

Il gioco come dispositivo ontologico: un'esplorazione tra semiosi, conoscenza e cultura

A mo' di introduzione

DEMETRIO RIA
UNIPEGASO



Introduzione: ridefinire il gioco

L'analisi del gioco, spesso relegato a semplice passatempo o ad attività ancillare dell'apprendimento "serio", rappresenta una frontiera strategica per comprendere i meccanismi più profondi della cognizione e della cultura umana. Da questo convincimento un gruppo di docenti universitari dell'Università del Salento ha voluto organizzare un Convegno Internazionale le cui riflessioni sono state raccolte in questo volume. La domanda che Annarita Miglietta, Luciana Petracca, Andrea Scardicchio e il sottoscritto ci siamo posti è: cosa succede se il gioco non è una pausa dalla realtà, ma la matrice stessa attraverso cui la realtà viene costruita? Questa raccolta di saggi intende superare le visioni riduttive del gioco per esplorarlo come un "dispositivo ontologico" primario, ovvero un meccanismo fondamentale attraverso cui l'essere umano non solo interpreta, ma costituisce attivamente la realtà. Esso agisce come un potente "meccanismo epistemico", una lente attraverso cui è possibile esaminare la costruzione del significato, lo sviluppo delle funzioni psichiche superiori e le complesse dinamiche culturali. Il nostro percorso prenderà le mosse dalle radici cosmiche del gioco nel pensiero semiotico, per poi seguirne le tracce nel laboratorio della mente infantile, riscoprirlo nelle piazze medievali e nelle memorie popolari, e infine confrontarlo con le sfide e le promesse della nostra era digitale.

1. La fondazione ontologica e semiotica del gioco: tra libertà e struttura

Per comprendere appieno il gioco come dispositivo di conoscenza, è indispensabile risalire alle sue radici filosofiche e semiotiche. Il gioco, prima ancora di essere un'attività umana, può essere inteso come una metafora cosmica per la creazione stessa del significato. Analizzando il pensiero di

Charles Sanders Peirce, è possibile mostrare come l'universo stesso possa essere letto come un incessante “gioco di segni”, in cui la libertà creativa e la stabilizzazione delle regole si intrecciano in una dialettica fondativa. È in questa tensione originaria che risiede il paradosso più fecondo dell'esperienza ludica: la capacità di generare mondi di senso proprio attraverso l'accettazione volontaria di vincoli.

1.1. Cosmosemiosi e Musement: l'universo come gioco di segni

Nel pensiero del filosofo pragmaticista Charles Sanders Peirce, l'universo non è un'entità statica, ma un processo incessante di composizione e scomposizione di segni, una “cosmosemiosi”. L'intero cosmo è pervaso, se non interamente composto da segni che collegano la mente dell'uomo alla mente della natura in un unico fluire. Peirce distingue tre “universi dell'esperienza”: l'universo delle idee pure (potenzialità), l'universo della “bruta effettività” (fatti) e l'universo semiotico, il cui essere consiste nel potere di mediare e stabilire connessioni (Caputo).

In questa visione, l'universo è un grande gioco la cui unica legge è la continuità. Al fondamento di questo processo si colloca il *Musement*, o “puro gioco”, un'attività mentale che Peirce, la cui nozione di gioco fu profondamente influenzata dal concetto di *Spieltrieb* (impulso al gioco) di Friedrich Schiller, descrive come un “giocherellare con gli universi” (Caputo). Si tratta di un'occupazione della mente non finalizzata, governata unicamente dalla “legge di libertà”, che non persegue scopi pratici ma si esaurisce nella sua stessa azione. Questo “puro gioco”, che può assumere la forma della contemplazione estetica, della costruzione di castelli immaginari o della speculazione scientifica, rappresenta il ponte tra la passività delle impressioni sensoriali e l'indagine attiva. Esso costituisce una critica implicita alle successive riduzioni utilitaristiche che ne snaturano l'essenza, trasformandolo da processo creativo a mero strumento per fini esterni.

1.2. Dalla credenza all'abito: la stabilizzazione del gioco in regole d'azione

Se il *Musement* rappresenta il flusso libero e creativo della semiosi, come si stabilizza questo gioco in forme riconoscibili e prevedibili? La risposta di Peirce risiede nella relazione tra credenza (*credence*) e abito (*habit*). La credenza è una “regola per l'azione” che placa l'irritazione del dubbio. L'essenza della credenza, a sua volta, è “lo stabilirsi di un abito” (Caputo), ovvero una disposizione generale all'azione. L'abito non è un concetto

puramente psicologico, ma una tendenza che crea continuità e regolarità nell'universo. Peirce lo illustra con un'immagine potente: "Il corso d'acqua che si erode da solo un alveo sta formando un abito" (Caputo). Questo processo di formazione degli abiti, che genera prevedibilità nel "gioco universale dei segni", è analogo alla funzione delle regole nei giochi strutturati. Questo processo cosmico di formazione degli abiti trova il suo diretto microcosmo nella struttura dei giochi umani, dove il libero flusso dell'azione viene intenzionalmente incanalato dalle regole per creare significato.

1.3. Il paradosso ludico: la libertà che nasce dal vincolo

Il gioco si fonda su una tensione dialettica fondamentale: quella tra libertà e regola. Per cogliere questa dinamica, è necessario sintetizzare diverse prospettive teoriche in un modello stratificato. Alla base di tutto vi è l'energia semiotica primordiale, la fantasia spontanea che Roger Caillois definisce *paidia*: è il principio del divertimento sfrenato, caotico, che riecheggia il *Musement* di Peirce (Ria). Quando questa energia si manifesta nell'azione concreta, nella sperimentazione fluida e vitale, prende la forma del *play*, come delineato da Daniela De Leo. A questa dimensione libera si contrappone la struttura che la disciplina. Il *ludus* di Caillois rappresenta la regola e la convenzione artificiale che richiede sforzo e pazienza, incarnando la tendenza alla stabilizzazione che Peirce descrive come formazione di un *habit*. Infine, il *game* è l'istanza concreta di questa struttura, l'insieme di regole e limiti formali che definiscono uno specifico spazio d'azione. L'esperienza ludica autentica non risiede in uno di questi poli, ma nella loro interazione dinamica. Questa tensione si risolve nel paradosso magistralmente sintetizzato dal filosofo Bernard Suits: "giocare significa tentare di raggiungere un obiettivo utilizzando solo mezzi permessi, rinunciando a mezzi più efficaci in favore delle regole" (citato in De Leo). È proprio questa autolimitazione volontaria a generare un campo di possibilità e significato. La regola non è un limite alla libertà, ma la condizione stessa che la rende possibile. Da questa struttura ontologica, il gioco emerge come un potente motore per lo sviluppo del pensiero.

2. Il gioco come dispositivo epistemico: costruire la conoscenza

Una volta stabilita la sua natura ontologica di campo in cui libertà e regola si co-definiscono, è possibile esaminare il gioco come un potente e insostituibile dispositivo per la costruzione attiva della conoscenza. Lungi

dall'essere un'attività meramente ricreativa, il gioco è il laboratorio in cui la mente umana esercita le sue funzioni più elevate, sperimenta il pensiero astratto e trasforma la propria comprensione del mondo. Questa sezione analizzerà i meccanismi psicologici e pedagogici che lo rendono tale, attingendo alle prospettive costruttiviste e alle teorie dell'apprendimento trasformativo.

2.1. Strutturare il pensiero: prospettive costruttiviste

Due delle più influenti teorie costruttiviste del XX secolo riconoscono al gioco un ruolo centrale nello sviluppo cognitivo. Per Lev Vygotskij, il gioco è l'“attività principale” (*leading activity*) che permette al bambino di operare nella sua Zona di Sviluppo Prossimale (ZSP), ovvero lo spazio tra ciò che può fare da solo e ciò che può raggiungere con supporto (Ria). Creando una situazione immaginaria, il bambino agisce “come se” fosse più capace. Come afferma lo stesso Vygotskij: “Nel gioco, il bambino è sempre al di sopra del suo comportamento abituale; [...] nel gioco è come se fosse più alto di se stesso” (Ria). La prospettiva di Jean Piaget, invece, inquadra il gioco principalmente come un'attività di assimilazione, attraverso cui il bambino incorpora nuove esperienze negli schemi cognitivi che già possiede, consolidandoli (Ria). Un meccanismo cruciale, evidenziato da Vygotskij, è la risemantizzazione: nel gioco simbolico, un oggetto viene svincolato dal suo significato abituale per assumerne uno nuovo (una scopa diventa un cavallo). Questa pratica allena la mente a separare il pensiero dall'oggetto concreto, ponendo le fondamenta indispensabili per lo sviluppo del pensiero astratto (Ria).

2.2. Il gioco come catalizzatore dell'apprendimento trasformativo

Il gioco non si limita a costruire nuove abilità, ma può innescare un cambiamento profondo nei quadri di riferimento di un individuo, processo noto come “Apprendimento Trasformativo” (Mezirow, citato in Ria). Il gioco agisce come un potente catalizzatore per tale apprendimento, creando un crogiuolo unico per la trasformazione personale. Il “cerchio magico” del gioco, come lo definì Johan Huizinga, offre uno spazio protetto dove sperimentare nuove idee e identità senza le conseguenze della vita reale. All'interno di questo ambiente sicuro, il gioco di ruolo permette di esplorare prospettive diverse, allenando la mente a mettere in discussione le proprie assunzioni. Questa sperimentazione, intrinsecamente legata alla pratica della riflessione sull'azione per affinare le strategie, è il cuore del processo

trasformativo. In questo contesto, l'errore cambia radicalmente di statuto: come sottolinea l'approccio dell'epistemologia dell'errore, sbagliare non è un fallimento, ma un feedback costruttivo e un'opportunità di apprendimento fondamentale (Ria). Questa trasformazione sposta l'analisi dalla dimensione cognitiva a quella culturale e sociale.

3. Le dimensioni culturali, estetiche e sociali del gioco

Il gioco non è un processo che avviene nel vuoto; è un fenomeno profondamente radicato nella cultura, nell'estetica e nelle dinamiche sociali di una comunità. Gli spazi in cui si gioca, le regole che si seguono e le tradizioni che si perpetuano non sono elementi neutri, ma riflettono e, al contempo, plasmano i valori, le gerarchie e l'identità collettiva. Analizzare queste dimensioni significa comprendere come un'attività apparentemente individuale sia in realtà un potente veicolo di trasmissione culturale e di costruzione del legame sociale.

3.1. L'estetica dello spazio ludico: bellezza e appartenenza

I bambini possiedono una precoce sensibilità estetica, una preferenza innata per forme caratterizzate da armonia, simmetria e curve, come il viso umano (Palomba). Questa predisposizione suggerisce che l'esperienza della bellezza è una necessità fondamentale per lo sviluppo. Loris Malaguzzi ha definito lo spazio come il “terzo educatore” (citato in Palomba), distinguendo tra *spazio* (astratto) e *luogo* (carico di significato). I principi del *biophilic design* offrono un approccio per creare ambienti di gioco che rispondano al bisogno umano innato di connessione con il mondo vivente, favorendo benessere e attenzione (Palomba). La creazione di tali spazi esteticamente ricchi e biofilici non è un lusso, ma un diretto antidoto alla “pandemia di superficialità” diagnosticata da Jaworska-Witkowska. Spazi puramente strumentali e degradati *insegnano* la superficialità e lo sradicamento; al contrario, ambienti belli e connessi alla natura coltivano la profondità simbolica e il senso di appartenenza, configurandosi come un imperativo pedagogico essenziale.

3.2. Regolamentazione e morale: Il gioco nella società medievale

Il modo in cui una società regola il gioco rivela la sua struttura e i suoi valori. Nel Medioevo, le autorità laiche ed ecclesiastiche imposero una rigida “griglia di pertinenza semiotica” sul comportamento sociale, separando i

giochi leciti da quelli illeciti (Petracca, Borghero, Vassallo). Questa regolamentazione può essere vista come un tentativo di imporre un *ludus* (un insieme di “abiti” sociali) sulla *paidia* caotica delle pulsioni umane. La preoccupazione non era solo l'ordine pubblico, ma anche la salvezza dell'anima, minacciata da peccati come la bestemmia, spesso associata al gioco d'azzardo. Questa divisione può essere così sintetizzata:

Giochi Leciti	Giochi Illeciti
<i>Scacchi</i> : Gioco d'ingegno, apprezzato come allegoria della società tripartita e per la sua capacità di promuovere l'intelletto.	<i>Tornei e Giostre</i> : Condannati dalla Chiesa per la loro violenza, il rischio di morte e l'inutile spargimento di sangue.
<i>Esercizio Fisico</i> : Attività come il tiro con l'arco o la lotta erano tollerate in quanto utili per l'addestramento militare.	<i>“Battaglie”</i> : Risse di gruppo vietate perché causa di disordine, feriti e morti, minacciando la pace civica.
<i>Giochi in Occasioni Festive</i> : Forme di svago collettivo ammesse e integrate nei rituali di feste religiose o comunitarie.	<i>Giochi d'Azzardo</i> : I dadi e la zara erano severamente condannati perché causa di rovina economica, bestemmia, liti e avarizia.

L'approccio delle autorità era ambivalente: alla condanna morale si affiancava un pragmatico tentativo di controllo, come la creazione delle baratterie, “case da gioco” pubbliche autorizzate e tassate dove l'azzardo veniva confinato (Petracca, Borghero, Vassallo).

3.3. Il gioco popolare come memoria culturale

Le tradizioni ludiche e musicali popolari agiscono come un potente veicolo per la memoria e l'identità collettiva. L'opera del poeta Federico García Lorca offre un caso di studio esemplare di come la cultura orale e il mondo del gioco infantile possano essere elevati a materia di alta cultura, preservandone al contempo la vitalità (López Márquez). Nelle sue opere,

Lorca integra magistralmente elementi della tradizione andalusa, come *romances* (antiche ballate), canzoni di cuna (*nanas*) e filastrocche (*retahílas*). Questi elementi, tratti dal gioco e dalla vita popolare, non sono semplici decorazioni, ma diventano il fulcro narrativo o veicoli di atmosfere e presagi, dimostrando che il gioco non è un residuo arcaico, ma una fonte viva di creatività. Tuttavia, questa ricca tradizione affronta oggi sfide profonde in un mondo sempre più globalizzato e digitalizzato.

4. Sfide contemporanee: il gioco nell'era della digitalizzazione e della mercificazione

Nonostante la sua importanza ontologica, epistemica e culturale, il gioco oggi affronta sfide senza precedenti. La mercificazione trasforma l'attività libera in prodotto di consumo, la digitalizzazione ne altera gli spazi e le modalità di interazione, e una pervasiva "pandemia di superficialità" minaccia di svuotarlo del suo potenziale creativo e simbolico. Comprendere queste dinamiche è cruciale per difendere l'essenza del gioco e il suo ruolo fondamentale nella formazione dell'individuo e della cultura.

4.1. Dalla creazione alla cosificazione: la strumentalizzazione del gioco

La modernità ha progressivamente trasformato il gioco da attività fine a sé stessa (il "puro gioco" di Peirce) a merce e competizione, piegandolo all'individualismo economico (Caputo). Questa tendenza trova una sua specifica declinazione nella strumentalizzazione neoliberale del gioco educativo. Come critica Demetrio Ria, citando Gert Biesta, il linguaggio dell'apprendimento efficiente riduce il gioco a una tecnica didattica finalizzata all'acquisizione di competenze misurabili, soffocando la motivazione intrinseca e la scoperta non lineare. Questa dinamica si inserisce nella diagnosi della "pandemia di superficialità" (*pandemic of thoughtlessness*) descritta da Monika Jaworska-Witkowska. Quando le pratiche, incluso il gioco, perdono la loro aura simbolica e vengono percepite solo in modo strumentale, l'identità si sradica, contribuendo a una perdita di profondità culturale ed esistenziale.

4.2. La dialettica digitale: tra potenziale e limiti

L'avvento del digitale ha aperto un campo di contraddizioni. Si osserva un divario tra l'iperconnessione dei giovani e la loro reale alfabetizzazione digitale (*digital literacy*) (Miglietta). Questa superficialità si riflette nell'offerta

di giochi digitali per l'insegnamento, spesso ridotti a semplici esercizi decontestualizzati (*pattern drills*) che tradiscono l'essenza stessa del gioco. Tali pratiche sostituiscono la libera e creativa esplorazione del *Musement* peirceano con la sterile ripetizione di compiti predefiniti, ignorando la complessità della comunicazione (Miglietta, citando Simone). D'altro canto, il potenziale trasformativo della *gamification* è enorme. Le sue componenti chiave — avatar, missioni, livelli, ricompense — possono creare percorsi di apprendimento immersivi. Un esempio è la "sfida dei draghi sillabici" (Miglietta), dove una narrazione avvincente trasforma un esercizio di ortografia in un'avventura, dimostrando come il digitale possa, se ben progettato, promuovere un apprendimento complesso e significativo.

4.3. La valutazione degli apprendimenti non lineari

Una delle sfide epistemologiche più complesse riguarda la valutazione degli apprendimenti che emergono dal gioco. Questi sono per natura non lineari, complessi e impliciti, e difficilmente riducibili a esiti standardizzati (Ria). Competenze cruciali come la gestione dell'incertezza, il pensiero divergente e la resilienza, che il gioco alimenta, sfuggono ai modelli di valutazione tradizionali, basati su verifiche sequenziali. Applicare metriche quantitative a un'esperienza qualitativa rischia di snaturarla. Valorizzare l'apprendimento ludico richiede un fondamentale spostamento epistemologico. Non si tratta solo di adottare metodologie alternative come l'osservazione o il portfolio; significa riconoscere che l'apprendimento autentico non è un processo lineare e prevedibile. Questo imperativo ci costringe a ripensare l'istituzione scolastica stessa, per trasformare la scuola da "sistema strutturato" a "sistema complesso" (Ria).

5. Conclusione: salvare il gioco per salvare il senso

Questa raccolta di contributi interdisciplinari ha argomentato una tesi centrale: il gioco non è un'attività marginale, ma un dispositivo ontologico primario, un insostituibile motore epistemico e un pilastro fondamentale della cultura. È l'arena in cui l'essere umano esercita la sua capacità di dare forma al mondo, di abitare la tensione tra libertà e vincolo, e di generare significato.

Il nostro percorso è partito dalle fondamenta cosmiche del "puro gioco" di Peirce, ha seguito le sue tracce nello sviluppo del pensiero astratto con Vygotskij, ha osservato i tentativi di regolamentarlo nelle piazze medievali

e ne ha riscoperto l'eco nelle memorie popolari cantate da García Lorca, per approdare infine alle ambiguità della *gamification* digitale.

La riflessione finale non può che vertere sull'importanza cruciale di difendere la natura "inutile" e gratuita del "puro gioco". In un mondo sempre più dominato dalla razionalità strumentale e dalla ricerca di risultati prevedibili, l'atto di giocare per il solo piacere di giocare si configura come un gesto di resistenza epistemologica ed etica. Preservare spazi autentici per il gioco — nelle scuole, nelle città, nella vita quotidiana — è essenziale non solo per lo sviluppo cognitivo, ma per la salute simbolica della nostra cultura. È nel gioco che risiede la capacità umana di creare significato dal nulla, di immaginare alternative al dato di fatto e di abitare il mondo non come meri produttori, ma in modo pienamente umano. Salvare il gioco, in ultima istanza, significa salvare la nostra stessa capacità di dare un senso al nostro essere nel mondo.

