

Filosofia del gioco filosofia nel gioco

DANIELA DE LEO
UNIVERSITÀ DEL SALENTO



Il gioco si offre all'esperienza come qualcosa di immediatamente riconoscibile, familiare e apparentemente autoevidente: non è necessario spiegarlo per poterlo comprendere, poiché ogni essere umano ne ha fatto esperienza. Eppure, proprio questa evidenza immediata ne rivela una complessità strutturale che merita di essere interrogata in profondità.

L'ambiente ludico si presenta come un campo delimitato e strutturato, in cui la realtà quotidiana è momentaneamente sospesa o trasfigurata. Ma questa sospensione è una evasione?

L'agire, il decidere, il fallire, il riprovare come atti del giocare hanno finalità proprie, o debordano lo spazio ludico e divengono "vetrine" che permettono di rendere visibili, in forma semplificata dinamiche fondamentali della vita umana?

Non possiamo sbrigativamente chiudere la questione con l'asserire "è tutto un gioco", "è solo un gioco". Nel gioco si abita sì un mondo costruito, dotato di coerenza interna, ma esso è al contempo un *laboratorio* dell'esperienza, in cui l'essere umano esercita la propria apertura al mondo. Anche nei giochi più individuali, il giocare conserva una struttura relazionale e situata: si è sempre in un orizzonte condiviso, dove regole, ruoli e mondi possibili sono costruiti e negoziati. Da qui emerge una dimensione ontologica: analizzare il gioco significa interrogare l'uomo nel suo *esserci*, nella sua strutturale esposizione all'altro e alla possibilità.

Lo spazio ludico consente un certo distanziamento dalla realtà ordinaria, aprendo una zona *liminale* tra il reale e il possibile. In questo spazio, il pensiero può osservare se stesso in azione, esercitando una forma di conoscenza incarnata e situata. Il valore conoscitivo del gioco, infatti, non risiede nella sua funzione rappresentativa, ma nella sua capacità di far emergere variazioni intenzionali del nostro essere-nel-mondo.

Proprio in virtù della sua *gratuità*, del suo essere fine a se stesso, il gioco si sottrae alla logica della *funzionalità* e rivela la propria fecondità filosofica. Pensare filosoficamente *nel* gioco significa accedere a una modalità

esplorativa del pensiero, capace di sospendere l'evidenza, di interrogare il reale e di immaginare alternative.

Il gioco, nella sua *essenza liminale*, si colloca, così, ai margini dell'ordine costituito, tra norma e trasgressione, tra realtà e finzione. È proprio questa posizione interstiziale a renderlo filosoficamente fecondo: esso offre uno spazio in cui il pensiero può esercitare la sua libertà, esplorare la contingenza, e restituire alla filosofia la sua natura originaria di apertura, di possibilità, di verità che si giocano. In un'epoca dominata dalla razionalità strumentale, il gioco si presenta, quindi, come gesto critico e simbolico, capace di dischiudere forme di vita alternative, orientate alla relazione, alla *gratuità* e all'invenzione condivisa del senso.

Il gioco come dinamica intenzionale tra game e play: la doppia radice dell'esperienza ludica

All'interno della cornice di senso che riconosce il gioco come forma originaria di coscienza e generatore di mondi di senso, il gioco si mostra in tutta la sua complessità come fenomeno intenzionale che cammina su due dimensioni parallele: *game* e *play*. Lungi dall'essere un'attività accessoria o marginale, esso si configura come dispositivo ontologico: il luogo in cui l'essere umano esercita la propria capacità di istituire orizzonti di realtà, attraverso una tensione costitutiva tra forma e flusso, vincolo e libertà.

Game e play non sono poli opposti, ma componenti coessenziali dell'esperienza ludica. Il *game* rappresenta la struttura formale, l'insieme delle regole, dei limiti e delle condizioni che definiscono lo spazio d'azione; il *play*, invece, è la dimensione fluida, il momento vitale della sperimentazione libera, della sorpresa, dell'invenzione. Come scrive Roger Caillois «il gioco oscilla tra due tendenze: il *paidia*, spontaneità e disordine, e il *ludus*, regola e disciplina» (1958, p.58). L'identità del gioco emerge proprio da questa tensione dinamica che non si risolve in una sintesi statica, ma si rinnova continuamente nell'atto ludico stesso.

Questa dialettica profonda si manifesta come postura d'agio: non semplice rispetto passivo delle regole, ma capacità di abitare la forma con elasticità, trasformando il vincolo in risorsa. Il *giocatore autentico* è colui che non si sottomette alle regole, ma le assume come opportunità espressive. Egli danza dentro la struttura del *game* attraverso la vitalità del *play*, come in una coreografia che unisce rigore e improvvisazione. In tal senso, l'agio diventa metafora esistenziale: arte del vivere tra adesione e scarto, tra forma data e apertura al possibile.

Come osserva Bernard Suits «giocare significa tentare di raggiungere un obiettivo utilizzando solo mezzi permessi, rinunciando a mezzi più efficaci in favore delle regole» (1978, p. 38) - e proprio questa autoimposizione volontaria dei limiti apre nuovi orizzonti di azione. Il gioco, dunque, non coincide con una libertà assoluta, ma con una *libertà dentro la forma*: è nella tensione tra costrizione e invenzione che si dischiude la sua essenza trasformativa.

In chiave fenomenologica, ogni esperienza ludica è un atto intenzionale che sospende la naturalezza dell'esperienza quotidiana per costituire un nuovo *campo di senso condiviso*. Come insegna Edmund Husserl (2002, pp. 85-90), ogni atto intenzionale istituisce l'oggetto cui si riferisce secondo modalità determinate. Il gioco non è un'illusione che imita la realtà, ma una sua variazione costitutiva: una realtà "altra" e nondimeno reale, in cui il mondo viene nuovamente fondato attraverso strutture simboliche autonome e operanti.

In questa prospettiva, il gioco non rappresenta il mondo, ma lo costituisce simbolicamente. Come afferma Hans-Georg Gadamer «non siamo noi a giocare il gioco, è il gioco che gioca noi» (1983, p. 144): il soggetto non domina il gioco, ma ne è coinvolto, trasformato, istituito dentro una cornice simbolica che precede e sorpassa l'intenzionalità individuale. Giocare è entrare in un mondo altro, condividere una forma, lasciarsi modificare da essa.

Proprio per questa sua natura costitutiva e relazionale, il gioco si configura come modello generativo della cultura. Esso organizza il caos dell'esperienza, gli dà forma, regola e senso, istituendo ciò che altrimenti resterebbe informe. Herbert Marcuse, in questa direzione, individua nel gioco una potenza utopica: «una forma di resistenza al principio di prestazione, un'apertura al possibile, alla libertà oltre il necessario» (1964, pp. 94-95). Il gioco, pur gratuito e non finalizzato, produce senso proprio perché eccede ogni finalità funzionale, esprimendo ciò che nell'essere umano resiste alla riduzione utilitaristica.

Eugen Fink (1960, pp. 12-24) ne coglie la struttura profonda, sottolineando le sue dimensioni costitutive: la gratuità, l'autonomia normativa, la libertà creativa. Il gioco è una *forma autonoma* di mondo: produce le proprie regole, genera i propri fini, inventa i propri significati. In esso si esprime una delle massime potenzialità dell'umano: la capacità di *co-istituire la realtà* e di vivere non solo ciò che è, ma ciò che potrebbe essere.

Giocare, allora, è molto più che passare il tempo: è *creare mondi simbolici, esercitare l'immaginazione incarnata, assumere responsabilità nella costruzione del possibile*. Non è un atto di fuga, ma una forma radicale di abitazione del mondo, che unisce rigore e apertura, regola e invenzione. La dinamica tra *game* e *play* non è soltanto una struttura del gioco, ma un paradigma dell'agire umano stesso: vivere, come giocare, significa muoversi tra vincoli e libertà, tra forme e trasformazioni, tra l'essere e il divenire.

Comprendere il gioco significa coglierlo non solo come oggetto teorico ma come esperienza incarnata: un atto attraverso cui l'essere umano abita il mondo in modo originario. Il gioco, infatti, non è qualcosa che si fa né qualcosa che si osserva, ma qualcosa che si vive. Nella distinzione canonica tra *play* e *game*, il *giocare* si configura come una sintesi dinamica: è sia l'adesione a una forma, sia l'apertura verso un senso che non è già dato.

L'approccio fenomenologico al gioco, in particolare nella prospettiva husserliana, non si limita a categorizzare le forme ludiche: le interroga nella loro intenzionalità, come atti di coscienza che aprono mondi possibili. In questo senso, anche il contributo di Roger Caillois - pur con un approccio sistematico - partecipa di questa tensione originaria, descrivendo le quattro forme ludiche (*agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*) come modalità attraverso cui il soggetto esperisce il mondo in forma simbolica e trasformatrice (2000, p. 58).

Ciò che definisce strutturalmente il gioco è la sua autotelicità: il suo non essere mezzo per un fine esterno, ma fine a sé stesso. L'intenzionalità del giocare si traduce così in esposizione attiva: il soggetto non è sovrano, ma parte di una dinamica che lo costituisce, lo attraversa, lo trasforma. Questa dinamica si regge sulla categoria fondamentale della *leggerezza*. Essa non è superficialità, ma sospensione dell'inerzia ontologica del reale, apertura al possibile, al simbolico. Come afferma Eugen Fink, «il gioco non è evasione dalla realtà, ma un simbolo che crea un proprio mondo strutturato, un'isola di significato» (2007, pp. 21-22). Il giocare implica una disponibilità a essere-altro, a trasformare i ruoli, a reinventare il proprio posto nel mondo.

Le quattro forme di Caillois possono allora essere lette come figure fenomenologiche di questo collocarsi dell'uomo del mondo:

Agon (competizione) e *alea* (caso) mettono in scena il confronto con il limite: il primo attraverso la prestazione, il secondo attraverso l'affidamento alla sorte;

Mimicry (finzione) e *ilinx* (vertigine) testimoniano la sospensione dell'identità: la possibilità di incarnare un altro o di dissolversi momentaneamente nella perdita di sé.

In ogni caso, il giocare si rivela come un modo di essere nel tempo: non nella linearità della produzione, ma nella circolarità del *kairos*, nel presente pieno in cui l'agire non mira a un esito esterno ma si giustifica nella propria intensità. Come nota Herbert Marcuse, «il gioco, come l'arte, sospende la logica del principio di prestazione, mostrando un altro possibile uso del tempo e del corpo» (1991, p. 95).

Così, il rischio e l'incertezza non sono incidenti di percorso, ma condizioni costitutive del giocare. Il gioco è significativo proprio perché *non* è *garantito*, perché richiede la disponibilità a mettersi in discussione. È un atto fragile e potente insieme, in cui si manifesta una leggerezza intensa: quella dell'essere esposti senza protezione, ma anche capaci di generare nuovi mondi.

Tuttavia, come sottolinea ancora Caillois, il gioco non è privo di *ambiguità*. La sua apertura simbolica può trasformarsi in alienazione, dipendenza, compulsione. Quando perde la distanza costitutiva dalla realtà e si confonde con essa, rischia di degenerare. È per questo che il gioco necessita di una forma, una struttura che lo delimiti, lo isoli e ne preservi il carattere simbolico e rituale (2000, p. 71).

Alla luce di tutto ciò, il giocare si configura come un atto simbolico fondativo. È una postura ontologica che unisce leggerezza ed esposizione, rischio e appartenenza. Non si gioca per evadere dal mondo, ma per abitarlo diversamente. Come suggerisce Johan Huizinga, «nel gioco l'uomo non si limita a riflettere il mondo, ma lo reinventa» (2002, p. 45). Giocare è quindi un atto filosofico, un esercizio di alterità e di creazione di senso: modo di *esserci*, che rifiuta la fissità, che espone l'identità al rischio della trasformazione, che rende possibile una co-costruzione intersoggettiva del senso. Non siamo spettatori del mondo: siamo esseri *in gioco*. E proprio in questo gesto - leggero, fragile, necessario - riconosciamo la verità più profonda della nostra condizione.

Il gioco come paradigma della condizione umana

Il gioco si configura primariamente come un'attività teleologica, finalizzata alla realizzazione di uno stato di cose specifico. Tuttavia, a differenza dell'agire tecnico, in cui la razionalità pratica impone la scelta dei mezzi più efficienti per il conseguimento del fine, il gioco si caratterizza per l'adozione

volontaria di vincoli che restringono l'efficacia dei mezzi disponibili. Tale autoimposizione di limiti non risponde a motivazioni di ordine economico, morale o sociale, ma trova la propria giustificazione interna nell'attività stessa. Come osserva Suits (1967), si gioca non per ottenere un risultato utile, bensì per il valore intrinseco dell'azione regolata; il fine e i mezzi, nel gioco, sono inseparabili, e la modalità di raggiungimento del fine diventa parte integrante del suo significato.

L'apparente contraddizione che emerge nel gioco è la deliberata scelta di restrizioni che rendono più arduo il raggiungimento dell'obiettivo. In un contesto tecnico, ogni ostacolo è un nemico da superare o eliminare. Nel gioco, invece, gli ostacoli non solo sono accettati, ma sono costitutivi dell'esperienza stessa: si percorre l'intero circuito di una pista anziché tagliare attraverso il campo, si tenta di imbucare una pallina in golf colpendo da lontano anziché inserirla direttamente a mano. Questa tensione paradossale non rappresenta un difetto della struttura ludica, bensì la sua essenza più intima: l'ostacolo volontario conferisce significato all'azione, trasformando un mero atto di conquista in una sfida dotata di senso.

In tale contesto, la regola non si impone dall'esterno come comando eteronormativo, ma viene liberamente assunta come fondamento dell'esperienza. Come sottolineato da Huizinga (1938), il gioco è un'azione libera, cosciente della propria gratuità, distinta dalla vita ordinaria sia per luogo che per durata. L'osservanza delle regole, nel gioco, non è strumentale ad altri fini (evitare punizioni, ottenere premi), bensì è la condizione ontologica dell'attività stessa. L'accettazione delle regole rappresenta un atto originario di libertà, in cui l'individuo sceglie di delimitare il proprio agire non per costrizione, ma per generare un campo di possibilità significanti.

L'attività ludica, inoltre, implica una stratificazione di fini. Un primo livello è costituito dal fine immediato: il conseguimento di uno stato di cose conforme alla definizione del gioco (ad esempio, immobilizzare il re avversario negli scacchi). A questo si aggiunge un fine intermedio: la vittoria, intesa come realizzazione del fine immediato attraverso il rispetto delle regole. Infine, si individua un fine ultimo: il puro atto del giocare, ossia il dedicarsi all'attività regolata come valore autonomo. Questa stratificazione permette di comprendere che la vittoria non è mai il fine supremo del gioco. Vincere infrangendo le regole non è propriamente vincere: è negare l'identità dell'attività ludica. L'autenticità del gioco si misura dunque non nel successo materiale, bensì nella fedeltà alla forma della sfida accettata.

Contrariamente a un'opinione diffusa, il gioco non si caratterizza per una leggerezza intrinseca. L'idea che il gioco sia "non-serio" nasce dal fraintendimento tra la libertà di intraprendere o interrompere il gioco e la serietà interna richiesta dalla partecipazione autentica. Se è vero che il giocatore può, in linea teorica, interrompere l'attività, è altrettanto vero che, una volta accettato il patto implicito delle regole, il gioco può assorbire completamente l'impegno dell'individuo. Come osserva Caillois (1958), nel gioco si manifesta una volontà di partecipazione totale, capace di suscitare tensione, emozione e serietà assoluta. Nei casi estremi, come quelli di individui che sacrificano ogni altro valore sull'altare del gioco, emerge una tragica tensione esistenziale che testimonia quanto il gioco possa assumere un'importanza vitale. Tali casi non screditano la natura del gioco, ma rivelano la potenza ontologica che esso può esercitare sull'essere umano.

Una riflessione sull'evoluzione temporale del gioco mostra ulteriormente la sua profondità. Il gioco infantile è caratterizzato da un'immediatezza immaginativa: il bambino trasforma una scatola in una nave, un bastone in una spada. Qui il confine tra mondo ludico e mondo reale è poroso, fluido. Con la crescita, il gioco tende a codificarsi: compaiono giochi di regole più complesse, sport strutturati, sfide intellettuali. Nell'adulto, il gioco può assumere forme ritualizzate (come gli sport competitivi) o trasformarsi in pratiche estetiche e simboliche (gioco teatrale, performance artistica). Il tempo modifica il modo del giocare, ma non elimina la sua funzione fondamentale: quella di creare mondi dotati di senso attraverso regole volontariamente accettate.

L'analisi del gioco consente, dunque, di intravedere un modello della condizione umana stessa. Come nel gioco, anche nell'esistenza si perseguono fini attraverso vincoli liberamente o culturalmente assunti. L'essere umano non agisce in uno spazio neutro, ma plasma il proprio mondo mediante norme, sfide e strutture autoimposte. La vita autentica non consiste nel mero soddisfacimento dei bisogni immediati, ma nell'assunzione consapevole di limiti che trasformano l'esistenza in un'opera dotata di forma e valore. In tal senso, vivere autenticamente equivale a giocare nel senso più profondo: accettare la finitezza, scegliere i vincoli che definiscono il campo dell'azione e impegnarsi nella realizzazione di scopi che trovano significato proprio nella forma che si è scelto di abitare.

La riflessione filosofica sul gioco rivela, infine, che esso non costituisce una semplice appendice dell'agire umano, né una evanescente sospensione del reale, ma una manifestazione paradigmatica della libertà creativa. Attraverso l'accettazione volontaria di regole che restringono i

mezzi disponibili, il gioco dà luogo a una sfida che celebra la capacità umana di dare forma al proprio agire. Tale capacità di autolimitarsi liberamente, di vincolarsi per generare senso, trova nel gioco una delle sue più alte espressioni. In tal modo, il gioco si presenta come un microcosmo dell'esistenza: un luogo in cui l'uomo, lungi dal cercare mera efficienza o mera sopravvivenza, si impegna a creare mondi dotati di senso, attraverso scelte consapevoli, limiti assunti e sfide accettate nella pienezza della libertà.

In chiosa

L'indagine filosofica sul gioco consente di riconoscerne la centralità nella struttura dell'esperienza umana, non come fenomeno periferico o evasivo, bensì come matrice formale e ontologica della libertà. Lungi dall'essere una mera attività accessoria, il gioco si configura come dispositivo simbolico attraverso cui l'essere umano mette in scena la propria condizione: quella di un soggetto finito, ma capace di dare forma alla propria esistenza mediante l'assunzione volontaria di regole, l'accettazione del rischio e la tensione verso fini che trovano significato proprio nella modalità con cui vengono perseguiti. In tal senso, il gioco incarna una figura esemplare dell'agire autentico: non dominato dalla necessità o dall'utilità, ma fondato sulla decisione consapevole di autolimitarsi per generare mondi dotati di coerenza e valore.

L'analisi strutturale del gioco - dalla sua natura autotelica alla stratificazione dei suoi fini, dal suo paradosso operativo alla serietà interna che lo contraddistingue - dischiude un paradigma ermeneutico per comprendere l'esistenza stessa. La vita umana, come il gioco, è attraversata da tensioni tra libertà e regola, tra contingenza e forma, tra vincolo e senso. Il soggetto non si limita a subire il mondo, ma lo istituisce simbolicamente, attraverso gesti normativi che, proprio perché gratuiti e non strumentali, fondano la possibilità stessa del significato.

Il gioco non si impone alla coscienza come un oggetto esterno da spiegare causalmente, ma si manifesta come un vissuto originario, da descrivere nella sua concretezza, nella sua intenzionalità e nella sua struttura eidetica. In questo senso, il gioco si configura come un *fenomeno* nel senso pieno del termine: non un oggetto tra gli altri, ma un'esperienza che illumina dimensioni fondamentali del nostro modo d'essere nel mondo.

L'approccio fenomenologico consente di cogliere il gioco nella sua essenza strutturante: esso non è solo attività, ma *cornice di senso*, forma simbolica e spazio costitutivo della soggettività.

Per questo motivo, comprendere il gioco significa, in ultima istanza, interrogarsi sulla struttura trascendentale dell'agire umano: su quella facoltà di dare forma, entro limiti liberamente accettati, a uno spazio di senso condiviso. In un'epoca segnata dalla dissoluzione dei legami simbolici e dalla riduzione dell'agire a mera funzionalità, il gioco riafferma il valore di una libertà che non coincide con l'assenza di vincoli, ma con la capacità di generare mondi attraverso la scelta del proprio orizzonte normativo. Pensare il gioco, dunque, non è eludere la realtà, ma coglierne una verità più profonda: quella secondo cui l'essere umano si definisce, prima ancora che per ciò che possiede o produce, per la forma che decide di dare alla propria partecipazione al mondo.

Il gioco inventa le proprie regole, crea il proprio lessico, il proprio codice di significazione, in uno spazio e tempo limitati dalla localizzazione e durata stessa del gioco, per dare la possibilità di vedere in modo calcolabile, verificabile l'agire. L'uomo è completo solo quando gioca: perché i giochi sono le cornici interpretative dell'azione, per abitare mondi possibili.

Bibliografia

- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard [(2000) *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. trad. it. L. Guarino, prefazione di P. A. Rovatti, note all'ed. it. di G. Dossena. Milano: Bompiani].
- Fink, E. (1960). *Spiel als Weltsymbol*. Stuttgart: W. Kohlhammer. [(1969) *Il gioco come simbolo del mondo*, Traduzione di Nadia Antuono. Roma: Leric].
- Gadamer, H. G. (1960). *Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: Mohr (Siebeck). [(1983) *Verità e metodo* (trad. G. Vattimo). Milano: Bompiani].
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play:Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Husserl, E. (1913). *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Erstes Buch: Allgemeine Einführung in die reine Phänomenologie*. Halle: Max Niemeyer

- [(2002). *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica. Libro primo: Introduzione generale alla fenomenologia pura* (a cura di E. Filippini). Milano: Il Saggiatore].
- Marcuse, H. (1964). *Eros and Civilization: A Philosophical Inquiry into Freud*. Boston: Beacon Press.
- Suits, B. (1967). What is a Game?. *Philosophy of Science*, 34(2), 148:156.
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.