

Ermanno Bencivenga

Il gioco pericoloso della filosofia

Intervista a cura di A. Caputo¹

Abstract: starting from the idea that playing is not only ‘an’ experience, but something constitutive of man and being, Bencivenga analyzes possibilities and risks of ‘being-at-play’.

So, after presenting the particular, ‘subversive’ game of philosophy, he comes to face with some decisive authors for the relationship between play and philosophy, like Huizinga, Caillois, Heidegger, Gadamer, and even beyond.

Partendo dall’idea che il gioco non è un’esperienza tra le tante, ma qualcosa di costitutivo dell’uomo e dell’essere, Bencivenga analizza possibilità e rischi dell’essere-in-gioco. Quindi, dopo aver presentato il particolare gioco ‘sovversivo’ della filosofia, giunge a confrontarsi con alcuni Autori decisivi per la storia dei rapporti tra gioco e filosofia, quali Huizinga, Caillois, Heidegger, Gadamer, e non solo.

Keywords: *Playing, Philosophy, Chaos, Risk, Subversion*

Parole chiave: *gioco, filosofia, caos, rischio, sovversione*

Vorrei cominciare dalla prima pagina di Parole in gioco: «la filo-sofia è, innanzitutto una parola. Evoca la ricerca della saggezza, l’amore della verità (...). La filoso-fia è un gioco. Ci mette in gioco, si prende gioco di noi, ci invita a giocare d’azzardo, a giocare con il fuoco, a giocare al massacro, senza una chiara visione della posta in gioco»².

E, certo, la storia dei rapporti tra gioco e filosofia ha origini lontane nel tempo. Ma il primato del ‘Logos’ e un certo modo di intendere la ‘serietà’ del ‘filosofico’ ha radici altrettanto antiche e potenti. Ancora oggi, infatti – nonostante numerosi pensatori, soprattutto nel Novecento, abbiano in qualche maniera ‘riabilitato’ il pensiero ‘del’ gioco – per certi versi si fatica a pensare e a scrivere filosoficamente sul gioco. Perché, secondo te? Come possiamo ripensare il gioco in maniera tale che questo ripensamento dica qualcosa non solo alla filosofia ma anche al nostro quotidiano?

E. Bencivenga: Partirei proprio dalla tua ultima domanda. Credo che uno dei modi per esiliare il gioco sia pensare che avvenga altrove, in uno spazio e un tempo diverso da quello della vita quotidiana: la vita quotidiana si svolge tra impegni seri e, poi, come parentesi gratuita e tutto sommato ridondante, c’è ‘anche’ lo spazio del gioco. Ecco, secondo me, invece, il gioco è costitutivo della nostra natura. Noi siamo animali ludici. Anzi, sarei portato a dire di più: anche l’essere, non soltanto l’essere umano, è ludico. E attraverso questa sua ludicità continua a crescere su se stesso, a svilupparsi, ad affrontare le sfide che costantemente gli si pongono e non tanto a superarle quanto ad inglobarle e incorporarle in una nuova e più ricca versione di se stesso. Quindi la ludicità non è altro dalla vita seria. Alcuni teorici del gioco, come ad esempio Huizinga, ci ricordano che non c’è niente di più serio del gioco³. Nessuno più serio di un vero giocatore, cioè di una persona che è impegnata ed immersa nella sua attività e che non tollera distrazioni.

¹ L’intervista che segue ci è stata gentilmente concessa il 29 novembre 2014, al termine di un ricco incontro tra Bencivenga e gli studenti del Liceo scientifico ‘Salvemini’ di Bari.

² E. Bencivenga, *Parole in gioco*, Mondadori, Milano, 2010, p. 3.

³ Id., *Filosofia in gioco*, Laterza, Roma-Bari, 2013, p. 16, in cui vengono citate alcune note espressioni di *Homo ludens* di J. Huizinga sulla serietà del gioco.

Siccome esiste un gioco dell'essere, siccome l'essere – nonostante il tentativo di racchiuderlo in schemi precostituiti – continua a sorprenderci con il suo caos e la sua complessità, come ho tentato di dire in *Filosofia in gioco*⁴, siccome il mondo stesso continua a giocare con noi, l'unico modo plausibile per rispondere a questo gioco è giocare a nostra volta.

Al caos esterno si può rispondere in modo plausibile inducendo un caos interiore, cioè una continua scoperta, una continua sorpresa, una continua invenzione di noi stessi.

*E, quindi, se volessi dirvi che cos'è il gioco, dal tuo punto di vista? Sappiamo che in maniera esplicita ed estesa l'hai scritto in Filosofia in gioco*⁵, *ma potresti darci qualche pennellata sintetica?*

E. Bencivenga: Il termine ha una polisemia molto ampia, molto estesa. In italiano ha molti significati; ne ha ancora di più in altre lingue. Se andiamo a considerare il francese, l'inglese, il tedesco, vediamo che le parole corrispondenti possono anche voler dire 'recitare' o 'suonare uno strumento'.

Ma possiamo dire che, essenzialmente, il gioco è un'attività sovversiva di ogni aspettativa, e di ogni abitudine costitutiva, un'attività esplorativa dell'ambiente, non solo spaziale, ma anche del nostro ambiente pragmatico (cioè delle nostre pratiche di vita), ambiente che costantemente ci mette davanti a nuove possibilità di azione e di comportamento che non avevamo ancora contemplato. E quindi il gioco è costantemente educativo, perché costantemente ci insegna nuovi modi di essere e operare. Il gioco, come intensamente appassionante e intensamente coinvolgente, è intensamente piacevole. Come dicevo prima, il giocatore non tollera distrazioni, vuole continuare la sua attività, un'attività che non ha un 'fine' inteso come 'scopo' e non ha neanche una 'fine' naturale intesa come 'termine'; perché il gioco è sempre soltanto interrotto da esigenze esterne, impegni d'altro genere; ma per quanto riguarda il giocatore, lui o lei non smetterebbero mai di giocare. A comprendere questo ci aiuta l'*Etica nicomachea* e la distinzione che Aristotele fa (nel sesto libro) tra *poiesis* e *praxis*. Noi possiamo avere attività produttive (e sono ovviamente quelle dominanti nel mondo cosiddetto 'serio'), e poi possiamo avere attività fini a se stesse. E, chiaramente, secondo il Filosofo, sono queste ultime a dare senso alla vita, mentre le altre sono soltanto strumentali rispetto alle prime. Quindi la felicità, l'*eudaimonia* va cercata in una particolare *praxis*.

Il gioco è un'attività praticata per se stessa, senza nessun fine esterno, una forma di *praxis*, che – come ho già detto – sovverte le nostre abitudini costituite, esplora il nostro spazio operativo (e in qualche caso il nostro ambiente fisico), ci educa a nuove possibilità del nostro essere, ci fa imparare cose importanti su di noi, è condotto con passione e piacere. Questo è il gioco: quello dei bambini, quello degli sportivi, quello degli scacchi, quello della filosofia, o della letteratura o dell'arte⁶.

Ovviamente il giocatore per antonomasia, come dico spesso⁷, resta il bambino, che pratica questa attività senza scrupoli (e, se potesse, senza limiti). Ma, anche se poi si diventa adulti, un bambino (spero!) rimane sempre presente in ciascuno di noi. Quindi io parlo... al bambino che è presente dentro ciascuno di noi. Quando ho scritto le mie favole filosofiche, che con una certa sorpresa sono state il libro che ha avuto più successo tra

⁴ Ibid.; cfr. in particolare il cap. 3: Caos e ordine, pp. 19-29.

⁵ Ivi, p. VII: «Da un quarto di secolo ormai parlo di gioco, e intorno a questo tema ho raccolto tutte le attività che hanno per me il più profondo significato. (...) Ma non ho mai spiegato con cura che cosa intendo per gioco, non ho mai articolato i molteplici risvolti di questo intricato concetto. Lo faccio qui (...)».

⁶ Rimandiamo per questo alla nostra intervista ad E. Bencivenga: *Tra' la terra e la luna. Il gioco filosofico-letterario*, in "Logoi", 2015, I, 1, pp. 83-92.

⁷ Cfr. *Filosofia in gioco*, cit., pp. 3 sgg. (il libro inizia proprio con l'esempio di una bambina di due anni che gioca); ma cfr. anche Id., *Giocare per forza*, Mondadori, Milano, 2007 (prima ed. 1995), pp. 5 sgg.

quelli che ho pubblicato (sono arrivate ad essere 62, dalle 32 originarie uscite quasi un quarto di secolo fa), le ho rivolte esplicitamente ai bambini di tutte le età⁸. Tutti noi, spero, continuiamo a giocare, cioè a praticare una sorpresa nei nostri stessi confronti, a vivere attività esplorative e educative piacevoli e un po' rischiose, negli spazi e nei tempi che rimangono liberi nella nostra vita; e attraverso queste attività continuiamo a crescere, ad allargare e approfondire le dimensioni della nostra soggettività, della nostra personalità, della nostra umanità. E, continuando a crescere, io vorrei anche dire, continuiamo a vivere, perché sono convinto che soltanto chi gioca (e nella misura in cui gioca) vive veramente. La nostra vita, infatti, è fatta di elementi contrastanti. È un equilibrio dialettico molto fragile e molto delicato tra la sorpresa, la ricchezza, l'invenzione, la libertà e i tanti impegni e le costrizioni quotidiane, che ci vincolano. Abbiamo sempre un'oscillazione, un'alternanza, una compresenza di questi due elementi. Ma la speranza è che si continuino ad apprezzare le occasioni di libertà che comunque esistono e non ci si faccia completamente amministrare e regimentare da poteri che spesso non desidererebbero altro. Perché non c'è niente di più sovversivo di un giocatore...

E proprio per questo il gioco è anche rischioso. Chi gioca si mette anche in gioco: qualche volta mette in gioco la propria integrità fisica, la propria vita. Ed è disposto a correre questo rischio proprio per la passione e per il piacere dell'azzardo, della sfida, della novità, della scoperta. E, però, questo, secondo me, è il modo più produttivo per rispondere al mondo, un mondo che è sempre diverso e sempre sorprendente: rispondere alla sorpresa del mondo continuando a sorprendere noi stessi.

Ripetutamente, ciclicamente, falsi profeti ci consegnano ricette di pseudo-saggezza e ci dispensano regole che, se seguiremo (ci dicono), ci daranno fortuna o ci renderanno felici. Ma questi falsi profeti, inducendoci a pensare che esistano ricette precostituite per vivere in modo efficace e piacevole, in ultima analisi non fanno altro che privarci del piacere della scoperta (che è il piacere del vero stare al mondo), del piacere dell'essere coinvolti in questa scoperta, sperimentando in prima persona.

*A proposito di 'rischi' del gioco... Ne parlavi già in *Giocare per forza*⁹. Oggi alcuni rischi sono ancora più evidenti, in particolare nella degenerazione del gioco in ludopatia, nel crescere della dimensione economica e corruttiva che c'è dietro lo sport, e potremmo continuare...*

E. Bencivenga: In *Giocare per forza* parlavo di quelle forme che vengono offerte, nel mondo contemporaneo, alle persone come forme di gioco e invece rappresentano l'esatto contrario: sono in realtà una violazione, un abuso del gioco. Il gioco d'azzardo, i casinò, i giochi televisivi e via discorrendo. In questo contesto va intesa anche la competizione sportiva. La competizione non è l'essenza del gioco; a meno che non la intendiamo come competizione con se stessi. Nel gioco io sfido costantemente me stesso (e il gioco stesso) a rivelarmi delle potenzialità magari finora mai scoperte, mai praticate, mai presentate: potenzialità sia del gioco sia della mia capacità di giocare. Quel che conta è la passione, l'impegno, il piacere con il quale io mi scopro un giocatore sempre migliore. Ovviamente questo si fa molto bene con dei compagni. Se si gioca con un'altra o con altre persone, ci si sfida costantemente a richiedere sempre di più, a se stessi e al gioco, offrendosi reciprocamente occasioni sempre più sottili, più esigenti di potenziamento di queste possibilità. In questo senso, la competizione va benissimo. Tra l'altro, possiamo dire che io gioco sempre con un altro, anche quando gioco da solo. Anche quando sto giocando un solitario, gioco con altri.

⁸ La dedica del libro è: A Giulietta piccolina e anche a quelli un po' più grandi.

⁹ Op. cit.

La mia teoria della soggettività mi porta a pensare a ciascuno di noi come un insieme di voci. E allora, anche quando gioco da solo, dentro di me ci sono tante possibilità (su come muovere questa carta o quest'altra), tanti scenari possibili (su che cosa seguirebbe se facessi questa mossa piuttosto che quest'altra). Nel dialogo tra me e me, sceglierò una possibilità e vedrò dove mi conduce...

Lo stesso succede se io gioco con un altro che non è dentro di me ma ufficialmente fuori di me. In questo scambio, come dicevo, ciascuno sfiderà l'altro a richiedere sempre di più a se stesso e al gioco. Perciò anche i giochi si evolvono e mutano. Oggi non si gioca a tennis come si faceva decenni fa.

Certo, poi, questo accade anche stimolando le persone con trofei, guadagni astronomici, coppe: tutte stupidaggini che attraggono l'immaginazione e gli istinti aggressivi delle persone.

Ma al vero amante del gioco, questo non interessa. L'aggressività, i soldi, i premi sono inevitabili nello sviluppo del gioco: li considero parte di quella oscillazione, di compresenza di elementi contrastanti di cui parlavo prima. Ma il gioco è altro.

È questo il motivo per cui in Giocare per forza prendi posizione anche rispetto alla teoria dei giochi¹⁰?

E. Bencivenga: Il gioco per me non è una strategia per vincere, come sostiene la teoria dei giochi competitivi. Questa è un'altra violazione del gioco, per come lo intendo io. Per fortuna, però, c'è anche una teoria dei giochi cooperativi, meno nota e meno sviluppata, che va più nella direzione alla quale mi sento vicino.

Che rapporto tra gioco e società, allora?

E. Bencivenga: C'è un'immagine che adopero spesso, quella del gioco della vite (che, potremmo dire, giocando sui termini, è anche il gioco della vita). Quando infiliamo una vite in un foro filettato, la vite può incastrarsi perfettamente o può avere un certo gioco. Ecco secondo me quel gioco lì è esattamente la nostra condizione comune. Se la nostra condizione si incastrasse perfettamente nel proprio ambiente naturale e sociale, sarebbe un incubo: l'incubo di una perfetta amministrazione, irreggimentazione. Grazie al cielo, di solito, noi abbiamo un certo gioco, cioè abbiamo uno spazio di discrezione, uno spazio di libertà nel quale possiamo comunque tentare nelle novità, delle imprese, delle scoperte, delle invenzioni. Allora io credo che la prima cosa da fare, per tutti noi, per mantenere viva la nostra libertà e umanità sia diventare consapevoli degli spazi che abbiamo, apprezzare il fatto che il cinismo ha torto, che non è vero che è stato tutto deciso da qualche parte da qualcun altro, che comunque noi abbiamo dei momenti e dei gradi di libertà. E poi, ovviamente, una volta diventati consapevoli di questo, usare al meglio questa libertà per reinventare noi stessi in una certa misura. Ci saranno anche dei momenti in cui quello spazio non basterà, in cui dovremo giocare non soltanto alle regole ma con le regole perché magari ci renderemo conto che le regole sono ingiuste e ingiustamente costrittive. Che andrebbero cambiate, perché sono indegne. Ci saranno delle forme di azione anche per cambiare queste regole. Chiaramente questo non lo voglio negare. Voglio anche riconoscere, però, che senza arrivare a questi estremi (a cui purtroppo a volte pur bisogna arrivare) nella nostra condizione comune noi abbiamo comunque una libertà che dovremmo riconoscerci e che dovremmo imparare ad usare con fierezza e dignità.

¹⁰ Op. cit., pp. 97 sgg.

Libertà e sovversione... sono in fondo anche due elementi fondamentali del gioco della filosofia: mi piace ricordare, oltre ai testi che abbiamo già citato, anche Filosofia. Istruzioni per l'uso, in cui già scrivevi che spesso, «a furia di dare fastidio, i filosofi finiscono sul patibolo»¹¹...

E. Bencivenga: Dicevo prima che non c'è niente di più sovversivo di un giocatore. In questo senso la filosofia è un gioco veramente pericoloso. Il giocatore per antonomasia, cioè Socrate, lo ha insegnato a tutti. È stato molto scomodo al potere e sappiamo bene che fine abbia fatto. E, a Socrate, tutto sommato è andata ancora bene; ha avuto un'esecuzione piuttosto benevola, è morto bevendo una pozione di cicuta e perdendo lentamente conoscenza. Ad altri è andata meno bene. Giordano Bruno è stato imprigionato per nove anni, ripetutamente torturato e poi bruciato vivo al rogo nel febbraio del 1600 (anno santo: le esecuzioni erano spettacoli pubblici interessanti per i pellegrini). Tommaso Campanella è stato ventisette anni in carcere, di cui otto in una cella di isolamento, la fossa del coccodrillo, in cui aveva solo un'ora di luce per leggere il breviario, e ha continuato a scrivere per tutto il tempo su pezzettini di carta che gli passavano dei carcerieri corrotti. Quando un suo libro veniva distrutto, lo riscriveva, perché aveva anche una memoria prodigiosa, e alla fine ci ha lasciato trentamila pagine, la maggior parte delle quali, tra parentesi, non sono accessibili ai lettori.

Ma a parte questi disturbatori della pubblica quiete, in generale per me la filosofia è essenzialmente un'operazione ludica, perché è sostanzialmente utopica: inventa dei mondi e cerca di convincerci ad abitarli. Poi è chiaro che alcuni filosofi si presentano, si sono presentati come 'fondazionalisti'. Cioè hanno detto: io non voglio cambiare il mondo o il modo di ragionare e operare delle persone, ma voglio fornire dei fondamenti assolutamente saldi per le loro pratiche quotidiane. Esempio tra tutti, Cartesio. Va bene anche questo. Ma che cosa c'è dietro? C'è che la filosofia, essendo appunto un'operazione ludica, è profondamente destabilizzante, è profondamente ansiogena. Altro che terapia! La filosofia... ci vuole una salute di ferro per farla, perché ci pensa lei a rovinarti la salute! E dunque uno dei modi in cui i filosofi stessi si difendono da questa ansia è quello di dire che loro hanno dimostrato una realtà più reale del reale, una radice più salda di qualsiasi altra certezza. Poi, in realtà, se andiamo a vedere che cosa fanno, qual è l'esito della loro operazione, notiamo che nella storia della filosofia anche questi pensatori hanno lasciato un segno in quanto destabilizzanti. Che cosa ci è rimasto di Cartesio? Che cosa ha dato origine a una riflessione che dura ancora adesso? Le aporie cartesiane, l'indicazione di un modo nuovo di fare filosofia, che Cartesio ha inaugurato, invitandoci a giocare in modo diverso. Poi è chiaro che Cartesio potrà anche aver pensato di aver messo tutto a posto per sempre; ma non l'ha fatto. Se l'avesse fatto, non avrebbe dato un buon contributo alla filosofia, invece questo contributo l'ha dato, proprio attraverso le sue contraddizioni, le sue aporie, le sue difficoltà.

Ed è quello che dicevi anche più o meno di Kant, in uno dei tuoi primi libri¹²...

E. Bencivenga: Sì: Kant spalanca un nuovo modo di vedere il mondo e, all'interno della sua visione, non ha nemmeno un linguaggio adeguato, adatto a raccontare questo nuovo mondo e visione. E nel corso della sua produzione gioca letteralmente con il linguaggio: gioca alla ricerca di uno strumento linguistico adeguato; rivede costantemente i propri termini, riaggiusta le sue enunciazioni.

¹¹ Id., *Filosofia. Istruzioni per l'uso*, Mondadori, Milano, 1995, p. 18.

¹² Id., *Kant's Copernican Revolution* (1987), tr. it. *La rivoluzione copernicana di Kant*, Bollati Boringhieri, Torino, 2000.

Un'altra cosa che sostenevo in quel libro è che la rivoluzione copernicana kantiana non è finita con Kant. Lui stesso è tornato più volte sul suo progetto, perché vedeva che c'era ancora molto da fare. Nel mio libro, dicevo già allora che continua a esserci molto da fare per trovare l'articolazione adeguata del nuovo schema concettuale che ha lanciato. In fondo Kant ci insegna a pensare al mondo come al risultato di una costruzione, come a qualcosa di cui siamo in certa misura responsabili. Le intuizioni senza concetti sono cieche: non vediamo letteralmente niente se non sappiamo che cosa stiamo vedendo, se non proiettiamo uno schema concettuale sulla nostra percezione. Io aggiungerei che lo schema concettuale che noi proiettiamo sulla realtà non è dato, ma è sempre frutto di una scelta; e, a seconda di cosa proiettiamo sulla realtà, vedremo una realtà diversa; c'è senz'altro un elemento ludico in questo...

Concedimi adesso qualche domanda un po' più 'tecnica' (e forse anche più cattiva). Arrivando al Novecento, ci sono due grandi pensatori 'ermeneutici' che hanno, in maniera diversa e con 'peso' diverso, teorizzato il gioco, Heidegger e Gadamer. Il primo pensando al gioco dell'essere, come gioco del mondo (cielo, terra, divini, mortali) e il secondo prendendolo come filo conduttore per leggere l'opera d'arte, e più in generale il dialogo. Sono Autori che non citi molto; ho l'impressione che non li ami particolarmente...

E. Bencivenga: Gadamer e Heidegger... per motivi diversi non sono autori che mi riscaldano. So di andare contro una tua inclinazione, ma non credo molto all'ermeneutica. Per lo meno a una certa ermeneutica.

Sappiamo che l'ermeneutica nasce dall'interpretazione dei testi sacri e giuridici, cioè dall'interpretazione di un'autorità. La persona che legge il testo sacro o il testo giuridico ha bisogno di sapere che cosa veramente voleva dire l'autorità. Di fronte a un atteggiamento del genere, applicato a un testo qualsiasi, mi sento in imbarazzo, perché credo che l'autore non abbia nessuna autorità sul proprio testo. Cercare di ricostruire il pensiero di un altro, seguendo un principio di benevolenza, per me è un falso problema. L'autore mette in circolazione un'idea. Come dicevano i medievali, pubblicare è un atto di generosità; il testo poi fa parte della conversazione pubblica e ognuno ne fa quel che vuole.

Non mi sembra, però, che tu ti ponga nemmeno sulla scia del decostruzionismo...

E. Bencivenga: No. Non credo in una decostruzione o in una retorica della distruzione fine a se stessa. Ogni 'esplosione' ha valore nella misura in cui ci aiuta a cercare e seguire regole più giuste.

E Heidegger? – chiedo...

E. Bencivenga: Heidegger ha rubacchiato dappertutto nella storia della filosofia e senz'altro ha detto anche cose importanti e suggestive, però, ha anche, ahimè, introdotto nella filosofia contemporanea un linguaggio oracolare che ha fatto alla filosofia grandi danni. Infatti, se io leggo dei testi di Heidegger, spesso dietro il suo linguaggio oracolare riesco anche a cogliere delle intuizioni filosofiche importanti; ma quando leggo i nipotini di Heidegger vedo solo il linguaggio oracolare. C'è il rischio che al centro ci sia solo una pretesa di stile, un vaticinare su vecchie storie. E questo – che ho visto circolare molto nel nostro paese, con enunciazioni oscure e fumose – è un tipo di pratica filosofica e di politica della cultura che rifiuto, perché, se una persona di cultura ha avuto il dono o la fortuna di dedicare molto del suo tempo alla riflessione e allo studio, dovrebbe capire che la società gli ha concesso un lusso; e alla società deve portare qualcosa, deve mettere in

mano agli altri che non hanno avuto questa fortuna degli strumenti di lavoro che loro possano usare.

Ne *Il mio primo libro di logica*, avevo 32 anni¹³, nella prefazione, dicevo che rimane molto ancora da fare prima che un intellettuale capisca che il servizio migliore che può rendere alla comunità è presentare i suoi risultati nel modo più chiaro possibile, in maniera tale che gli altri li possano recepire e mettersi immediatamente al lavoro. Quello che fa Heidegger spesso (e che fanno ancor più spesso i nipotini di Heidegger) è difendersi dal pubblico, non offrire il proprio pensiero al pubblico. Io questo gesto non lo condivido. Qui mi sembra che ci sia la vera natura elitaria e antidemocratica di Heidegger e dei suoi seguaci: più che nel contenuto del suo pensiero.

In parte condivido. In parte resta che abbiamo idee un po' divergenti sull'ermeneutica e su Heidegger in particolare. Ma, continuando a 'scavare' tra gli Autori che nel Novecento si sono occupati del gioco (anche per capire meglio chi sono i tuoi punti di riferimento e da che cosa ti distacchi rispetto a essi), che cosa pensi di Huizinga e del suo Homo ludens, che non a caso hai già citato all'inizio della nostra conversazione e che spesso ricorre nei tuoi lavori¹⁴?

E. Bencivenga: L'uomo è un *animale ludico*. Io credo che l'attività ludica ci costituisca. Siamo esseri vitali e liberi: qui è la nostra ragion d'essere. Siamo fatti di questa libertà e di momenti periodici di cristallizzazione e immagino queste forme cristallizzate come momenti di morte; la nostra esistenza è una combinazione fragile e sempre variabile di vita e morte, essere e non essere. Se devo trovare *che cosa sono io...*, cerco il mio essere in ciò che mi identifica come entità che impara, cresce, si sviluppa, si allarga, e approfondisce il proprio essere; non nella mia quiescenza e nelle cose che mi vengono imposte (da me, dalla realtà, dalla società).

Proprio per questo devo fare una precisazione in relazione ad Huizinga. Ho imparato tanto da lui, ma non accetto la sua l'identificazione del gioco con le regole, il rituale. Mi rendo conto che Huizinga è arrivato al gioco studiando la sacralità, le dinamiche antropologiche e ha detto delle cose importanti su certe somiglianze tra i diversi aspetti della vita umana, ma secondo me ha proprio sbagliato il rapporto tra figura e sfondo. Le regole, per me, sono lo sfondo del gioco non la sua sostanza.

E, invece, Roger Caillois? Tu lo citi spesso, ma non sempre 'convenendo' con lui¹⁵. Sappiamo che Caillois divide e classifica i giochi in quattro tipologie (agon, alea, mimicry, illinx). Tu non segui questa classificazione. Che cosa ne pensi?

E. Bencivenga: Qui c'è un problema veramente logico. In Caillois il problema è logico. Mi spiego. Se tu hai una logica analitica, la tua logica analizza il significato per aggiunta di tratti: *che cos'è un essere umano? Un animale razionale; quindi ciò che non è animale o ciò che non è razionale non è essere umano; e dunque un angelo e probabilmente anche un paziente in coma non è essere umano*. Ma una definizione per contrari molto spesso si trova in difficoltà con i concetti di uso più comune, perché i concetti comuni spesso si contraddicono. È così per il concetto di democrazia, di gioco, e per altri concetti importanti.

La persona che ragiona analiticamente (e spesso non se ne rende nemmeno conto, perché non tutti sono logici di professione) ha questa tendenza quasi irresistibile a

¹³ Id., *Il primo libro di logica*, Bollati Boringhieri, Torino, 1984.

¹⁴ Cfr., per esempio, in *Filosofia in gioco*, pp. 16; 31-32; 38; 84-85; 94; 125; 140.

¹⁵ Cfr., per esempio, *ivi*, pp. 15; 40-43; 62; 81-84.

dividere il campo. C'è il gioco, sì, ma ci sono tanti tipi di gioco: ogni tipologia ha la sua definizione, che contrasta con la definizione dell'altra tipologia; e non si possono mettere insieme in un unico concetto.

Questa ovviamente è una cosa molto imbarazzante per la logica analitica; infatti, come direbbe il Filosofo: *perché, allora, tu li chiami tutti giochi?* Interviene un'omonimia; e sull'omonimia, dice appunto Aristotele nella *Metafisica*, non si costruisce una scienza. Se l'essere si dice in molti modi, a meno che noi non troviamo qualcosa che metta insieme questi modi, non potremo avere una scienza dell'essere; perché l'essere sarà predicato per omonimia e non essenzialmente. Ovviamente poi la strada aristotelica è quella di raggruppare i vari significati intorno ad un significato focale o centrale; è quello che fa appunto nella *Metafisica*, quando dice che il concetto centrale di essere è quello della sostanza e che gli altri gli si aggregano intorno...; è una cosa che può convincere o no; quanto meno è un tentativo.

Altri, come Caillois, semplicemente dividono. Ci sono quattro tipi di gioco. Perché poi siano tutti chiamati gioco... chissà! Forse perché il vocabolario li chiama così. E perché siamo autorizzati a scrivere un libro unitario che parla di queste quattro cose così diverse? Chissà!

Io credo, dicevo, che questo sia un problema logico; e in *Filosofia in gioco* lo affronto con uno strumento diverso, creando un percorso dialettico, che ci porta dall'una all'altra di queste stazioni. Così noi siamo in grado di riconoscere l'identità in questa differenza, così come in ogni momento di un passaggio dialettico. Insomma c'è una *Aufhebung* (termine che preferisco tradurre come 'trascendimento'): cioè una certa fase precedente del percorso viene trascesa in una successiva, in cui quello che c'era prima è ancora presente e riconoscibile, ma anche superato.

...senza arrivare a una sintesi assoluta...

E. Bencivenga: Sì. E in questo faccio a Hegel il torto massimo. Resta per me un grande avversario, in quanto monista e provvidenzialistico. Faccio a Hegel il torto massimo di utilizzare la logica dialettica a sua volta come strumento, e quindi di metterla in gioco, insieme con altre logiche, come 'uno' degli strumenti a disposizione nella nostra conversazione.

E dunque in alcuni casi per noi sarà opportuno usare una logica analitica. Per esempio, se un politico dice una castroneria e cerca di salvarsi facendo riferimento al contesto in cui ha parlato, è bene inchiodarlo alla lettera delle sue parole; a quel che letteralmente vogliono dire. In questo caso la logica analitica è un prezioso strumento. Ma se devo cercare di capire, come si direbbe in inglese, 'da dove viene' un mio interlocutore, intellettualmente parlando, è bene seguire il suo percorso, un percorso in cui io possa anche identificarmi. Mi serve allora una logica che mi aiuti a vedere anche me stesso come parte di questo percorso, altrimenti non ci capiamo, ci opponiamo e basta; la mia opinione contro la tua... e questa conversazione diventa sterile e inutile

Quindi il fatto che noi abbiamo la possibilità di modulare la nostra conversazione usando teorie del significato, teorie del discorso significativo, del logos, così diverse a seconda delle esigenze e opportunità è una grande ricchezza. E ancora una volta ci porta a giocare con questi strumenti diversi, mettendoli in gioco, diversamente, a seconda di quello che ci interessa.

Concludendo, allora: che rapporto tra gioco e mondo, tra gioco ed essere, tra caos e cosmo?

E. Bencivenga: C'è un rapporto particolare tra gioco e caos. La realtà è caotica e per questo ci riserva sempre la possibilità di sorprese. Ma, all'interno del caos, esistono anche

nicchie di cosmo. In queste è ragionevole costituirsi delle abitudini (e sopravvivere e prosperare). Ovviamente le persone, che vivono come topi dentro un formaggio, si faranno un sacco di idee su come funziona quella nicchia di mondo e su come fondare in essa imperi millenari. Ma prima o poi la nicchia esplode e il mondo torna a rivelare la sua natura caotica. Allora qual è il modo veramente umano e ragionevole di vivere? È quello di essere ludici, di continuare a esplorare possibilità ancora irrealizzate, forse mai realizzabili, ma comunque tali che un giorno potrebbero anche diventare attuali.

Investire su quel che è inutile adesso perché potrebbe diventare profondamente utile domani: questa è un'idea profondamente ragionevole. Per fortuna, non abbiamo bisogno di programmarla, perché la natura ci ha pensato per noi. Così come ha associato grandi piaceri ad altre attività profondamente utili per noi (individualmente e come specie), attività come il cibo o il sesso, così ha associato a questa attività estremamente utile per la nostra sopravvivenza (il gioco) un grande piacere; e quindi noi proviamo piacere a giocare. Ma così come con le altre attività che sono utili per noi, dobbiamo stare attenti a non lasciarci pervertire da scopi sbagliati, pratiche sbagliate. Dobbiamo mantenerci vigili: continuando a investire sul possibile, su quel che in questo momento è inutile, perché è questo che ci garantisce una possibilità di adattamento sempre più flessibile e ampia.

Ci saranno anche delle cose che faremo in modo abitudinario all'interno della nicchia di cosmo che ci troviamo ad abitare, ma, quando esploderà, dovremo fare appello alla nostra creatività, a quel che abbiamo inventato mentre giocavamo ...per andare avanti.

Tutto questo, ovviamente, come dicevo all'inizio, accade come finalità senza scopo. Una persona che giocasse con questo in mente non sarebbe più un giocatore. È il giocare per il giocare che allarga le nostre capacità operative. Poi esiste una meta-finalità a cui non abbiamo bisogno di pensare (così non abbiamo bisogno di pensare 'perché' ci piace mangiare; abbiamo solo bisogno di trovare il cibo). Noi giochiamo per il puro piacere di farlo. Una natura benevola ha fatto in modo che questa cosa così utile per la nostra sopravvivenza sia anche accompagnata da un piacere molto forte.

Esiste allora un Gioco sommo, origine di tutti i giochi possibili?

E. Bencivenga: I giochi sono costruttivi di tutto il senso possibile; però, siccome esiste sempre un residuo inspiegato e irrisolto, il gioco non finirà mai, ci sarà sempre un senso che supererà il senso già prodotto e che ci inviterà a nuovi giochi di senso, a nuove danze di senso.

«...Purché per danza s'intenda una pratica creativa, non puramente rituale e aperta ai movimenti della parola e del pensiero: una danza nello spazio esistenziale»¹⁶.

¹⁶ Id., *Filosofia in gioco*, cit., p. 124.