Diciamo che io lavori in miniera perché devo farlo per guadagnarmi da vivere e che però un giorno abbia una particolare voglia di fare il mio lavoro e ad un certo punto della giornata io mi sorprenda a divertirmi perché in competizione col mio compagno di lavoro. Pensiamo anche ad uno scenario in cui il sovrano di una nazione muova guerra al regno confinante per conquistare un territorio ma nel farlo provi divertimento. Questi ultimi due esempi possiamo chiamarli giochi? È chiaro che essi presentano una componente di autotelìa, ma allo stesso tempo sono atti che non vengono fatti solo per divertimento ed hanno un fine esterno ad essi. Potremmo avvicinarli all'esempio fatto nel secondo capitolo sulla stimolante lezione di storia greca, ma mentre a quella lezione io avrei anche potuto completamente dimenticare di avere altri fini esterni, in questi casi ipotizziamo che il fine principale rimanga sempre quello esterno, pur non dimenticando il fattore del divertimento. Torres avrebbe chiamato gioco senza problemi la lezione di storia, ma come ci dobbiamo comportare per il lavoro in miniera e la guerra? Sono giochi? Lo sono solo in parte? Dare una risposta soddisfacente risulta difficile. Osserviamo però che la strada dell'autotelìa porta a dire che la guerra o il lavoro in miniera, o almeno la lezione di storia, possano essere gioco più di una partita a calcio, nelle giuste circostanze. Il rischio, e anzi la diretta conseguenza, di questa proposta è che il gioco inizi a riferirsi puramente alla sfera personale, e non possa più essere argomento di dibattito cosa sia un gioco e cosa non lo sia. Questo d'altronde accade necessariamente, dal momento che l'autotelìa è rintracciabile solo dal soggetto che compie l'azione. Nessuno può cioè dire con certezza che un altro sta affrontando una situazione in modo autotelico.

3.2. Il gioco come parola parlante

È chiaro che la teoria appena esposta presenta alcuni dubbi e conclusioni difficilmente accettabili. Intendo qui proporre un'ipotesi alternativa di quale sia l'elemento distintivo del gioco. Abbiamo già parlato della *parola parlante* e della *parola parlata*, inquadrando come due diverse modalità d'espressione. È giunto il momento però di introdurre una nuova prospettiva, alla luce di quanto scrisse Merleau-Ponty nel suo saggio "Il linguaggio indiretto e le voci del silenzio". *Parola parlante* e *parola parlata*⁹ non sarebbero affatto sullo stesso piano, e anzi la seconda coincide con tutto ciò che noi diciamo ed esprimiamo. Ogni espressione che noi gettiamo nel mondo diventa istantaneamente *parola parlata*. La *parola parlante* invece è al di sotto, o prima, della *parola parlata*. Seguendo l'esempio merleau-pontiano possiamo paragonare la *parola parlata* al tratto di un pittore e la *parola parlante* alla breve esitazione che c'è appena prima che il pittore lo tracci. "Il paragone [...] ci fa forse scoprire, sotto il linguaggio parlato, un linguaggio operante o parlante le cui parole vivono una vita poco nota, si uniscono e si separano secondo le esigenze della loro significazione, anche se, una volta compiuta l'espressione, quei rapporti ci sembrano evidenti". (Merleau-Ponty 1960, p. 106). L'autore sta dicendo qui che la *parola parlante* è il momento invisibile di formazione, di messa in forma, dell'espressione trasparente che verrà detta *parola parlata*. Nel nostro mondo avviene la creazione del significato di cui poi è piena l'espressione che gettiamo nel mondo in sé. Diciamo *gettiamo* poiché una volta compiuto, il significato non è più nostro, è trasparente, disponibile per tutti, ma non contiene più il lavoro di creazione che era dentro di noi. "La trasparenza del linguaggio parlato [...], la sua presunta capacità di riassumere e di racchiudere realmente in un solo atto tutto un divenire di espressione, non sono forse il punto più alto di una accumulazione silenziosa e implicita?" (Merleau-Ponty 1960, p. 106). Ancora un'altra conferma: c'è un'invisibile accumulazione di significato (*parola parlante*) di cui l'espressione che percepiamo nel mondo in sé è solo il prodotto (*parola parlata*).

Siamo d'accordo con gli autori che sostengono che il gioco sia qualcosa di volontario e a cui non si può essere costretti, e noi abbiamo cercato molto l'elemento minimo del gioco, ciò che lo distingue da ogni altro momento dell'esperienza umana. Forse però la risposta non è l'autotelia, forse la risposta risulta proprio da quanto abbiamo appena visto. La proposta che si vuole avanzare è che il gioco è la *parola parlante*. *Parola parlante* è ogni creazione di significato, ogni silenziosa accumulazione di senso che produce l'espressione nel mondo in sé. Questa creazione è silenziosa solo per gli altri e per il mondo in sé, poiché essa avviene dentro di noi, nel nostro mondo, e noi la chiamiamo gioco. Si ritiene opportuno specificare: la creazione di cui parliamo non è *ex nihilo*, ma una rielaborazione che rimescola e riordina ciò che noi percepiamo. Scrive Merleau-Ponty che "c'è significazione quando i dati del mondo sono da noi sottoposti a

⁹ *Parola parlante* e *parola parlata* sono termini con cui ci si dovrebbe riferire solo al linguaggio. Da qui in poi però utilizziamo questi termini in senso lato per ogni forma di espressione, e quindi anche per il gioco. Avremmo potuto scegliere *espressione di primo ordine* e *espressione di secondo ordine*, o *gioco giocante* e *gioco giocato*, ma entrambe le scelte sembrano meno efficaci.

una deformazione coerente” (Merleau-Ponty 1960, p. 81). Un nuovo senso si crea insomma quando invece di restituire fedelmente al mondo in sé ciò che percepiamo, facciamo passare quei dati attraverso il nostro mondo, sottoponendoli a una *deformazione coerente*, come viene chiamata. Facciamo un esempio. Immaginiamo che si stia giocando una partita di calcio e che una giocatrice riceva palla a metà campo. Ora lei potrà semplicemente seguire schemi provati e riprovati in allenamento, e allora non diremo che sta giocando, poiché sta solo ripetendo un movimento esercitato tantissime volte. Oppure potrà sorprenderci, superando l’avversaria con una giocata inventata sul momento, e allora si diremo che sta giocando, Avrebbe infatti appena creato un nuovo movimento. Attenzione, non stiamo dicendo che nel primo caso la giocatrice non sta giocando la partita, ma solo che quel singolo momento in cui ha seguito precisamente lo schema non si può dire gioco. Vediamo una situazione ancora più chiara. A Marostica (Venezia), nella piazza degli scacchi, ogni due anni viene riprodotta fedelmente una partita storica, con persone in costume e i cavalli, a rappresentare i pezzi del famoso gioco. Nella prima edizione del 2 settembre 1923 venne rappresentata *L’immortale* di Andersen, giocata a Londra nel 1851. Chiamiamo gioco gli scacchi poiché si tratta di un’attività in cui bisogna continuamente cercare la nuova mossa tra molte possibilità diverse e si finisce ogni volta per creare una nuova partita. Ma nel caso degli scacchi di Marostica, in cui mossa per mossa si ripete un incontro del passato, non parleremmo mai di un gioco, proprio perché manca la creazione di nuovo senso.

Della teoria di Torres avevamo criticato il fatto che l’autotelica potesse essere riconosciuta solo dalla persona che gioca. Ora qualcuno potrebbe rivolgere alla nostra proposta la stessa osservazione, dal momento che parliamo di creazione silenziosa. La differenza però sembra esserci ed essere importante. Mentre per quanto riguarda l’autotelica saremmo sempre costretti a chiedere al diretto interessato una conferma, nel nostro caso la creazione è silenziosa solo finché avviene. Dopo che l’espressione si rende trasparente nel mondo in sé, anche non potessimo capire cosa nello specifico è avvenuto dentro al giocatore, capiremmo certamente che qualcosa è avvenuto, che c’è stata una creazione.

Abbiamo precedentemente parlato di campo-da-gioco e di giocatore, protagonisti della teoria di Torres, e anche nella nostra essi tornano utili. Possiamo infatti anche spiegare il gioco dicendo così: il mondo, sfondo della nostra esistenza offre gli spunti, cioè i dati che noi percepiamo. Poi tocca a noi, giocatori, accogliere l’invito e cominciare a giocare, creando nuovo significato. Possiamo dire che il mondo ci offre il terreno fertile, ma siamo noi a doverci piantare e coltivare il nuovo senso.

Nella fenomenologia della percezione, Merleau-Ponty presenta il caso particolare di un malato mentale, Schneider, che per la sua patologia non riesce più ad agire liberamente, riuscendo solo a mettere in pratica azioni con un fine esterno determinato, azioni che era abituato a fare prima della malattia. “Egli può parlare solo secondo un piano prefissato: non può rimettersi all’ispirazione del momento per trovare i pensieri necessari di fronte a una situazione complessa creatasi nella conversazione” (Merleau-Ponty 1945, p. 190). Scopriamo che ciò che manca a Schneider è proprio la *parola*

parlante. L'autore scrive subito dopo: "egli è incapace di giocare". Ancora: "giocare significa porsi per un momento in una situazione immaginaria" (Merleau-Ponty 1945, p. 190). Schneider è memore di alcuni comportamenti che però tratta come dati, procedimenti fissi che non si possono mettere in discussione. Possiamo dire che egli non risponde davvero all'invito del mondo mettendoci del suo, non ci riesce, e agisce seguendo schemi fissi. Ecco che le parole scritte alla fine del primo capitolo cominciano ad acquisire pienamente il loro senso. Riportando i significati della parola gioco dal vocabolario, avevamo anticipato che l'ultimo significato, quello del gioco meccanico, avrebbe avuto particolare fortuna. Si sentiva già il bisogno, per definire il gioco, di indicare quale fosse l'elemento che lo differenzia da ogni altro momento dell'esperienza umana. Serviva uno scarto, rispetto a tutti gli altri fenomeni, uno spazio pieno che con la sua sola presenza ci permettesse di riconoscere il gioco, uno spazio pieno di significato. Questo scarto si ha quando prima di gettare l'espressione nel mondo (*parola parlata*) interviene in noi l'immaginazione a creare significato (*parola parlante*). "Giocare significa porsi in una situazione immaginaria", aveva scritto Merleau-Ponty. L'immaginazione è una potenza creatrice e il suo atto creativo si chiama gioco. Quello scarto rispetto alla realtà in sé che cercavamo e che chiamiamo gioco non è altro rispetto alla creazione. Esso non è il suo prodotto, né la sua causa, né qualcosa che l'accompagna, poiché tale scarto, tale gioco, non è niente in sé, ma è il puro atto creativo che avviene dentro di noi e *per noi*.

Con questa proposta rispettiamo anche l'insegnamento di Nietzsche, che dopo aver parlato del cammello, schiavo della tradizione e degli schemi pregressi (possiamo a buon titolo prenderlo a simbolo della *parola parlata*), e del leone, che si ribella ma non riesce a esprimersi liberamente, giunge al fanciullo. Il fanciullo, il bambino, è creazione libera, gioca col mondo: cosa ci ricorda questo, se non la *parola parlante*?

3.3. Cogito ergo ludo

Nei capitoli precedenti abbiamo parlato in alcuni punti di mondo per me, o di realtà per me, contrapposta alla realtà in sé. Ma cosa significano queste espressioni? La realtà per me coincide con tutto ciò che io, consciamente o meno, conosco del mondo. La realtà in sé invece sarebbe il mondo come è davvero, tutto, completo, per uno spettatore esterno. La realtà in sé è fissa, è la verità alla quale noi ci dovremmo ispirare per arginare lo scetticismo che potrebbe derivare dall'osservazione che la realtà per me è differente quella di ogni altro. Ma la realtà in sé esiste davvero? Abbiamo detto nel secondo capitolo che qualcosa diventa oggetto di conoscenza solo nel momento in cui qualcos'altro diventa il suo soggetto. E chi potrebbe diventare il soggetto dell'intero mondo, tutto, completo? Servirebbe appunto uno spettatore imparziale ed esterno, che osservasse il mondo senza influenzarlo e senza esserne influenzato. Un tale spettatore potrebbe essere solo Dio, e certamente non un essere umano. Risuona l'idea di Merleau-Ponty secondo il quale noi saremmo lontani dal poterci considerare coscienze assolute, essendo sempre intrecciati col mondo. Nella *Fenomenologia della percezione* Merleau-

Ponty scrive che il tempo esiste solo perché esiste un uomo che si riconosce come sé stesso in due momenti separati, e si accorge che qualcosa è cambiato. “Non ci sono eventi senza qualcuno a cui essi accadano” (Merleau-Ponty 1945, p. 527). Il tempo, secondo l'autore, esiste solo in noi che lo guardiamo. Questo ragionamento si potrebbe allargare ad ogni conoscenza. Quando ci chiediamo se qualcosa esiste finiamo sempre per riportare ciò ad un osservatore, a chiederci per chi esiste. Il punto è questo: che la realtà in sé esista oppure no (e certamente per Merleau-Ponty non esiste), sicuramente noi non possiamo penetrarla. Dunque, che senso avrebbe fondare la possibilità di comunicare tra noi su qualcosa che anche esistesse, non potremmo conoscere? Pongo questa domanda poiché, come accennato sopra, se rinneghiamo la realtà in sé il rischio è quello di cadere in un relativismo. Il ragionamento è semplice: se io conosco solo ciò che è *per me*, e non ciò che è *per gli altri* o ciò che è *in sé*, allora come potrò comunicare? Se siamo d'accordo, infatti, che per comunicare bisogna almeno concordare su qualcosa, se io conosco solo ciò che è per me, non potrò comunicare. Ma che io conosca solo ciò che è *per me*, oltre ad esser stato dimostrato sopra, sembra anche tautologico. A questa apparente aporia c'è solo una soluzione: dobbiamo fare un atto di fede, o di fiducia, fiducia sul fatto che, con un certo margine di errore, gli esseri umani conoscano in modo simile e finiscano per credere cose simili. Se ci pensiamo bene in effetti, pur essendo spesso in disaccordo, la maggior parte degli esseri umani concordano anche su molte cose senza problemi. Ad esempio, concordiamo sui linguaggi, anche gestuali, sul fatto che in linea di massima non dobbiamo ucciderci l'un l'altro, ma anche sul fatto che il liquido che riempie i mari e il liquido trasparente che beviamo sono entrambi acqua. Gli esseri umani avrebbero potuto non comunicare, continuare a vivere in uno stato di natura dove il più forte sovrastava gli altri senza rimorsi e avrebbero potuto dare nomi diversi ai due liquidi, ma non l'hanno fatto. L'uomo è un animale sociale e pertanto, naturalmente o per convenzione, finisce necessariamente per trovare punti in comune su cui fondare una comunicazione efficace. Ciò significa che esiste una serie di conoscenze fisse, inoppugnabili e accettate da tutti? Assolutamente no, i linguaggi cambiano, le leggi cambiano, le teorie scientifiche possono essere falsificate. Ma più nello specifico non possiamo neanche garantire che due esseri umani parlino della stessa cosa allo stesso identico modo. Certamente essi si sforzeranno di farlo a volte, per fondare la comunicazione. Ma niente che noi diciamo può essere ritenuto identico a qualcosa che è già stato detto. Quando parlo io metto tutto me stesso in ogni cosa che dico. Entrano in gioco la mia lingua, il mio accento, la mia personale posizione su un argomento, che deriva dalla mia personale esperienza, nella sua unicità. Anche quando due persone osservano una stessa cosa, la loro sola posizione nello spazio influenzerà la loro concezione dell'oggetto che stanno conoscendo. Il ragionamento fatto qui non vale solo per la parola, ma vale per ogni mezzo di espressione, e anzi quando ci muoviamo, ad esempio per danzare, è forse ancora più evidente. La nostra posizione, le nostre capacità, il vento o altri fattori esterni, tutto influisce sul mio modo di esprimermi. La parola stessa esprimere, significa etimologicamente spremere fuori, spremere fuori sé stessi, nella propria unicità. Il punto a cui vogliamo arrivare è che ogni cosa esiste solo

per me, e che pertanto in ogni mia conoscenza c'è già tutto me stesso. Lo scrive anche Merleau-Ponty: "la cosa e il mondo non esistono se non vissuti da me o da soggetti come me" (Merleau-Ponty 1945, p.433). Credo ammetteremo anche che non possiamo immaginare o pensare nulla se non a partire dai dati percettivi, soprattutto da un punto di vista merleau-pontiano che non ammette dimensioni trascendenti. Date queste due premesse non si vede in che modo potremmo avere un'espressione non preceduta dalla *parola parlante*. La possibilità di restituire al mondo esattamente ciò che abbiamo percepito, senza una rielaborazione, sarebbe solo un'illusione. È lo stesso autore francese ad affermarlo: "i miei pensieri acquisiti non sono un'acquisizione assoluta: in ogni momento si nutrono del mio pensiero presente, mi offrono un senso, ma io glielo restituisco" (Merleau-Ponty 1945, p. 185).

Ma allora, se accettiamo quest'ultima ipotesi, tutto è gioco? No, possiamo dire che ogni nostra espressione contiene il gioco e che ogni cosa che immaginiamo e che è *per noi*, è gioco. Possiamo dirlo poiché ogni cosa che è *per noi* è già elaborazione dei dati percettivi, ma non ancora espressione formata e trasparente: è, cioè, *parola parlante*! Ogni oggetto di coscienza è un gioco, compresa l'immagine che ci facciamo di noi stessi, poiché non possiamo mai conoscere qualcosa in sé, ma sempre e solo per noi, con lo scarto dell'immaginazione. Tutto ciò che pensiamo, compresi noi stessi quando ci immaginiamo, è gioco. Il passato per Merleau-Ponty non esiste nella realtà *in sé*, ma solo per noi osservatori: è solo *per noi* ed è quindi gioco. Anche il futuro per l'autore è solo *per noi* e non potrebbe essere altrimenti, non essendo ancora realtà *in sé*: è quindi anch'esso gioco. Anche ciò che non è stato, non è e non sarà mai è solo frutto della nostra immaginazione ed è quindi gioco. L'unica cosa che resiste al gioco è il presente, attimo effimero che costituisce il mondo *in sé*, che non abbiamo ancora percepito e in cui gettiamo i prodotti dell'espressione. Tutto ciò che non è presente è gioco. Noi siamo gioco.

Conclusioni

Siamo giunti ormai al termine di questo percorso sul significato del gioco. All'inizio del nostro viaggio abbiamo interpretato con spirito critico le teorie sul tema di alcuni tra i principali autori della storia della filosofia. Miravamo a raggiungere una meta ambiziosa: cercavamo la definizione di cosa sia il gioco. Abbiamo analizzato le ipotesi che inquadravano il gioco come attività puerile (Aristotele), come accordo tra istinto sensibile e istinto razionale (Schiller) e come funzione biologica (Spencer, Froebel e Freud). Tutte queste proposte sono risultate però riduttive, parziali, o anche inadeguate rispetto all'esperienza di vita di tutti i giorni. L'opposizione tra gioco e serio, sostenuta da Aristotele e mai superata, non risulta capace di rispecchiare pienamente la realtà: si osserva facilmente come si possa giocare seriamente (come in una competizione sportiva) o fare cose serie giocando (come un lavoro che ci divertiamo a fare). Abbiamo quindi spiegato le vele verso mari più impetuosi, prendendo in esame i pensieri di Huizinga e di Fink, che si sono dedicati al gioco provando a dimenticarne ogni pregiudizio. Il primo scrisse che il carattere ludico è la forma originaria di ogni manifestazione culturale. Il secondo invece delineò cinque fenomeni esistenziali fondamentali, tra cui il gioco. Ci siamo accorti però che la dicotomia gioco-serio continuava a ripresentarsi anche nelle teorie di questi autori, senza trovare una soluzione. È chiaro che tracciare un limite del genere non poteva permettere una adeguata descrizione del ricco fenomeno del gioco. Abbiamo compreso che questo era il vero ostacolo nella nostra ricerca, inaccettabile per esperienza quotidiana e anche da un punto di vista eudaimonistico. Siamo riusciti a superare questo ostacolo grazie ai pensieri di Eraclito, Platone e Nietzsche, che considerarono il gioco come caratteristica essenziale della nostra intera vita. Ispirati dalle loro idee siamo finalmente giunti ad un lido dove gettare le ancore. In particolare il primo paragonò in un suo frammento l'intera esistenza ad un bambino che gioca, mentre gli altri invitarono a vivere la vita giocando. Ci siamo accorti però che questa era solo un'isola e non un porto sicuro. Questi autori, per metodo, per interesse o per altri motivi, non hanno argomentato la loro tesi con un metodo abbastanza forte, almeno non abbastanza da farle da scudo di fronte alle domande della filosofia attuale. Siamo stati costretti allora a riprendere il mare per cercare la terraferma: si trattava di formulare una proposta concreta, che spiegasse in modo coerente perché il gioco è l'elemento che caratterizza la nostra vita. Già alla fine del primo capitolo abbiamo introdotto qual era l'intuizione che poi sarebbe stata al centro della nostra ipotesi. Leggendo le definizioni del dizionario per cercare l'elemento minimo presente in ogni gioco, siamo riusciti a concludere che ciò che non manca mai è un movimento, uno scarto, un *gioco* (astraendo il termine utilizzato in meccanica). Si trattava di capire come e rispetto a cosa avvenisse questo movimento.

All'inizio del secondo capitolo abbiamo presentato alcuni pensieri di Merleau-Ponty, iniziando a gettare solide basi per la nostra proposta. Si è rivelato fondamentale per la nostra tesi il concetto di espressione, che l'autore francese divide in due momenti: *parola parlata* e *parola parlante*. Subito dopo abbiamo letto il saggio del Professor Cesar

Torres, che ha compreso il gioco come una forma di espressione e ha indicato nell'autotelìa l'elemento che lo contraddistingue, e due articoli di Prisca Amoroso e Gianluca de Fazio, che grazie al concetto di Spielraum hanno spiegato come il gioco possa essere tutto e come noi stessi saremmo uno Spielraum. Entrambe le teorie potrebbero nascondere delle insidie: Si potrebbe ancora parlare del gioco, se il suo elemento distintivo, l'autotelìa, è riconoscibile solo dal giocatore stesso? E invece, se ognuno di noi è uno Spielraum, non rischiamo di scivolare verso un relativismo?

Nel terzo capitolo, leggendo alcuni passi di *Segni* e della *Fenomenologia della percezione* di Merleau-Ponty, abbiamo scoperto di più sui due momenti dell'espressione. La *parola parlata* è solo l'espressione visibile nel mondo in sé. Dentro di noi è l'immaginazione che con un atto creativo (*parola parlante*) trasforma i dati percettivi per preparare il soggetto all'espressione. Era chiaro il funzionamento della *parola parlante*, ma non era altrettanto chiaro quanto essa fosse importante. Ci siamo allora chiesti se si possa parlare di espressione senza l'intervento dell'immaginazione e della *parola parlante*. Si può cioè esprimersi utilizzando come materiale puri dati percettivi? Sembra impossibile, poiché ogni volta che noi conosciamo e pensiamo qualcosa, quella cosa ha già subito una trasformazione, essa è *per noi*. Dunque possiamo affermare che ogni cosa che noi conosciamo è gioco, ma anche che ogni nostra espressione è frutto del gioco. Ciò che non è gioco è il mondo in sé, in questo momento, tempo di cui non abbiamo ancora elaborato i dati percettivi e in cui gettiamo il prodotto finito del nostro gioco, cioè l'espressione. Finalmente avvistiamo la tanto anelata terraferma.

È arrivato il momento di evidenziare un grande traguardo che abbiamo raggiunto. È questo un punto d'arrivo che vale per ogni teoria che allarga la sfera ludica rendendola momento coincidente con gran parte della vita umana, se non con tutta. Il traguardo è un traguardo eudaimonistico, che mira alla felicità. Le teorie di cui abbiamo parlato negli ultimi due capitoli hanno infatti il merito di dipingere una vita più gioiosa. Perché diciamo questo? Tutte le teorie del gioco analizzate nel primo capitolo, con l'eccezione delle proposte di Eraclito, Platone e Nietzsche, rappresentavano il gioco come un fenomeno che si inserisce occasionalmente in una vita caratterizzata dalla serietà. La serietà veniva infatti indicata più o meno esplicitamente come vita quotidiana, vita vera, di maggior valore. Il gioco era concepito invece come svago per i tempi persi e spesso non era considerato all'altezza del serio. Cosa può provocare tutto ciò sulla mente delle persone? Queste idee, a volte demonizzando l'ambito ludico, a volte dandogli poca importanza, conferivano l'idea di una vita ideale seria e impegnata, in cui ci si poteva forse permettere raramente un passatempo giocoso. Un moralismo che limiti i momenti di gioco non può però essere accettato. Non si vede come il porsi tali limitazioni porterebbe alla felicità. Dobbiamo superare la concezione negativa del gioco. Noi abbiamo stabilito che ogni cosa che immaginiamo è gioco in quanto creazione libera. Il linguaggio non è ovviamente maturo perché ognuno concepisca ogni suo pensiero come un gioco e nemmeno questo sarebbe giusto poiché si rischierebbe di perdere il significato del termine. È auspicabile però che ognuno di noi sappia riconoscere il gioco

nella sua vita e sappia affrontare di conseguenza la vita con un atteggiamento giocoso quando possibile. Così la felicità sarà davvero più vicina!

Bibliografia

Amoroso Prisca, De Fazio Gianluca (2015, *Spielraum. Il gioco come rapporto libero col mondo*, "Journal of Philosophy" N. I, 3, 2015

Amoroso Prisca, De Fazio Gianluca (2018), *Dall'arca terra allo spielraum, Natura, corpo, spontaneità*, "Chiasmi International", 19

Aristotele, *Etica Nicomachea* (trad. it. *Opere* vol.II, a cura di A. Plebe, Mondadori, Milano 2008)

Fink Eugen (1957), *Oase des Glucks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*, K. Alber, Freiberg, München (trad. it. *Oasi del gioco*, a cura di A. Calligaris, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2008)

Fink Eugen (1972), *Il significato del gioco come mondo*, in Anna Calligaris (a cura di), *Oasi del gioco*, Conferenza su "Nascita e rinascita dell'idea olimpica", Katholische Akademien di Freiburg im Breisgau, 22 aprile 1972, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2008

Huizinga Johan (1938), *Homo Ludens*, H. D. Tjeenk Willink & Zoon N. V., Haarlem (trad. it. *Homo Ludens*, a cura di C. Van Schendel, Einaudi Editore, Torino, 1992)

Merleau-Ponty Maurice (1945), *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris (trad. it. *Fenomenologia della percezione*, a cura di A. Bonomi, Studi Bompiani, Milano, 2003)

Merleau-Ponty Maurice (1948), *Sens et non-sens*, Nagel, Paris (trad. ing. *Sense and non-sense*, H. L. Dreyfus and P. A. Dreyfus, Evanston, IL: Northwestern University Press, 1964) (trad. it. *mia*)

Merleau-Ponty Maurice (1960) *Signes*, Gallimard, Paris (trad. it. *Segni*, a cura di G. Alfieri, il Saggiatore, Milano, 1967)

Nietzsche Friedrich (1883), *Also sprach Zarathustra*, Verlag von Ernst Schmeitzner, Chemnitz (trad. it. *Così parlò Zarathustra*, a cura di M. Montinari, Adelphi, Milano, 2000)

Platone, *Leggi* (trad. it. *Opere complete* vol.VII, a cura di C. Giarratano, A. Zadro, F. Adorno, Laterza, Bari, 1983)

Schiller Friedrich (1795), *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen*, Cotta'sche Verlagsbuchhandlung, Tübingen (trad. it. *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*, a cura di Antimo Negri, Armando editore, Roma, 2004)

Torres Cesar R. (2002), *Play as expression: an analysis based on the philosophy of Maurice Merleau-Ponty*, The Pennsylvania State University, State College (trad. it. *mia*)