Report
Quotidiano online
diretto da Alberto Vivarelli

"Che cosa significa giocare?": la riflessione di Rovatti apre i Dialoghi 2016

di **Andrea Capecchi**

PISTOIA – Che cosa vuol dire giocare? Quali significati assume l'espressione "mettersi in gioco"? Domande in apparenza banali, a cui non è difficile rispondere: ma siamo davvero capaci di comprendere le molte e complesse accezioni di un'azione, quella del giocare, così spontanea e immediata?

È toccato a Pier Aldo Rovatti, già docente di filosofia contemporanea all'Università di Trieste e direttore della Scuola di Filosofia triestina, cercare di stimolare una riflessione sul tema del gioco, filo conduttore della settima edizione dei "Dialoghi sull'Uomo". Già in sede

di presentazione del festival il sindaco Samuele Bertinelli e la curatrice Giulia Cogoli avevano sottolineato l'importanza del gioco come aspetto primario del comportamento umano e animale, come esigenza naturale che non può essere trattata con superficialità o ricondotta alla sola sfera infantile. Il gioco possiede una propria dimensione sociale e una propria rilevanza, che Rovatti, nella sua lezione introduttiva, ha fatto emergere attraverso frequenti richiami sia ai contributi della filosofia e della psicologia, sia alle proprie esperienze di "incallito giocatore".

"Il gioco non è un oggetto così facile da catturare – ha esordito – è anzi una realtà sfuggente e dalla definizione complicata, che nell'immaginario collettivo richiama l'idea di una sfida o una competizione tra individui. Ma è veramente così?". La riflessione si è quindi spostata sul carattere talvolta ambivalente ed equivoco del termine "gioco", così come dell'espressione, spesso abusata, "mettersi in gioco". Secondo Rovatti "l'accezione di tale espressione risulta senza dubbio positiva, in quanto significa non stare in disparte, non autoescludersi da una situazione, non lasciarsi abbattere o sormontare da una difficoltà, non rinunciare a un sogno. Tuttavia nella società attuale il mettersi in gioco è diventato uno slogan, spesso vuoto e illusorio, utilizzato per nascondere ai singoli individui i problemi e le disuguaglianze presenti nel mondo reale. In una scena sociale dove ormai domina l'ideologia della competitività, in cui ciascuno è chiamato a diventare l'imprenditore di se stesso attraverso la valorizzazione del proprio io e l'impegno personale, il gioco finisce per perdere la propria identità".

Una conclusione in apparenza paradossale. Il "mettersi in gioco" porterebbe dunque alla cancellezione del gioco stesso? "Il concetto di gioco – prosegue Rovatti – è inseparabile dal carattere ludico che lo accompagna e lo contraddistingue. Il gioco non è tale se vengono eliminati il divertimento, la sfida, la casualità e, soprattutto, la capacità di affrontare il rischio e la perdita. Non esiste gioco senza la presenza del caso, elemento accidentale e irrazionale che interviene quasi subito all'interno del gioco stesso, andando a modificare e sconvolgere le nostre previsioni: una presenza poco gradita, che la nostra mente, abituata alla programmazione, ha difficoltà ad accettare.

Il divertimento nel gioco ha origine proprio nella possibiltà che il giocatore si trovi sospeso tra la vincita e la perdita, svolgendo in maniera continua e alternata un duplice ruolo, attivo e passivo: è infatti il giocatore che comanda il gioco, oppure è il gioco che governa i suoi attori?". Non va infine tralasciato un ultimo aspetto, per Rovatti di importanza decisiva. "Il gioco, con la sua casualità, i suoi elementi assurdi e paradossali, le sue incongruenze, funge da significativa limitazione della volontà di potenza dell'individuo, che viene educato alla sconfitta e alla perdita nell'ottica di un percorso positivo di crescita. Per questo, come sostengo ormai da anni, sarebbe opportuno che il gioco, liberato dal suo carattere agonistico e competitivo, venisse proposto e stimolato con più decisione nelle scuole, come strumento di educazione sociale e pedagogica".

Chiusura sul discusso tema del gioco d'azzardo, che, al netto degli interessi economici e delle forme patologiche di ludopatia, rappresenta, anche nella semplice forma del classico “tiro dei dadi”, l'essenza più intima del “giocare”.