

Il gioco come forma a tre dimensioni: teleologica, prasseologica e normativa

Luca Delvecchio

Abstract: Game-playing as a three-dimensional form: teleological, praxiological and normative
Play is a much-debated concept within the field of contemporary philosophy. No existing theory can be considered conclusive but leading thinkers concur that play is a paradigmatic microcosm within the field of human institutions. This essay, however, seeks to throw a light on all that is distinctive and noteworthy in game-playing, drawing attention to the special relationship play establishes between end-goals, rules and praxis, a relationship which, according to the author, is the necessary and sufficient condition for ludicity.

Keywords: Game-playing, Ludicity, Practice, Praxis, Autotelic Activity.

Sommario: 1. Il gioco come paradigma. – 2. Il gioco come forma. – 3. Terminologia e metodo. – 4. Lo scopo deontico interno e il criterio di simmetria formale. – 5. Mutare tutto in gioco. – 6. Gioco come famiglia e gioco come classe. – 7. La teoria dei concetti meta-istituzionali. – 8. Conclusioni.

1. Il gioco come paradigma

È comune tra i filosofi del diritto e, più in generale, tra gli autori che si occupano dello studio delle istituzioni umane in una prospettiva filosofica, considerare il gioco degli scacchi, e in generale tutti i giochi strutturati, come esempi paradigmatici di pratiche istituzionali. Ma cosa è una istituzione? Tra i contributi più significativi in questo speciale ambito, vale ricordare la canonica definizione di John R. Searle che, distinguendo a un livello ontologico fondamentale tra *fatti bruti* e *fatti istituzionali*, riconduce i secondi a sistemi di *regole costitutive* (*constitutive rules*) della forma “X counts as Y in C”. È un fatto bruto l’aver mosso un pezzo di legno intarsiato da una casella all’altra di una scacchiera rettangolare, o l’aver articolato una serie di suoni per mezzo della propria bocca al cospetto di qualcuno; è invece un fatto istituzionale l’aver sottratto il proprio Re alla presa dell’avversario, muovendo la Torre, o l’aver promesso di restituire una somma di denaro a un amico.

I fatti istituzionali suppongono l’esistenza di “istituzioni”, ovvero di sistemi normativi che sono condizioni di possibilità e di concepibilità di quegli stessi fatti.

I giochi canonici sono in questo senso casi esemplari di istituzioni, poiché possiedono, nella loro forma perfettamente organizzata, oltre al carattere della normatività anche il tratto distintivo della convenzionalità. Essi prevedono, cioè, una trama deontica convenzionale entro cui sono fissati i criteri di liceità di ogni possibile condotta in vista di scopi determinati normativamente. Ciò li rende oggetti di studio ben circoscritti e particolarmente maneggevoli per il filosofo. Infine, i giochi sono microcosmi compositi, che racchiudono in sé elementi non solo deontici e procedurali, ma anche simbolici, linguistici e psicologici.

Nel corso di questo saggio vorrei, tuttavia, mettere in luce non i tratti paradigmatici del gioco, bensì gli elementi che ne concatenano la struttura, facendo di esso un caso notevole entro il variegato universo delle pratiche umane. Più precisamente, la tesi che cercherò di difendere concerne la speciale relazione che nel gioco si instaura tra i versanti teleologico, prasseologico e normativo. Introdurrò, innanzitutto, alcuni argomenti proposti da Émile Benveniste e tenterò, poi, di rielaborarli, per verificare se essi consentano di definire un criterio formale della ludicità, ovvero un insieme di condizioni necessarie e sufficienti, soddisfatte le quali, qualunque attività regolata possa dirsi un gioco.

2. Il gioco come forma

Nel breve saggio *Il gioco come struttura* Émile Benveniste propone una definizione minimale: “Chiameremo gioco ogni attività regolata che ha il suo fine in se stessa e non mira a una modificazione utile del reale”¹.

Questa breve caratterizzazione poggia su tre cardini². Il primo è quello che definirei il *postulato normativo*, per cui ogni gioco ha regole e regolati (gioco è

¹ É. Benveniste, “Le jeu comme structure”, in *Deucalion*, (1947), n. 2, pp. 161-167, in *Aut Aut*, 337 (2008), p. 123.

² L’indicazione di Benveniste spicca per essenzialità e precisione, ma non è naturalmente la sola avanzata nell’ambito degli studi sul gioco. La definizione capostipite, in cui molti degli elementi successivamente ripresi da altri studiosi, tra cui lo stesso Benveniste, sono già perfettamente delineati, rimonta a Huizinga, che così descrive il gioco: “Considerato per la sua forma si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un’azione libera: conscia di non essere presa “sul serio” e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si compie con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito” (J. Huizinga, *Homo Ludens*, trad. it., Einaudi, Torino, 1973, p. 17). Callois ricalca sostanzialmente Huizinga; egli connota, infatti, il gioco come una attività: “libera [...] separata [...] incerta [...] improduttiva [...] regolata [...] fittizia [...]” (R. Callois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la Vertigine*, trad. it., Bompiani, Milano, 2000, p. 26).

“ogni attività regolata che”). Il secondo cardine è il carattere *autotelico* o la presenza di un finalismo interno (“ha il suo fine in se stessa”). Il terzo, correlativo al secondo, è l'autonomia teleologica o la mancanza di finalità esterne (“non mira a una modificazione utile del reale”). In questo senso il gioco è sì nel mondo ma al contempo distaccato dal mondo, la pratica ludica appare a Benveniste una attività finalisticamente scissa dal contesto reale in cui è collocata³. Con le sue parole:

Tutti questi tratti, bisogna dirlo, separano il gioco dal “reale”, in cui il volere umano, asservito all'utilità, va a sbattere di continuo contro l'evento, l'incoerenza, l'arbitrario, in cui nulla giunge mai al termine previsto né segue le regole ammesse [...]. Il gioco sfugge a tutte queste limitazioni, in quanto è innanzitutto *forma*⁴.

Benveniste descrive, dunque, il gioco come una totalità autonoma dotata di tratti *formali* riconoscibili. Inoltre, fini eudemonistici del piacere e del divertimento, che in una prospettiva psicologico-pedagogica sono di norma attribuite all'essenza dell'attività ludica, non appartengono, secondo Benveniste, alla sua definizione:

Il gioco non ha in sé alcuna finalità pratica; la sua essenza è nella sua stessa gratuità. Per questo non possiamo attribuire al gioco il fine di provocare le

Si distacca quasi totalmente dalla tradizione inaugurata da Huizinga, invece, Bernard Suits, per cui il gioco è in essenza il tentativo volontario di superare ostacoli non necessari o, in alternativa, il tentativo di perseguire uno scopo, lo scopo ludico, impiegando mezzi inefficienti. Con le sue parole: “To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [...] using only means permitted by the rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [...], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [...]. I also offer the following simpler, so to speak, more portable version of the above: playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles” (B. Suits, *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*, Broadview Press, Toronto, 2014, p. 43).

³ Scrive in proposito Huizinga che “L'esistenza del gioco non è legata a nessun grado di civiltà, a nessuna concezione di vita. Ogni essere pensante può immediatamente rappresentarsi quella realtà: gioco, giocare, come qualcosa di specifico, di indipendente anche se il suo idioma non avesse per esso una espressione generale. Il gioco è innegabile. Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito, Dio. Si può negare la serietà. Ma non il gioco” (J. Huizinga, *op. cit.*, p. 6).

⁴ *Ivi*, p. 124.

emozioni che suscita; queste emozioni non sono altro che conseguenze che non hanno a che fare con la natura del fenomeno⁵.

Infine, ed è un punto assai interessante su cui ritornerò, ogni attività fornita di uno scopo esterno può essere trasformata in un gioco, posto che se ne muti il finalismo:

[...] è un gioco la giustizia con il suo cerimoniale e i suoi riti immutabili, se si trascura la causa giudicata; è un gioco la politica che si svolge tra tante forme e regole, se ci si disinteressa del governo degli uomini; è un gioco la poesia, concatenamento di forme arbitrarie regolate rigidamente, se si disdegna il sentimento espresso; è un gioco il culto, la cosa più regolata di tutte, se lo si separa dai miti che esso attualizza; è un gioco la guerra... ecc.⁶.

Dunque, la ludicità inerisce secondo il linguista francese a una “forma”, che racchiude ogni gioco in se stesso. Ma quali relazioni connotano tale “forma” e quali sono i suoi costitutivi? Riprendiamo gli elementi definitivi del gioco secondo Benveniste: (1) l’universale presenza di regole (*postulato normativo*); (2) il carattere autotelico (la presenza esclusiva di fini *interni*) e, dunque, (3) la separatezza o autonomia teleologica da qualunque contesto esterno (l’assenza di finalità pratiche che corrispondano a una modificazione utile del mondo).

Riguardo a (1), mi limiterò a segnalare come Benveniste assuma una posizione sostenuta, sia pure in modo differente, da Johan Huizinga, Roger Callois, Bernard Suits e Lev S. Vygotskij. Quest’ultimo, in particolare, individua nella normatività uno dei costitutivi essenziali dell’agire ludico, in un passo che mette conto di citare qui, e che riprenderò più oltre, quando mi occuperò di estendere i risultati ottenuti per i giochi canonici anche ai giochi estemporanei o ‘privati’:

[...] l’attributo essenziale nel gioco è una regola che è divenuta un desiderio. La nozione di Spinoza di “un’idea che è diventata un desiderio, un concetto che si è trasformato in una passione” trova il suo prototipo nel gioco, che è il regno della spontaneità e della libertà. [...] Tale regola è una regola interna, una regola di autorepressione e autodeterminazione [...]⁷.

⁵ *Ivi*, p. 128.

⁶ *Ivi*, p. 130.

⁷ L.S. Vygotskij, *Il processo cognitivo*, trad. it., Bollati Boringhieri, Torino, 1987, p. 146.

E ancora, Huizinga, Callois e lo stesso Vygotskij, sull'inscindibile relazione tra normatività e gioco: "L'essenza del gioco [...] sta nel rispetto delle regole"⁸; "Il gioco consiste nella necessità di trovare, d'inventare immediatamente una risposta che è libera nei limiti delle regole"⁹; "Si potrebbe [...] proporre che non esiste gioco senza regole"¹⁰. Anche Bernard Suits sostiene che vi sia nei giochi una inseparabilità tra regole e scopo, indicando di fatto nella normatività un dato strutturale dell'attività ludica, posto che, se vi è uno scopo, vi sono regole, e non vi sono giochi senza scopo: "*Rules in games thus seem to be in some sense inseparable from ends, for to break a game rule is to render impossible the attainment of an end*"¹¹.

3. Terminologia e metodo

Una volta accolta la premessa della stretta affinità tra regole e giochi, per chiarire il punto (2) della definizione di Benveniste, occorre mostrare cosa si intenda quando si afferma che i giochi sono pratiche *autoteliche*, ovvero attività che si esercitano solo per se stesse. A questo proposito, sarà utile esporre alcune semplici nozioni, procedendo innanzitutto a qualche chiarimento terminologico.

Presterò speciale attenzione ai tre versanti costitutivi di ogni attività regolata: il versante teleologico, legato ai fini, quello prasseologico, relativo alle azioni compiute in vista di quei fini, e il versante normativo, connesso alle regole che vincolano la scelta delle azioni da compiere. Partirò dal caso elementare in cui un soggetto *S* intenda realizzare un certo fine deliberato *y* per mezzo di un insieme di azioni coordinate *x*, essendo *x* uno dei possibili corsi d'azione che l'agente *crede* essere efficaci in vista di *y*. Tratterò i termini *fine*, *scopo* e *finalità* come perfetti sinonimi e farò riferimento all'insieme pragmatico *x* delle azioni strumentali con il termine di *prassi*. Si noti che l'effettiva efficacia di *x* per conseguire *y* non è una condizione richiesta, poiché, sebbene chi agisce sia normalmente soggetto a errori di valutazione circa l'effettivo legame prasseologico tra *x* e *y*, non mancano esempi

⁸ J. Huizinga, *op. cit.*, p. 62.

⁹ R. Callois, *op. cit.*, p. 24.

¹⁰ L.S. Vygotskij, *op. cit.*, p. 138.

¹¹ B. Suits, *op. cit.*, p.24.

di pratiche dubbie o fallimentari istituzionalizzate, come la divinazione del sale in uso nel paganesimo o i riti di guarigione connessi con le divinità dell'arte medica o le pratiche alchimistiche per la trasmutabilità dei metalli vili in oro.

Tra i differenti modi in cui la prassi può realizzare il fine, privilegerò due tipi di connessione strumentale, vale a dire la relazione *causale* (*by means of relation*) e la relazione *costitutiva* (*by way of relation*). Chi agisce può fare qualcosa *per mezzo di* qualcos'altro oppure *col* fare qualcos'altro. Nel primo senso fare x significa realizzare y causandolo, mentre nel secondo senso fare x equivale già in sé a realizzare y . È possibile causare il crollo di un albero assestando ripetuti colpi di accetta sul suo tronco, e in tal caso l'agente sfrutterà il nesso prasseologico-causale tra scopo e prassi, poiché la serie di colpi ripetuti sul tronco ne determina causalmente il crollo; ma è anche possibile, ad esempio, esprimere un voto in assemblea per alzata di mano, senza che le relazioni causali che producono materialmente il gesto siano sufficienti a raggiungere lo scopo. In quel caso occorre, infatti, affidarsi a un secondo tipo di relazione, in virtù del quale l'alzata di mano costituisce, appunto, o *conta come* esprimere un voto in assemblea. Per ragioni di economia notazionale introdurrò un simbolismo assai semplice, rappresentando le relazioni causale e costitutiva rispettivamente con $x \rightarrow y$ e $x (\rightarrow y)$. Indicherò la prassi x , il fine y e la relazione che intenzionalmente li lega con i termini *teleologia* o *finalismo*.

Talvolta è la stessa prassi x a costituire materialmente il fine di chi agisce; è il caso in cui una certa azione venga compiuta non in vista di qualcos'altro, ma 'per amor suo'. La distinzione tra finalità e prassi diviene allora puramente analitica, poiché tra x e y vi è sul piano del finalismo una sovrapposizione perfetta: x realizza y nel preciso senso che x costituisce y , in quanto x è y . Indicherò anche questo genere di costitutività meramente prasseologica con $x (\rightarrow y)$, ma conviene distinguere sul piano concettuale l' x è y dall' x *conta come* y , perché ciò si rivelerà importante in seguito, quando estenderò alcune considerazioni relative a giochi istituzionali a tutte le attività ludiche, comprese quelle estemporanee che non possiedono una struttura normativa istituzionalizzata.

La relazione costitutiva (*by way of*) e quella causale (*by means of*) sono *iterabili*. La forma generale delle iterazioni *by way of* può essere espressa sinteticamente come $x1 (\rightarrow x2) \dots (\rightarrow xn) (\rightarrow y)$, in cui le variabili $x1 \dots xn$ indicano i costitutivi prasseologici diretti al fine y e sono legate le une alle altre da una relazione *by way of* ripetuta. Pronunciare una certa frase ($x1$) può contare come una promessa ($x2$), che, soddisfatte certe condizioni, può a sua volta contare come un contratto (y), dunque: $x1 (\rightarrow x2) (\rightarrow y)$.

L'iterazione *by means of* coincide, invece, con l'attuazione di catene causali del tipo $x1 \rightarrow x2 \dots \rightarrow xn \rightarrow y$. L'azione di colpire un bersaglio sparando, può essere distinta internamente in due costitutivi prasseologici e uno scopo attinto

causalmente: premere il grilletto ($x1$), esplodere il colpo ($x2$), colpire il bersaglio (y): $x1 \rightarrow x2 \rightarrow y$.

Chi agisce può perseguire allo stesso tempo due o più fini. Colpire un bersaglio può essere condizione per vincere un premio in denaro, ma può anche essere un mezzo per suscitare ammirazione in qualcuno. Questo e altri simili casi di *plurifinalità* verranno indicati con $x(y)$, in cui (y) designa i fini congiunti.

Non è infrequente descrivere uno scopo come “interno” o “esterno”, ma non sempre tali espressioni sono fornite di un corredo semantico sufficientemente preciso. Nel seguito indicherò i fini come *interni* o *esterni*, a seconda che essi siano legati alla loro prassi, rispettivamente, da una relazione costitutiva o causale. Perciò $x(\rightarrow y)$ rappresenterà uno scopo interno, e $x \rightarrow y$ uno scopo esterno. Una finalità sarà, perciò, definita interna o esterna *alla prassi* che la realizza. Nel caso di scopi interni, infatti, la prassi esaurisce in sé il contenuto teleologico dell’azione, posto che essa costituisce lo scopo dell’azione intenzionale; nel caso, viceversa, di scopi esterni, la prassi non racchiude la teleologia, poiché mira a realizzare uno stato di cose che, per così dire, non le appartiene, ma che si produce esternamente a essa come effetto. Il punto (2) della definizione di Benveniste, che indica il gioco come una pratica “che ha il suo fine in se stessa” può essere chiarito, o riformulato, sfruttando la precedente distinzione: dire che le attività ludiche sono sistemi teleologicamente chiusi, sistemi che hanno in sé il proprio fine, equivale ad affermare che *il gioco, qualunque gioco, possiede solo scopi interni*. Ciò diverrà più chiaro in seguito, quando illustrerò la struttura finalistica del gioco degli scacchi ed estenderò certe sue proprietà all’intera classe delle pratiche ludiche.

Riassumendo per brevi punti quanto ho detto fin qui:

- le attività regolate, abbiano esse carattere istituzionale o meno, sono esaminabili sotto un triplice profilo: prasseologico, teleologico e normativo. Sul piano finalistico esse sono costituite da una *prassi* x , orientata a uno scopo y . Chiamerò *teleologia* o *finalismo* l’unità intenzionale di scopo e prassi.
- Una prassi può realizzare il proprio fine causalmente (relazione *by means of*, $x \rightarrow y$) o costitutivamente (relazione *by way of*, $x(\rightarrow y)$). La relazione costitutiva tra x e y può dipendere da sistemi di regole costitutive in contesti istituzionali o avere un carattere meramente prasseologico. Indicherò entrambi i casi con $x(\rightarrow y)$.
- Le relazioni *by way of* e *by means of* sono iterabili, possono cioè dare luogo a catene di costitutivi prasseologici diretti allo scopo.

- Talvolta x può realizzare più scopi. Indicherò i casi di plurifinalità come $x(y)$, in cui (y) rappresenta i fini congiunti.
- Se x causa y , lo scopo è *esterno* alla prassi; se, viceversa, x costituisce y , lo scopo è *interno*.

4. Lo scopo deontico interno e il criterio di simmetria formale

Ora non resta che applicare queste nozioni all'analisi di alcuni casi concreti. Iniziamo con il gioco degli scacchi, e più precisamente, con l'ultimo segmento del suo finalismo, lo *scacco matto*. Dare scacco matto significa produrre una situazione di gioco in cui l'avversario non ha più alcuna mossa legale per sottrarre il suo Re allo scacco; ciononostante, una precisa regola impone di difendere il Re, quando si manifesti una situazione di offesa;¹² e, se ciò non è possibile, si produce uno stallo deontico per il quale la partita non può proseguire. Lo scacco matto corrisponde, quindi, al conseguimento dello scopo primario e alla "vittoria" di uno dei due giocatori. Qual è, tuttavia, l'esatto senso da attribuire alle espressioni "vittoria" o "vincere" in un confronto scacchistico e, in generale, nel contesto dei giochi competitivi? Io credo che il concetto di vittoria possieda due versanti distinti: un versante *deontico* e uno *onorifico*. L'accezione deontica ha a che fare strettamente con le regole del gioco, che ne fissano i criteri di applicazione. La regola, ad esempio, per cui "la partita è vinta dal giocatore che ha dato scacco matto al Re avversario"¹³ stabilisce le condizioni alle quali il concetto di vittoria si applica al gioco degli scacchi. Si tratta di condizioni deontiche, poiché lo scacco matto è la situazione in cui uno dei due Re *non può* essere liberato dalla minaccia di presa, il che equivale a dire che uno dei due giocatori non possiede i *poteri deontici* necessari, secondo le regole, per sottrarre il proprio Re all'offesa di uno o più pezzi avversari. La vittoria deontica è, perciò, costitutiva dello scacco matto; lo scacco è *matto* proprio perché il Re, *non potendo* più essere difeso, è 'morto'¹⁴.

In termini analitici: dare scacco matto significa produrre una disposizione dei pezzi che *conta come* l'impossibilità di difendere il Re sotto attacco, ovvero come vittoria deontica del giocatore che ha eseguito l'ultima mossa. Indicati con d , s e vd , rispettivamente, la disposizione dei pezzi, lo scacco e la vittoria in senso deontico, il finalismo può essere rappresentato come $d(\rightarrow s)(\rightarrow vd)$: una data disposizione *conta come* scacco; lo scacco corrispondente a quella stessa disposizione è matto,

¹² Cfr. Articolo 1.2 del regolamento FIDE.

¹³ Cfr. FIDE Articolo 5.1b del regolamento FIDE.

¹⁴ Dall'arabo-persiano (*shāh*) *māt* "(il re) è morto"

dunque esso *conta come* vittoria deontica¹⁵. Qui è importante notare che lo scacco è matto in virtù di una relazione *by way of* iterata e che perciò, sul piano del finalismo, *s* è interno a *d* e *vd* è interna a *d* ($\rightarrow s$), posto che realizzare *d* significa allo stesso tempo realizzare sia *s* sia *vd*. Lo scopo primario del gioco degli scacchi, *vd*, possiede perciò due caratteristiche rilevanti: la prima è che si tratta di uno scopo interno; la seconda caratteristica è che esso, come ho fatto notare sopra, ha un contenuto deontico. Se ciò sia generalizzabile a tutti i giochi, e solo ai giochi, è una domanda cui cercherò di rispondere più oltre, dopo avere analizzato il finalismo dei giochi non istituzionali.

La vittoria *onorifica* che corrisponde, invece, agli *effetti* psicologici, interpersonali e sociali, dovuti, ad esempio, alla dimostrazione di una particolare abilità nel confronto o a conseguenze istituzionali, come l'attribuzione di premi e specifici *status*, è ottenuta per il fatto di avere disputato e vinto l'incontro, dunque, *attraverso il gioco*¹⁶. A differenza della vittoria deontica, i criteri della vittoria

¹⁵ Scacco matto e vittoria deontica non sono concetti completamente sovrapponibili, dunque parlare di condizioni deontiche della vittoria oltre alle condizioni di scacco non significa moltiplicare gli enti oltre necessità. Per esplicitare il contenuto dello scacco matto, conviene ricorrere alla concettualizzazione proposta da G.H. Von Wright rispetto alla struttura dell'azione umana. Von Wright distingue tra azione, risultato e conseguenza: l'azione di aprire la finestra ha come risultato che la finestra è aperta e come conseguenza indotta causalmente (rel. *by means of*), ad esempio, che la temperatura della stanza si abbassa. Anche negli scacchi, tuttavia, i giocatori muovono (azioni), determinando configurazioni di pezzi sulla scacchiera (risultati), ciascuna delle quali ha implicazioni sul piano del gioco (conseguenze). Applicando lo schema di von Wright è possibile, quindi, analizzare la relazione logica che lega l'ultima mossa del vincitore, la disposizione che ne è il risultato e lo scacco matto, che ne è la conseguenza istituzionale. Se vi è scacco matto il Re minacciato non può muovere, nonostante una precisa regola del gioco imponga di sottrarre il Re all'offesa; il giocatore il cui Re è sotto scacco non dispone, cioè, di alcuna mossa legale il cui risultato sia uno stato di cose tale che il Re non sia esposto all'offensiva avversaria; ciò *conta come* (rel. *by way of*) vittoria deontica al gioco degli scacchi. Ovvero: ((Re minacciato) & ~ P (muovere: ~ Re minacciato) & O (muovere: ~ Re minacciato)) ($\rightarrow vd$). Indicando con *a*, *b*, e *c*, rispettivamente, il primo, il secondo e il terzo congiunto dell'espressione precedente, è facile vedere come *a* corrisponda alla definizione di scacco, *a&b* a quella di scacco *matto*, e infine *a&b&c* a quella di vittoria deontica.

¹⁶ È *a causa* dell'abilità dimostrata che il giocatore suscita sul piano sociale certe opinioni, sentimenti e comportamenti; ed è in virtù di regole e convenzioni esterne al gioco che si attribuisce al vincitore, in date circostanze, lo *status* di "campione".

onorifica non sono posti dalle regole ludiche; essa, quindi, non appartiene al finalismo della pratica, ma è, piuttosto, esterna alla pratica del gioco, e contiene più scopi congiunti realizzati in parte per via causale, come gli effetti psicologici dell'onore e della considerazione tributati al vincitore, e in parte per via costitutiva, come ad esempio lo *status* di campione o l'attribuzione di un premio in denaro. Tutto questo può essere sinteticamente rappresentato con $x (\rightarrow vd)$ (vo), in cui x indica la prassi del vincitore, e (vo) la vittoria onorifica come insieme di fini congiunti legati costitutivamente e causalmente a vd .

Dire che (vo) non appartiene al finalismo della pratica *ludica* significa sostenere che essa è, piuttosto, il fine di una seconda pratica sociale, che include il gioco e che può essere istituzionalizzata, come i campionati sportivi, o puramente estemporanea, come un semplice torneo tra amici. O che può avere perfino carattere non ludico. Basti pensare a un medico che prescriva al proprio paziente una attività sportiva; in quel caso avremmo una pratica ludica incassata in una pratica terapeutica. Lo stesso vale per il gioco votato al puro divertimento e al piacere, che consiste in una pratica ludica entro una pratica eudemonistica. Lo schema generale delle relazioni tra prassi, scopo ludico e altre specie di finalità è $x (\rightarrow y)$ (e), in cui y è lo scopo interno ed (e) indica gli scopi esterni congiunti, come la considerazione sociale, la salute del corpo, il divertimento, gli *status* acquisiti mediante la vittoria (o la sconfitta), ecc. A costo di qualche ridondanza, è importante ripetere che i fini esterni non sono raggiunti *nel* gioco, ma *giocando* o *attraverso* il gioco. Il gioco *nel suo complesso* diviene prassi, come normalmente accade, per uno o più fini ulteriori, esterni o interni alla pratica che lo incorpora (istituzionale, terapeutica, eudemonistica, ecc.)¹⁷; tuttavia, la forma del suo finalismo resta la stessa, e cioè $x (\rightarrow y)$.

Ora riconsideriamo lo scacco matto e lo schema del suo finalismo, cioè $d (\rightarrow s)$ ($\rightarrow vd$). Quali elementi appartengono alla prassi? Ovvero che cosa propriamente *fa* il giocatore che dà scacco matto? La risposta è che egli raggiunge una certa disposizione dei pezzi (d), e che inoltre pone sotto offensiva il Re avversario (s), privandolo di ogni mossa legale con cui difendersi (vd). L'insieme dei costitutivi prasseologici è, dunque, $P = \{d, s, vd\}$. La seconda domanda è: quali elementi dello scacco matto sono anche regolati? E la risposta è che *tutti* gli elementi dello scacco matto sono oggetto di regole costitutive, perciò l'insieme dei costitutivi normativi è $N = \{d, s, vd\}$. Infine, qual è lo scopo del giocatore nell'effettuare la mossa che

¹⁷ Se g è un gioco qualunque incluso in una pratica h , diretta al conseguimento di più fini, indicate con (e) le sue finalità congiunte, allora $g = x (\rightarrow f)$ e $h = g (e)$. La pratica g diviene, cioè, componente prasseologica di h , così come x lo è di g . I fini congiunti (e) possono quindi essere interni alla pratica h ma esterni alla pratica g .

conclude la partita? Ovvero, quali elementi costituiscono la teleologia che, ricordiamolo, include scopo e prassi? I costitutivi teleologici appartengono a $T = \{d, s, vd\}$. La relazione tra prassi, fine e regolati è esprimibile, perciò, mediante la serie di eguaglianze insiemistiche: $P = N = T$. Tutti i giochi istituzionali, dotati di regolati deontici, soddisfano questa condizione di simmetria formale.

Ora, la questione è se tutto ciò possa essere esteso anche ai giochi a basso grado di istituzionalizzazione, che prevedono cioè numerose varianti o le cui regole sono in tutto o in parte affidate alla libera creatività dei giocatori. Consideriamo un gioco assai semplice come il salto della corda. Esso consiste nell'eseguire un'unica azione complessa indefinitamente reiterata, si tratta cioè di un gioco *aperto* secondo la nota definizione di Suits.¹⁸ In che cosa consiste la sua prassi? Iniziamo da un asserto contenente semplici dati comportamentali come "S fa roteare la corda, scavalcandola ripetutamente con un balzo senza inciampare". Si tratta di una descrizione vera, che tuttavia non rende conto della struttura complessiva della pratica, poiché nel soffermarsi sulla prassi, ignora la componente teleologica. Un asserto in grado di esprimere il finalismo è, viceversa, il seguente: "S *desidera e intende* roteare la corda, scavalcandola ripetutamente con un balzo senza inciampare". Ma, pur trattandosi di un asserto vero, esso di nuovo non si occupa degli aspetti normativi, che devono essere inclusi, dato che la pratica in questione è per ipotesi un gioco. In base al *postulato di normatività*, per cui non vi sono giochi senza regole, ogni descrizione vera riferita all'agire ludico deve includere predicati deontici; perciò non solo S di fatto salta la corda, e non soltanto S intende fare ciò ripetutamente, ma "S *deve* roteare la corda, scavalcarla con un balzo e ripetere ciò più volte senza inciampare"¹⁹. Unendo i tre asserti in una parafrasi che includa tutti gli elementi in gioco, ricaviamo un asserto completo, ovvero "S rotea la corda, la scavalca con un balzo e ripete ciò più volte senza inciampare, poiché è ciò che desidera e intende, ed è insieme la *regola* e lo *scopo* del suo gioco". Quella menzionata è, naturalmente, una regola che l'agente impone a sé, ed è quindi possibile interpretare l'ultimo asserto come riferito al *desiderio da parte di S di obbligarci* a compiere l'azione di saltare la corda secondo modalità prasseologiche

¹⁸ Cfr. B. Suits, *op. cit.*, p. 129.

¹⁹ Si ricordi la "regola divenuta un desiderio" di Vygostkij, che definisce gli obblighi volontari del giocatore come frutto di "una regola interna, [...] una regola di autorepressione e autodeterminazione".

che egli stesso può stabilire e mutare nel corso del gioco. Ciò che non muta è la volontà di adeguarsi alla regola che impone una prassi e, allo stesso tempo, fissa uno scopo per l'azione. In questo caso, dato il carattere elementare del gioco, *scopo e azione coincidono*: le regole saldano insieme prassi e fini, stabilendo i gradi di libertà dell'azione volontaria, perciò la prassi non può che giacere nella norma e il fine nella prassi. Ma se anche giochi tanto elementari sono costituiti di regole, di restrizioni prasseologiche volontarie, di obblighi che l'agente *accoglie o impone a sé*, allora essi possiedono scopi deontici, che sono anche scopi interni, posto che i giochi sono attività autoteliche per definizione. Dunque, anche il salto della corda possiede la forma $x (\rightarrow y)$ e valgono per i costitutivi della sua struttura le stesse relazioni insiemistiche rilevate nel caso degli scacchi, cioè $P = N = T$: i costitutivi prasseologici, teleologici e normativi coincidono. Questa condizione di simmetria non è che l'espressione insiemistica della definizione di scopo deontico interno: prassi, regole e scopi sono perfettamente sovrapposti in un sistema normativo finalisticamente e prasseologicamente chiuso. Ciò sembra valere tanto per i giochi canonici e strutturati quanto per quelli estemporanei o a basso grado di istituzionalizzazione.

Cosa significa reperire un elemento comune, e non banale, tra un gioco strutturato come gli scacchi e un gioco del tutto elementare come il salto della corda, posto che essi non sembrano condividere altre proprietà? Io credo si possa dire che *lo scopo deontico interno è ciò che fonda l'unità di tutti i giochi* e distingue su un piano formale le pratiche ludiche dalle pratiche eteroteliche dotate di finalità esterne, istituzionali e non istituzionali.

5. Mutare tutto in gioco

Per valutare la portata di questa conclusione, per verificare, cioè, se lo scopo deontico interno sia eleggibile a criterio necessario e sufficiente della ludicità, riprendiamo Benveniste là dove afferma che ogni pratica può essere mutata in gioco, a condizione che se ne alternino le finalità. Egli sembra alludere a una modificazione degli scopi esterni. Ora non resta che verificare se ciò avvenga, operando cambiamenti sulla forma del finalismo e osservando cosa ne derivi. Inizierò seguendo un percorso inverso rispetto all'indicazione di Benveniste, mutando cioè un gioco in una pratica eterotelica e modificando, poi, gli scopi di quest'ultima per ottenere di nuovo un gioco.

Come trasformare, ad esempio, il *gioco* degli scacchi in una attività costitutivamente dotata di un fine esterno? Ecco un piccolo esperimento. Immaginiamo un rituale profetico con le seguenti regole: due sacerdoti devono affrontarsi dai lati opposti di una scacchiera, tentando ciascuno di dare scacco matto

all'altro. Se è il bianco ad avere la meglio, ciò sarà di buon auspicio per i prossimi raccolti; se, invece, è il nero a dare scacco al bianco, saranno guai per l'intera comunità. L'esito dell'incontro sulla scacchiera, qualunque esso sia, sarà un segno del volere divino. Cerchiamo ora di esplicitare il finalismo. Lo scopo primario di questa pratica consiste nell'anticipare cognitivamente un evento futuro grazie all'accesso privilegiato a fonti di conoscenza soprannaturale. In questo caso si tratta di stabilire una credenza che costituisca conoscenza rispetto ai prossimi raccolti come esito di una attività regolata. Da un lato abbiamo, infatti, le regole costitutive degli scacchi, regole deontiche, dall'altro un'ulteriore regola costitutiva che guida l'interpretazione dello scacco matto, esprimibile per mezzo del doppio condizionale: "Se il Bianco dà scacco al Nero, allora... ; se il Nero dà scacco al Bianco, allora...". Esplicitando le relazioni costitutive e causali in prossimità del fine, come già fatto per lo scacco matto, si ottiene il seguente schema: $d (\rightarrow s)(\rightarrow vd) \rightarrow Cred(f)$. Si tratta del segmento che include la finalità primaria del rito, ovvero la credenza rispetto ai raccolti futuri ($Cred(f)$), e il suo antecedente prossimo, cioè lo scacco matto. Lo stabilirsi dello stato di credenza $Cred(f)$ è connesso alla vittoria deontica per mezzo di una relazione causale: è *a causa (rel. by means of)* della vittoria dell'uno e dell'altro sacerdote, data la regola interpretativa, che gli osservatori giungono a stabilire la credenza che i prossimi raccolti saranno abbondanti o la credenza che essi saranno scarsi. Perciò, $Cred(f)$ è una finalità esterna. Lo scopo deontico interno (vd) perde, rispetto al *gioco* degli scacchi, il carattere di fine primario in favore di $Cred(f)$ e, in effetti, la pratica in questione non ha più tratti ludici: essa è divenuta un rito.²⁰ Nel *rito* degli scacchi quello che prima era lo scopo deontico del gioco, vd , retrocede nella prassi, mentre il fine primario, che ora è $Cred(f)$, diviene esterno.

Tornando alle relazioni insiemistiche, quali elementi appartengono a P, T e N? La prassi del provocare $Cred(f)$ coincide, nel suo segmento finale, con $P = \{d, s, vd\}$, ovvero con lo scacco matto e le sue componenti interne. Inoltre, la prassi rituale è una prassi regolata, dunque, essa coincide con N, perciò $N = \{d, s, vd\}$. Infine, T include non solo gli elementi della prassi, ma naturalmente anche il fine primario, cioè la credenza, pertanto $T = \{d, s, vd, Cred(f)\}$. Le relazioni

²⁰ Riprendo l'idea del rito degli scacchi dal saggio "Rules and Practices" di H. Schwyzer, apparso in *The Philosophical Review*, 78 (1969), pp. 451-467.

insiemistiche sono le seguenti: $P = N \subset T$. Il finalismo sporge, per così dire, rispetto alla prassi in virtù di uno scopo che, contrariamente al *gioco* degli scacchi, non è deontico né interno,²¹ e la forma corrispondente a quelle relazioni è $x \rightarrow y$.

Come cambierebbero le cose se trasformassimo lo scopo del rito in un fine interno, se cioè privassimo il rito, in accordo con Benveniste, del “fine reale” che esso si propone? Un modo possibile consisterebbe nel variare la regola interpretativa del rito, trasformandola in una regola deontica che recitasse, ad esempio: “Se il Bianco dà scacco al Nero, *fingi* di profetizzare *p*; se il Nero dà scacco al Bianco, *fingi* di profetizzare *q*”, e ciò *allo scopo di fingere* di profetizzare o *p* o *q*. La forma di questa nuova pratica sarebbe la seguente: $d (\rightarrow s)(\rightarrow vd) \rightarrow$ (*falsa profezia*), in cui il falso responso rappresenterebbe lo scopo deontico interno, imposto dalla regola. Il rituale diverrebbe così un gioco, precisamente un gioco di finzione, e varrebbero di nuovo le relazioni $P = N = T$. Lo scopo interno di un gioco di finzione è, infatti, fingere qualcosa allo scopo di fingere, semplicemente; non vi sono altri scopi che strutturalmente appartengano alla pratica, non vi sono cioè altre finalità interne, perciò (*falsa profezia*) rappresenta lo scopo primario in T. La regola deontica che ho immaginato impone, poi, di *fare* (*falsa profezia*) che, in quanto è qualcosa che il giocatore *fa*, è una componente della prassi, cioè appartiene a P. Dunque, vale di nuovo $P = N = T$. Ciò significa che il finalismo corrisponde alla forma generale $x (\rightarrow y)$ e che quella pratica è un gioco.

Discutendo la conversione di attività ‘serie’ in attività ludiche, Benveniste ricorre all’espressione “astrarre dal fine reale”²², ma per tornare dal rito al gioco ho piuttosto *privato* il rito del suo fine esterno, fornendo a esso, per così dire, un rivestimento deontico. Si tratta, perciò, di privazione in senso non tanto eliminativo, quanto sostitutivo o trasformativo.

Tuttavia, è questo il modo corretto di stabilire, come vuole Benveniste, un insieme di condizioni necessarie e sufficienti per la produzione di ogni gioco, per trasformare in gioco ogni attività regolata?²³ Muovendomi dal gioco degli scacchi al rituale, e dal rituale di nuovo al gioco, ho di fatto mutato il finalismo di una pratica ludica, passando dalla forma $x (\rightarrow y)$ (il gioco) a $x \rightarrow y$ (il rito), per tornare, infine, alla forma $x (\rightarrow y)$ (il gioco del rito). Nel gioco degli scacchi la finalità appartiene alla prassi in virtù di una relazione costitutiva; nel rito lo scopo eccede la prassi per una relazione causale. Il punto, tuttavia, è che il venire meno della condizione $P = N = T$, cioè lo scopo deontico interno, ha rimosso nel caso degli

²¹ Si tratta di uno scopo non deontico poiché esso non appartiene a N, e di uno scopo esterno, in quanto non appartiene a P.

²² L’esatta dicitura che compare nell’originale è “*en faisant abstraction de la fin réelle*”, cfr. É. Benveniste, *op. cit.*, p. 166.

²³ Cfr. É. Benveniste, *op. cit.*, p. 130.

scacchi ogni tratto ludico. Se ne può, dunque, concludere che essa è una condizione necessaria. D'altra parte, per attribuire carattere ludico a un rito, è bastato alterare la natura dei fini, introducendo di nuovo l'identità di fini, prassi e regolati. Tale condizione pare, dunque, essere anche sufficiente.

Se $P = N = T$ è interpretabile come criterio necessario e sufficiente della ludicità, allora diviene chiaro quanto scrive Benveniste a proposito del *sensu* di gioco:

“Il gioco [...] è innanzitutto *forma* (corsivo dell'autore). Qualificarlo come “forma” vuol dire opporlo a un “contenuto”, che non sarebbe altro che la realtà. Ma da ciò non consegue che il gioco è una forma vuota, una produzione di atti privi di senso. La coerenza della sua struttura e la sua finalità interna implicano al contrario *un sensu che è come inerente alla sua forma* (corsivo mio) [...]: esso è prodotto dall'arbitrario stesso delle condizioni che lo limitano e attraverso le quali, passando dall'una all'altra, esso giunge a compimento; il suo essere è tutto nella convenzione che lo regola [...]”.

L'essere del gioco “è tutto nella convenzione che lo regola”, il suo finalismo è totalmente contenuto nei limiti dello spazio deontico, uno spazio arbitrario in cui sono posti al contempo fine e prassi e rispetto a cui i fini psicologici generalmente attribuiti alla ludicità sono del tutto esterni.

6. Gioco come famiglia e gioco come classe

Spero di avere mostrato come il gioco saldi in modo peculiare elementi pragmatici, deontici e intenzionali. Ora, tuttavia, occorre chiedersi perché, se si prescinde da qualunque dato formale, tutto ciò che i giochi mostrano di avere in comune siano “somiglianze di famiglia”.²⁴ Nel celebre § 66 delle *Ricerche Filosofiche*

²⁴ Si tratta, come noto, dell'espressione usata da Wittgenstein per indicare la complessa rete di affinità non transitive che caratterizza i giochi, per cui dati tre giochi differenti a , b e c , se a somiglia a b e b somiglia a c lo sono, non necessariamente a somiglia a c . Ciò perché il parametro di somiglianza tra a e b può non essere identico a quello che sussiste tra b e c . Wittgenstein parla di somiglianze che “si sovrappongono e si incrociano”, asserendo che “i ‘giuochi’ formano una famiglia” (L. Wittgenstein, *Ricerche Filosofiche*, trad. it., Einaudi, Torino, I, 2009, p. 67).

Wittgenstein riconduce somiglianze e dissomiglianze a elementi prasseologici – egli parla di “giochi di scacchiera”, “giochi di carte”, “giochi di palla” – psicologici – alcuni di essi sono “divertenti”, scrive, ma altri non lo sono – a caratteristiche deontiche – “nei giochi di palla c’è vincere e perdere” – eccetera. Queste “somiglianze” possono essere illustrate attraverso lo schema formale illustrato nel paragrafo §3, cioè $x (\rightarrow y)$ (*e*). Giochi prasseologicamente conformi divideranno x , o alcune proprietà di essa (giochi di carte, di palla, di scacchiera, ecc); giochi in cui “c’è vincere e perdere” saranno simili per alcuni aspetti di y ; giochi “divertenti”, avranno fini esterni comuni, ovvero (*e*). Altri giochi, viceversa, che non sono simili apparentemente per alcun aspetto e mostrano difformità di prassi, scopi e regole come gli scacchi e il salto della corda, divideranno egualmente il modo in cui la prassi si lega al fine entro lo spazio normativo che li delimita, perciò, come sostiene Benveniste, una forma. Ciò suggerisce che i giochi non siano una “famiglia”, bensì una classe, il cui criterio univoco di appartenenza è lo scopo deontico interno, ovvero la corrispondenza alle relazioni $P = N = T$, e dunque alla forma $x (\rightarrow y)$.

7. La teoria dei concetti meta-istituzionali

La concezione formalistica, che assegna alla simmetria tra prassi, fini e regolati lo *status* di condizione necessaria sufficiente della ludicità, sembra distaccare il gioco dalla dimensione contestuale e, in senso lato, sociale, vale a dire dal contesto materiale e simbolico in cui ogni pratica è collocata e istituita. Si tratta di una conclusione che lo stesso Huizinga, a quanto pare, sembra condividere, laddove afferma che:

L’esistenza del gioco non è legata a nessun grado di civiltà, a nessuna concezione di vita. Ogni essere o essere può immediatamente rappresentarsi quella realtà: gioco, giocare, come qualcosa di specifico, di indipendente anche se il suo idioma non avesse per esso una espressione generale. Il gioco è innegabile. *Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito, Dio. Si può negare la serietà. Ma non il gioco* (corsivo mio).

Dunque, Huizinga pare dire che sono negabili forse gli elementi che costituiscono il cosmo simbolico che coincide con la cultura²⁵ di una comunità, ma

²⁵ Vale a questo proposito ricordare la classica definizione di Taylor: “La cultura, o civiltà, intesa nel suo ampio senso etnografico, è quell’insieme complesso che include la conoscenza, le credenze, l’arte, la morale, il diritto, il costume e qualsiasi altra capacità e abitudine acquisita dall’uomo come

il gioco sembra essere alcunché di immediato, di originario e, perciò, di innegabile. La ludicità pare coincidere con la manifestazione di attitudini innate all'uomo, e non piuttosto con qualcosa di culturalmente derivato, appreso per mezzo di concetti o simboli.

Esiste, tuttavia, un altro genere di approccio al problema dell'agire ludico e, in senso più ampio, dell'agire istituzionale, e che coincide con quelle che potrebbero definirsi teorie *contestualistiche* o *ermeneutiche* dell'azione, secondo cui l'agire sociale sarebbe provvisto di un "significato" da interpretare tramite una precisa 'grammatica' che ciascun agente apprende all'interno di un contesto socio-culturale specifico. La ludicità, perciò, non sarebbe un tratto formale di alcune pratiche in virtù della loro struttura interna, ma, piuttosto, della loro funzione sociale, ovvero del ruolo che gli attori assegnano a esse nel contesto vitale entro cui interagiscono.

La teoria dei concetti "meta-istituzionali" di Giuseppe Lorini ne è un esempio. Lorini ritiene che ciascuna istituzione umana acquisti il proprio significato sociale in virtù di "concetti" il cui contenuto non è stabilito da regole costitutive, ma dal contesto extra o meta-istituzionale in cui tali regole sono stabilite. La regola che nel gioco degli scacchi fissa i presupposti della vittoria, la regola che cioè pone le condizioni alle quali un giocatore può dare scacco matto all'altro, non definisce cosa sia "vincere", non è costitutiva del concetto di vittoria, ma piuttosto lo suppone. Ogni istituzione, perciò, possiederebbe alcuni costitutivi concettuali, che originano all'esterno del suo perimetro normativo e che le conferiscono significato. Il gioco degli scacchi non sarebbe ciò che è, ovvero un gioco competitivo, se in esso non fosse possibile vincere, e non avrebbe potuto essere costituito come tale, se i suoi istitutori non avesse posseduto il concetto di vittoria. Lorini ritiene, perciò, che per cogliere appieno la struttura del mondo sociale istituzionale, occorra fare appello non alle sole regole costitutive, ma alle entità concettuali che ne sono la condizione di possibilità. Secondo la teoria dei concetti meta-istituzionali non vi è totale separazione tra pratiche istituzionali e contesto della cultura; essa nega, in sostanza, l'assunto di fondo di Benveniste e la posizione di Huizinga a proposito del gioco, ovvero che esso sia formalmente scindibile e sostanzialmente autonomo

membro di una società" (in Aa.Vv., *Il concetto di cultura, I fondamenti teorici della scienza antropologica*, trad. it., Torino, Einaudi, 1970, p. 7).

dal contesto in cui è praticato; e che ciascuno potrebbe cimentarsi nel gioco, anche “se il suo idioma non avesse per esso una espressione generale”, vale a dire anche se non ne possedesse il concetto o i concetti costitutivi. Scrive Lorini:

Affinché l’attività del giocare a scacchi sia possibile, è necessaria oltre alle regole costitutive degli scacchi l’esistenza di un secondo elemento culturale: *Il concetto di gioco competitivo*²⁶.

E ancora:

Mentre il vincere a scacchi è un fatto istituzionale, il concetto di vittoria non è un concetto istituzionale proprio dell’istituzione degli scacchi. Infatti, il concetto di vittoria, a differenza del concetto di scaccomatto, non è un concetto costituito dalle regole degli scacchi. Non vi sono regole degli scacchi che definiscano cosa sia la vittoria in sé, sebbene esistano regole degli scacchi che dicono cosa costituisca vittoria nel gioco²⁷.

Riguardo al concetto di vittoria ho già argomentato circa la possibilità di nascondere i suoi due versanti costitutivi, quello deontico, in cui operano le regole del gioco, e quello onorifico, i cui criteri di definizione sono esclusivamente sociali. Ma qui credo sia necessario muovere un’ulteriore osservazione che riguarda il carattere storicamente problematico, in ambito filosofico, del concetto di gioco. Nel corso del loro dibattito i filosofi ne hanno offerto definizioni del tutto differenti, cui corrispondono, naturalmente, concetti differenti. Se ne dovrebbe, allora, concludere che chi si cimenta in una partita a scacchi faccia qualcosa di diverso, a seconda che accolga l’una o l’altra definizione, l’uno o l’altro concetto di “gioco competitivo”? Chi sostiene, ad esempio, la tesi formalistica non gioca allo stesso modo di chi condivide l’approccio culturalista? E poi: è possibile impegnarsi in un gioco, senza averne alcun concetto, come pare facciano i bambini? Se a due individui ignari del gioco degli scacchi venissero illustrati prassi, regole e scopo del gioco e fosse detto loro: “è tutto quel che occorre sapere”, essi non sarebbero forse in grado di giocare? La competizione non scaturirebbe dal dovere raggiungere uno scopo interno, che le regole costitutive consentono di realizzare a uno solo dei giocatori? Ciò non basta forse perché si abbia un *gioco competitivo*? Occorrono davvero ulteriori elementi culturali e psicologici, perché il ‘senso’ della pratica, una pratica ludica, sia definita una volta per tutte?

²⁶ G. Lorini, *Il senso e la norma*, Giappichelli, Torino, 2016, p. 133.

²⁷ *Ivi*, p. 129.

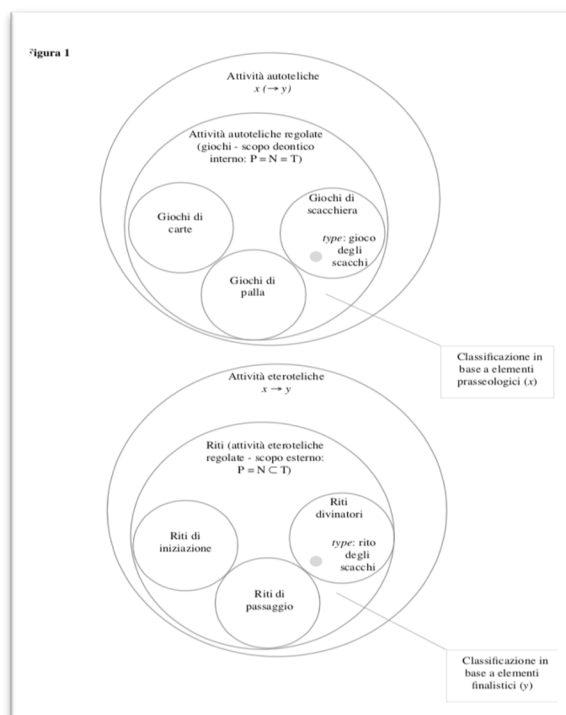
Per comprendere l'ambito di applicazione della teoria dei meta-concetti istituzionali, occorre distinguere tre livelli logici, o meglio tre entità generiche: la *classe*, il *type* e l'*universale*. Una classe è ad esempio la classe dei giochi; la ludicità è l'universale che tutti i suoi elementi condividono; il *type* "gioco degli scacchi" è, infine, un elemento della classe. In base a questa distinzione, mi pare che quanto afferma Lorini sia meglio applicabile al livello del *type*, perché parte del materiale di cui le pratiche ludiche sono costituite è necessariamente reperito all'esterno delle stesse pratiche e prima della loro istituzione (come i concetti di Re, Cavallo e Torre negli scacchi, il concetto di obbligazione nel caso della promessa, ecc.). Ma la relazione tra finalismo, prasseologia e regole, che definisce la ludicità, l'universale, non dipende da concetti; al contrario, essa identifica una forma dell'agire che non necessita di concettualizzazioni per essere attuata.

I concetti meta-istituzionali, inoltre, sono necessari non solo alla costituzione del *type*, ma anche alla sua caratterizzazione, cioè non soltanto all'attività di costruzione da parte delle regole costitutive, ma anche all'individuazione di sottoclassi entro le classi più vaste delle attività (istituzionali) con finalità interne (i giochi) e delle attività (istituzionali) con finalità esterne (i non giochi). Le forme $x \rightarrow y$ e $x (\rightarrow y)$, infatti, sebbene siano indizi utili a stabilire se una data pratica abbia o meno carattere ludico, non forniscono ulteriori indizi sulla sua natura; esse non dicono, cioè, se il tale gioco sia competitivo o individuale, o se una certa pratica con fini esterni sia un rito o una pratica artistica. Un rituale profetico è tale, ad esempio, per la natura della sua finalità primaria, ovvero l'anticipazione cognitiva di uno stato futuro del mondo grazie all'accesso a fonti di conoscenza soprannaturali o divine. Ma un simile scopo deve necessariamente poggiare su una nutrita rete epistemica di credenze²⁸ aventi ad oggetto, per esempio, l'esistenza di una divinità che si esprima per mezzo di simboli, la decifrabilità di tali simboli, l'accessibilità di un codice di decifrazione, ecc. Diversamente, il fine primario di un rito profetico non potrebbe essere né perseguito, né tantomeno concepito. Perciò, i concetti che nella cultura preesistono all'istituzione del rituale (nel precedente esempio il concetto di divinità, di segni espressione della volontà divina, di conoscenza anticipatrice legata a tali segni, ecc.) sono condizione necessaria di

²⁸ Cfr. J.R. Searle, *Della intenzionalità: un saggio di filosofia della conoscenza*, trad. it., Bompiani, Milano, 1985, p.145 e ss.

possibilità del *type*, poiché essi caratterizzano e rendono attuabile il fine, ovvero ciò che conferisce senso all'intera pratica.

In sintesi, la teoria formalista si occupa di definire un universale, la ludicità, così da circoscrivere due ampie classi: quella della attività istituzionali dotate di scopo interno (i giochi) e, per negazione, quella della attività istituzionali con scopi esterni (i non-giochi). Ciò che è ludico e appartiene alla prima classe soddisfa il criterio formale della perfetta sovrapposibilità di prassi, fini e regolati ($P = N = T$); le pratiche istituzionali dotate di fini esterni, la cui teleologia non è invece contenuta nella prassi, appartengono alla seconda classe. I concetti meta-istituzionali forniscono il materiale eidetico per la costituzione e la caratterizzazione del *type*, che entro ciascuna classe vengono raggruppati in sottoclassi sulla base di tratti comuni (giochi di carte, di scacchiera, di palla, ecc.; o rituali profetici, di iniziazione, di passaggio, ecc.). In **figura 1** sono rappresentate le classificazioni dei *type* in base alla concessione formalistica. Entro la prima grande classe delle attività autoteliche opera il criterio di identità formale, che traccia la sottoclasse delle pratiche regolate con scopo deontico interno (i giochi); in essa operano distinzioni prasseologiche (che coinvolgono cioè la x della forma $x \rightarrow y$), cioè la palla, le carte, la scacchiera). I concetti meta-istituzionali partecipano, entro le sottoclassi, alla costituzione dei *type*. Analogamente, la classe delle pratiche eteroteliche contiene la sottoclasse delle attività regolate che non possiedono scopi deontici interni. La distinzione entro questa sottoclasse avviene in base a elementi finalistici (l' y della forma $x \rightarrow y$: iniziazione, divinazione, passaggio di *status*).



8. Conclusioni

La tesi centrale di questo saggio riguarda ciò che della ludicità è caratteristico, ovvero ciò che identifica i giochi, tutti i giochi, come un caso notevole entro l'amplissimo orizzonte delle pratiche umane. L'argomentazione ha preso avvio da due premesse: il carattere autotelico e l'universale presenza di regole nei giochi. Una volta concettualizzate le pratiche come strutture teleologiche, prasseologiche e normative, ho cercato di mostrare il reciproco innesto di prassi, fini e norme, in modo da ricondurre la ludicità a un tratto formale. "Forma" è stato qui inteso come sinonimo di "condizioni necessarie e sufficienti", condizioni che sono state individuate e illustrate ricorrendo principalmente ai concetti di relazione causale e costitutiva. Ho cercato, poi, di mostrare che quanto Émile Benveniste ha sostenuto nel suo saggio *Il gioco come struttura*, se tradotto in termini analitici, fonda una successione argomentativa che sorregge le ipotesi qui avanzate. Quelle stesse ipotesi indicano, poi, che il criterio delle analogie "reali" tra giochi, ovvero il principio delle "somiglianze di famiglia", trascura una somiglianza ben più fondamentale, che riguarda la forma del finalismo di quelle attività. La rappresentazione che ne ho dato è $x (\rightarrow y) (e)$, in cui tuttavia solo $x (\rightarrow y)$ esprime la cifra caratteristica dei giochi, cioè lo scopo deontico interno, poiché gli scopi esterni, indicati da (e) , come le finalità psicologiche del piacere e del divertimento, spesso considerate attributi della ludicità, non appartengono essenzialmente al gioco. Tutto ciò suggerisce che i giochi costituiscano una classe pragmatica, il cui criterio di appartenenza è il possesso dello scopo deontico interno e che convertire una qualunque attività 'seria' nell'insieme di condizioni espresse da $x (\rightarrow y)$ è sufficiente a ottenere un gioco; uscire da quella forma significa, al contrario, oltrepassare i limiti della ludicità.