

Gianluca Maestri

Note sulle semantiche del gioco

Abstract

L'articolo intende riflettere sul tema del gioco attraverso il riconoscimento delle semantiche che gli sono proprie. Il percorso individuato si sviluppa attorno alle suggestioni del pensiero di Huizinga, Caillois e Goffman. Tali autori hanno colto nel gioco, seppur con prospettive diverse, uno spazio simbolico e una pratica comune necessaria per la vita della cultura. All'interno del nostro giocare avviene infatti l'incontro e la negoziazione tra i diversi punti di vista, necessariamente eterogenei e conflittuali, così come la loro incessante re-inclusione in un orizzonte di senso condiviso, capace di trascenderli. Per questo motivo, tra gioco e didattica non si dà solamente una semplice affinità, ma una relazione densa in grado di orientare le nostre azioni nel mondo e i modi in cui tentiamo di rappresentarlo.

Parole Chiave

Gioco — Semantiche — Rappresentazioni — Significato



Fig. 1
Katsushika Hokusai, *Leçons de dessin par la décomposition géométrique*.
Bibliothèque nationale de France, département Estampes et photographie, 4-OD-154.

Semantiche e significati minimi intorno al gioco

Schiller ha scritto che l'uomo è completamente uomo solo quando gioca (2002). Una tale suggestione, non priva di fascino, suggerisce almeno due cose a chi si voglia rivolgere al gioco. La prima, certamente più evidente, risiede nel *quid* ontologico della “realizzazione” – il gioco è l'unico atto in cui l'individuo può pienamente realizzarsi. La seconda sta nel fatto che il ludico è un'attività intimamente connaturata alla cultura. Per cui, muovendo da tali presupposti, si oscilla inevitabilmente tra l'ordine del sensibile e l'ordine del razionale, in senso complementare. Pertanto, è necessario richiamare l'attività, la pratica del giocare. E ciò perché il gioco, nell'essere regole e oggetti (ma non solo), così come si mostra nelle sue linee pragmatiche e nel suo aspetto normativo, coinvolge le intenzioni dell'individuo, il suo agire e quelle rappresentazioni collettive che mediano il suo stesso rapporto col gioco e con le relazioni che in esso si inscrivono.

Vorrei richiamare ora una distinzione operata da diversi autori che hanno trattato del gioco: orizzonte semantico e orizzonte prassico. Se il primo ci aiuta a delineare la definizione delle situazioni ludiche e degli oggetti ludici attraverso qualità oggettive e riconoscibili, il secondo comprende le descrizioni dei caratteri dell'agire ludico e della creazione delle relative situazioni ludiche. A grandi linee, si tratta di una ripartizione suscettibile di esemplificazione come un confronto tra proprietà passive e proprietà attive inerenti al gioco e al ludico.

Nella nostra lingua, la parola *gioco* indica un'attività di svago, di esercizio, di allenamento, o ancora, una competizione regolamentata. Tuttavia, tale attività rappresenta anche molte altre “eccedenze”, a partire dall'idea di spazio che può essere chiamata in causa per questioni meccaniche, linguistiche,



Fig. 2
Hieronymus Bosch, *Il Prestigiatore*, 1502, olio su tavola.

visuali, ecc. Questo spazio d'azione assume un'importanza ermeneutica fondamentale che è facilmente riconducibile alle difficoltà che si possono incontrare nella ricerca di un significato univoco di gioco, al fatto che il concetto stesso venga utilizzato per rappresentare uno spazio interpretativo non riducibile od oggettivabile.

La lingua inglese offre invece una dicotomia interessante costituita dai termini *game* e *play*. Il punto nodale del primo lemma è la descrizione di una competizione fisica o mentale condotta attraverso delle regole da partecipanti in opposizione fra loro. A essere descritte sono delle peculiari qualità di oggetti o contesti (ludici), qualità che definiremmo passive, legate all'oggettività del gioco. Con il secondo lemma si chiamano in causa degli atti, un agire ludico e delle qualità attive relate alla soggettività di chi gioca. Bateson si riferisce a tale distinzione avanzando un collegamento diacronico tra i due significati: il *play* infatti, una volta che viene organizzato e regolato, e che gli viene assegnata una sanzione in caso di vittoria o sconfitta, diventa *game* (Bateson, 1996). Certamente, esistono letture molto diverse tra loro di questo dualismo. Tuttavia, i due termini, sebbene in grado di render conto della distinzione tra proprietà attive e passive, non sembrano esaurire, in modo univoco, il problema intorno alla natura del gioco. Da un versante abbiamo il gioco organizzato e disciplinato, dall'altro il giocare, quell'atteggiamento ludico generalizzato connesso al divertimento e riconducibile al bambino, al disvelarsi del mondo. In sintesi: da una parte l'oggetto gioco, la struttura, il contesto, mentre, dall'altra, l'atto del giocare, del creare un contesto ludico.

Cultura, pratiche e attività. La realtà in gioco

Gli studi strutturalisti di ambito francese hanno cercato di affrontare il gioco con un atteggiamento prospettico profondamente diverso rispetto alla disciplina matematica. Nell'immediato Secondo dopoguerra, Benveniste ha descritto il gioco come «ogni attività regolata che ha il suo fine in sé stessa e [che] non mira a una modificazione utile del reale» (Benveniste,

2008, 123). Rispetto alle teorie matematiche del tempo, si ipotizza allora l'impiego della strategia nelle relazioni sociali e viene posta un'enfasi maggiore sulle regole e sull'influenza "inefficace" del gioco sulla realtà¹. Nei nostri giorni, il paragone di Benveniste del gioco a una struttura, insieme alla dichiarazione che sia il gioco stesso a determinare la natura dei giocatori (e non viceversa), rappresentano posizioni ardue da sostenere (si noti: non impossibili). Al di là degli esiti correnti, le traiettorie di Benveniste precorrono i discorsi teorici intorno al gioco in modo trasversale. Si pensi alla distinzione fra *ludus* e *jocus*, parole che richiamano l'esercizio (preparazione e allenamento) e il discorso *non* serio, e a come il secondo abbia progressivamente spodestato il primo nell'uso comune in riferimento al ludico. O ancora, si pensi all'idea che il gioco sia distinto dalla realtà ma che, al contempo, sia capace di prospettare una alternativa, in grado di acquisire alcuni aspetti del sacro. Da queste intuizioni si ricavano delle coppie semantiche che dovranno essere necessariamente ricodificate nell'immaginare un'ideale didattica che voglia occuparsi di se stessa "tramite" il gioco: esercizio/non esercizio; serietà/non serietà; valore reale/valore simulativo; sacralizzazione/desacralizzazione.

In questa direzione, vorrei riflettere dapprima su alcune traiettorie teoretiche appartenenti a Huizinga e Caillois, poiché offrono un'analisi prevalentemente morfologica del gioco. In seguito, seguendo la prospettiva di Goffman, convocherò i concetti di "mascheramento" e di "incontro" presenti nelle interazioni ludiche.

Ludens

Huizinga rappresenta il primo studioso del Novecento a essersi dedicato con profondità d'analisi alla comprensione del gioco. Certamente, il suo lavoro mostra un'enfasi interdisciplinare eccessivamente estetizzante. Tuttavia, al di là delle critiche², permane con Huizinga l'efficacia euristica di un'intuizione illuminante: cultura e gioco sono idee sovrapposte e comparabili. Il che significa: se al concetto di ludico non è possibile fornire uno o più confini, in esso possiamo individuare e riconoscere delle trame concettuali e dei nodi problematici suscettibili di essere testati in campi disciplinari diversi. Concentrarsi sull'analisi del gioco come processo (e non come struttura) appare a chi scrive una scelta efficace.

In Huizinga (1973) la distinzione tra *game* e *play*, nonostante attraverso implicitamente tutto il testo, resta schiusa. È difficile comprendere per quale delle due definizioni propenda Huizinga nella sua ricerca definitoria, anche se sembra indirizzarsi verso l'idea di *play*. Ciò non fa altro che rimarcare il dualismo tra l'analisi formale dell'oggetto gioco e l'osservazione delle pratiche e degli atti ludici concentrandosi sui soggetti coinvolti. Secondo Caillois, Huizinga ha svolto «una ricerca sulla fecondità dello spirito ludico che presiede a una determinata specie di giochi: i giochi di competizione regolata» (Caillois, 2000, 19). Per cui, si rende evidente la contraddizione insita nel limitare l'analisi ai giochi regolamentati e strutturati analizzandoli come atti ludici (*play*), ignorandone le caratteristiche intrinseche (*affordance*). Insomma, Huizinga intuisce l'esigenza di utilizzare altri strumenti, legati all'analisi dell'agire ludico, per rendere conto in modo più ampio delle diverse configurazioni ludiche esistenti, ma finisce per limitarsi a quelle classiche.

È interessante il punto in cui viene riconosciuta la possibilità per il gioco di essere serio, finanche tragico. Gioco e serietà non si oppongono come due opzioni reciprocamente escludentesi, ma come poli dialettici entro cui il

gioco controlla se stesso, e «il metagioco è il momento ‘serio’ che respinge il gioco oggetto tra i giochi da riqualificare...» (Eco, 1973, XXV-XXVI.). L’opera di Huizinga rimane estremamente importante per aver descritto una ludicità parallela all’esistenza umana, non semplice causa o effetto dei mutamenti culturali: «Non si trattava di domandare qual posto occupi il gioco fra i rimanenti fenomeni culturali, ma in qual misura la cultura stessa abbia carattere di gioco. [Si trattava di integrare] il concetto di *gioco* in quello di *cultura*» (Huizinga, 1973, XXXII.). L’attività ludica si configura trasversalmente alla realtà, a una cultura che può essere di per sé gioco (con tutti i rischi che questo comporta³).

In *Homo Ludens* è presente anche una definizione di gioco su cui riflettere attentamente perché in essa sono descritte una serie di qualità caratterizzanti la pratica ludica. Il gioco è un atto libero, un’attività potenzialmente seria in grado di coinvolgere completamente il giocatore (cfr. *ibidem*, 17). Esso è un ordine che crea ordine attraverso una regolamentazione e come tale è un atto svolto entro dei limiti spazio-temporali definiti. Avendo queste caratteristiche, si presenta come un’alternativa alla vita vera e ordinaria con finalità proprie, un generatore di rapporti sociali che implicano l’utilizzo di maschera e travestimento. Queste caratteristiche hanno evidentemente utilità e sostanze differenti.

Certo, affermare che il gioco sia un’attività potenzialmente seria e in grado di coinvolgere, appare oggi familiare. Tuttavia, Huizinga si poneva in contrapposizione al senso comune che considerava il gioco come un’attività irrimediabilmente triviale. Oggi, la valutazione dell’opposizione semantica serio/non serio riferita al gioco appare chiara nel suo valore e l’attenzione sembra spostarsi piuttosto verso altre semantizzazioni. Piuttosto, è utile tenere assieme le caratteristiche del ludico che emergono come nodi su cui riflettere: la libertà d’azione, il limite spazio-temporale, la regolamentazione, la situazione alternativa alla vita reale correlata alla maschera e al travestimento, e ancora la simulazione. Tali caratteristiche appaiono in parziale contraddizione fra loro. In tal senso, riconosciamo che la libertà d’azione e la simulazione si riferiscono all’intenzionalità del giocatore, alle sue azioni (*proprietà attive*), mentre la separazione e la regolamentazione rappresentano le condizioni di esistenza contestuali della situazione ludica stessa (*proprietà passive*).

Proseguendo in questa direzione ricaviamo da *Homo Ludens* quattro nodi problematici su cui riflettere, appartenenti a due ordini distinti. Due si riferiscono alla natura intrinseca della situazione ludica, alla sua oggettività: regolamentazione e separazione ben definita dalla vita reale; due invece, all’atto di gioco e alla relativa creazione della stessa situazione ludica: la libertà e la simulazione della vita “vera”.

Del giocare tra uomini

Nel testo *I giochi e gli uomini*, Caillois vede chiaramente la presenza dell’attività ludica durante tutto l’arco dell’evoluzione sociale e culturale dell’uomo:

«Si coglie come un’impronta, un’influenza del principio del gioco, o per lo meno una convergenza con i suoi particolari intenti. Vi si può leggere il progredire stesso della civiltà nella misura in cui questa consiste nel passaggio da un universo caotico a un universo regolato che poggia su un sistema coerente ed equilibrato ora di diritti e di doveri, ora di privilegi e responsabilità» (Caillois, 2000, 11).

Il gioco diviene lo specchio dell'evoluzione umana. Giochi e giocattoli rappresentano residui culturali fondamentali e facilmente comprensibili e interpretabili. Nella loro evoluzione è possibile individuare i mutamenti sociali e culturali già accaduti o in atto. Caillois precisa la sua concezione di "residuato" descrivendo attività ludiche con significato politico e religioso legate a epoche precise. Tali attività, una volta svuotate dai relativi significati, finiscono per rimanere semplici strutture, "puri" giochi. In questo modo, il gioco diventa non solo un'attività trasversale alle culture, ma anche un "residuato" riconoscibile della cultura precedente (*Ibidem*, 76-77).

Tutto ciò si pone evidentemente in contrasto con Huizinga, secondo cui il gioco sarebbe un concetto intrinseco alla cultura e non una sua conseguenza. Se Huizinga considerava lo spirito ludico presente in continuità nella cultura, per Caillois è fondamentale il cambiamento della funzione sociale, che avviene quando un'attività è privata dei suoi significati originali. Infatti, il punto chiave nella definizione di attività ludica "civile" è la presenza di una regolamentazione⁴. Caillois ha ipotizzato un'evoluzione storica che avrebbe portato l'umanità dall'esperienza di forme ludiche libere, legate alla definizione di *play*, alla propensione verso forme regolamentate e strutturate, legate alla definizione di *game*: «Le regole sono inscindibili dal gioco non appena quest'ultimo acquisisce quella che chiamerò un'esistenza istituzionale. A partire da quel momento, esse entrano a far parte della sua natura e lo trasformano in strumento di cultura fecondo e decisivo» (*Ibidem*, 46). Questo giudizio di valore deriva dalla distinzione tra *Ludus* e *Paidia* che interviene in tutto il testo. Ovvero, una distinzione tra due modalità di gioco contrapposte ed equiparabili alla divergenza lessicale della lingua inglese già accennata: *Paidia* è fantasia e improvvisazione, "come se" (potenza primaria d'improvvisazione e spensieratezza), mentre *Ludus* è "sul serio", tentativo normato di superare ostacoli (il complemento e l'educazione della *Paidia* che *Ludus* disciplina e arricchisce) (cfr. *ibidem*, 55). L'altro fondamentale sforzo teorico di Caillois è la creazione di un modello che divide i giochi in: *Agon* (competizione), gioco di competizione, sfida con annessa rivendicazione di responsabilità per le proprie azioni; *Alea* (caso), gioco d'azzardo e di fortuna collegato all'abbandono dell'individuo al destino; *Mimicry* (maschera), gioco di immedesimazione, simulacro, con una sola regola a seconda del ruolo: l'attore deve affascinare lo spettatore e lo spettatore deve credere alla rappresentazione; *Ilinx* (vertigine), gioco di vertigine e puro godimento. L'evoluzione culturale da *Paidia* a *Ludus* si applica anche a queste nuove categorie come il passaggio da un'epoca caratterizzata da *Mimicry* e *Ilinx*, giochi di rappresentazione e di vertigine, a una, quella contemporanea, definita da *Agon* e *Alea*, giochi di competizione e d'azzardo (cfr. *ibidem*, 46-60).

Caillois prosegue precisando il concetto di *Paidia*, a prima vista in contrapposizione con il gioco regolato. In realtà, il gioco libero e fantasioso risponde a norme di natura differente. Tuttavia, queste restano rigide e precise. In tale frangente viene considerata l'attività ludica intesa come rappresentazione o simulazione, ma Caillois non prosegue tale percorso, restando scettico sull'opportunità di considerare un gioco senza barriere, affermandone con decisione il potere di corruzione:

«Se il gioco consiste nel fornire a queste potenti pulsioni un soddisfacimento formale, ideale, limitato, separato dalla vita normale, che cosa succede, dunque, quando ogni convenzione è violata? Quando l'universo del gioco non è più separato ermeticamen-

te? Quando c'è contaminazione con il mondo reale in cui ogni gesto porta con sé conseguenze ineluttabili? A ognuna delle categorie fondamentali corrisponde allora una perversione specifica che è la risultante dell'assenza di freno e protezione insieme» (*Ibidem*, 62).

Qui risiede un nodo importante: il crollo delle barriere è un qualcosa di “negativo” e il gioco va mantenuto strettamente separato dalla vita reale per evitare conseguenze pericolose per l'individuo (disconoscimento, superstizione, alienazione, vizio ecc.). Sono le regole a creare e a mantenere intatte queste barriere, strumenti necessari per salvaguardare la “civiltà” di un'attività ludica e, al contempo, espedienti per fare di essa un momento di esercizio per la vita reale:

«I giochi disciplinano gli istinti e impongono loro un'esistenza istituzionale. Nel momento in cui accordano agli impulsi un soddisfacimento formale e limitato, essi li educano, li fecondano e vaccinano l'anima contro la loro virulenza. Contemporaneamente, li rendono atti a contribuire positivamente ad arricchire e determinare gli stili delle culture» (*Ibidem*, 73).

Comunque, Caillois conserva l'idea di associare le sue quattro macro-categorie di gioco sia a forme ludiche marginali e alle relative degenerazioni, sia a forme ludiche istituzionalizzate e integrate nella vita sociale. Entra così in gioco un'idea di attività ludica in grado di uscire dai propri contesti invadendo la vita reale, anche se di fatto non viene abbandonata la convinzione che una barriera debba delimitarla per impedirne la degenerazione.

Faccia a faccia, con la maschera

Nella prima parte di *Espressione e identità* (2003), Goffman descrive le dinamiche dell'interazione *face to face* e delle “riunioni focalizzate” attraverso l'indagine del concetto di divertimento. Il punto (teorico) chiamato in causa consiste proprio nell'idea di gioco.

Il concetto di “riunione”, dell'essere assieme, viene focalizzato e descritto con precisione, perché implica, per chi partecipa, un'attenzione focalizzata su un unico centro visivo e conoscitivo; un'apertura reciproca e preferenziale alla comunicazione verbale; un rafforzamento della rilevanza reciproca degli atti; una concentrazione ecologica degli sguardi che amplifichi le possibilità che ha ciascuno di percepire in che misura l'altro lo tenga sotto osservazione (*Ibidem*, 31-33). Tale condizione (comunicativa) viene paragonata alla “situazione ludica”, anzitutto per la presenza di un *set* normativo che circoscrive l'esperienza “corretta” della situazione e per l'indicazione di una “barriera” che separa la situazione comunicativa-ludica dalla realtà. Pertanto, il gioco è pensato ancora nell'unione di due qualità: la regolamentazione e la separazione dal reale.

Goffman approfondisce questi due aspetti descrivendo alcune tipologie di regole. Un primo ordine di norme, definite “di irrilevanza”, agisce da selezione in relazione agli stimoli esterni: si evita in questo modo che i partecipanti vengano distratti da un afflusso sovrabbondante di pensieri diversi dall'azione ludica (*Ibidem*, 33). Ciò significa che la forma degli oggetti, o dei contesti utilizzati nel gioco, non conta in relazione alle norme dello stesso: come è noto, la forma delle pedine su una scacchiera non ha nessuna importanza rispetto alla rosa di mosse che ciascuna pedina può compiere secondo le regole degli scacchi. Tale filtro evidenzia ancora una volta la *dis*-giunzione del gioco che si dà come una situazione a parte, in grado di alimentare autonomamente un mondo autosufficiente e coerente,

a prescindere dagli stimoli che originano dalla realtà. Una seconda classe di regole aiuta invece a comprendere come questa barriera sia paragonabile a una membrana porosa, recuperando alcune delle caratteristiche del mondo esterno nella situazione ludica. Infatti, le regole “di trasformazione” orientano le qualità caratteriali dei partecipanti, che vengono tenute in considerazione durante il gioco (*Ibidem*, 43). Dunque, anche in questo caso, la struttura del “cerchio magico”⁵ si scontra con l’intervento del giocatore e con la sua soggettività. Inoltre, la porosità della membrana che separa il gioco dal reale considera la natura psico-biologica del coinvolgimento del giocatore, definito come “spontaneo” e “non oggettivo”. Tale coinvolgimento verrebbe perduto nel caso in cui ci si limitasse a un’indagine formale del contesto o dell’oggetto ludico. Nel momento in cui questa “spontaneità” è contenuta in modo coerente nel mondo di gioco come definito dalle regole di trasformazione, il giocatore è a suo agio, altrimenti potrebbe ritrovarsi in una situazione di tensione disforica tale da condurre al rigetto del gioco stesso. Il controllo di questa tensione è la condizione imprescindibile al mantenimento della barriera e, quindi, della situazione ludica. Infatti, vi possono essere incidenti più o meno integrati, situazioni difficoltose e “straripamenti” che incidono sul gioco, tutti in grado di indurre a “modificare apertamente le regole, ridefinendo la situazione in base alla situazione del trasgressore, non trattandolo però più d’ora in poi *come un partecipante ma come un semplice fuoco dell’attenzione*; meglio, come un attore involontario” (*Ibidem*, 71).

Pertanto, la situazione ludica si accorda e si configura in ragione della natura della membrana di interazione: quando il mondo esterno attraversa i confini di un incontro e viene elaborato nell’attività interazionale, avviene qualcosa di più di un semplice riordinamento o di una semplice trasformazione di modelli. Si verifica qualcosa che ha una natura psico-biologica, organica. Una parte del mondo esterno, potenzialmente determinante, «viene ignorata con facilità, una parte viene soffocata, e una parte infine viene rimossa con imbarazzo, con un costo evidente in termini di distrazione» (*Ibidem*, 76). Inoltre, vi sono alcune componenti dell’ambiente esterno che sono in grado di espandere o di contrarre gli eventi appartenenti all’incontro, mentre altre sono in grado di renderlo durevole o distruggerlo.

Riflettendo su queste componenti è possibile fornire una definizione di due principi sostanziali per il gioco: l’incertezza del risultato e la simulazione nella forma di esibizione sanzionata di qualità del mondo reale. Inoltre, proseguendo nell’indagine del secondo aspetto, è possibile vedere nei giochi un mezzo per infondere o integrare negli incontri di gioco una gran varietà di fatti esterni socialmente significativi. Attraverso ciò che Goffman definisce “mascheramento”, il gioco rappresenta ancora una volta uno strumento di simulazione, un ambito in cui provare e sperimentare fattori sociali e dinamiche comunicative “in sicurezza”, con conseguenze molto limitate sulla vita reale: esso è “un modo per rivelare quel tanto che può essere tollerato in un incontro. Circondiamo i nostri incontri con dei recinti; con gli stessi mezzi con cui teniamo lontana una parte della realtà, possiamo fare in modo di reintrodurla sotto qualche forma” (*Ibidem*, 87). Oltre a de-potenziare le possibilità del reale, nel contesto ludico il mascheramento assolve anche alla funzione di farci comprendere che ciò che trattiene le persone nel gioco risponde a un bisogno di confronto con delle complessità, di misurarsi con la fatica e con il rischio, di sfidare il già progettato. La situazione del gioco è eccezionale anche perché costantemente accerchiata dalla realtà esterna: se la situazione normale è quella di una molteplicità di

ruoli, di richiamo multiplo e sincrono a diverse cornici (*frames*), a messaggi metacomunicativi che indicano come leggere la realtà e come condurvisi dentro, la società tecnologicamente sofisticata sembra tendere a turbare, progressivamente, i ritmi naturali di consonanza con le leggi interiori di condotta. Ciò significa che realtà e tecnologia minano la chiarezza dei ruoli che l'individuo può assumere nella situazione ludica. È lo stesso Goffman ad affermarlo (implicitamente) nel momento in cui descrive la capacità simulativa che rende la situazione ludica un esercizio di istinti reali, allo stesso tempo ridotto e simbolicamente efficace.

Vie di fuga, o del tornare al gioco

Come si può notare, è possibile individuare qualità e proprietà inerenti al ludico che attraversano, seppur con differenze indiscutibili, le diverse traiettorie su cui abbiamo riflettuto: la regolamentazione, la separazione dalla realtà attraverso una membrana porosa, l'idea di simulazione o di ambito in cui provare e sperimentare in sicurezza (rispetto alle conseguenze reali), il bisogno istintivo di mettersi alla prova e la presenza dei risultati incerti. Se considerate nel loro insieme, il gioco emerge come campo di possibilità del sperimentare ruoli potenzialmente “negativi” senza subirne le conseguenze, di avere a che fare con esiti incerti del proprio progetto, del proprio disegno (*signum*), del proprio com-porre, anche istintivamente, la propria persona.

Pertanto, tra gioco e didattica vi è molto più di un'affinità. In questo *locus* la persona trova indizi, segnali in grado di metterlo in corrispondenza (seppur con delle limitazioni) con un macrocosmo che fornisce senso e significato alla sua vita, in grado di orientare (e legittimare) il proprio agire sia simbolico, sia materiale. Il gioco re-incanta, ritualizza, mentre al contempo disvela un potere decisionale non apparente. In questo senso, resta al didatta la responsabilità di comprendere come giocare e far giocare. Nel fare ciò, dovrebbe tenere presente una riflessione particolare che ha direttamente a che vedere col nostro tempo e con i materiali, digitali e non, con cui *si* gioca.

Le innovazioni tecniche e tecnologiche che stanno mutando oggi interi insegnamenti e metodi disciplinari tradizionali, sono state sempre accompagnate da dibattiti vivi presso l'opinione pubblica e tra gli specialisti, in merito alle conseguenze più o meno nocive che apporterebbero all'umanità. In una delle sue ultime riflessioni edite, Morin, all'interno di una trattazione quadro sulla situazione attuale del pianeta e sulle vie da seguire per uscire dalle crisi che lo attraversano, al fine di promuovere un nuovo avvenire dell'umanità, afferma che le crisi dell'umanità planetaria sono nel contempo crisi cognitive: «Il nostro sistema di conoscenze, così come è engrammato nelle menti, conduce a importanti misconoscimenti» (Morin 2012, 133). Infatti, la frammentazione e la compartimentazione delle conoscenze in discipline e dottrine separate hanno spezzato il tessuto complessivo della realtà, facendone perdere il senso complessivo. Così, «il nostro modo di conoscenza parcellizzato produrrebbe ignoranze globali» (*Ibidem*, 134). In questo senso, il nostro modo di pensiero mutilato porta ad “azioni mutilate”, perché sono conoscenze e azioni unidimensionali non contestualizzate.

Tenendo conto di ciò, il gioco potrebbe divenire anche una chiave di lettura per ricomporre la pluridimensionalità della conoscenza e del mondo stesso. Il gioco oscilla, richiede mobilità e comprensione delle “parti”, ma soprattutto una continua spinta all'agire, all'intervenire sulla realtà attraverso simulazioni o riduzioni in cui il giocatore è calato. Lo spazio di gioco

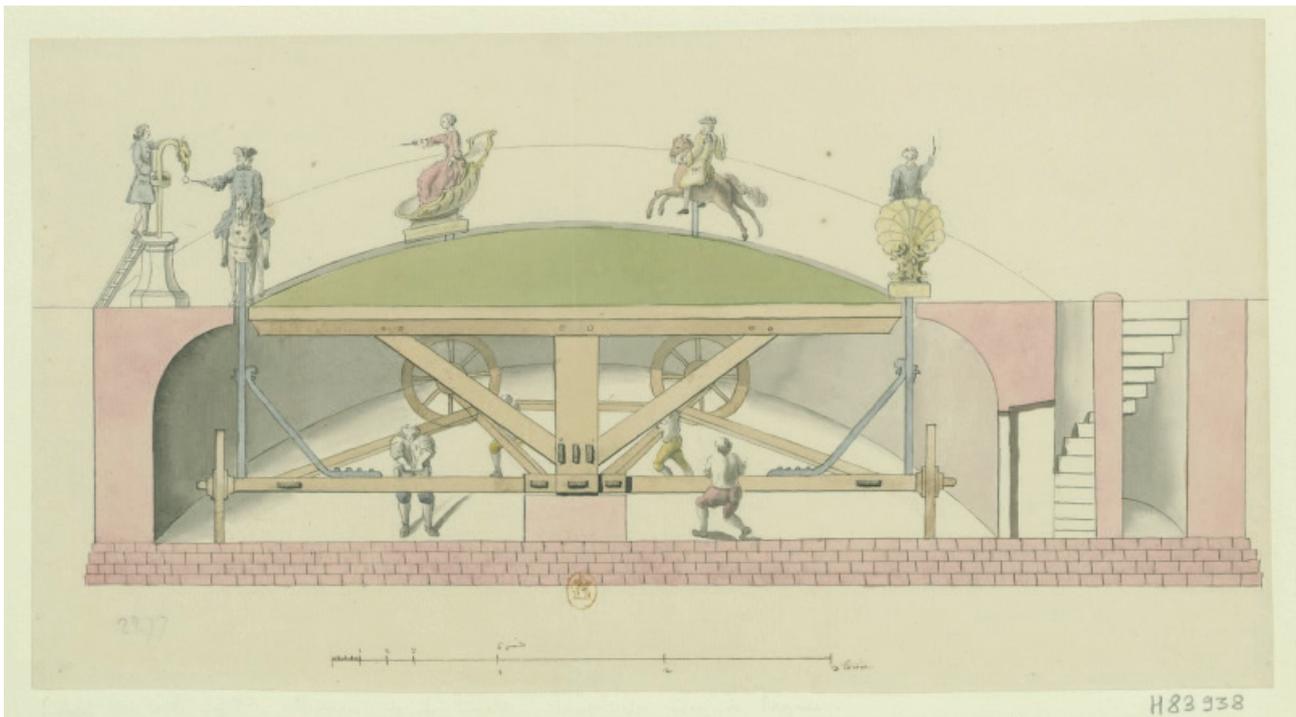


Fig. 3
Paris, *Château de la Muette*:
coupe de la plateforme du jeu
de bague, dessin, 1719.

è uno spazio di realtà che mobilita ciò che è familiare, comune o di senso comune, in cui alcune delle rigidità della realtà possono essere messe in discussione. Il gioco interviene nel pensiero abitudinario infrangendolo mediante la pratica della creatività stessa.

Si noti ancora: il fatto è che qualsiasi prodotto dell'attività dell'uomo – sia esso uno strumento o una macchina, oppure un'opera scientifica o creativa, o una combinazione ludica di forme che esprimono aspirazione a riprodurre e conoscere il mondo, ovvero a dare corpo a realtà ideali che sono parti della vita – retroagisce inevitabilmente *su* e *con* l'uomo stesso e con la sua vita. Le arti, la letteratura, la pittura, la musica, l'architettura ecc. hanno sviluppato da sempre la potenzialità dell'uomo di riprodurre mondi. Ciò non tanto perché sono svincolate dalle necessità di attuazione, (come ad esempio per la riproduzione artificiale di macchine, robot, ecc.) ma piuttosto perché pensiamo più adeguate a dare corpo, senso e significato all'aspirazione dell'uomo di creare e di progettare mondi possibili, sia pure e non solo fantastici. Gli uomini non interagiscono solo tra loro o solo con gli artefatti secondo le norme e i valori che caratterizzano il loro vivere sociale, ma interagiscono tra loro anche grazie agli artefatti che essi stessi producono a questo fine e che hanno conseguentemente una ricaduta sulle modalità del loro stare assieme. In generale, che l'uomo si serva degli artefatti, quali mezzi o strumenti finalizzati alle diverse attività sociali, è una constatazione ovvia e condivisa. Più difficile è riconoscere che questi strumenti impongano, interagendo con l'uomo, dei comportamenti e delle pratiche. Non dobbiamo ritenere che, da un lato, ci siano gli oggetti tecnici e, dall'altro, gli individui che ne fanno uso e che se ne servono come strumenti più o meno idonei per conseguire finalità individuali in maniera più o meno agevolata e proficua, dal momento che sono stati e sono prodotti dall'uomo per quello scopo. Gli individui e i prodotti della tecnica formano un'unica realtà relazionale all'interno della quale questi si trovano già da sempre. Quest'unica realtà costituisce l'"ambiente" di vita in cui gli individui vivono e in cui si rende possibile, per loro e per ciascuno di loro, aver rapporti e tutto ciò che qualifica il loro commercio sociale. Compresi i loro giochi.

Note

¹ Non potendo soffermarci sulle teorie matematiche dei giochi si rimanda ad esempio a Von Neumann e Morgenstein (1944).

² Si guarda in particolare all'Eco (strutturalista) della prefazione al testo.

³ Non è possibile in questa sede portare a tema il rischio insito nel gioco e l'applicazione dello stesso in relazione alla cultura.

⁴ Punto in comune di Caillois con Huizinga ma anche con diversi altri autori.

⁵ Il *Cerchio Magico* è uno dei termini utilizzati nel campo degli studi sul gioco per definire le dinamiche alla base del gioco. Sinteticamente, con “cerchio magico” si indica l'esistenza di un confine tra un gioco e il mondo al di fuori del gioco stesso. All'interno di questo spazio vi sono regole per cui chi gioca vi si sottomette per scelta in modo che il gioco possa funzionare. In tal senso, il gioco è uno spazio magico nel quale sono sospese le regole e i modi della vita quotidiana. L'idea di *Cerchio Magico* è oggi oggetto di diverse critiche se non di radicali fraintendimenti.

Bibliografia

- BATESON G. (1996) – *Questo è un gioco*. Raffaello Cortina, Milano.
- BENVENISTE E. (2008) – “Il gioco come struttura”. *Aut aut*, 337 (gennaio-marzo).
- CAILLOIS R. (2000) – *I giochi e gli uomini*. Bompiani, Milano.
- GOFFMAN E. (2003) – *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*. Il Mulino, Bologna.
- HUIZINGA J. (1973) – *Homo Ludens*. Einaudi, Torino.
- MORIN E. (2012) – *La via. Un'avvenire per l'umanità*. Raffaello Cortina, Milano.
- SCHILLER F. (2002) – *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo. Callia o della bellezza*. Armando, Roma.
- VON NEUMANN J., MORGENSTERN O. (1944) – *The theory of games and economic behavior*. PUP, Princeton (NJ).

Gianluca Maestri, dottorato in Sociologia e ricerca sociale, è assegnista di ricerca in Sociologia dei processi culturali presso il Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Università di Bologna. Si occupa di tematiche inerenti al paradigma culturalista con particolare attenzione alle rappresentazioni dell'immaginario sociale e ai codici culturali con cui vengono trasmesse.