

Lezioni Magistrali

© Copyright 2008 EUT

EUT Edizioni Università di Trieste  
p.zza Europa 1, 34127 Trieste  
email eut@units.it

Proprietà letteraria riservata.  
I diritti di traduzione, memorizzazione  
elettronica, di riproduzione  
e di adattamento totale e parziale  
di questa pubblicazione,  
con qualsiasi mezzo (compresi  
i microfilm, le fotocopie e altro)  
sono riservati per tutti i paesi.

ISBN 978-88-8303-245-5  
E-ISBN 978-88-8303-834-1

Il gioco  
di  
Wittgenstein

Pier Aldo  
Rovatti



# Premessa

Non saprei dire cosa sia una lezione magistrale. Però l'espressione mi piace e in questo caso, forse, corrisponde bene. Le pagine che seguono, dedicate a Wittgenstein e al gioco, sono appunto la elaborazione in forma di scrittura di quanto ho detto nelle prime tre lezioni del corso di Filosofia contemporanea, tenuto alla Facoltà di Lettere nel 2006-2007. Si trattava in effetti di un'unica corposa lezione, distesa in tre puntate, nella quale cercavo di dare un'idea del lavoro abbastanza insolito che proponevo e degli esiti che mi aspettavo da un corso intitolato per l'esattezza "I giochi linguistici di Wittgenstein".

Un luogo delle *Ricerche filosofiche*, peraltro assai

noto, il paragrafo 66, è qui oggetto di una osservazione molto ravvicinata, e perciò ho pensato di farne memoria nell'Appendice conclusiva.

# 1. Oscillazioni

Sarebbe opportuno chiedersi quanto il gioco deve a Wittgenstein e quanto Wittgenstein deve al gioco. Una domanda (o meglio, due) che non possiamo eludere se ci collochiamo nell'ambito delle indagini sul gioco, considerando che Wittgenstein è il filosofo contemporaneo (e probabilmente di tutti i tempi) che più si è identificato con la parola "gioco". Le sue *Ricerche filosofiche (RF)*<sup>1</sup>. Non sono forse attraversate da parte a parte da quell'esercizio o attrezzo (il più utile della famosa cassetta) che lui chiama *linguistic games*, cioè *giochi linguistici*? Ricordo che le RF costituiscono il principale deposito di tutto ciò che Wittgenstein ha pensato a partire dalla cosiddetta svolta, e comunque

dal 1930 in poi, e che sono state (e rimangono) la base di un immenso laboratorio filosofico attorno all'esperienza e all'analisi del senso comune, a parere di moltissimi studiosi la parte più cospicua dell'eredità di questo singolare e geniale pensatore.

Ma è anche una domanda assai spinosa. Rispondere è tutt'altro che semplice e lineare. Cercherò, nelle pagine che seguono, di abbozzare almeno una pista. La risposta che ragionevolmente si profila non è esaltante per quanto – credo – risulti assai sintomatica e forse produttiva. Di primo acchito verrebbe da dire che Wittgenstein ha in genere un'idea unilaterale e alquanto ristretta di gioco. L'esempio del gioco degli scacchi è quasi ossessivo, ma poi lui stesso riconosce che non è davvero un buon esempio per comprendere quello che sta facendo.

Se prendiamo sul serio – come non possiamo non fare – il carattere strutturante e onnicomprensivo dei giochi linguistici per capire cosa facciamo quando parliamo e come le nostre parole (anche una singola parola, per esempio la parola “capire”) non solo aprono l'accesso alla forma di vita (o alle forme di vita) che stiamo vivendo qui e oggi, ma ci permettono di immaginare altri tipi di esperienza e quindi anche di affrontare il cambiamento, ovvero il passaggio da una forma all'altra, allora dobbiamo verificare (non senza



sorpresa) che Wittgenstein maneggia magistralmente l'aggettivo "linguistici" dandocene conto, mentre per il sostantivo "giochi" (che molti interpreti sono stati tentati di cancellare dal suo vocabolario) che vi sia incertezza è il minimo che possiamo dire. Wittgenstein non padroneggia questo sostantivo, molto spesso lo restringe, ce ne dà scorci insufficienti e inadeguati al ruolo e all'importanza di cui lo investe. Già, ma si può e si deve padroneggiare il gioco? Si lascia padroneggiare? E se fosse proprio questo che Wittgenstein cerca di dire a se stesso e a noi?

Fatto sta che nella sterminata (come si suol dire, ma qui è indubbiamente il caso) produzione di commenti critici e di tentativi di svolgere le intuizioni contenute nelle *RF* (*pars pro toto*), il problema del gioco impallidisce e sembra quasi svanire, tranne pochissime eccezioni, come se non valesse la pena di affrontarlo e fosse molto meglio lasciarlo perdere. Qualcuno (Max Black, per fare un nome) lo dichiara senza esitazione e a chiare lettere: «Dubito che la scelta del "gioco linguistico", – scrive<sup>2</sup> – fatta da Wittgenstein per esprimere una delle nozioni centrali del suo pensiero, fosse davvero una scelta felice. E mi pare certo che la nozione che si suppone espressa da quell'etichetta fosse oscillante». È sorprendente che Black sia peraltro da annoverare tra quelle pochissime eccezioni di cui ho accennato<sup>3</sup>.

Che Wittgenstein, dal 1930 in poi, oscilli (e vedremo tra un momento come) a proposito dell'ampiezza da dare alla parola "gioco", è una constatazione che può portarci in due direzioni molto diverse. L'oscillazione può portare acqua all'ipotesi della scelta non felice, come se Wittgenstein non riuscisse a venire a capo di questa parola e delle pratiche che essa veicola nel discorso quotidiano, e insomma alzasse alla fine bandiera bianca sulla definizione di "gioco", o almeno su un'idea stabile, unitaria e condivisibile di esso. E infatti, nelle *RF* dice letteralmente che non sa cosa sia il gioco. Qualcosa di sfuggente e che dunque gli sfugge.

Ma l'oscillazione potrebbe anche condurci al cuore della questione. E se Wittgenstein arrivasse proprio alla conclusione che il gioco è qualcosa di sfuggente e cercasse in effetti di valorizzare questa conclusione? Se ciò che non gli sfugge fosse precisamente la natura sfuggente del gioco? E magari proprio il carattere *oscillante* che lo contraddistingue, che fa sì che esso produca i suoi effetti (appunto squilibranti) e gli conferisce uno speciale pregio filosofico?

Per parte mia, ipotizzo che entrambe le direzioni siano percorribili. È vero che Wittgenstein oscilla, come suggerisce Black, tra un'idea di gioco basata su regole costitutive, e dunque su una sintassi determinata, e un'idea di gioco in cui tutte le regole sono in-

vece pragmatiche e legate all'uso effettivo che ne facciamo. Tra una visione ristretta e una visione allargata del gioco.

Quando Wittgenstein discorrendo con Moritz Schlick, appunto nel 1930, dice che «non si può motivare la sintassi. Essa è quindi arbitraria; staccata dalle sue applicazioni, considerata per se stessa, è un gioco proprio come gli scacchi»<sup>4</sup>, è chiaro che sta accentuando la visione ristretta e sintattica del gioco. Ma è un'accentuazione che fin da subito entra in conflitto con se stessa. Davvero quei pezzetti di legno (la loro forma e figura, la loro provenienza, lo sfondo agonistico) non rappresentano nulla? Certo non importa se la regina abbia un atteggiamento guerriero, però Wittgenstein non è davvero convinto del carattere puramente formale di questi elementi del gioco. L'accentuazione resta, tuttavia le "regole" del gioco diventano un dilemma che si stempera nei vari scritti e abbozzi successivi (dalla *Grammatica filosofica* del 1929-34 ai *Quaderni blu e marrone* del 1933-35, alle *Osservazioni sui fondamenti della matematica* del 1937-44, fino a *Zettel* del 1945-48) per depositarsi infine nel gruppo di paragrafi delle *RF* dedicati all'argomento. Nella oscillazione, come osserva lo stesso Black, viene a prevalere in modo sempre più manifesto la visione allargata che connette la regola all'uso e il gioco alla vita (o, se voglia-

mo, alle forme di vita). Questo allargamento porta con sé una correlativa idea allargata di linguaggio.

Nella visione ristretta (evidentemente indebitata con il Wittgenstein del *Tractatus logico-philosophicus*) non c'è distinzione tra la sintassi di un gioco come gli scacchi e la sintassi di un linguaggio. Osserviamo che in questo caso risultano ristrette tanto l'idea di gioco quanto l'idea di linguaggio. Quando poi Wittgenstein deve ampliare l'idea di gioco dando un ruolo centrale alla pragmatica, cioè – potremmo dire – all'esperienza effettiva del giocare (e del giocatore), il gioco non ha più la forma esclusiva di un linguaggio-sintassi. Entra in scena una grammatica diversa. Ma, intanto, anche l'idea di linguaggio si trasforma ampliandosi al di là degli elementi squisitamente verbali. Il discorso scopre nell'uso il suo carattere principale e assume in modo spiccato una connotazione sociale che lo annoda alle forme di vita concrete e storiche.

L'espressione “gioco linguistico” condensa questo processo e al tempo stesso ne esprime le difficoltà e gli imbarazzi, come se Wittgenstein – ecco l'oscillazione di fondo del suo pensiero da allora e fino all'ultimo – procedesse contro se stesso, e cioè contro le resistenze offerte dalla sua stessa impostazione teorica. L'infelicità dell'espressione potrebbe allora esserne il pregio. Il gioco non si lascia ridurre, neppure lo stesso

gioco degli scacchi, anzi sollecita una continua apertura. Come possiamo affermare il contrario?

Lo potremmo fare solo penalizzando il sostantivo “gioco” e abbassandolo a una funzione completamente marginale, a qualcosa di accidentale ed esornativo rispetto al ruolo sostanziale e centrale dell’aggettivo “linguistico”. Come se potessimo semplicemente cancellare la parola “gioco” e l’uso che Wittgenstein ne fa. Con maggiore cautela, potremmo forse dire: come se potessimo cancellare la parola “gioco” e gli effetti che essa comunque produce su tutto il discorso delle *RF*, a diversi gradi di consapevolezza. Riesce Wittgenstein a far suoi questi effetti? Ecco un’altra bella domanda, cui è arduo rispondere di sì e che tuttavia apre una pista interpretativa che potrebbe risultare molto feconda.

È precisamente la pista che vorrei proporre in queste mie riflessioni e che cercherò di suggerire nelle pagine seguenti. Cominciando dalle considerazioni relative alla messa a fuoco che Wittgenstein compie, seppur rapidamente, in quello che a me pare il cuore filosofico delle *RF*, dove appunto l’oscillazione, questa volta intesa come un carattere proprio del gioco, introduce l’importanza di una “sfocatura” nella dinamica stessa del gioco linguistico.

## 2. Paragrafo 66

È il luogo testuale più denso in cui Wittgenstein parla direttamente di giochi nelle *RF*. Inizia così: «Considera, ad esempio, i processi che chiamiamo “giochi”. Enumera i giochi di scacchiera, i giochi di carte, i giochi di palla [...]». Giochi diversi, una pluralità. Il problema di Wittgenstein è di arrivare a vedere cosa li tiene assieme, cosa hanno in comune. È il problema che anche gli studiosi dei giochi, dal loro punto di vista, affrontano: così Johan Huizinga nel suo pionieristico *Homo ludens* del 1939, e così, soprattutto, Roger Caillois nella fondamentale sintesi del 1958 (*I giochi e gli uomini*), due date tra le quali si sviluppa in Francia un dibattito che vede intervenire anche il linguista Émile Benveniste<sup>5</sup>.

Wittgenstein procede per conto proprio dentro la sua biografia intellettuale: non mostra di avere incontrato in alcun modo l'opera di Huizinga (nonostante la conferenza da questi tenuta a Londra nel 1937)<sup>6</sup>. Il paragrafo 66 delle *RF*, tanto citato dai commentatori quanto poco analizzato rispetto alla questione specifica del gioco, si conclude con le seguenti parole: «Il risultato di questo esame suona: vediamo una rete complicata di somiglianze che si sovrappongono e si incrociano a vicenda. Somiglianze in grande e in piccolo». Nei cinque paragrafi successivi (67-71) il discorso si sposta sulle somiglianze, e in particolare su quelle che Wittgenstein battezza "somiglianze di famiglia". È uno dei principali fulcri del suo pensiero, come tutti riconoscono, che entra in modo indelebile nel dizionario filosofico successivo (ovviamente di matrice wittgensteiniana) e negli effetti culturali ad ampio raggio che esso produce. Non mancheranno gli studiosi, italiani compresi, che servendosi anche delle *Osservazioni sui colori* del 1950-51 e di altri testi dell'ultima fase metteranno in giusta luce i legami di parentela tra Wittgenstein e l'opera di Goethe sulle somiglianze naturali<sup>7</sup>.

Non è però secondario che Wittgenstein ci arrivi riflettendo sui giochi (sul che si è detto assai poco o nulla, come se appunto fosse del tutto secondario). Ed è,

inoltre, del tutto centrale il rapporto che Wittgenstein istituisce, nel paragrafo 71, tra il “concetto di gioco” (così lo chiama) e l’immagine fotografica (il ritratto fotografico di una persona) a proposito della questione dei “rapporti sfumati”. Vale qui la pena di citare le domande con cui Wittgenstein inizia il paragrafo: «“Ma un concetto sfumato è davvero un *concetto*?” Una fotografia sfocata è davvero il ritratto di una persona? È sempre possibile sostituire vantaggiosamente un’immagine sfocata con una nitida? Spesso non è proprio l’immagine sfocata ciò di cui abbiamo bisogno?».

Leggendo queste righe, chi ha qualche dimestichezza con Freud (mi scuso della breve deviazione che indica una pista laterale, tuttavia anch’essa utilmente percorribile) ricorderà le considerazioni sul lavoro di condensazione onirica contenute nella *Interpretazione dei sogni*, in cui Freud chiama in causa – per dare un’idea del processo di formazione dell’immagine nel sogno – i procedimenti di sovrapposizione fotografica adoperati da Francis Galton e applicati a serie di ritratti di famiglia come se li riproducessimo stampandoli l’uno sopra l’altro<sup>8</sup>. Il lavoro di identificazione attraverso i vantaggi offerti dalla sfocatura delle immagini, che Wittgenstein ipotizza, non appare così distante da quello richiamato da Freud.



il processo del sogno, e soprattutto vuole farci vedere che è opportuno mettere in oscillazione l'idea di concetto. Attraverso l'uso grafico del corsivo e delle virgolette ("concetto") ci indica la necessità di togliere a questa idea i suoi contorni rigidi per potere "osservare" meglio la realtà. Nell'affermazione, «spesso è proprio l'immagine sfocata ciò di cui abbiamo bisogno», il gioco entra in vari modi. Vi entra poiché a essa Wittgenstein arriva proprio per tentare di risolvere il problema della diversità dei giochi. E anche perché appartiene al gioco stesso l'esigenza di una mobilità che si contrappone all'immagine fissa e normale del concetto, e che risulta opportuna come suo correttivo. Senza questa oscillazione/mobilità/sfocatura non ci sarebbero – come è chiaro – né alcun gioco né alcuna teoria capace di trattenere in qualcosa di unitario la somiglianza dei giochi.

Vi entra, infine, perché tale esigenza chiede, nell'economia stessa del discorso di Wittgenstein (cioè, nel suo complessivo processo di pensiero), l'individuazione di altri giochi linguistici che siano più adeguati e sostituiscano il concetto di gioco e in generale l'idea abituale di concetto. Adoperando termini meno sintonici con la grammatica filosofica di Wittgenstein, direi che – se osserviamo bene – il gioco compare sia dalla parte del soggetto sia dalla parte dell'oggetto,

disegnando un tipico nodo paradossale (*muddle*, “pasticcio”, come lo chiamerebbe Gregory Bateson, il quale non era certo insensibile alla questione che stiamo discutendo). Nel finale del paragrafo 71, Wittgenstein si esprime così: «Qui l'esemplificare non è un metodo indiretto di spiegazione – in mancanza di un metodo migliore. Infatti, anche ogni definizione generale può essere fraintesa. In questo modo, appunto, giochiamo il gioco. (Intendo il gioco linguistico con la parola “gioco”))».

Sono molto rari i passi delle RF (e ancor più rari quelli dei *Quaderni blu e marrone*) in cui Wittgenstein riporta la sua nozione di “gioco linguistico” a quella comune di “gioco”. Questo che ho appena citato è uno dei pochi. Il paragrafo 66, sul quale tornerò tra un momento, è quello più significativo. Ma vale la pena di ricordare anche le affermazioni contenute nei primissimi paragrafi dell'opera, quando Wittgenstein introduce la sua ipotesi di gioco linguistico discutendo l'idea di significato di Agostino (*Confessioni*, I, 8). A proposito del carattere ristretto di una descrizione, scrive nel paragrafo 3: «È come se uno desse a qualcun altro questa definizione: “Il giocare consiste nel muovere cose su una superficie, secondo certe regole [...]” – e noi gli rispondestimo: sembra che tu pensi ai giochi fatti sulla scacchiera; ma questi non sono tutti

i giochi». A commento, osservo che ci sono buoni motivi per credere che il “tu” cui Wittgenstein si rivolge altri non sia che Wittgenstein stesso che risponde ai dubbi che ho sollevato sopra (servendomi dell’interpretazione di Black).

Nel paragrafo 7, dopo gli esempi del muratore e del bambino che nomina gli oggetti, Wittgenstein fornisce la sua definizione di gioco linguistico: questi giochi linguistici, dice, coprono l’intero processo dell’uso delle parole per cui «si potrebbe chiamare gioco linguistico anche il processo di nominare i pezzi e quello consistente nella ripetizione, da parte dello scolaro, delle parole suggerite dall’insegnante. Pensa a taluni usi delle parole del gioco giro-giro tondo». Sempre nell’economia della pista che sto seguendo, mi pare rilevante il fatto che Wittgenstein citi un secondo gioco (accanto all’esempio standard degli scacchi), cioè il girotondo, che sintomaticamente si riferisce al mondo dei bambini. Qui non importa tanto l’opposizione tra gioco adulto (gli scacchi) e gioco infantile (il girotondo), anche se l’allargamento della nozione attraverso l’esempio di un gioco infantile è molto indicativa (cfr. paragrafo 3), quanto l’evidenziazione di una possibile e probabile genealogia. Infatti, è lecito chiedersi come entri il tema del gioco in un pensiero, come quello di Wittgenstein, che sembra per tanti aspetti il meno

adatto a ospitare l'oscillazione e l'imprevedibilità di questa esperienza. Un gioco e un giocare – si osservi – che non hanno nulla a che fare con i giochi matematici e le loro strategie, che appaiono molto lontani dagli interessi che Wittgenstein comincia a sviluppare nel momento stesso in cui mette in tensione linguaggio e gioco.

Ricorderò solo che, terminata la guerra, mentre sta rifinendo per la stampa il testo del *Tractatus*, che viene pubblicato nel 1921, Wittgenstein inizia a insegnare ai bambini di Trattenbach, un villaggio della Bassa Austria, e che continuerà a farlo per qualche anno spostandosi in vari villaggi di montagna. «Un giovanotto completamente pazzo», secondo una delle testimonianze locali raccolte molto tempo dopo. Pazzo o no che fosse, questo strano maestro, insieme molto amato e non poco odiato, ha lasciato tracce della sua personalità che si sono poi conservate per generazioni in quei villaggi. Comunque non ci sono dubbi sull'estrema serietà con cui Wittgenstein entra nel suo ruolo, come attesta anche il suo *Dizionario per le scuole elementari* (stampato nel 1926)<sup>9</sup> in cui raccoglie duemilacinquecento voci basandosi sulle parole d'uso corrente nelle comunità dove si era trovato a insegnare, rivolgendo l'attenzione soprattutto alla grafia e all'incrocio tra lingua e dialetto. Dal *Dizionario*

si evince più di qualcosa delle tecniche adoperate da Wittgenstein perché i bambini imparassero a scrivere e a pronunciare correttamente le parole. La futura presa di posizione sul linguaggio come complesso di pratiche d'uso trova in esso (e nell'esperienza che sintetizza) un radicamento concreto, difficile da negare. Come è altrettanto innegabile che Wittgenstein vi tragga molti materiali di osservazione sul mondo dei bambini che si associa sicuramente al suo interesse per il gioco. I tanti esempi di cui sono costellati i testi successivi, fino alle *RF* e oltre, comprovano l'intensità di questa provenienza.

Osserva i vari tipi di gioco – dice dunque Wittgenstein al suo immaginario interlocutore nel famoso paragrafo 66. Sforzati di guardare e osservare ciò che avvicina i giochi e ciò per cui sono diversi, facendo tacere ciò che hai già in mente. Comincia dai giochi di scacchiera e osserva le affinità. Quindi passa ai giochi di carte: qualcosa si conserva rispetto ai primi ma molti elementi scompaiono e nuovi tratti si danno a vedere. Se adesso ti rivolgi ai giochi di palla, ciò che è andato perduto rispetto ai giochi di scacchiera è assai più di quel poco di comune che si è mantenuto. Dirai che dappertutto c'è competizione, cioè un vincere e un perdere, ma quando il bambino butta la palla contro il muro e poi cerca di riacchiapparla, anche questa

caratteristica sembra sparita. Dirai che dappertutto c'è abilità, ma poi dovrai di nuovo ammettere che la parte della fortuna può diventare sempre più grande e perfino dominante...

Ho già ricordato le conclusioni del paragrafo: secondo Wittgenstein dobbiamo venire a capo dell'incrocio delle somiglianze e procurarci di conseguenza una nuova idea di somiglianza. Ma il paragrafo 66 – l'unico delle *RF* dove Wittgenstein parla *solo* di giochi – mette in movimento altre considerazioni e solleva alcuni problemi. Per esempio, la parola “*divertente*” viene ripetuta in due momenti chiave del testo ed è scritta appunto in corsivo e tra virgolette, come se Wittgenstein volesse attirare la nostra attenzione proprio su di essa. Mentre sta invitando a cercare, e cercando lui stesso, qualcosa di comune ai vari tipi di gioco, ci chiede e si chiede: «Sono tutti “*divertenti*”?». E quando, ancora una volta chiama in causa il girotondo, adesso il suo interesse non è più rivolto alle parole del girotondo (cfr. paragrafo 7) bensì al fatto che nel girotondo sono spariti tutti i tratti caratteristici che avevamo individuati negli altri giochi. Tutti tranne uno: appunto il divertimento<sup>10</sup>.

Non mi risulta che Wittgenstein abbia approfondito la questione del divertimento, tuttavia è evidente che la collega strettamente al gioco, come se dicesse:

se non c'è divertimento non c'è gioco, e soggiungesse: come ci insegnano i bambini. Allora, se le cose stanno così, si produce un effetto che va a toccare l'intero apparato dei giochi linguistici e ci impedisce di tradurre questa locuzione con un'altra del tipo: regole d'uso del linguaggio. (Come invece vorrebbe la stragrande maggioranza dei commentatori, i quali hanno soprattutto fretta di mettere fuori gioco la parola stessa "gioco" e le esperienze connesse.) Questa sostituzione, quanto meno, toglierebbe di mezzo l'essenzialità del divertimento. Al proposito, e per inciso, osservo anche che tra le varie e interessanti interpretazioni della modalità di scrittura scelta da Wittgenstein (questa specie di dialogo immaginario a specchio) non figura l'ipotesi secondo cui saremmo di fronte all'allestimento di uno spazio di gioco, a una sorta di teatro in cui il divertimento mantiene sempre la sua parte.

Quanto ai problemi che si annidano nella ventina di righe del paragrafo 66, se lo leggiamo mettendoci dalla parte del gioco, il più appariscente è quello della classificazione che Wittgenstein propone e di cui pare accontentarsi. Scacchiera, carte e palla sono degli indicatori importanti per entrare nel mondo dei giochi, forse sono necessari ma non sono sufficienti. Così come risultano insufficienti i pochi cenni, non certo irrilevanti, che Wittgenstein dedica alle differenze

tra i vari tipi di gioco. Il discorso è solo abbozzato e sembra che Wittgenstein si accontenti di un rimando veloce a mo' di esempio generico. Quello che gli interessa è altro. Non prende troppo sul serio l'universo complesso dei giochi, né il rapporto che pure vede tra gioco infantile e gioco adulto. Passa oltre.

Ma la pista che sto suggerendo, e che riguarda il non detto della nozione di “giochi linguistici”, non autorizza questa fretta. Al contrario dobbiamo rallentare l'osservazione, e vedere, accanto alla questione del divertimento, una proliferazione di problemi e di effetti teorici. È opportuno quindi spostarsi su un altro tavolo e cedere la parola a chi ha tentato di orientarsi in maniera più specifica nella “piattaforma girevole”<sup>11</sup> dei giochi. Che, come lo stesso Wittgenstein intuisce bene, non comprende solo l'agonismo ma anche l'alea. Che, inoltre, ha a che fare con la maschera e con la vertigine, e che, infine e soprattutto, è una piattaforma in movimento, cioè appunto girevole. È girevole non solo perché i vari caratteri del gioco si danno continuamente la mano e dunque scivolano l'uno nell'altro, ma anche in ragione di uno svolgersi di tali forme, o meglio grazie ai mutamenti delle tonalità via via dominanti in cui vengono a intrecciarsi, in una dimensione di ordine temporale e storico.



problemi nel paragrafo conclusivo. Fin da ora, comunque, vorrei che fosse chiaro che la mia pista chiede un lavoro di va e vieni. Intendo un debordamento da Wittgenstein alle riflessioni specifiche sul gioco e sui giochi, per poi tornare alle pagine di Wittgenstein, costruendo in questo modo delle reazioni che spero virtuose, e di cui infine proporrò un esempio – che a me sembra molto significativo – facendo alcune osservazioni intorno alla finzionalità.

### 3. Andata e ritorno

Come prima sponda, ci si può appoggiare alle conclusioni cui approda Caillois nella sua indagine sui giochi. *I giochi e gli uomini* hanno alle spalle *Homo ludens* di Huizinga e condividono il terreno con altre indagini, per esempio quelle di taglio fenomenologico (cfr. Eugen Fink)<sup>12</sup>, senza contare il filone che parte da Freud e attraversa la psicanalisi novecentesca fino a Winnicott (e che Caillois non considera). In ogni caso, troviamo in questo libro una quadrettatura del territorio dei giochi che rimane a tutt'oggi un riferimento prezioso e che funziona bene come termine di paragone rispetto alla frettolosa mappatura di cui si serve Wittgenstein.

ta da Caillois è a quattro colori: si tratta – come è noto – dell'*agon*, dell'*alea*, della *mimicry* e dell'*ilinx*. Questo quadrato (che funziona come un cerchio in movimento costituito da spicchi) è anticipato (e orientato) da una bipartizione preliminare che attiene a una sorta di doppia anima dei giochi, una parte più “adulta” legata alla competizione (che Caillois battezza *ludus*) e una parte più “infantile” connessa al movimento rapido e perfino sfrenato (la *paidia*). Queste due anime appartengono a tutti i giochi secondo un più o un meno di regulatezza (o di sregolatezza), e quindi si ritrovano in ciascuna delle quattro suddivisioni in cui Caillois propone di raccogliere la grande massa dei giochi praticati dagli uomini. Aggiungo, per completare questo schizzo schematico, che il tratto storico è percepibile nel fatto che due dei quattro colori (come li ho chiamati) sono oggi più vividi e attuali (l'*agon* e l'*alea*), mentre gli altri due (la *mimicry* e l'*ilinx*) sono diventati più tenui e hanno perduto molto del loro carattere originario: restano sulla piattaforma ma in modo spesso defilato, in una specie di secondo piano o di sfondo.

È molto probabile che Caillois risponda così al quesito implicito posto da Huizinga in un magistrale capitolo della sua opera (il secondo) in cui passa in rassegna una quantità sorprendente di significati e usi che la parola “gioco” ha nelle varie lingue e cultu-

re del mondo, mettendoci sotto gli occhi – si potrebbe dire – la varietà sterminata di giochi linguistici cui esso dà luogo. Caillois pluralizza la nozione e chiude un dibattito quasi ventennale negando che ci possa essere una definizione unitaria del concetto di gioco, come Huizinga ipotizzava. E affermando, invece, che i giochi reali possano essere organizzati in una topografia, non esaustiva ma necessaria e utile. Traccia dunque dei confini mobili, ma pur sempre confini, nella impressionante varietà di usi che la stessa analisi di Huizinga aveva squadernato. Non sfuggiranno al lettore gli evidenti *relais* con le preoccupazioni, in proposito, fatte proprie da Wittgenstein nell'orizzonte teorico delle *RF*. Sono però altrettanto evidenti le diversità. Innanzi tutto, il fatto che in Caillois il campo si allarga notevolmente e altrettanto sensibilmente si complica. «Non pensare, osserva», ammoniva Wittgenstein nel paragrafo delle *RF* che abbiamo sviscerato. E pare proprio che Caillois lo ascolti fino in fondo, come farebbe un allievo tutt'altro che anomalo o recalcitrante. Se infatti osserviamo i giochi assieme a Caillois, ci accorgiamo, per esempio, che la distinzione tra gioco infantile e gioco adulto non solo va articolata e messa alla prova, ma alla fine va revocata in dubbio, se dobbiamo ammettere che non ne sappiamo abbastanza del gioco *infantile* e parimenti non ne sappiamo abbastanza del

gioco *adulto*, e che via via che procediamo con l'osservazione questa divisione si assottiglia sempre di più fino a farci dubitare dell'opposizione stessa bambino/adulto relativamente ai giochi.

I tipi di gioco, suggerisce Caillois, prescindono da questo schema semplice (adottato anche da Freud), e rivelano invece la gamma degli incroci tra *agon* e *alea*, la necessità di connettervi la maschera (che muove tutti i giochi di imitazione o *mimicry*), riconoscendo a quella temporanea perdita di sé che è il teatro (come prestazione consistente nell'assumere uno o più ruoli) un tratto essenziale del giocare. E rivelano infine la necessità di includere il rischio (*ilinx*, vertigine) quale carattere irrinunciabile del giocare stesso. Quest'ultima mossa, che Caillois propone, facendo ovviamente tesoro di tutta la sua formazione intellettuale (post-surrealistica, batailliana, ecc.), riabilita l'azzardo, sempre combattuto e penalizzato nella cultura cristiana e post-cristiana, e pur sempre praticato in ogni dove.

Dunque, al divertimento – individuato e subito lasciato al margine da Wittgenstein – Caillois aggiunge il rischio, la teatralità e l'affidamento alla sorte: conferma l'agonismo, ma è un *agon* che nella sua piattaforma girevole ha sempre a che fare in qualche misura con tutti e tre i caratteri che ho appena ricordato.

Anche Wittgenstein riconosce il carattere “arbitra-

rio” dei giochi linguistici (e quindi dei giochi), però si limita il più delle volte a enunciarlo, senza farlo diventare un perno teorico. Così come lo stesso Wittgenstein intuisce talora che nel gioco agisce il paradosso dello stare nello stesso tempo dentro e fuori dalla cosiddetta realtà, ma non assume questo paradosso come tema della sua osservazione (cosa che poi faranno esplicitamente Bateson e Erving Goffman). Nessun gioco è semplice come appare, ci ricorda Caillois costruendo la sua macchina topografica. La quale viene già prefigurata in apertura della sua ricerca, quando propone un elenco sintetico (e all'apparenza alquanto borghesiano) delle prerogative del gioco, che sarebbero quelle di essere *libero, separato, incerto, improduttivo, regolato, fittizio*. Esaminiamo, allora, questo elenco (o almeno cominciamo a farlo) a vantaggio dell'ipotesi di lavoro che sto avvistando: si tratta per me – lo ripeto – di riflettere sui movimenti di andata e ritorno che si rendono possibili rispetto a Wittgenstein, tenendo presente che Caillois è solo uno dei termini di paragone, per quanto molto indicativo.

L'incertezza e l'improduttività del gioco trovano pochi significativi riscontri nel testo di Wittgenstein. Possiamo forse vedervi qualche *relais* con l'incertezza, ma se poi incertezza vuol dire sfida, rischio e azzardo, come Caillois evidenzia, allora Wittgenstein diventa

quasi del tutto recalcitrante. Ma lo stesso vale anche per l'improduttività, che Caillois contrappone in positivo come "dispendio" alla marca in genere negativa applicata tradizionalmente al gioco in quanto attività "gratuita". Anche per Wittgenstein il gioco è disinteressato ma si ha l'impressione che questo aspetto di gratuità non faccia per lui problema, il che gli impedisce verosimilmente di elaborare un rapporto credibile tra l'improduttività del gioco e il suo radicamento pervasivo nelle forme di vita e negli usi effettivi dell'agire linguistico: un rapporto tra gratuità e incidenza determinante del gioco nelle pratiche e negli usi sociali.

Delle sei prerogative individuate da Caillois, la prima (il gioco è *libero*) e la quinta (il gioco è *regolato*), che affiancate producono l'effetto più paradossale ed enigmatico dei giochi, sono quelle che sembrano consentire un'andata e ritorno più agevole rispetto ai problemi di Wittgenstein. Come è noto, la questione delle regole occupa e preoccupa a lungo Wittgenstein che vi si sofferma anche in un'ampia sezione delle *RF*, specificamente dedicata al "Seguire la regola" (paragrafo 143 e seguenti, paragrafo 185 e seguenti).

Che il gioco, per essere tale, debba essere *libero*, è il presupposto sottolineato da tutti gli studiosi dei giochi (e, beninteso, anche da Caillois). Come può allora essere *regolato*? In questo dilemma il movimen-

to oscillante e paradossale della nozione si verifica in modo speciale. Ognuno dei due poli rimbalza continuamente sull'altro, in una sorta di sintesi disgiuntiva che li modifica a ogni giro, passando dalla regolazione dell'esperienza libera alla – diciamo così – liberazione della regola: nessun gioco è completamente libero e nessuna regola può mai essere esterna. Il movimento paradossale che si realizza, gioco per gioco, trova qui la sua rappresentazione più cospicua.

Quanto a Wittgenstein, la regola non può mai essere esterna o coercitiva, perfino quando si tratti di un semplicissimo enunciato aritmetico: sarà sempre una regola pragmatica, interna e anche mobile. Questa mobilità (ovvero il lato *libero*) è per lui socialmente determinata, relativa al contesto del gioco linguistico. L'addestramento e l'abitudine alla regola forniscono un indice di normalità, ma nulla esclude che tale indice, in un contesto variato, cioè in una possibile e diversa forma di vita, possa risultare modificato e perfino rovesciato. Questo orizzonte di possibilità aperta non è solo un antidoto nei confronti della fissazione della regola (di uno iato tra la regola e il seguire la regola), ma anche la spia del fatto che Wittgenstein non pensa che si possa separare il linguaggio dal gioco, e soprattutto dell'importanza che attribuisce – pur senza metterla a tema esplicito – all'efficacia del gioco stesso



come operatore di libertà. È un aspetto cruciale della nostra pista, che andrebbe ulteriormente indagato.

Il carattere *separato* del gioco sembra invece quello rispetto al quale Wittgenstein risulta meno sensibile. Non lo prende in considerazione (tranne, forse, molto indirettamente, quando ci presenta i giochi linguistici come “termini di paragone”, istituendo una sorta di tipologia logica che, comunque, almeno a mio parere, non appare mai precisamente individuata), come se vi avvertisse qualcosa di simile a uno di quei vizi filosofici (o mentali) da cui vuole sgombrare il campo. Tutti gli studiosi del gioco, senza distinzione di appartenenza teorica, insistono al contrario sulla separatezza del gioco come esperienza capace di istituire e circoscrivere un proprio spazio e un proprio tempo. O, se rovesciamo lo sguardo, capace di produrre un’alterazione delle esperienze abituali relative allo spazio e al tempo. Anche questo aspetto della pista è importante da approfondire, anche se o proprio perché non ha un ritorno rilevabile nel testo di Wittgenstein.

A partire da Huizinga, gli “osservatori” del gioco vedono un passaggio che la fenomenologia ha chiamato *sospensione* delle abitudini (e che Fink battezza addirittura “oasi”): si tratta dell’esperienza comune a ogni giocatore secondo la quale, entrando nel gioco, si entra in uno spazio e in un tempo speciali e con-

temporaneamente si produce una distanza dalle normali condizioni di “realtà”. Ho approfondito altrove la questione specifica di questo carattere del gioco<sup>13</sup>. Qui mi limito a sottolineare che esso riguarda le regole del gioco e che di conseguenza investe il punto di teoria più interessante, relativo alla virgolettatura, per dir così, della realtà abituale. Goffman ci ha insegnato molto in proposito<sup>14</sup>, ipotizzando un confine sottilissimo e permeabile tra due ordini di realtà, rispetto ai quali è possibile (e, anzi, necessario) osservare uno scorrimento nei due sensi, di volta in volta regolato.

Non basta, certo, dire che lo spazio di gioco è uno spazio indebolito e semplificato: occorre sottolineare, al contrario, che è uno spazio di realtà tale da permettere, se lo si valorizza, una mobilitazione della realtà cosiddetta comune, insomma un intervento virtuoso su alcune delle sue rigidità. Perciò è così importante nella formazione e nell’insegnamento, poiché interviene proprio sulle pratiche abituali di pensiero: ci aiuta – in sintesi – a pensare, dilatando e perfino rompendo gli schemi che – come Wittgenstein sa benissimo – bloccano tali pratiche. Mi limito ad accennare alla questione, che riguarda tutta la piattaforma girevole di Caillois, non solo qualcuno dei suoi spicchi, e che problematizza l’*entrare nel gioco* come un’esperienza decisiva e complessa in cui ne va, tra l’altro, della

capacità di *mettersi in gioco*. Wittgenstein non prende in considerazione la decisività teorica di questo passaggio e ci fornisce piuttosto l'idea che noi viviamo già all'interno di un nodo di giochi linguistici che si tratta di riconoscere e analizzare.

Ma non è completamente vero che le cose per lui stiano proprio così, e vorrei concludere queste mie note richiamando l'attenzione sull'ultima delle prerogative del gioco elencate da Caillois, il suo essere *fittizio*, intravedendo un *relais* tra questa prerogativa e ciò che Wittgenstein chiama "immaginare".

Che il gioco sia *fittizio* si apparenta strettamente con l'osservazione che il gioco è qualcosa di *separato*. Ma, appunto, la difficoltà teorica che, abbiamo visto, riguarda una sorta di raddoppiamento dell'idea di realtà, si trasferisce da una prerogativa all'altra e ci mette di fronte a tutte le ambiguità della parola *fittizio*. Mentre i filosofi (come in fondo lo stesso Fink) in genere si attardano sulla coppia apparenza/realtà, per sganciare il carattere fittizio del gioco dalla dimensione della fantasia, della semplice invenzione, o del puro sogno (e su quest'ultimo farebbero bene ad ascoltare con più attenzione Freud e la psicanalisi), proprio da quel filosofo quanto meno recalcitrante che è Wittgenstein ci si potrebbe aspettare una chiarificazione attraverso l'analisi degli usi linguistici di questa parola sfuggen-

te. La stessa idea di “fantasia” collegata al giocare in un noto saggio di Freud<sup>15</sup>, ci porterebbe fuori strada se non fosse poi bilanciata dall’ipotesi della pratica inconscia.

Certo, il gioco ha a che fare con l’inconscio, però è altrettanto vero che l’inconscio stesso ha a che fare con il gioco. Qui, tuttavia, la questione riguarda specificamente l’oscillazione dell’idea di realtà. Se, giocando, assumo un ruolo (e di fatto imparo ad assumere vari ruoli, anche quelli meno vicini alla mia supposta identità), questi “colpi di teatro”, come li chiamerei, non sono semplici voli della fantasia, bensì esperienze effettive provviste di una loro realtà, nonché di una loro appartenenza al contesto sociale e intersoggettivo. La conclusione (problematica) è che *fittizio*, in questo ambito, non equivale ad *apparente* ma è una dimensione dell’esperienza reale che il gioco ci permette di scoprire e valorizzare.

Wittgenstein non analizza i relativi giochi linguistici (dove, ancora una volta, la nostra pista chiederebbe di andare oltre e di completare il lavoro), però usa continuamente e in modo molto rilevante la dimensione del *fittizio*. Restando all’orizzonte dei giochi linguistici e al contesto delle *RF* (si potrebbero trovare parecchie conferme altrove e in altri contesti)<sup>16</sup>, osserviamo solo quante volte Wittgenstein inizia un

paragrafo rivolgendosi così al suo (immaginario) interlocutore: «Immagina ora un gioco linguistico...». Questa mossa si contrappone forse al monito di approfondire l'osservazione? Per nulla, anzi paradossalmente lo rinforza. Aiuta a sgretolare la fissità di ciò che viene osservato (riferiamoci, ancora, al paragrafo 66 dove l'osservato è il gioco stesso nelle sue varietà) e anche, come è evidente, la fissità dell'osservatore che dovrebbe liberarsi dai suoi "pensieri".

Non vi sono dubbi che Wittgenstein attribuisca alla capacità di immaginare nuovi giochi linguistici un valore, diciamo, "terapeutico" e in definitiva un acquisto di libertà. A mio parere, non vi dovrebbero essere neanche dubbi sul fatto che questo immaginare non è esterno al gioco, bensì appartiene alle prerogative del gioco stesso. Ecco un sentiero decisivo. Se lo imboccassimo, pur caricandoci di tutte le asperità che esso annuncia, potremmo forse produrre una piccola esplosione nel modo comune di intendere la partita che Wittgenstein ci invita a giocare, liberandolo da un certo appiattimento realistico. E, se è la stessa relativa inconsapevolezza di Wittgenstein (rispetto al gioco e al giocare) che ci sospinge in questo *cul-de-sac*, dobbiamo riconoscere, in ogni caso, che Wittgenstein esercita il gioco e lo mette in causa – come abbiamo visto – ben al di là delle sue sparute affermazioni.



1 Le *Ricerche filosofiche* sono state pubblicate postume in tedesco con versione inglese a fronte nel 1953, a cura di G.E.M. Anscombe e R. Rhees (trad. a cura di M. Trincherò, Einaudi, Torino 1962). Wittgenstein, che era morto nel 1951, le aveva iniziate nel 1941, terminando la prima parte nel 1945 e la seconda tra il 1947 e il 1949.

2 M. Black, *Lebensform e Sprachspiel nelle ultime opere di Wittgenstein* (1978), in: M. Andronico, D. Marconi e C. Penco (a cura di), *Capire Wittgenstein*, Marietti, Genova 1988, p. 250.

3 Per la parte italiana si possono vedere il saggio di Marilena Andronico, *Giochi linguistici e forme di vita*, in: D. Marconi (a cura di), *Guida a Wittgenstein*, Laterza, Roma-Bari 1997, pp. 241-286; e quello di Fabio Grigenti, *Alcuni giochi di Wittgenstein*, “aut aut”, 295 (fascicolo speciale dedicato a *La filosofia in gioco*), 2000, pp. 100-127.

4 *Ludwig Wittgenstein e il Circolo di Vienna. Colloqui annotati da Friedrich Weismann*, trad. di S. de Waal, La Nuova Italia, Firenze 1975, p. 93 (Colloquio del 19 giugno 1930 a casa di M. Schlick).

5 Cfr. J. Huizinga, *Homo ludens* (1939), trad. di A. Vita, con introduzione di U. Eco, Einaudi, Torino 1973; R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1958), trad. di L. Guarino, a cura di G. Dossena, Bompiani, Milano 1981; É. Benveniste, *Il gioco come struttura*, “Deucalion”, 2, 1947 (cfr. la trad. di G. Bianco in: “aut aut”, 337, 2008, pp. 123-132).

6 La conferenza di Huizinga è originariamente il discorso di rettorato tenuto a Leida nel 1933, ripetuto a Zurigo e Vienna, e infine a Londra con il titolo *The Play Element of Culture* (cfr. la trad. dall'olandese di A. Liberati in: “aut aut”, cit., pp. 95-122).

7 Cfr., tra gli studi italiani, il volume di M. Andronico, *Antropologia e metodo morfologico. Studi su Wittgenstein*, Città del Sole, Napoli 1998.

8 Cfr. S. Freud, *L'interpretazione dei sogni* (1899), in: *Opere*, a cura di C. L. Musatti, Boringhieri, Torino 1967, vol. III, p. 135.

9 Cfr. L. Wittgenstein, *Dizionario per le scuole elementari* (1926), trad. a cura di D. Antiseri, Armando, Roma 1978. Cfr., anche, per le reazioni all'insegnamento di Wittgenstein, l'introduzione del curatore.

10 Sulla questione del "divertimento" si può vedere, per un confronto, il paragrafo 140 della *Grammatica filosofica*. Il mutamento del punto di vista si misura con il fatto che allora Wittgenstein distingue nettamente tra gioco in sé ed effetti che esso produce (o dovrebbe produrre) su di noi, separando regole e scopo, mentre nel paragrafo 66 delle *RF* il divertimento è piuttosto un carattere proprio del gioco.

11 La definizione di piattaforma girevole è di Marguerite Yourcenar e si riferisce a Caillois (cfr. il suo discorso commemorativo del 1981, tradotto come postfazione a R. Caillois, *Babele*, Marietti, Genova 1983). Rimando, in proposito, al capitolo "L'isola incerta", dedicato a Caillois, nel mio volume *Il paiolo bucato. La nostra condizione paradossale*, Raffaello Cortina, Milano 1998, pp. 68-83.

12 Cfr. E. Fink, *L'oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco* (1957), trad. a cura di A. Masullo, Edizioni 10/17, Salerno 1987.

13 Rimando alle mie considerazioni contenute nel volume *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Raffaello Cortina, Milano 1993 (con Alessandro Dal Lago); e in: *La scuola dei giochi*, Bompiani, Milano 2005 (con Davide Zoletto).



titolo originale *Encounters*), Mondadori, Milano 1979, in particolare la prima parte intitolata “Divertimento e gioco”. In proposito vedi il capitolo “Una sottile membrana” nel mio *Il paiolo bucato*, cit.

15 Cfr. S. Freud, *Lo scrittore e il suo fantasticare* (1908), e in particolare la traduzione di A. Sciacchitano della parte dedicata al gioco in: “aut aut”, 295, 2000, pp. 130-133.

16 Cfr., per un primo approccio, le pagine relative alla questione dell’immaginare nel citato saggio di M. Andronico, *Giochi linguistici e forme di vita*. Ma sarebbe anche opportuno riflettere seriamente sulle osservazioni sparse che Wittgenstein ha dedicato al sogno e a Freud negli ultimi anni (cfr. L. Wittgenstein, *Pensieri diversi*, 1914-51, trad. a cura di M. Ranchetti, Adelphi, Milano 1987).

# Appendice:

## Ludwig Wittgenstein,

### *Ricerche filosofiche,*

### paragrafo 66

«66. Considera, ad esempio, i processi che chiamiamo “giochi”. Intendo giochi da scacchiera, giochi di carte, giochi di palla, gare sportive, e via discorrendo. Che cosa è comune a tutti questi giochi? – Non dire: “Deve esserci qualcosa di comune a tutti, altrimenti non si chiamerebbero ‘giochi’” – ma guarda se ci sia qualcosa di comune a tutti. – Infatti, se li osservi, non vedrai certamente qualche cosa che sia comune a tutti, ma vedrai somiglianze, parentele, e anzi ne vedrai tutta una serie. Come ho detto: non pensare, ma osserva! – Osserva, ad esempio, i giochi da scacchiera, con le loro molteplici affinità. Ora passa ai giochi di carte: qui trovi molte corrispondenze con quelli della prima

classe, ma molti tratti comuni sono scomparsi, altri ne sono subentrati. Se ora passiamo ai giochi di palla, qualcosa di comune si è conservato, ma molto è andato perduto. Sono tutti 'divertenti'? Confronta il gioco degli scacchi con quello della tria. Oppure c'è dappertutto un perdere e un vincere, o una competizione fra i giocatori? Pensa allora ai solitari. Nei giochi con la palla c'è vincere e perdere; ma quando un bambino getta la palla contro un muro e la riacchiappa, questa caratteristica è sparita. Considera quale parte abbiano abilità e fortuna. E quanto sia differente l'abilità negli scacchi da quella nel tennis. Pensa ora ai girotondi: qui c'è l'elemento del divertimento, ma quanti degli altri tratti caratteristici sono scomparsi! E così possiamo passare in rassegna molti altri gruppi di giochi. Veder somiglianze emergere e sparire.

E il risultato di questo esame suona: Vediamo una rete complicata di somiglianze che si sovrappongono e si incrociano a vicenda. Somiglianze in grande e in piccolo.»



## SOMMARIO

5	Premessa
7	1. Oscillazioni
14	2. Paragrafo 66
26	3. Andata e ritorno
39	Note
42	Appendice: Ludwig Wittgenstein, <i>Ricerche filosofiche</i> , paragrafo 66