

CREDENDO DI GIOCARE

Verso un'interpretazione cognitivista dei processi ludici

Fabio Paglieri

1. Il gioco nelle scienze cognitive: limiti e prospettive

Nonostante gli importanti contributi forniti da varie discipline (psicologia, sociologia, etologia e pedagogia in primis), la comprensione del gioco come fenomeno cognitivo è ancora lontana dall'essere soddisfacente. La prima difficoltà, tuttora irrisolta, consiste nel definire l'oggetto di studio in modo adeguato – vale a dire, sviluppare una definizione di gioco che sia sufficientemente flessibile da comprendere le innumerevoli manifestazioni del fenomeno, e al contempo abbastanza precisa da risultare informativa.

Questo risultato, ad oggi, non è stato conseguito: ancora non sappiamo di preciso cosa significhi giocare per gli esseri umani, né per gli altri animali, né per le intelligenze artificiali (NOTA 1).

Non che il problema del gioco non sia stato studiato: al contrario, quasi tutte le discipline si sono occupate a vario titolo di giochi, dalla filosofia alla matematica, dall'economia all'antropologia, dalla pedagogia alle scienze politiche, dalla psicologia alla logica, dall'etologia all'Intelligenza Artificiale. Tuttavia, a fronte di questa imponente mole di studi, è spesso mancato il dialogo fra i diversi approcci, che hanno finito col procedere separatamente. Salvo poche eccezioni, ciò ha prodotto una certa stagnazione nella ricerca, perché non ci si è confrontati interdisciplinariamente sui nodi fondamentali del problema: che cos'è il gioco? perché si gioca? a cosa serve giocare? Per rispondere a queste domande, occorrerà riprendere in mano il vasto materiale prodotto finora, riorganizzandolo secondo criteri metodologici nuovi e operando confronti, scarti e sintesi – un'esigenza che solo di recente inizia ad affermarsi (Bekoff e Allen 2002). A tal fine sarà utile proporre un approccio al gioco in termini di psicologia cognitiva, partendo dall'ipotesi che l'attività ludica sia rigorosamente definibile non sul piano comportamentale (processi di gioco) o astratto (regole di gioco), bensì a livello *mentale*, come una serie finita di stati cognitivi ed emotivi, correlati fra loro in modi caratteristici e univoci.

Il presente saggio vuole muovere alcuni passi in questa direzione, partendo da una selezione ragionata di quanto si è finora scritto e ipotizzato in materia di gioco. Tale selezione, ovviamente, non ha pretese di esaustività, data la pervasività del tema nella cultura umana. Emergeranno invece alcuni criteri di scelta che hanno guidato questa esplorazione nel *mare magnum* del gioco, e per la precisione:

- il tentativo di mostrare come i significati intuitivi del termine "gioco" abbiano improntato anche i contributi teorici sul tema, dando origine ad ambiguità talvolta inconciliabili;
- la ricerca di contributi che anticipino e orientino la *pars costruens* del mio lavoro, caratterizzandosi come prodromi di uno studio cognitivista del gioco.

Date queste premesse, l'analisi si articola nel modo seguente: si parte dai significati di base della parola "gioco" nel senso comune, per vedere come essi abbiano generato le principali tradizioni di ricerca sul tema; poi ci si concentra sull'evoluzione di uno di questi filoni, quello interessato al gioco in quanto processo, analizzando le proposte di alcuni degli autori più rilevanti (par. 2) e arrivando ai lavori di Gregory Bateson; proprio le tesi di Bateson vengono qui sottoposte a una revisione critica, fondamentale per impostare in chiave cognitivista l'analisi del gioco (par. 3). A ciò segue un confronto metodologico con gli attuali modelli etologici per lo studio del gioco, e un'integrazione con alcuni recenti contributi in ambito psicologico (par. 4). Su queste basi si arriva a proporre un'ipotesi preliminare per la definizione cognitivista del fenomeno, senza tacerne i limiti e aprendosi

a critiche e revisioni future (par. 5 e 7). Infine si discute un argomento più specifico, cruciale nel distinguere il gioco da altre attività: i rapporti che intercorrono tra il "far per finta" e il "far per gioco", qui considerati come fenomeni distinti, solo in minima parte sovrapponibili (par. 6).

2. Il gioco fra sistema e processo

Anche senza entrare nei dettagli del significato dizionario di "gioco", un'ambiguità salta immediatamente agli occhi: la stessa parola indica infatti sia un'attività («Il gioco di mio figlio coi suoi amici»), sia un insieme di elementi e regole («Il gioco del bridge»). Detto in altri termini, il gioco, nelle sue varie accezioni, indica ora un *processo* in atto, ora un *sistema* astratto. Ad alcuni (si veda la casistica riportata in De Sanctis Ricciardone 1994, 70-81) è sembrato che questa ambiguità, che l'italiano condivide con molte altre lingue, si risolva in inglese nella coppia di termini *play* e *game*, di cui il primo indicherebbe appunto il gioco in quanto processo, mentre il secondo farebbe riferimento al gioco in quanto sistema. In realtà le cose non stanno proprio così (Eco 1973, XVI-XXIII; Giuliano 1997, 39-45), sia perché la distinzione non è così netta, sia perché riguarda anche elementi di altro tipo. Infatti la parola inglese *play* mantiene in sé l'idea di attività libera e spontanea, mentre il termine *game* contiene sempre un riferimento all'applicazione di regole precodificate (Bateson 1956, 119-124). La stessa opposizione "libero VS regolamentato" che si ritrova unificata nel significato meccanico dell'italiano "gioco": il gioco di una vite o di un ingranaggio, che è lo scarto consentito a un pezzo mobile in una sede fissa (si veda anche Bencivenga 1995, 69-74). E si potrebbe continuare a lungo, ma già basta questa bozza di semantica a suggerire le diramazioni principali nelle varie teorie del gioco.

Emerge così una precisa distinzione fra le discipline che studiano il gioco: alcune se ne interessano in quanto sistema astratto di regole, altre ne indagano il processo concreto di realizzazione, cioè l'atto stesso di giocare. La differenza che ne risulta, di metodo e di oggetto, è così radicale da indurre il sospetto che non si stia neppure parlando della stessa cosa.

L'analisi del gioco come sistema è propria degli studi matematici e di quelli economici, che dei primi sono una diretta derivazione. Questa branca disciplinare non a caso prende il nome di *Game Theory*, e fornisce una definizione di gioco precisa e rigorosa: molto semplicemente, è gioco ogni situazione conflittuale o cooperativa in cui ciascun partecipante deve prendere decisioni sapendo che anche gli altri ne stanno prendendo e che ogni decisione presa da chiunque può modificare la situazione, quindi le decisioni, di chiunque altro (von Neumann e Morgenstern 1944). Questo da un lato amplia la classe dei giochi, dall'altro la restringe: infatti diventano "giochi" tutte le interazioni strategiche con margini di incertezza (Binmore 1992), ma restano esclusi dal novero molti dei fenomeni che siamo abituati a considerare di gioco – per la semplice ragione che non tutti i giochi sono riconducibili a pratiche strategiche, né questo costituisce necessariamente l'elemento rilevante per i giocatori. Del resto, è noto che von Neumann, nella propria accezione, non considerava neppure gli scacchi un gioco, in quanto riducibili a una forma di calcolo troppo precisa e, in linea di principio, computabile a priori (Bencivenga 1995, 114-115).

Nell'interpretazione matematico-economica del gioco, il sistema di regole dell'interazione (la situazione) vincola decisamente le condotte individuali, che si suppongono rette da alcuni criteri di razionalità. Non è questa la sede per discutere cosa si debba intendere per "condotta razionale": il punto rilevante è che, dato un certo insieme di regole e di postulati di razionalità, i comportamenti individuali ne discendono di conseguenza – tanto che il più delle volte questi "giochi" sono giocati a tavolino dai teorici e non da veri e propri giocatori in un contesto concreto. In quest'ottica, il sistema determina il processo, e tutto l'interesse è rivolto al primo: infatti i vari "giochi" della *Game Theory* sono soltanto insiemi diversi di regole da cui originare di volta in volta determinati comportamenti, sempre valutabili in termini di rispetto o violazione della condotta razionale calcolata a priori.

Viene da chiedersi quanto del gioco sopravviva in questa "teoria dei giochi". In altre parole, cosa rimane dell'esperienza quotidiana del giocare nell'analisi proposta da matematica ed economia? Qualcosa si mantiene, ma molto poco. Resta di sicuro l'elemento strategico, comune a molti giochi (non a tutti). Eppure si fatica a ritrovarsi in una nozione di strategia a carattere normativo (ciò che è razionale fare e ciò che non lo è, a prescindere dall'opinione personale del giocatore-pedina), probabilmente per un problema di prospettiva. Ed è proprio la prospettiva con cui si affronta il gioco a risultare stravolta in queste discipline, rendendole irriducibili all'esperienza soggettiva del giocatore. In quanto interessate al sistema, matematica ed economia non si occupano in realtà degli agenti che giocano, bensì di quelli che *progettano a priori le regole del gioco*. Praticando l'estensione della teoria da loro stessi suggerita, ciò significa interessarsi ai pianificatori sociali delle varie interazioni strategiche (mercati finanziari, relazioni politiche, manovre belliche) e non agli attori, largamente inconsapevoli e impotenti, di questi grandi "giochi". Un'ottica interessante, soprattutto se si assume la responsabilità di proporre soluzioni alternative alla pretesa "razionalità" di certi giochi di potere, ma che comunque diverge dagli interessi di una teoria psicologica del gioco.

Le scienze cognitive cercheranno piuttosto di elaborare un modello astratto della "mente in gioco", ovvero una descrizione degli stati mentali caratteristici di chi partecipa al gioco. Diventa dunque necessario concentrarsi sull'attività di tale giocatore, abbandonando le analisi formali del gioco in quanto sistema. Questo non significa escludere dalla riflessione elementi quali il rispetto di un insieme arbitrario di regole, l'orientamento strategico della condotta, l'interazione con gli altri giocatori, e in generale tutti gli aspetti sistemici del giocare: semplicemente, tali fattori saranno considerati dal punto di vista soggettivo dell'agente che gioca, anziché nella prospettiva "aerea" e oggettiva degli studi matematici ed economici.

Del resto, le scienze umane si sono sempre interessate soprattutto al gioco in quanto processo, con poche eccezioni (NOTA 2). La mole degli studi sul tema è, come già detto, tanto vasta quanto disomogenea (per alcune rassegne sintetiche, vedere Bellisario 1988; de Sanctis Ricciardone 1994; Giuliano 1997; Staccioli 1998; per una raccolta multidisciplinare di contributi, Bruner, Jolly e Sylva 1974). Né il riferimento agli aspetti processuali del fenomeno basta da solo a garantire l'organicità dei diversi approcci: posto che ci si interessa al gioco in quanto processo, su quale aspetto di questo processo si concentrerà l'attenzione? In cosa pensiamo di individuare il carattere specifico del gioco? Nelle cause o negli effetti? Nelle azioni o nelle menti? È proprio su questo punto che l'approccio cognitivista dovrà operare un ribaltamento di prospettiva, rielaborando in termini plausibili intuizioni nate altrove e aggiungendo ad esse elementi nuovi. Ma prima occorre riprendere brevemente alcuni importanti tentativi di dare al gioco una definizione univoca, per evidenziarne i limiti e recuperarne le potenzialità.

I più celebrati studiosi del gioco nell'ultimo secolo sono stati l'olandese Johan Huizinga e il francese Roger Caillois (NOTA 3). Entrambi si sono interessati soprattutto agli aspetti culturali delle pratiche ludiche, seguendo però ipotesi diverse: Huizinga vede nel gioco l'essenza e l'origine della cultura stessa, e dedica la sua opera più nota, *Homo ludens*, a dimostrare questa equivalenza fra gioco e cultura; Caillois invece si interessa alla pluralità dei giochi, anziché a una concezione astratta della ludicità, e cerca di sviluppare non tanto una sociologia del gioco, quanto una sociologia a partire dai giochi. Sta di fatto che tutti e due si trovano a dover chiarire preliminarmente l'oggetto dei loro studi, e questo porta ai primi tentativi di definizione formale dell'attività ludica.

Huizinga propone la sua definizione di gioco a più riprese. Dapprima si esprime così:

Considerato per la 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 svolge 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 (Huizinga 1938, 17).

In seguito, Huizinga propone una seconda formulazione della stessa nozione:

Gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di «essere diversi» dalla «vita ordinaria» (Huizinga 1938, 35).

Integrando queste due definizioni con altri elementi introdotti nelle pagine di *Homo ludens*, si può schematizzare l'ipotesi di Huizinga in una lista di tratti caratteristici del fenomeno ludico:

- il gioco è *libero*, dunque *superfluo*: non è necessario giocare per sopravvivere, né si può ordinare a qualcuno di giocare;
- il gioco è *straordinario*, cioè fuori dalla vita ordinaria, non-vero o non del tutto vero: da ciò il suo carattere *disinteressato* e *fine a se stesso*;
- il gioco è *limitato*, sia nel tempo, il che genera *ricorsività*, sia nello spazio, il che crea *ordine*;
- il gioco è *tensione* e causa un *coinvolgimento* che si esprime come *spinta agonistica*;
- il gioco è *regolato*, e colui che lo rovina non è il baro, bensì il guastafeste: il gioco termina di fronte al rifiuto esplicito delle regole, non a causa di un'infrazione nascosta.

Anche Caillois segue una strategia argomentativa analoga, proponendo un elenco di tratti caratteristici di natura formale e definendo il gioco attraverso la compresenza di tali fattori (con l'eccezione degli ultimi due della lista, che a Caillois paiono escludersi reciprocamente):

Per il momento, l'analisi precedente ci consente già di definire essenzialmente il gioco come un'attività: (1) *libera*: a cui il giocatore non può essere obbligato senza che il gioco perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso; (2) *separata*: circoscritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo; (3) *incerta*: il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente, una certa libertà nella necessità d'inventare essendo obbligatoriamente lasciata all'iniziativa del giocatore; (4) *improduttiva*: che non crea, cioè, né beni, né ricchezze, né alcun altro elemento nuovo; e, salvo uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, tale da riportare a una situazione identica a quella dell'inizio della partita; (5) *regolata*: sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare. (6) *fittizia*: accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale (Caillois 1967, 26).

Come si vede, i tentativi di definizione di Huizinga e Caillois si assomigliano abbastanza, convergendo di fatto nell'attribuire al gioco certe caratteristiche: libertà, regolamentazione, eccezionalità, separazione, coinvolgimento, improduttività. Per altri aspetti invece divergono, e in più punti si prestano a critiche: l'insistenza di Huizinga sull'elemento agonistico del gioco è eccessiva e fuorviante, come gli rimproverava lo stesso Caillois; ma anche le convinzioni di quest'ultimo sull'opposizione drastica fra regola e finzione appaiono errate, soprattutto alla luce delle osservazioni di Vygotskij sull'integrazione fra gioco di regole e gioco di immaginazione (Vygotskij 1966). In generale, molti degli elementi individuati da Huizinga e Caillois andrebbero sottoposti a ulteriore analisi. Cosa si intende, ad esempio, parlando di "libertà" nel giocare? Cosa significa dire che il gioco è "fine a se stesso"? Perché tanta insistenza sui limiti spaziotemporali del processo ludico? Cosa vuol dire "attività improduttiva"?

Su queste e altre questioni si dovrà tornare una volta introdotta l'ipotesi cognitivista nell'interpretazione del gioco (par. 5). Per ora concentriamo l'attenzione sulle caratteristiche metodologiche delle interpretazioni di Huizinga e Caillois, ponendo in particolare la seguente domanda: a che cosa si riferiscono? In che modo costruiscono il loro oggetto teorico, ovvero il gioco in quanto processo?

La risposta è evidente: il processo ludico è considerato da questi autori come un *fenomeno oggettivo*, per la precisione un'attività osservabile, un comportamento. L'oggetto

delle loro definizioni (ciò che esse dovrebbero definire) è sempre un'azione: lo è in Huizinga («Considerato per la forma si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione...»), e ancora: «Gioco è un'azione, o un'occupazione...») e lo è analogamente in Caillois («Per il momento, l'analisi precedente ci consente già di definire essenzialmente il gioco come un'attività...»). Entrambe le definizioni, dunque, si reggono sul medesimo presupposto metodologico: il gioco, comunque lo si voglia caratterizzare, è pur sempre un fatto oggettivo, di natura dinamica, osservabile e definibile come successione ordinata di atti.

Ora, una delle tesi di questo saggio consiste nel ritenere questo assunto fuorviante, in quanto confonde i dati osservabili (comportamentali) con il fenomeno soggiacente (mentale). Di più: gli scarsi progressi fatti nell'effettiva comprensione dei processi ludici sono in parte da attribuire a questo vizio metodologico, per cui si è spesso studiato il gioco come un fenomeno intrinsecamente oggettivo, senza esplicitare e mettere in discussione tale assunto. È invece possibile, se non necessario, operare un ribaltamento di prospettiva, indagando il gioco in quanto *stato soggettivo* – vale a dire una particolare disposizione mentale dei soggetti coinvolti nell'interazione, che *determina* l'interpretazione della situazione come gioco, non viceversa. Secondo quest'ottica, l'individuo non crede di giocare perché coinvolto in un processo di gioco, ma al contrario interpreta l'attività come gioco *a causa del particolare stato cognitivo in cui si trova*. Il problema della definizione del gioco, dunque, viene a coincidere con la descrizione di tale stato mentale caratteristico, applicabile, in linea di principio, alle occorrenze comportamentali più svariate (par. 6). Il che consente di spiegare le frequenti circostanze in cui le persone sostengono di "giocare" o di "far per gioco", benché impegnate in attività che, *oggettivamente*, non sono affatto giochi: il lavoro, lo studio, il sesso, la nutrizione, l'amicizia, e così via.

La critica all'approccio oggettivistico al gioco e l'intenzione di contrapporvi l'analisi degli stati cognitivi del giocatore richiedono comunque due cautele: un confronto metodologico con i modelli etologici per lo studio dei comportamenti ludici, e l'integrazione delle ipotesi qui proposte con i principali contributi della psicologia in materia di gioco (par. 4). Prima, però, è interessante concludere la carrellata storica degli studi ludici con le ipotesi di Gregory Bateson, che in parte anticipano il cambio di prospettiva qui proposto, ma con esiti abbastanza differenti e non del tutto soddisfacenti.

3. «Questo è un gioco»: l'errore di Bateson

Bateson si dedica al gioco in più fasi della sua riflessione: prima con un metalogo, poi con il saggio *A Theory of Play and Fantasy*, e infine, a Princeton nel 1955, proponendo le sue opinioni sull'argomento a una tavola rotonda di psicologi, antropologi, sociologi, biologi ed etologi (Bateson 1953; 1955; 1956). In quegli anni, l'interesse di Bateson lega il gioco all'analisi dei processi comunicativi in genere, con particolare riferimento agli aspetti impliciti della comunicazione. Bateson e i suoi collaboratori si occupano dei livelli di astrazione presenti nel processo comunicativo, e individuano due diversi sovrasistemi del semplice livello denotativo: il livello metalinguistico, avente per oggetto il linguaggio stesso, e il livello metacomunicativo, che riguarda le relazioni fra gli interlocutori (Bateson 1955, 219). L'analisi del gioco si ricollega a quest'ultimo piano: nell'ipotesi di Bateson, gli individui possono giocare fra loro soltanto se sono in grado di metacomunicare, cioè di comunicare implicitamente, attraverso le loro azioni, un'informazione relativa all'interpretazione di quelle stesse azioni. L'informazione metacomunicata, in particolare, serve a definire la natura della relazione fra i giocatori, che va interpretata appunto come gioco e non come altro. L'esempio fornito dallo stesso Bateson chiarisce i termini della questione:

Il primo chiaro passo nella formulazione dell'ipotesi che guida questa ricerca lo feci nel gennaio del 1952, quando mi recai allo Zoo Fleischhacker di San Francisco [...]. Quello in cui mi imbattei allo zoo è un fenomeno ben noto a tutti: vidi due giovani scimmie che *giocavano*, cioè erano impegnate in una sequenza interattiva, le cui azioni unitarie, o segnali, erano simili, ma non identiche, a quelle del combattimento.

Era evidente, anche all'osservatore umano, che la sequenza nel suo complesso non era un combattimento, ed era evidente all'osservatore umano che, per le scimmie che vi partecipavano, questo era 'non combattimento'.

Ora questo fenomeno, il gioco, può presentarsi solo se gli organismi partecipanti sono capaci in qualche misura di metacomunicare, cioè di scambiarsi segnali che portino il messaggio: «Questo è un gioco» (Bateson 1955, 220-221).

L'analisi di Bateson, a questo punto, si concentra sul messaggio «Questo è un gioco», cercando di dimostrare come esso porti inevitabilmente a un paradosso del tipo di Epimenide, o antinomia del mentitore: un'asserzione che implica una meta-asserzione che la nega (esempio: «L'enunciato che sto pronunciando è falso») (NOTA 4). Questo allontana il discorso dalla definizione specifica di cosa sia un gioco, che del resto Bateson non credeva possibile (Bateson 1956). Si è tuttavia operato un ribaltamento di prospettiva nell'indagine del fenomeno: non si cerca più di definire il gioco secondo le caratteristiche estrinseche dell'attività ludica, bensì si definisce questa stessa attività a partire dai processi comunicativi e dalle interpretazioni mentali dei giocatori.

Eppure anche in Bateson permane un residuo dell'impostazione oggettivistica. La cosa risulta chiara nella formulazione del messaggio metacomunicativo che dovrebbe caratterizzare il fenomeno: «Questo è un gioco» – nell'originale inglese, «This is play». Certo la traduzione italiana è infelice, e meglio sarebbe stato rendere l'espressione come «Questo è gioco». Ma il limite effettivo risiede nella formulazione dello stesso Bateson, poiché si tratta, in inglese come in italiano, della *categorizzazione di un fenomeno oggettivo*.

Analizziamo anzitutto il soggetto della frase, «Questo», che è un pronome dimostrativo e sta per l'interazione in corso: ad essa, anziché agli stati cognitivi dei giocatori, si applica il predicato nominale «è un gioco», riconoscendola dunque come occorrenza oggettiva della categoria dei giochi. Poiché il messaggio in questione dovrebbe indicare l'interpretazione soggettiva degli eventi condivisa dai giocatori, formulare in tal modo la metacomunicazione significa attribuire loro precise operazioni mentali: i giocatori (1) isolano l'attività come un *unicum* di senso, con precisi limiti spazio-temporali; (2) percepiscono determinate caratteristiche dell'attività; (3) riconoscono tali caratteristiche, attraverso un *matching* cognitivo, come gli elementi distintivi dell'occupazione classificata "gioco"; (4) arrivano alla conclusione di trovarsi in un gioco.

In realtà, non è affatto dimostrato che le cose vadano in questo modo. Si potrebbe al contrario dubitare che i giocatori riconoscano alcunché *nell'attività in quanto tale*, né che essi possiedano una nozione *assoluta* di cosa sia gioco e cosa no – un punto, quest'ultimo, su cui concordava pienamente lo stesso Bateson (Bateson 1955; 1956). Soprattutto, esprimere la metacomunicazione in questi termini annulla il ribaltamento metodologico operato, perché reintroduce dalla finestra la stessa definizione oggettivistica che scaccia dalla porta. Infatti, l'idea che i giocatori riconoscano l'attività in corso (non i loro stati mentali) come occorrenza particolare della categoria astratta "gioco" comporta che essi possiedano una descrizione *referenziale* delle occorrenze incluse in tale categoria, espressa in termini analoghi a quelli suggeriti da Huizinga e Caillois. Questo, come si è detto, non porta lontano nella comprensione di cosa effettivamente significhi giocare.

Qui il problema non è solo terminologico. Dietro alle diverse formulazioni della metacomunicazione ludica si scontrano ipotesi distinte sui processi cognitivi dei giocatori. Bateson sembra pensare a una definizione categoriale dell'attività, in fondo non diversa da quelle già discusse, che i partecipanti all'interazione devono in qualche modo comunicarsi o venire a condividere. In un'ottica cognitivista, invece, la partecipazione a un gioco richiede particolari convinzioni sulle *intenzioni* e le *credenze* dei giocatori, che determinano l'interpretazione della relazione come gioco, senza nessuna classificazione pregressa dell'attività in quanto tale. Ancora una categorizzazione, senza dubbio, ma degli stati cognitivi e non delle azioni.

Risulta allora più plausibile, anche a livello intuitivo, una diversa formulazione di ciò che i giocatori implicitamente "comunicano". Non si tratterà tanto di un messaggio referenziale, tipo «Questo è gioco» e quest'altro invece no, bensì di qualcosa che si esprime meglio alla prima persona plurale: «Noi stiamo giocando» – nella lingua di Bateson,

«We are playing» (NOTA 5). Rispetto all'altra ipotesi, il quadro cognitivo cambia completamente: il soggetto, grammaticale e logico, non è l'attività in corso ma coloro che vi partecipano, e non c'è più un riconoscimento referenziale, bensì la proposta di costruire un'interpretazione comune dell'interazione reciproca. Su cosa si baserà tale interpretazione? Ancora una volta, sulle credenze dei soggetti rispetto alla natura del gioco. Ma queste credenze non si riferiscono più a fenomeni oggettivi (semplici atti o sequenze comportamentali complesse), bensì a fattori assolutamente soggettivi: le *menti* dei giocatori.

In quest'ottica, interpretare l'attività di uno o più soggetti come un gioco significa intrattenere determinate credenze sulle intenzioni e sulle convinzioni di quei soggetti – cioè attribuire loro una particolare organizzazione cognitiva, assai più determinante di qualsiasi caratteristica comportamentale. L'analisi della metacomunicazione ludica prende così una piega molto diversa dalle intenzioni di Bateson. Intanto si parlerà piuttosto di una "metacredenza" (una credenza sulle credenze), che può essere o effettivamente comunicata tramite scambio di informazioni, oppure semplicemente condivisa tramite elaborazione in parallelo della stessa interpretazione. In secondo luogo, cambia l'analisi di questa metacredenza: si parte da una formulazione intuitiva del tipo «Noi stiamo giocando» e la si esamina non per via logica, bensì dal punto di vista del suo significato psicologico, traducibile più o meno così: «Il soggetto X ritiene di giocare con il soggetto Y in quanto intrattiene determinate credenze sull'attuale organizzazione cognitiva di X e Y».

Con questo non si rinuncia affatto alla ricerca di una plausibile definizione del gioco in quanto processo, ma si cambia l'oggetto di indagine. Il gioco è visto come uno stato mentale, un modo di interpretare la propria mente e quella degli altri. Di conseguenza, sapere di giocare non significa categorizzare in modo rigido i comportamenti: implica piuttosto una categorizzazione degli stati cognitivi, ancora tutta da discutere (par. 5).

4. Verso il cognitivismo: i contributi dell'etologia e della psicologia

L'interesse dell'etologia per il gioco risale almeno a Lorenz (1983), benché altri (ad esempio, Tinbergen 1963) fossero scettici sulla possibilità di ricondurre i fenomeni ludici a modelli etologici. Lo sviluppo dell'etologia umana superò definitivamente tale scetticismo, al punto che i metodi dell'etologia vennero applicati non solo al gioco degli altri animali, ma anche a quello degli esseri umani (Blurton Jones 1972; Eibl-Eibesfeldt 1984). Del resto, una rassegna storica più approfondita individuerrebbe senz'altro precursori illustri e remoti allo studio etologico del gioco, quali ad esempio i lavori di Karl Groos di oltre un secolo fa (1898; 1901).

Recentemente, la ricerca etologica sul gioco ha ricevuto un impulso e una svolta dall'avvento dell'etologia cognitiva. Come è noto, si tratta di una branca disciplinare relativamente giovane: la data di nascita "ufficiale" è il 1976, con la pubblicazione del testo di Donald Griffin *The Question of Animal Awareness*, anche se alcuni indicano già in Lorenz e nello stesso Darwin gli anticipatori dello studio della mente animale (Jamieson e Bekoff 1996). La natura pionieristica della disciplina è testimoniata anche dalla compresenza di numerose descrizioni, spesso divergenti, del suo oggetto di studio: talvolta si indica la mente animale come il vero e proprio oggetto di analisi dell'etologia cognitiva (Bekoff 1998a; Ristau 1999), mentre altrove il ricorso a modelli cognitivi è visto più come una scelta interpretativa (Jamieson e Bekoff 1996); alcuni insistono sullo studio dei «processi di acquisizione, rappresentazione e uso delle conoscenze negli animali (...) [che] non possono essere osservati direttamente, ma possono venir dedotti dal comportamento» (Vallortigara 1992, 293), mentre altri si concentrano sul problema della coscienza negli animali (Griffin 1976; 1992; per una rassegna critica delle posizioni su questa controversa questione, si vedano anche Dennett 1989; Wilder 1996; Bekoff e Allen 1997; Gozzano 2001).

A prescindere da questo spettro di variazioni, l'etologia cognitiva ha sempre considerato il gioco un ideale terreno di prova per i propri modelli, come dimostrano gli innumerevoli studi dedicati all'argomento (Fagen 1981; Smith 1982; 1984; Mitchell 1990; Bekoff e Byers 1998; Burghardt 1999; Bekoff e Allen 2002). Le ragioni di tanto interesse

sono ovvie: la natura marcatamente non referenziale dei comportamenti ludici rende necessario, o quanto meno intuitivo, il ricorso a categorie mentali per spiegare i fatti comportamentali, in pieno accordo con quanto propone l'etologia cognitiva. Le stesse ragioni che hanno spinto noi a criticare gli approcci oggettivistici al gioco (par. 2) hanno indotto gli etologi cognitivi a interessarsi al fenomeno. Del resto, si è visto come già Bateson avesse preso spunto per la sua analisi del gioco dall'osservazione del comportamento di due scimmie (par. 3).

Emerge quindi una sostanziale convergenza fra l'interpretazione cognitivista del gioco che si andrà a proporre (par. 5) e le concomitanti ricerche di etologia cognitiva. Queste ultime, lungi dal costituire un'invasione di campo o una sovrapposizione, promettono anzi importanti risultati, complementari e non concorrenti allo sviluppo di un modello della mente in gioco. In particolare, l'etologia cognitiva sarà cruciale per integrare tale modello in un quadro evolutivo coerente, attraverso la raccolta di dati cruciali che tuttora mancano (Bekoff 1998b). Come hanno recentemente indicato Bekoff e Byers (1998, XIII-XVI), le priorità di uno studio etologico del gioco sono oggi almeno cinque:

- indagare la distribuzione filogenetica del gioco, per capire quali specie animali giocano e quali no, e da ciò ricostruire la storia evolutiva e il valore adattivo di tale comportamento;
- raccogliere dati sulla distribuzione del gioco secondo fasce d'età, sia nell'uomo che in altri animali, per comprendere il ruolo del comportamento ludico nell'ontogenesi;
- cercare evidenze empiriche alle varie ipotesi concorrenti sulle funzioni adattive del gioco, raffinando tali ipotesi e sviluppando osservazioni empiriche più dettagliate;
- osservare e catalogare le cause prossime e i meccanismi effettori del comportamento ludico, per studiarne poi l'integrazione con il livello funzionale;
- approfondire lo studio delle componenti cognitive del gioco, per capire quale ruolo esso abbia nello sviluppo mentale dell'uomo e di altri animali.

Nel perseguire tali obiettivi, l'analisi cognitivista della mente del giocatore deve necessariamente accompagnarsi alle ricerche etologiche sul comportamento ludico, per loro stessa natura comparative. La comparazione andrà estesa non solo ai mammiferi (Baldwin e Baldwin 1973; Bekoff 1995; Biben 1998; Pellis e Pellis 1998; Watson 1998), ma anche a specie evolutivamente più distanti dall'uomo, quali gli uccelli (Heinrich e Smolker 1998) e i rettili (Burghardt 1998). Proprio studiando i prodromi del gioco nelle tartarughe, Gordon Burghardt ha fatto osservare come simili ricerche stimolano l'individuazione di tratti primari del fenomeno ludico, che in specie più vicine all'uomo si presentano inestricabilmente uniti a caratteristiche secondarie. In un'ottica evolutiva, è dunque logico aspettarsi che lo studio delle tartarughe, e di specie altrettanto lontane da noi filogeneticamente, possa fornire intuizioni rilevanti alla comprensione del gioco umano (Burghardt 1998; 1999).

In definitiva, l'importanza dei contributi etologici per lo studio della mente in gioco appare indubbia, e semmai indica un più generale ruolo dell'etologia nelle scienze cognitive: quello di raffinare e approfondire la componente evolutiva dei nostri modelli teorici, senza accontentarsi di un'intuizione superficiale dei meccanismi dell'evoluzione, ma ricercando in essi conferme empiriche di natura comparativa. Altrimenti, le scienze cognitive rischiano di macchiarsi delle colpe di cui alcuni etologi già le accusano:

Cognitive ethology can help to situate the study of cognition in an evolutionary framework. It should be a necessary condition for postulating a cognitive state in human that the existence of this state is at least consistent with evolutionary history. Although lip service is sometimes given to this constraint, talk of evolution in cognitive science is too often metaphorical. Cognitive ethology has the potential to make cognitive science take evolution seriously (Jamieson e Bekoff 1996, 75).

Veniamo adesso agli studi sul gioco di matrice psicologica. In questa disciplina l'interesse per il comportamento ludico non è certo una novità, e ha riguardato i settori più disparati: si pensi alle interpretazioni psicoanalitiche del gioco (Freud 1920; Klein, Heimann e Money-Kyrle 1955; Berne 1964; Winnicott 1971; per una rassegna più esaustiva, si veda Bellisario 1988), o ai numerosi contributi in psicologia dello sviluppo

(Piaget 1932; 1945; Vygotskij 1966; Erikson 1977; Bondioli 1989), da cui ha tratto ispirazione anche l'interesse pedagogico per il gioco (Sutton-Smith 1979; Pellegrini 1989; Kaiser 1995; Tonucci 1996; Parlebas 1997; Staccioli 1998; Farné 1999). In questo ampio panorama, di particolare interesse per l'interpretazione cognitivista del gioco sono le ricerche di psicologia sperimentale, sulle quali concentreremo ora l'attenzione.

Le ricerche a carattere sperimentale sul gioco hanno toccato diversi aspetti specifici del fenomeno: considerevole enfasi è stata data alla componente aggressiva di certi giochi infantili (Humpreys e Smith 1987; Boulton 1999; Dunn e Hughes 2001), al ruolo delle differenze di genere nei comportamenti ludici (Serbin, Tonick e Sternglanz 1977; Hines e Kaufman 1994), all'influenza del gioco nella soluzione di problemi (Sylva, Bruner e Genova 1976; Smith e Dutton 1979), ai rapporti fra la dimensione simbolica e la componente sociale nel gioco di gruppo (Garvey 1977; Fein 1981; Howes 1985), al ruolo del gioco come precursore del linguaggio e della teoria della mente (Charman et al. 2000). Queste ricerche hanno anche fatto emergere nuove priorità nello studio del fenomeno: la necessità di concentrarsi maggiormente sugli aspetti strettamente sensomotori del gioco infantile (Pellegrini e Smith 1998), l'urgenza di studi transculturali dei fenomeni ludici (Bornstein et al. 1999), l'opportunità di integrare lo studio del gioco, e dello sviluppo in genere, nel quadro della psicologia evolutiva (Bjorklund e Pellegrini 2000; Barkow, Cosmides e Tooby 1992). A fronte di una così impressionante mole di studi sul gioco infantile, si è prestata poca o nessuna attenzione ai comportamenti ludici in età adulta, se non in un'ottica clinica, relativamente a fenomeni di devianza quali il gioco d'azzardo compulsivo (Croce e Zerbetto 2001). Questo ci lascia in uno stato di grave ignoranza sulla distribuzione e le caratteristiche del gioco nelle varie fasce d'età, impedendo al contempo una chiara definizione delle sue funzioni sociali (Byers 1998).

Risulta inoltre evidente un'altra lacuna negli studi sul gioco: la mancata verifica sperimentale dei criteri di definizione del fenomeno. A nostra conoscenza, solo Paul K. Smith e Ralph Vollstedt, in uno studio del 1985, si sono finora confrontati con il problema di fornire conferme o smentite di natura empirica alle numerose definizioni del gioco proposte nella letteratura. La stessa unicità del loro sforzo lo rende particolarmente importante, soprattutto nell'ottica di uno studio cognitivista del gioco. Nel prossimo paragrafo, infatti, si proporranno una serie di criteri definitivi del comportamento ludico, già orientati cognitivamente (par. 5). È quindi della massima importanza valutarne fin d'ora la verificabilità, pena l'assoluta arbitrarietà delle nostre conclusioni – una clausola metodologica chiarissima a Smith e Vollstedt, ma a volte elusa o ignorata da altri ricercatori.

Nella loro ricerca sperimentale, Smith e Vollstedt partono da un dato assai evidente: la compresenza di innumerevoli definizioni del gioco, prive però di ogni sostegno sperimentale. Si chiedono allora, molto sensatamente, se sia possibile verificare la pertinenza di tali definizioni per dei soggetti reali, e che cosa si aspetti a farlo. Per i loro fini, Smith e Vollstedt si rifanno ai criteri definitivi proposti da Krasnor e Pepler (1980), integrandoli con i contributi di altri autori (Rubin, Fein e Vandenberg 1983; Sutton-Smith e Kelly-Byrne 1984). Ne risulta una lista di cinque tratti caratteristici del comportamento ludico, che gli autori verificano su una settantina di soggetti sperimentali:

Intrinsic Motivation – the behavior is intrinsically motivated, that is, it is done for its own sake and not brought about by basic bodily needs or by external rules or social demands; *Positive Affect* – the behavior shows positive affect, that is, it is pleasurable and enjoyable to the child; *Nonliterality* – the behavior is nonliteral, that is, it is not carried out seriously but has an “as if” or pretend quality; *Means/Ends* – the behavior is characterized by means rather than ends, that is, the child is more interested in the performance of the behavior itself than in the results or outcome of the behavior; *Flexibility* – the behavior shows flexibility, that is, it shows some amount of variation in form or context (Smith e Vollstedt 1985, 1044).

Gli autori non sono interessati alla conferma o smentita di questa particolare definizione, quanto a mostrare come sia possibile ottenere evidenze empiriche sulla plausibilità di un qualsivoglia criterio definitivo del gioco. Senza entrare qui nei dettagli del design sperimentale, è interessante riflettere su un particolare risultato ottenuto da

Smith e Vollstedt: dei cinque criteri testati, uno soltanto, la motivazione intrinseca, si è mostrato irrilevante ai fini della percezione di una data attività come gioco, mentre un altro, la prevalenza dei mezzi sui fini, ha ottenuto un grado di correlazione abbastanza basso. In altri termini, l'esperimento sembra suggerire che la motivazione intrinseca non abbia nulla a che fare con la concezione idealtipica del gioco, e che la prevalenza dei mezzi sui fini sia quanto meno dubbia.

Entrambi i risultati contrastano violentemente sia con la quasi totalità degli studi sul gioco, sia con le nostre intuizioni comuni sul fenomeno. Fermo restando che né la sola autorità scientifica, né l'intuizione forniscono argomenti incontrovertibili, tuttavia il dato sperimentale appare insolito, tanto da risultare perfino sospetto. Sono gli stessi Smith e Vollstedt a suggerire la massima cautela in merito:

It seems most likely to us that these criteria [i.e. Means/Ends and Intrinsic Motivation] are more difficult to rate by direct behavioral cues than the other criteria for which there is better agreement. Positive Affect can be indicated by signals such smiling and laughing. Nonliterality can express itself as an overt transformation of the child's actions and by signals that indicate this (barking like a dog, walking like a monster). To rate Flexibility, one can focus on quick changes in the child's activity. However, subjects may find it difficult to relate Intrinsic Motivation or Means/Ends to overt behaviors. These criteria seem to require decisions at a more inferential motivational level, rather than a structural level (Smith e Vollstedt 1985, 1048).

Non si può neanche escludere che proprio questa difficoltà nel testare empiricamente alcuni importanti criteri definitivi del gioco abbia portato, successivamente al lavoro di Smith e Vollstedt, all'abbandono di simili ricerche. Meglio sarebbe stato, invece, volgere questa difficoltà in un vincolo formale per ogni definizione del gioco che voglia dirsi scientifica, dunque verificabile (o falsificabile). Sarebbe allora stato necessario elaborare *criteri definitivi già orientati a un controllo sperimentale*, anziché eludere ulteriormente il confronto con i dati empirici.

Il contributo che qui proponiamo (par. 5) vuole senz'altro offrirsi a successivi studi sperimentali, che ne confermino o smentiscano la plausibilità. Come si vedrà, ci si è quindi sforzati di formulare una definizione del gioco che sia verificabile punto per punto, identificando caratteristiche esplicite e osservabili, direttamente o indirettamente. Siamo infatti convinti che sia bene insistere sulla strada indicata da Smith e Vollstedt, finora disertata dalla ricerca: quella di raccogliere dati che consentano di verificare, smentire e raffinare le varie ipotesi sulla natura del gioco. L'alternativa, purtroppo, ridurrebbe il discorso sul gioco a mero esercizio retorico.

Proprio sulla natura spesso retorica delle ricerche sul gioco si è soffermato Brian Sutton-Smith, in un'opera che merita un discorso a sé: *The Ambiguity of Play*, pubblicata nel 1997. Il titolo richiama alla natura sfuggente e indefinita dell'attività ludica, che secondo Sutton-Smith non dipende unicamente dalla variabilità fenomenica del gioco (già evidenziata a suo tempo da Wittgenstein), ma anche dalle diverse strutture socioculturali che hanno prodotto e indirizzato i diversi tentativi di spiegazione del fenomeno. Sutton-Smith chiama "*retoriche del gioco*" tali sovrastrutture, intendendo il termine retorica in senso moderno, come discorso persuasivo, di carattere implicitamente narrativo, che viene adottato (più o meno consapevolmente) da un gruppo di individui per convincere altri delle proprie idee e valori. Nelle parole dello stesso autore:

Each is called a rhetoric because its ideological values are something that holders like to persuade others to believe in and to live by. Much of the time such values do not even reach a level of conscious awareness. People simply take it for granted (Sutton-Smith 1997, 11).

Passando in rassegna gli studi sul gioco, Sutton-Smith individua sette retoriche distinte, ciascuna delle quali ha sovradeterminato gli interessi, le metodologie e gli esiti di uno o più filoni di ricerca sull'argomento. Questa lista di retoriche del gioco è forse il contributo più originale dei recenti lavori di Sutton-Smith, e merita di essere qui ricordata:

- retorica del gioco come *progresso*: si assume che il comportamento ludico contribuisca allo sviluppo fisico e cognitivo dei giocatori, che sono quasi immancabilmente studiati

in età infantile (di fatto, gli approcci che fanno capo a questa retorica tendono a mostrare un certo imbarazzo nei confronti del gioco in età adulta); questa retorica ha influenzato le ricerche sul gioco in etologia, psicologia e pedagogia;

- retorica del gioco come *immaginario*: si sottolinea la natura creativa, flessibile e innovativa dei comportamenti ludici, e se ne magnificano gli aspetti positivi (con un certo grado di rimozione di tutti gli aspetti non euforici del gioco infantile, quali la fantasmagoria, la trasposizione ludica di pulsioni conflittuali, il ruolo dell'aggressività); questa retorica ha influenzato l'interpretazione del gioco nell'arte e nella letteratura;
- retorica del gioco come *autonomia*: si applica prevalentemente ad attività solitarie, di cui idealizza la soddisfazione autonoma dei desideri personali e la natura profondamente gratificante di simili esperienze (tacendo di norma i loro legami con gli impulsi edonistici e consumistici della società circostante, che provvede a piene mani l'intrattenimento ludico); questa retorica ha influenzato le ricerche sul gioco in psichiatria;
- retorica del gioco come *fatalità*: nasce dall'antica convinzione che la vita, come il gioco, si fonda sui capricci della sorte, a cui l'uomo non può che sottomettersi (come già notava Caillois, si tratta di una retorica quasi del tutto bandita dalle coscienze occidentali moderne, nelle quali sopravvive tuttavia in forme sotterranee, non per questo meno influenti); questa retorica ha contrassegnato le ricerche sul gioco in matematica;
- retorica del gioco come *potere*: si basa sull'idea che il gioco, in particolare nelle sue forme atletiche, simboleggi e ripeta la rappresentazione idealizzata del conflitto, attraverso il quale si definisce il valore del soggetto rispetto alla propria comunità di riferimento (una convinzione facilmente trasferibile dal gioco agonistico alla realtà della guerra e della dittatura del più forte, il che ha reso invisibile questo pensiero a gran parte dei pensatori moderni); questa retorica ha influenzato le ricerche sul gioco in storia e sociologia;
- retorica del gioco come *identità*: individua nel gioco un fondamentale collante del tessuto sociale, attraverso la ripetizione ritualistica di pratiche condivise (tacendo il più delle volte a quali degenerazioni questo possa condurre, e abbia di fatto condotto, quando la partecipazione diventa meramente spettatoriale e la comunità perde il controllo dei propri rituali); questa retorica ha influenzato le ricerche sul gioco in antropologia e nelle comunicazioni di massa;
- retorica del gioco come *futilità*: si insiste sulla natura intrinsecamente gratuita e inutile del gioco, qui rivendicato come puro svago, in opposizione a ogni "etica del lavoro" (il che porta a una sorta di "anti-retorica" delle precedenti posizioni, che tuttavia rischia di perdere se stessa nell'ebbrezza di una vertigine priva di scopo); questa retorica non ha ispirato particolari filoni di ricerca, ma ha una manifestazione evidente nella cultura pop.

Basta questa sintetica esposizione per capire che il lavoro di Sutton-Smith fornisce un contributo importante a tutte le ricerche sul gioco, ma nello stesso tempo cambia l'oggetto di studio. La sua analisi, infatti, non considera il fenomeno-gioco, bensì le teorie che sono state prodotte per spiegare tale fenomeno, in un'opera di analisi socioculturale del discorso scientifico, tanto ben documentata quanto interessante. Per poter apprezzare questo contributo, occorre innanzitutto riconoscerne la natura metateorica.

Si pone allora un interessante quesito al presente lavoro: a quale retorica apparterrà la proposta di analisi cognitivista del gioco? Quanto al fatto che non si possa neppure iniziare a fare teoria del gioco, senza abbracciare una o più posizioni retoriche, è lo stesso Sutton-Smith a dichiararlo:

What needs most emphasis at this initial point is that rhetorical involvement at some or all of these levels is inescapable. Scholarly objectivity always exists within such contexts as broad cultural rhetorics (political, religious, moral), disciplinary rhetorics (sciences, humanities, arts), epistemological rhetorics (validity, reliability, causalism, formalism), subject-matter rhetorics (in the present case, play rhetorics), general ontological rhetorics (objectivity, scientific causation), and personal rhetorics (idiosyncratic dispositions) (Sutton-Smith 1997, 14).

In altre parole, neanche le scienze cognitive possono sperare di sfuggire al gioco retorico delle teorie, né a maggior ragione può farlo il presente saggio. Appare del resto evidente, dato il contesto disciplinare da cui nasce questa proposta, che la retorica a cui si fa riferimento è quella del gioco come progresso: si condivide cioè l'assunto per cui l'attività ludica ha un ruolo importante nello sviluppo dell'individuo e della specie – un assunto, ovviamente, che andrà verificato sperimentalmente, non appena si avranno modelli concettuali sufficientemente espliciti.

Alla retorica del gioco come progresso ritorna anche lo stesso Sutton-Smith, quando, a conclusione della sua rassegna, non si trattiene dal proporre un'ulteriore interpretazione del fenomeno ludico: quella del gioco come modello di variabilità adattiva.

My theory (...) would be that play, as novel adaptation, may have developed in two stages: the first as a reinforcement of potential synaptic variability through the performance of variable antics (as in animals), and the second as a fuller imitation of the evolutionary process itself, in which the organism models its own biological character. In this higher development, play, as a model of evolutionary selection, engenders variable contingencies (uncertainties and risks) for the purpose of exercising selective control over them in fictive or factual terms. It is a mastery process (as Erikson said) creatively derived from the exigencies of the evolutionary predicament (Sutton-Smith 1997, 229).

Qui non approfondiremo oltre questo discorso, se non per far rilevare che si trovano conclusioni sostanzialmente analoghe già in Bencivenga (1988), probabilmente all'insaputa di Sutton-Smith. Comunque, simili analisi sollevano un problema cruciale allo studio cognitivo del gioco, ma complementare agli interessi della presente trattazione: quello del *valore funzionale* (cioè adattivo) dei comportamenti ludici. Qui ci si concentrerà invece sulla descrizione delle credenze caratteristiche del gioco dal punto di vista dei giocatori: ciò che Smith e Vollstedt chiamano criteri definitivi del gioco. Tale livello soggettivo andrà poi integrato con un'analisi funzionale del fenomeno, secondo un'agenda assai comune agli studi cognitivi (si veda in merito Conte e Castelfranchi 1995, 148-175). Un'integrazione che tuttavia esula dagli obiettivi della presente trattazione, e per la quale saranno necessari ulteriori studi empirici: sia di psicologia sperimentale, per validare l'ipotesi presentata nelle prossime pagine, sia di etologia cognitiva e psicologia comparata, per verificare interpretazioni funzionali come quelle di Bencivenga e di Sutton-Smith.

5. Ipotesi cognitivista sulle credenze ludiche

Per giustificare il cambio di prospettiva qui proposto, non basta discuterne gli aspetti metodologici (par. 2 e 3) e la coerenza con altre ricerche (par. 4): occorre anche entrare nel merito, verificando direttamente vantaggi e limiti di un'analisi soggettiva del gioco. Tale analisi si compone di più parti, e può essere affrontata sotto varie ipotesi: qui farò riferimento ai modelli e ai metodi della teoria degli scopi, o scopistica (Parisi e Castelfranchi 1984; Miceli e Castelfranchi 1995; Castelfranchi e Poggi 1998). Non si vuole con ciò sostenere che questo approccio sia necessariamente il più adatto allo studio del gioco: tuttavia costituirà un buon punto di partenza da cui affrontare il discorso.

Applicare l'analisi scopistica al gioco porta a individuare tre aree principali di indagine, fra loro correlate: (1) gli *scopi* del giocatore, cioè le strutture motivazionali che orientano i soggetti durante l'attività di gioco; (2) le *credenze* ludiche, vale a dire il sistema di conoscenze e valutazioni che permette di interpretare come gioco l'attività e ne sorregge le strutture motivazionali; (3) le *funzioni* del gioco, cioè l'utilità adattiva dei comportamenti ludici, che influenza la condotta individuale agendo su di essa come scopo esterno (Conte e Castelfranchi 1995). Non potendo affrontare in questa sede il problema nella sua interezza, ci si concentrerà esclusivamente su una sola di queste tematiche: il *sistema di credenze* caratteristico del gioco.

Si tratta allora di cercare una possibile definizione psicologica del gioco, che espliciti cosa occorre credere sul soggetto Y per poter propriamente ritenere che Y stia giocando. Questa analisi si presta anche a una prima formalizzazione, non particolarmente rigida,

ma utile per rendere sistematico il discorso. La caratterizzazione psicologica del gioco si presenterà dunque come un elenco di credenze, necessarie e sufficienti (per il soggetto) a definire il fenomeno (NOTA 6).

Si consideri anzitutto una situazione come quella descritta da Bateson nella sua visita allo zoo: un osservatore esterno (chiamiamolo X) interpreta come gioco l'attività di un altro soggetto, detto Y. Quali credenze intrattiene l'osservatore sul soggetto dell'azione, tali da fargli interpretare la sua attività come un gioco?

L'ipotesi qui discussa, in termini formali, è la seguente:

X ritiene che Y stia giocando se e solo se X crede che:

- (1) Y sta agendo per libera scelta e non per costrizione (credenza di *libertà*);
- (2) Y sta rispettando un sistema di regole Z di natura arbitraria, non imposto per necessità fisica o sociale (credenza di *regolamentazione arbitraria*);
- (3) Y persegue una motivazione Q prevista dal sistema di regole Z (credenza di *automotivazione*);
 - (3.1) Y persegue la motivazione Q per la sola durata dell'attività in corso (sottocredenza di *separazione*);
 - (3.2) Y persegue la motivazione Q con il massimo impegno (sottocredenza di *coinvolgimento*);
- (4) Y conosce preventivamente i limiti temporali dell'attività in corso, cioè sa quando comincia e quando finisce, o quando si interrompe (credenza di *limitazione*);
- (5) Y non conosce preventivamente gli esiti esatti della sua azione (credenza di *incertezza*).

Evidentemente, ogni singolo elemento di questa definizione andrebbe soppesato con attenzione, tanto più che si tratta di un'ipotesi preliminare, e non un risultato definitivo. Concetti come "libertà", "regola", "impegno", "arbitrarietà" vengono qui utilizzati in un'accezione specifica, che dovrà essere esplicitata; altri termini importanti, quali "motivazione", assumono nella teoria degli scopi un senso tecnico, e anche questo andrà chiarito. Né sarebbe possibile tacere il debito di questa definizione nei confronti dei precedenti tentativi di Huizinga, Caillois e di tanti altri che li hanno seguiti (par. 2, 3 e 4). Infatti qui ricompaiono molte delle caratteristiche evidenziate da quegli autori, rielaborate in termini soggettivi e riferite non più all'attività dei giocatori (come accadeva in Bateson), bensì alla loro organizzazione cognitiva. Si tratta adesso di vedere, punto per punto, quali considerazioni consenta di fare questo approccio.

Credenza di LIBERTÀ:

X crede che Y sta agendo per libera scelta e non per costrizione

Questa credenza esprime, dal punto di vista del soggetto osservatore, un'idea molto diffusa negli studi sul gioco: l'impossibilità di ordinare a qualcuno di giocare (Huizinga 1938; Bateson 1956; Caillois 1967; Winnicott 1971). Il gioco non può essere prescritto, perché, quand'anche fosse possibile costringere il soggetto a replicare una sequenza di azioni riconoscibile esteriormente come gioco, mancherebbe del tutto la sua effettiva partecipazione psicologica all'attività, e proprio tale partecipazione costituisce un elemento cruciale del fenomeno ludico. Questo, fra l'altro, fornisce la conferma empirica dell'insensatezza di ogni definizione oggettivistica del gioco, poiché la prima caratteristica fondamentale del fenomeno è già di natura soggettiva: la libera scelta di giocare.

Con ciò si esprime una libertà che è costitutiva di ogni atto ludico, senza il riconoscimento della quale non è possibile interpretare l'attività come gioco. Se il nostro osservatore X assiste a una partita a scacchi in cui i giocatori sono costretti a "giocare" sotto la minaccia delle armi, non riterrà affatto che quei soggetti stiano giocando: penserà semmai che stanno facendo finta di giocare, per compiacere i propri aguzzini e magari salvarsi la vita. Una situazione analoga a quella descritta da Michael Cimino nel film *Il cacciatore*: i prigionieri americani costretti dai soldati vietnamiti a "giocare" alla roulette russa non stanno affatto giocando, e gli spettatori del film ne sono perfettamente

consapevoli. Se non che, in una sequenza successiva, uno di quei prigionieri, scampato alla morte ma perso nella follia, continua a praticare lo stesso gioco nelle bettole di Saigon, questa volta per libera scelta. È proprio questa circostanza che cambia l'interpretazione della situazione: ora la stessa attività, la roulette russa, è riconoscibile a tutti gli effetti come un gioco, per quanto perverso.

In linea di principio, si ritiene che il giocatore mantenga questa libertà costitutiva per l'intera durata del gioco. Ciò si esprime nella possibilità di revocare in ogni momento la propria adesione, dicendo: «Basta, non gioco più!». Nei fatti, però, questa libertà si indebolisce al procedere dell'interazione, per il semplice fatto che i giocatori sviluppano aspettative sempre più forti sugli esiti dell'azione, e spesso l'abbandono da parte di uno impedisce anche agli altri di verificare tali aspettative. Di conseguenza, il rifiuto a concludere un gioco ormai iniziato non è visto di buon occhio, se non per unanime accordo dei giocatori, e la libertà dei singoli ne risulta effettivamente indebolita (NOTA 7). Ma questa stessa libertà costitutiva è invece assoluta prima che il gioco cominci: in quel momento, è davvero impossibile costringere il soggetto a giocare.

Accanto alla libertà costitutiva, il giocatore gode di un'altra forma di autonomia, che chiameremo libertà strategica: molto semplicemente, è la possibilità di scegliere liberamente quali mosse fare, pur nel rispetto delle regole condivise. Si tratta quindi di una libertà *nel* gioco, non più *sul* gioco, che dal punto di vista di un osservatore esterno risulta intimamente connessa alla credenza di incertezza. Infatti, se riteniamo che il soggetto dell'attività stia seguendo una serie di passi determinati a priori, senza nessuna alternativa o scarto o invenzione, non interpreteremo affatto la sua attività come gioco (Bencivenga 1995, 43), e questo per due ragioni: sia perché non ci appare libero (violazione della libertà strategica), sia perché riteniamo che conosca perfettamente a priori gli esiti della sua azione (violazione della credenza di incertezza).

Credenza di REGOLAMENTAZIONE ARBITRARIA:

X crede che Y sta rispettando un sistema di regole Z di natura arbitraria, non imposto per necessità fisica o sociale

Questa credenza, assolutamente fondamentale, pone però due problemi: che cosa significhi *rispettare delle regole*, e cosa si intenda per "sistema di regole di natura *arbitraria*".

La prima questione è stata approfondita da Rosaria Conte e Cristiano Castelfranchi. Questi autori osservano che è necessario distinguere, nell'analisi mentale della norma, due aspetti diversi: da un lato le *credenze normative*, cioè la conoscenza dell'esistenza e dei contenuti della regola in questione, e dall'altro lo *scopo normativo*, cioè l'intenzione di seguire i dettami di quella regola nella propria condotta, sviluppando così un vincolo (o impegno) ad agire in un certo modo e non in altri. Proprio il passaggio dalle credenze normative allo scopo normativo costituisce il momento cruciale nell'elaborazione cognitiva dell'azione secondo regole. Questa trasformazione avviene soltanto in presenza di un'assunzione di pertinenza («Questa regola riguarda proprio me, e si applica proprio alla situazione in cui mi trovo»), cui deve seguire l'effettiva adozione della norma, cioè la decisione di rispettarla. In termini scopistici, adottare la norma equivale ad adottare uno degli scopi da essa proposti: tale scopo, di natura normativa, compare nella mente dell'individuo come effetto della sua adesione alla regola, e da quel momento lo vincola a rispettare quanto in essa prescritto (Conte e Castelfranchi 1995, 102-126).

Questa analisi si applica anche all'azione normativa in ambito ludico. Per l'osservatore X, credere che il soggetto Y rispetti le regole del gioco significa credere che Y compia le seguenti operazioni mentali: (1) si consideri soggetto a quelle regole, (2) abbia lo scopo normativo di rispettarle, e (3) si senta vincolato a mantenere tale scopo per tutta la durata dell'interazione. Di per se stessa, quindi, l'interpretazione delle regole del gioco non differisce da quella delle norme in genere. Semmai sarà interessante studiare le relazioni che intercorrono fra regolamento ludico e norma sociale. Pare infatti che giocando si instauri una sorta di "legislazione straordinaria", la quale non si limita ad affiancare le consuete prescrizioni del vivere civile, ma in parte interferisce con esse, spesso indebolendole. Nel gioco sono permessi, o addirittura richiesti, atteggiamenti

normalmente censurabili (ad esempio l'aperta ostilità; Costabile et al. 1991; Pellegrini e Smith 1998; Pellis e Pellis 1998; Pellis 2002), e il "far per gioco" porta spesso ad azioni altrimenti impensabili. Ma anche in questi casi, il gioco resta sempre regolato fin nei minimi dettagli, e i giocatori si attengono con scrupolo alle sue norme: dunque queste licenze non indicano tanto una zona di anomia, quanto la possibilità di circoscrivere in un ambito chiuso gli effetti dell'azione, senza strascichi, ripercussioni o rancori (par. 6).

Un'altra, vecchia questione sull'aspetto normativo del gioco è la seguente: tutti i giochi hanno regole, oppure si può giocare anche senza di esse? C'è chi ha voluto vedere proprio nella presenza o assenza di regole uno dei criteri classificatori del gioco, nonché un passaggio cruciale nello sviluppo dalla prima infanzia all'età adulta (Piaget 1932; 1945). Altri hanno criticato severamente questa tesi, sostenendo che i giochi di immaginazione dei bambini implicano regole di comportamento non meno restrittive di quelle dei giochi degli adulti, che a loro volta proiettano sempre una particolare situazione immaginaria sull'interazione (Vygotskij 1966). E c'è infine, chi, come Caillois, ha ripreso l'idea che regola e finzione si escludano reciprocamente, ma non in senso diacronico, bensì caratterizzando due diverse "famiglie" di giochi: l'*agon*, o competizione regolamentata, e la *mimicry*, o travestimento mimetico (NOTA 8) (Caillois 1967).

In queste discussioni, il problema è stato spesso mal posto: ci si è arrovelati a lungo sui molteplici significati della parola "gioco", richiamando in causa l'opposizione anglofona fra *play* e *game* (par. 2), mentre non ci si rendeva conto di stare usando in modo ambiguo proprio il termine "regola". Per quanto riguarda una definizione cognitivista dell'attività ludica, si può tranquillamente dire che il rispetto di un sistema arbitrario di regole accomuna *tutti* i giochi, senza eccezioni. Ciò che invece cambia è la natura di queste regole, che nei giochi di immaginazione sono principalmente regole di coerenza narrativa, stabilite e contrattate di volta in volta durante l'interazione, mentre nei giochi tradizionali sono prescrizioni codificate a priori, che i giocatori accettano senza discussioni né modifiche. Da un punto di vista sociale, questa differente natura delle regole riflette in realtà due fasi distinte del processo normativo: la *creazione* della norma nel gioco di immaginazione, rispetto alla sua *applicazione* nei giochi tradizionali. Questo richiama i ruoli sociali impliciti nel concetto stesso di norma, già descritti da Conte e Castelfranchi: in particolare, le figure del Legislatore e del Soggetto. Il primo è colui che crea la norma, in quanto autorizzato a farlo; il secondo è colui che viene menzionato dalla norma come possibile soggetto, attivo o passivo, delle prescrizioni indicate (Conte e Castelfranchi 1995, 96-143). La figura del Legislatore ha un ruolo attivo nei giochi di immaginazione, in quanto le regole dell'interazione sono ancora da stabilirsi, ma rimane invece una pura virtualità in tutti quei giochi che già possiedono un completo apparato normativo. In entrambi i casi, tuttavia, i giocatori sono i Soggetti delle regole ludiche, il che giustifica l'universalità della credenza di regolamentazione arbitraria.

Si tratta ora di capire cosa s'intenda esattamente per "arbitrario". In questa sede, molto semplicemente, è considerato arbitrario ogni sistema di regole che non viene rispettato per costrizione, fisica o sociale, bensì perché i soggetti scelgono liberamente di sottomettersi ad esso. Questa formulazione potrebbe far pensare a una ridondanza rispetto alla credenza di libertà appena discussa. Può darsi che una certa sovrapposizione ci sia, ma solo in minima parte. Infatti non si tratta più di ribadire l'autonomia dei soggetti nella scelta di giocare, sottoponendosi a certe regole, quanto di analizzare il percorso mentale con cui la norma ludica viene ad avere effetto. Ancora una volta, è utile riferirsi al lavoro già svolto in questo campo da Conte e Castelfranchi, che individuano quattro diverse regole di adozione delle norme: adozione automatica, adozione utilitaristica, adozione cooperativa e adozione kantiana (Conte e Castelfranchi 1995, 118-120).

Fra queste, il gioco appare caratterizzato da un processo di adozione delle regole che è *sempre cooperativo*, cioè rispetta la seguente definizione:

L'adozione di norme è cooperativa quando è fondata su valori condivisi, ossia quando l'agente autonomamente condivide sia il fine della norma sia la credenza che la norma in questione effettivamente costituisca un buon mezzo per quel fine (Conte e Castelfranchi 1995, 120).

Sui fini, o scopi, previsti dalle regole del gioco si tornerà discutendo della credenza di automotivazione. Ora importa sottolineare che il carattere arbitrario della credenza di regolamentazione comporta quanto segue: l'osservatore X non solo ritiene che Y rispetti il sistema di regole Z, ma è anche convinto che arrivi a rispettarlo attraverso un processo di adozione cooperativa – cioè è convinto che Y condivida gli obiettivi definiti dalle regole del gioco, e consideri tali regole un buon mezzo per raggiungere quegli obiettivi.

Ciò che conta è la natura intrinsecamente cooperativa del ragionamento normativo caratteristico dei giochi – di *tutti* i giochi, anche di quelli più ferocemente competitivi. Questo ci ricorda un fatto molto semplice, spesso trascurato: *ogni gioco è una forma di cooperazione*, a prescindere dal fatto che al suo interno generi conflitti o alleanze, aggressioni o soccorsi, violenze o cortesie. La cooperazione, in ogni caso, sussiste già, e proprio a livello normativo: la condivisione degli scopi e dei vincoli imposti dalle regole è la *conditio sine qua non* del gioco stesso, qualunque siano gli sviluppi successivi. Se i giocatori non cooperano, accettando di sottomettersi allo stesso sistema di regole, è impossibile giocare, e ogni eventuale pulsione competitiva non troverà sfogo. Ma al di fuori dell'ambito ludico, questo non è più vero: lo scopo di prevalere sugli altri, nella vita quotidiana, esiste indipendentemente dalle norme che lo limitano e dal desiderio di confrontarsi lealmente con gli avversari; al contrario, nel gioco sono le regole stesse a creare quello scopo e a dargli significato, perché un primato senza ostacoli sarebbe un primato senza senso. Da ciò la scelta arbitraria, vale a dire libera, di adottare un determinato sistema di regole, di per se stesso assolutamente non necessario.

Credenza di AUTOMOTIVAZIONE:

X crede che Y persegue una motivazione Q prevista dal sistema di regole Z

Sottocredenza di SEPARAZIONE

X crede che Y persegue la motivazione Q per la sola durata dell'attività in corso

Sottocredenza di COINVOLGIMENTO

X crede che Y persegue la motivazione Q con il massimo impegno

Esiste unanime consenso sul fatto che il gioco sia un'attività "fine a se stessa". Contemporaneamente, purtroppo, resta oscuro che cosa di preciso significhi "essere fine a se stesso", e questo rende anche problematica la ricerca di dati empirici in merito (Smith e Vollstedt 1985). La credenza di automotivazione, con le relative sottocredenze, cerca di esprimere un'interpretazione plausibile di questa caratteristica del gioco.

Esistono almeno due letture possibili della relazione "essere fine a se stesso", la prima forte, la seconda debole. La distinzione si può evidenziare con parafrasi diverse della stessa espressione: in un caso, attività fine a se stessa come «attività che è il fine di se stessa», cioè che è compiuta al solo scopo di compierla (una nozione vicina alla morale kantiana); nell'altro caso, attività fine a se stessa come «attività che trova in se stessa i suoi fini», cioè che prescrive agli agenti determinati scopi e ne circoscrive il perseguimento all'interno dell'attività stessa. Nella letteratura, l'autotelismo del gioco è sempre stato inteso in senso debole (anche se raramente lo si è esplicitato): si osserva che gli scopi dei giocatori sono definiti dal sistema di regole, ma l'attività in quanto tale non costituisce necessariamente un elemento motivante.

In cosa consiste allora l'automotivazione? Il gioco è automotivante in quanto il soggetto, per potervi autenticamente partecipare, *non deve avere secondi fini* – più precisamente, non deve avere sovrascopi che il sistema di regole non prevede. L'idea di "partecipazione autentica" richiama semplicemente la definizione del gioco proposta: un'attività è autenticamente ludica quando rispetta tutte le credenze fondamentali. Relativamente all'automotivazione, ciò significa che l'osservatore X, se si convince che il soggetto Y è spinto a giocare da motivazioni estranee al gioco, non interpreterà l'attività di Y come gioco vero e proprio, ma semmai come l'uso improprio di uno pseudogioco (un gioco finto), condannabile o encomiabile a seconda degli intenti di Y.

Le motivazioni di Y (NOTA 9) possono risultare estranee al gioco in due modi: o perché non previste dal sistema di regole (violazione della credenza di automotivazione), o perché mantenute oltre la durata dell'attività (violazione della sottocredenza di separazione). In entrambi i casi, questo porta a non interpretare le azioni di Y come un gioco, con alcune possibili conseguenze sull'interazione che si discuteranno in seguito (par. 6).

Ora si vuole insistere sulla nozione debole di automotivazione, per una precisazione. Rifiutare al gioco l'interpretazione forte (kantiana) dell'autofinalismo non significa negare che, giocando, l'attività in se stessa provochi piacere; né si intende ridurre il gioco allo schematico appagamento di obiettivi predefiniti, poiché è ovvio che la soddisfazione del giocatore non sta tanto nel risultato, quanto nel processo – e lo si è detto poc'anzi, parlando dell'adozione cooperativa di regole arbitrarie. Il problema, semmai, è che intendere l'azione di gioco come unico fine di se stessa non aggiunge nulla alla nostra comprensione del fenomeno. Vediamo invece dove porta l'analisi di un'affermazione meno impegnativa: l'idea che il gioco in quanto tale provochi *piacere*, a prescindere dai suoi esiti.

Naturalmente, qui non ci interessa che il gioco produca effettivamente piacere nei giocatori, bensì che essi abbiano la ragionevole aspettativa che ciò avvenga, e che questa aspettativa sia nota e condivisa anche da eventuali osservatori esterni. In altre parole, si ritiene che la natura presumibilmente piacevole del gioco sia già inclusa nelle credenze ludiche relative alla motivazione dei soggetti. Ma in che modo avviene questa inclusione? Si potrebbe ad esempio pensare che la motivazione ludica si presenti sempre come scopo strumentale a uno scopo terminale di tipo edonistico, che dunque sovradetermina l'atto stesso di giocare. In questa interpretazione, il piacere connesso all'attività ne diventa lo scopo terminale: si gioca al fine ultimo di provare piacere (edonismo). Quindi la definizione proposta sarebbe incompleta, poiché il piacere non vi compare, e mal formulata, dal momento che si insiste sulla natura non strumentale degli scopi interni al gioco. Se questa ipotesi prende campo, occorrerà rivedere la formulazione delle credenze sulla motivazione, definendo come principale lo scopo del piacere e come strumentale il resto.

Tuttavia, l'interpretazione edonistica del gioco non appare plausibile (Sutton-Smith 1997), né convince l'idea che il piacere possa di per se stesso costituire lo scopo dell'azione. Già Miceli e Castelfranchi hanno suggerito di interpretare certi principi regolativi dei sistemi intelligenti come metascopi, anziché come scopi espliciti, e il piacere potrebbe rientrare fra questi (Miceli e Castelfranchi 1995, 22-23). Ma qui si propone un ribaltamento più drastico della questione: anziché interpretare il piacere ludico come scopo terminale, lo si considera un attributo rilevante di scopi di altro tipo, definiti dal gioco. In altre parole, non si tratta di chiedersi se giochiamo per provare piacere, bensì *perché proviamo piacere mentre giochiamo*.

Si dovrà allora spiegare da che cosa origini questo "piacere" connesso al gioco: col che però ci si allontana dalla descrizione di un modello cognitivo del gioco, arrivando invece al problema della *genesì degli scopi*. Cosa fa sì che certe rappresentazioni mentali, dette scopi, funzionino come "motore cognitivo" delle nostre azioni? Cosa rende desiderabile un certo stato del mondo piuttosto che un altro? Ancora più basilamente, cosa significa "desiderare"? Tutti questi sono problemi aperti nella teoria degli scopi, inerenti fra l'altro la possibilità di descrivere cognitivamente le emozioni, e si applicano anche all'analisi del gioco. Ma la questione del piacere riguarda proprio questo problema, la genesì degli scopi, e non l'architettura del sistema di credenze che si sta cercando di descrivere. Sarebbe quindi prematuro introdurre in questa sede la nozione di piacere, attinente un diverso livello di analisi. Sul piano descrittivo, a cui si collocano le credenze dell'osservatore, la motivazione ludica si può soltanto caratterizzare come prevista dal sistema di regole (credenza di automotivazione) e circoscritta all'attività di gioco (sottocredenza di separazione). Si rimanda invece ad altre circostanze l'analisi della struttura motivazionale del giocatore, quale parte essenziale di un modello cognitivo della mente in gioco.

Infine, si consideri la sottocredenza di coinvolgimento, che a sua volta costituisce un nodo aperto dell'analisi: è legittimo chiedersi se il coinvolgimento sia davvero una

caratteristica necessaria del gioco. In altre parole, un giocatore svogliato resta ancora un giocatore autentico, oppure no? Esistono fondate ragioni per rispondere negativamente. Numerose evidenze sperimentali hanno dimostrato come uno degli elementi caratteristici del gioco sia proprio l'assoluto coinvolgimento dei partecipanti (Sylva, Bruner e Genova 1976; Pepler e Ross 1981; Smith e Simon 1984; si veda anche la nozione di "gioco profondo" in Geertz 1973): l'attività ludica si caratterizza quindi come caso esemplare di "flusso ottimale" (Csikszentmihalyi 1990), e ciò ha portato spesso a chiedersi come si potrebbe recuperare questo serbatoio di "impegno spontaneo", onde asservirlo a esigenze didattiche (Staccioli 1998). Risulta allora difficile escludere dalle credenze ludiche fondamentali la nozione di coinvolgimento.

Il problema, però, è come esprimerla, e l'attuale formulazione non è ancora soddisfacente. Parlare di "massimo impegno" serve solo a menzionare il problema, ma non lo spiega. Cosa significa, da un punto di vista cognitivo, perseguire una motivazione "col massimo impegno"? Indica forse una maggiore concentrazione del *focus* attentivo sull'azione in corso? Oppure aumenta il valore dello scopo ludico rispetto ad altri scopi, in modo che il bilancio scopistico del soggetto ne risulti variato? O si tratta di una semplice terminalizzazione di quel particolare scopo? O altro ancora? Attualmente, non esistono risposte chiare in materia. Ragione di più per menzionare comunque la questione, sottolinearne la criticità e aprire la strada a ulteriori riflessioni teoriche, da sottoporre poi a verifiche empiriche.

Credenza di LIMITAZIONE

X crede che Y conosca preventivamente i limiti temporali dell'attività A, cioè sa quando comincia e quando finisce, o quando si interrompe

Questa credenza esprime l'idea che il gioco sia fundamentalmente separato dalle altre attività umane: un'ipotesi condivisa dagli autori presi in considerazione (par. 2), e radicalizzata dallo stesso Bateson, il quale arriva a sostenere che il gioco può essere descritto solo attraverso negazioni, cioè dicendo quel che non è.

Il gioco è una classe di comportamenti definiti attraverso un negativo, senza identificare, come si fa di solito, che cosa quel negativo neghi (Bateson 1956, 113).

La sua idea, però, non è molto chiara. Se sta criticando il diffuso costume di identificare il gioco come qualcosa di "non serio", "non reale", e via discorrendo, allora la critica è senz'altro condivisibile. Ma non si vede come questo contribuisca a una definizione positiva del gioco, né del resto Bateson ritiene possibile fornirne alcuna. Si limita invece a sostenere che l'interpretazione del gioco comporta il riconoscimento di una speciale *cornice*, caratteristica dell'attività (Bateson 1955, 228-235; 1956, 29-46). Qui si vuole suggerire che tale cornice non è logica, come sosteneva Bateson, bensì *temporale*.

Ciò spiega la particolare formulazione della credenza: è fondamentale poter fissare a priori un momento iniziale e uno stato finale del gioco, oltre a sue eventuali interruzioni, riprese e ripetizioni. Questa cornice temporale, precodificata e condivisa dai giocatori, distingue l'attività ludica da tutte quelle forme di interazione a carattere durativo e indefinito, in cui gli agenti non possono determinare a priori se la relazione avrà fine, o quando questo avverrà. Nel gioco, invece, la chiusura temporale sovradetermina gli aspetti costitutivi dell'interazione: tanto l'adozione del sistema di regole, quanto il perseguimento degli scopi ludici si riferiscono alla sola durata del gioco, e non è prevista la possibilità di prolungarli oltre. Un'attività senza fine non è interpretabile come gioco – ovvero, un bel gioco dura poco.

Ovviamente, non basta una cornice chiusa a definire il gioco, e infatti la credenza di limitazione è solo uno degli elementi caratteristici del fenomeno. Ma si tratta di una cornice temporale, non logica, a differenza di quanto suggerito da molti (Bateson 1955; 1956; Watzlawick, Beavin e Jackson 1967; Nachmanovitch Miller 1975; Castelfranchi e Poggi 1998). Per cornice logica si intende una particolare interpretazione delle azioni compiute nel gioco, che integri e arricchisca il loro contenuto denotativo – in sostanza,

l'ipotesi di Bateson. In quest'ottica, gli atti ludici sarebbero rappresentazioni "finte", che vanno comprese nel loro carattere finzionale e interpretate in quanto tali; il gioco sarebbe allora "fatto per finta", come la recitazione, volto a credere e a far credere agli altri qualcosa di diverso dalla realtà percepita, comunicandogli al contempo che si tratta di cose "non vere", immaginarie.

Ma quest'analisi è evidentemente inadeguata, perché si applica soltanto a una particolare classe di giochi: i giochi di immaginazione, o giochi simbolici (e infatti è solo su questi che è stata testata sperimentalmente: Garvey 1977; Fein 1981; Smith e Vollstedt 1985; Howes 1985). Nei giochi tradizionali, o giochi di regole (Piaget 1932; 1945), non c'è nessun "fare per finta", né alcuna cornice logica speciale. In tutti i casi rimane invece la chiusura temporale dell'attività, che contribuisce comunque a definirla in quanto gioco – anche nelle "recite" improvvisate dei bambini piccoli. Quindi la cornice rilevante riguarda i tempi del gioco, non i livelli logici di Bateson: questi ultimi rientrano piuttosto nelle differenze fra il "far per finta" e il "far per gioco" (par. 6).

La particolare insistenza sulla chiusura temporale serve proprio a *non* postulare la gestione simultanea di più livelli di realtà nella mente di chi gioca. Questo ha almeno due ragioni: innanzitutto, la spiegazione per livelli logici risulta complessa, faragginosa e computazionalmente costosa, in quanto comporta un carico cognitivo notevole, di natura non chiaramente definita; in secondo luogo, tale spiegazione è per sua stessa natura ardua, se non impossibile, da verificare. Come potremmo valutare empiricamente se un soggetto attribuisce o meno più livelli logici ai comportamenti di un altro? Esiste un modo per testare l'attribuzione di livelli logici, tale che non pregiudichi radicalmente gli esiti dell'esperimento? Simili questioni sono altamente dubbie, e nel complesso la spiegazione per livelli logici sembra un esempio di quei criteri refrattari alla verifica, già incontrati da Smith e Vollstedt (par. 4) e di cui l'attuale proposta intende fare a meno. Si suggerisce invece di sottoporre a controlli empirici un'ipotesi alternativa: che il carattere separato del gioco dipenda dalla sua chiusura temporale, e non dal livello di astrazione delle azioni compiute.

Credenza di INCERTEZZA

X crede che Y non conosce preventivamente gli esiti esatti della sua azione

L'incertezza sui risultati è uno dei tratti fondamentali del gioco, come già sostenuto da molti autori (par. 2). Il fatto è tanto ovvio quanto cruciale: infatti, proprio questo margine di incertezza distingue i giochi dai rituali, che per molti altri aspetti assomigliano ai primi. Ma nel rituale l'esito è determinato a priori, anzi, spesso costituisce il momento più intenso e sacro dell'interazione. Al contrario, nel gioco sono incerti non solo gli esiti, ma anche le procedure per conseguirli: un gioco strategico è tanto più entusiasmante, quanto più a lungo rimangono imprevedibili i suoi sviluppi. Il piacere stesso della competizione non dipende solo da spinte aggressive verso gli altri, ma anche dagli ostacoli sempre nuovi che la presenza di avversari ci impone – insomma, il gioco come pura passione per la difficoltà gratuita (Caillois 1967, 46-54). Dal punto di vista dell'osservatore esterno X, è quindi fondamentale poter attribuire a Y questo stato di incertezza sugli esiti dell'azione, pena l'impossibilità di considerarla un gioco.

Un esempio chiarirà meglio il punto. Mi è capitato di osservare per un periodo continuato i "giochi scolastici" di un gruppo di bambini delle elementari, i quali giocavano sottobanco durante le ore di lezione. Uno dei loro giochi preferiti era *Tris* (in inglese, *Noughts and Crosses* o *Tick-Tack-Toe*): è quel gioco diffusissimo, in cui si devono piazzare a turno croci e cerchi in uno schema quadrato a nove caselle, e vince chi per primo riesce a metterne in fila tre, verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente. Gli elementi del gioco sono così poveri che chi ci gioca con una certa dedizione può, in breve tempo, imparare a memoria tutte le possibili combinazioni di mosse e diventare virtualmente imbattibile: infatti, muovendo in modo adeguato, si possono sempre bloccare le strategie dell'avversario, concludendo la partita in parità. Dopo poco, alcuni dei bambini che osservavo scoprirono i limiti del loro passatempo: i quattro giocatori più accaniti, in particolare, raggiunsero l'assoluta padronanza computazionale del gioco, e ciò minacciava

di impedirgli di giocare oltre. Animati com'erano da spirito agonistico, cominciarono a trovare noioso il gioco, che fra loro quattro ormai si manteneva in uno stato di ripetuta parità. In altre parole, il gioco non era più incerto, e in quanto tale rischiava di esaurirsi, o di trasformarsi in una *routine* priva di senso e per nulla ludica.

L'epilogo della vicenda fu abbastanza istruttivo. Casualmente, la situazione appena descritta si verificò durante lo svolgimento del torneo di istituto di *Tris*, vale a dire nel corso di quella che, per i bambini, era una competizione della massima importanza, benché clandestina. Non volevano quindi interromperla, né proclamare vincitori *ex aequo* i quattro riconosciuti maestri della disciplina. Decisero allora di rivedere alcune regole del gioco, per reintrodurre l'elemento di incertezza che era venuto a mancare. Stabilirono che, nelle fasi finali in cui si scontravano gli "imbattibili", bastasse la perdita di una partita per decretare la sconfitta, mentre normalmente si giocava al meglio di cinque sfide; inoltre, ai giocatori era imposto di compiere le loro mosse con la massima rapidità, senza perdere tempo a riflettere. Questi nuovi vincoli servivano di fatto a ricreare dei margini di incertezza al gioco, ora non più sulla scelta delle mosse, bensì sulla capacità di mantenersi concentrati e reattivi per tutta la durata della partita. Quella che prima era una gara di ragionamento strategico, ora diventava una prova di resistenza mentale: infatti la finale, giocata su ritmi elevatissimi, durò quasi un'ora, finché uno dei due non commise l'errore fatale. Questo rese la loro attività piuttosto nevrotica (a volte il gioco lo è), ma permise di continuare a giocare: l'incertezza sugli esiti era di nuovo salva.

Ora, prima di passare ad altri argomenti, affrontiamo alcune questioni relative alla definizione psicologica del gioco nel suo complesso, piuttosto che a specifiche credenze. Si noti in primo luogo un'assenza: la definizione non richiede che il giocatore sia *consapevole* di giocare. Questa omissione è del tutto giustificata, e spiegherò perché. Se ci si mette nell'ottica dell'osservatore esterno X, non c'è ragione di escludere che egli interpreti l'attività di Y come gioco anche quando lo stesso Y non la considera tale – posto naturalmente che X intrattenga su Y tutte le credenze ludiche specificate. In tal caso, X riterrà che Y stia effettivamente giocando, ma non se ne renda conto. Attribuzioni di questo tipo si verificano abbastanza spesso, soprattutto quando interpretiamo come gioco certi comportamenti di animali e bambini (Dennett 1989).

Diverso è il caso in cui l'osservatore X e il soggetto Y coincidono: qui sarà il giocatore stesso a interpretare la propria azione come gioco, cioè a intrattenere su se stesso le credenze ludiche fondamentali. Ancora una volta non compare alcuna "credenza di consapevolezza", per l'ottima ragione che l'intera definizione, dal punto di vista del giocatore, esprime proprio la consapevolezza di giocare. Dunque non solo non è indispensabile includere la consapevolezza fra le credenze caratteristiche, ma addirittura è necessario non farlo, pena la circolarità della definizione. Si avrebbe infatti che è consapevole di giocare colui che crede di essere consapevole di giocare: un evidente circolo vizioso.

In secondo luogo, la definizione proposta si presenta come una corrispondenza biunivoca fra l'interpretazione dell'attività come gioco e l'elenco delle credenze ludiche: X ritiene che Y stia giocando *se e solo se* X crede che... Esprimendosi in questi termini, ci si impegna a dimostrare che: (1) se X ritiene che Y stia giocando, allora X intrattiene su Y le credenze ludiche descritte; (2) se X intrattiene su Y le credenze ludiche descritte, allora X ritiene che Y stia giocando. Finora ci si è concentrati solo sul primo corno dell'argomentazione, sottolineando di volta in volta come l'*assenza* di una qualsiasi delle credenze ludiche portasse X a *non* interpretare l'attività di Y come gioco: in termini logici, si è dimostrata la prima implicazione sfruttando la legge di contrapposizione, per cui $(P \rightarrow Q)$ se e solo se $(\text{non-}Q \rightarrow \text{non-}P)$. Resta invece da dimostrare il secondo punto.

Il problema, posto in modo informale, suona così: è possibile che un osservatore X intrattenga su Y tutte le credenze ludiche indicate, e tuttavia non interpreti la sua attività come un gioco, bensì in altro modo? Ci si chiede insomma se la definizione proposta non sia troppo generica, cioè se non copra, oltre a tutti i casi di gioco, anche occorrenze che col gioco non hanno a che fare. La questione non è stata discussa in questa sede, dunque è

giusto che rimanga aperta – soprattutto per stimolare verifiche empiriche in tal senso, sulla scorta di tentativi già fatti in precedenza (ad esempio, Smith e Vollstedt 1985).

Infine, si noti come la definizione proposta, pur riferendosi alle credenze di un osservatore esterno al gioco, possa facilmente estendersi a una casistica più vasta. Si è appena detto che l'osservatore e il soggetto possono coincidere: una situazione che esprime l'autovalutazione della propria attività come gioco, a carattere riflessivo, ma assolutamente analoga per le credenze ludiche implicate. Quando il soggetto Y ritiene di giocare, crede di se stesso esattamente quanto specificato dalla definizione proposta: anche la formulazione sarà identica, salvo la sostituzione di X con Y.

Inoltre, è possibile esprimere in modo sostanzialmente analogo un'interpretazione più specifica del semplice giocare, vale a dire il *giocare insieme a qualcuno*. Il concetto è reso negli stessi termini già descritti, con due precisazioni: (1) i soggetti dell'azione sono più di uno, e li chiameremo Y1, Y2, Y3 e così via; (2) la credenza di regolamentazione arbitraria farà riferimento al *medesimo sistema di regole per tutti i giocatori*. Se ne ottiene la seguente definizione:

X ritiene che Y1 e Y2 stiano giocando insieme se e solo se X crede che:

- (1) Y1 e Y2 stanno agendo per libera scelta e non per costrizione (credenza di *libertà*);
- (2) Y1 e Y2 stanno rispettando lo stesso sistema di regole Z di natura arbitraria, non imposto per necessità fisica o sociale (credenza di *regolamentazione arbitraria*);
- (3) Y1 e Y2 perseguono una motivazione Q prevista dal sistema di regole Z (credenza di *automotivazione*);
 - (3.1) Y1 e Y2 perseguono la motivazione Q per la sola durata dell'attività in corso (sottocredenza di *separazione*);
 - (3.2) Y1 e Y2 perseguono la motivazione Q con il massimo impegno (sottocredenza di *coinvolgimento*);
- (4) Y1 e Y2 conoscono preventivamente i limiti temporali dell'attività in corso, cioè sanno quando comincia e quando finisce, o quando si interrompe (credenza di *limitazione*);
- (5) Y1 e Y2 non conoscono preventivamente gli esiti esatti della loro azione (credenza di *incertezza*).

Date tali credenze, l'osservatore X concluderà che Y1 e Y2 stanno giocando insieme. Qualora l'osservatore coincidesse con uno dei giocatori, ad esempio Y1, basterà sostituire Y1 a X per ottenere l'adeguata caratterizzazione del gioco di gruppo dal punto di vista dei partecipanti. Si vede quindi come la definizione discussa possa facilmente applicarsi a diverse situazioni relazionali: al gioco solitario come al gioco collettivo, e naturalmente all'osservazione di entrambi.

6. Far per gioco e far per finta

Si vuole ora discutere un fenomeno affine al gioco, che tuttavia non si identifica immediatamente con esso: il *far per gioco*. Ovviamente, l'espressione si applica ai giochi stessi: ogni gioco è fatto per gioco, è quasi una tautologia. Ma il fatto interessante è che si può far per gioco quasi ogni cosa: si può lavorare o studiare per gioco, si può far l'amore per gioco, si può scrivere un saggio per gioco, e si può persino faticare per gioco. Si tratterà allora di capire cosa esprima di preciso la nozione di "fare per gioco". In particolare, si discute qui il seguente problema: un'attività fatta per gioco diventa a tutti gli effetti un gioco? E in che modo?

In merito, potrebbe essere in agguato un equivoco, di cui è bene sbarazzarsi subito: l'idea che far per gioco equivalga a *far per finta*. Le cose non stanno così. Fortunatamente, disponiamo già di un'analisi cognitiva del fare per finta, elaborata da Castelfranchi e Poggi: essi spiegano il fenomeno come una forma di *recitazione*, cioè un'attività in cui si ha simultaneamente una finzione (inganno), una metacomunicazione che rivela la natura fittizia di quanto comunicato (dichiarazione dell'inganno) e la proposta agli interlocutori di

accettare questo livello comunicativo (richiesta di complicità). A titolo di esempio, gli autori discutono una celebre scena del film *Harry ti presento Sally*, in cui la protagonista femminile (A), durante un pranzo in un locale pubblico, ha un orgasmo “per finta”, allo scopo di dimostrare al protagonista maschile (B) come sarebbe facile per una donna ingannarlo sul serio.

Con il suo messaggio contraddittorio, A vuole in un certo senso che B si crei due mondi, uno della finzione e uno della realtà. Nel primo A sta avendo l'orgasmo (B assume che A sta godendo), nell'altro A non lo sta avendo e vuole che B assuma che A non lo sta avendo, ma vuole anche che B assuma, “per finta”, che A sta avendo l'orgasmo, non per ingannarlo appunto, ma come cosa “immaginaria”. L'immaginare, infatti, è una forma di assunzione: assumere una cosa che si sa non vera, che cioè in un sovrasisistema è non creduta (Castelfranchi e Poggi 1998, 206).

Da un punto di vista cognitivo, quindi, il far per finta comporta l'attivazione simultanea di più sistemi semantici, o livelli logici (Watzlawick, Beavin e Jackson 1967; Bateson 1972). Non si può dire lo stesso del far per gioco: qui la variabile rilevante è piuttosto la chiusura temporale dell'attività e la condivisione di tale chiusura da parte dei soggetti, non i livelli logici della comunicazione (par. 5).

Probabilmente, la tendenza a confondere il far per gioco col far per finta nasce proprio dall'analisi del gioco simbolico infantile, in cui i due elementi appaiono effettivamente insieme (Smith e Vollstedt 1985; Castelfranchi e Poggi 1998, 238-239). Ma si tratta di una compresenza, non di un'identificazione: è vero infatti che nei giochi di immaginazione i bambini fanno per finta, ma ciò non toglie che essi mantengano la consapevolezza dei limiti temporali della loro finzione ludica (credenza di limitazione). E tale consapevolezza si ritrova in tutti i giochi, mentre lo stesso non può dirsi dell'elemento finzionale. Non ogni gioco è fatto per finta, quindi la finzione non caratterizza efficacemente il far per gioco.

Si dispone però di una spiegazione alternativa, finora poco esplorata: l'idea che “fare qualcosa per gioco” significhi farlo con la convinzione che *non si avranno ripercussioni al di fuori dell'attività stessa*. Da ciò l'insistenza sugli aspetti temporali della questione. Cosa vuol dire però “non avere ripercussioni”? Ci si riferisce ancora una volta alle credenze dei soggetti, che giudicheranno innocua, o addirittura innocente, l'attività fatta per gioco – al punto che spesso si dichiara un'azione come fatta “per gioco” proprio per garantirsi la benevolenza degli altri e un certo grado di impunità sociale.

Per chiarire la questione, partiamo ancora una volta dai giochi veri e propri. Si consideri l'aggressività che in essi talvolta si esprime, rispetto alla quale emerge subito la fondamentale differenza tra far per finta e far per gioco. Infatti, sulla scena teatrale l'aggressività di Otello verso Desdemona è finta, ma l'aggressività del giocatore di scacchi verso il suo avversario è assolutamente vera – anzi, spesso costituisce l'elemento più tangibile ed emotivamente rilevante di tutta la relazione. Ed è altrettanto vera l'aggressività latente che emerge nel gioco delle due scimmie osservate da Bateson (par. 3), benché si tratti di un gioco simbolico (per altri esempi di *play fighting* fra animali, Pellis e Pellis 1998; Pellis 2002). La stessa aggressività che ritroviamo in moltissimi giochi di immaginazione fra bambini, quando i piccoli giocatori si contendono all'ultimo sangue il ruolo più ambito, né risparmiano ai compagni situazioni disagevoli (assalti, prese in giro e piccole persecuzioni: Costabile et al. 1991; Pellegrini e Smith 1998). Questo perché il gioco, anche quando è “simbolico”, non si trasforma in recita: assomiglia semmai a una drammatizzazione a fini psicoterapeutici (Freud 1920; Klein, Heimann e Money-Kyrle 1955).

Nei giochi competitivi, l'aggressività costituisce ovviamente l'elemento fondamentale, benché si possano distinguere almeno due tipologie di competizione ludica: la gara e la sfida. In una gara, ad esempio una corsa, c'è sia l'agonismo con gli altri, che esprime aggressività, sia la prestazione personale, che è pura competizione con se stessi, e il giocatore può decidere su cosa porre l'accento e l'emozione. Invece nella sfida c'è solo competizione, vale a dire che la stessa prestazione personale è intimamente connessa al conflitto con l'altro, al vincere o perdere contro l'altro (si pensi a molti giochi di carte o al

pugilato). Quindi in una sfida il tema dell'aggressività tende a essere non solo dominante, ma addirittura unico.

Questo breve *excursus* sull'aggressività nel gioco serve a porre la seguente domanda: cosa rende *lecita* tanta violenza? Non certo il fatto che si tratti in qualche modo di finzione o di scherzo: come si è detto, nel gioco l'aggressività è del tutto vera, cioè esprime l'effettivo e deliberato intento di danneggiare l'altro, impedendogli attivamente di raggiungere i propri scopi nell'ambito del gioco. Il più delle volte, inoltre, questa aggressività è senza tregua: due giocatori in competizione non smettono di mettersi i bastoni fra le ruote fino a che il gioco non termina con la vittoria dell'uno e la sconfitta dell'altro – dopo di che, come si suol dire, «amici come prima». Ciò che occorre spiegare, dunque, non è tanto la virulenza dei conflitti ludici, quanto la loro evidente legittimità.

Internamente al gioco, l'aggressività è lecita in quanto prevista da quelle stesse regole che i soggetti hanno deciso di condividere: dunque il giocatore non è aggressivo in quanto viola una norma relazionale, ma al contrario perché la rispetta. Da ciò, ovviamente, il carattere legittimo della sua condotta. Ma è significativo che questa legittimità si trasferisca anche al di fuori dell'attività ludica, garantendo che non vi saranno successive ripercussioni a quanto avvenuto durante il gioco – e se per caso vi fossero strascichi, saranno questi ad essere sanzionati socialmente («Non sai stare al gioco!»), non gli accadimenti ludici che li hanno provocati («Era solo un gioco!»). Rispetto al tema specifico dell'aggressività (ma il ragionamento vale anche per altre casistiche), ciò garantisce la piena impunità dell'aggressore.

Parlando di impunità dell'aggressione ludica non ci si riferisce tanto a concrete sanzioni per un danno arrecato, quanto alla condanna sociale sul piano morale. Il giocatore rimane impunito anche e soprattutto a questo livello: le sue manifestazioni di aggressività nel gioco non solo non vengono condannate, ma neppure sono ritenute condannabili. La società non può rimproverargli nulla, perché l'aggressione da lui compiuta era già prevista e pianificata dalle regole del gioco, cui lui come gli altri si è volontariamente sottoposto. Dunque è assolutamente non perseguibile al di fuori del gioco, e condivide con gli altri giocatori la convinzione di esserlo. Dal punto di vista psicologico, è proprio questa consapevolezza che permette di esprimere nel gioco atteggiamenti altrimenti repressi, e che nello stesso tempo li confina all'interno della pratica ludica. Per il soggetto, sostenere di “far per gioco” significa invocare la protezione di un'assoluta impunità sociale.

Una protezione che però è garantita soltanto finché la comunità effettivamente ritiene che l'individuo stia giocando: basta che questa convinzione cada, cioè che venga meno anche una sola delle credenze ludiche fondamentali (par. 5), e al giocatore viene immediatamente revocata l'impunità, per sottoporlo al giudizio di chi gli sta intorno e alle conseguenze dei suoi atti. La cosa è resa evidente da alcuni esempi.

Diciamo che Santippe, dopo aver giocato e vinto a dadi contro Socrate, si vanta della propria bravura e irrida la scarsa abilità del compagno, esprimendo così il perdurare dello scopo ludico aggressivo (supremazia sull'avversario) oltre i limiti temporali del gioco. Dal punto di vista degli eventuali astanti, nonché del povero Socrate, l'atteggiamento di Santippe viola la sottocredenza di separazione: infatti la donna si dimostra motivata da un desiderio di vincere che eccede la durata del gioco. Questo non solo ci appare di cattivo gusto, ma rende condannabile anche l'aggressività espressa da Santippe nel corso del gioco, in quanto malcelata espressione di un malanimo ingiustificato. La violazione della sottocredenza di separazione impedisce di interpretare l'attività come gioco, e l'impunità ludica è subito revocata.

Leggermente diverso è il caso in cui il giocatore è animato da secondi fini, cioè viola la credenza di automotivazione. Una sequenza di *Via col vento* ci mostra Rhett Butler che gioca a carte contro i suoi carcerieri nordisti, perdendo considerevoli somme di denaro: appare però evidente che il gioco è viziato dai rapporti di forza fra il prigioniero e i suoi guardiani. Per la precisione, Rhett Butler sceglie deliberatamente di perdere, allo scopo di ingraziarsi i soldati nordisti e godere di alcuni privilegi durante la prigionia; i carcerieri, dal canto loro, giocano con lui allo scopo di arricchirsi a sue spese. La presenza di questi secondi fini, insieme all'assenza di incertezza sull'esito, porta a non interpretare l'attività come un gioco autentico, e la fa apparire piuttosto discutibile: è soltanto un modo ipocrita

per mascherare da elegante contesa fra gentiluomini una banale transizione economica. Ciò che in parte li redime ai nostri occhi è il mutuo consenso delle parti in causa: tutti sono in fondo consapevoli della natura deviata del "gioco", e la accettano di buon grado. Il che fa assomigliare la scena più a una recita che a un gioco, ed evidenzia la profonda differenza fra le due tipologie.

Il far per gioco appare così caratterizzato dall'impunità sociale per gli atti compiuti. In termini più generali, far per gioco significa (1) definire dei precisi limiti all'attività in corso, e (2) isolare entro tali limiti le conseguenze sociali dell'azione. Perché ciò avvenga, occorre che la comunità di riferimento del "comportamento per gioco" (osservatori e soggetti) condivida le credenze ludiche fondamentali su quel comportamento. Da un punto di vista cognitivo, quindi, qualcosa è fatto per gioco soltanto se è plausibile interpretarlo come gioco vero e proprio.

All'inizio, ci si chiedeva proprio se un'attività fatta per gioco diventasse a tutti gli effetti un gioco. L'analisi proposta risponde positivamente alla questione, perché nella mente dei soggetti il comportamento per gioco *diventa cognitivamente un gioco*, cioè è definito dalle stesse caratteristiche che definiscono il gioco. Non si tratta di un'attenuazione della nozione, ma di una sua estensione soggettiva. Sul piano sociale, agire per gioco comporta la proposta di interpretare *sub specie ludi* quanto accade, senza modificare la definizione del gioco ma allargandone l'ambito di applicazione. Né deve stupire che l'analisi proposta si applichi analogamente ai giochi propri e ai giochi "impropri", cioè a tutte quelle attività non codificate universalmente come ludiche. Proprio questa è la maggiore ragione di interesse dell'approccio cognitivista al fenomeno: la possibilità di descrivere il gioco dal punto di vista di chi vi partecipa e lo giudica tale, proponendo modelli verificabili dei suoi stati mentali.

7. Conclusioni

Valutando l'opportunità di indagare il gioco nelle scienze cognitive, questo saggio propone tre tesi principali:

PRIMA TESI. Sul piano metodologico, è necessario ribaltare l'impostazione a lungo dominante negli studi sul gioco e abbandonare ogni approccio oggettivistico di matrice comportamentale (par. 2 e 3). La classificazione fenomenica del gioco è un'antica chimera, destinata a dissolversi ogni volta che qualcuno farà per gioco qualcosa di imprevisto (NOTA 10). Il fenomeno ludico si spiega invece *a partire dalle sue caratteristiche psicologiche (credenze e scopi) e ambientali (funzioni)*, che determinano la nostra nozione di gioco, anziché discenderne.

SECONDA TESI. È possibile proporre una definizione cognitivista del gioco, che descriva anzitutto *cosa è necessario e sufficiente credere su un certo agente, onde concludere che tale agente sta giocando* (par. 5). Queste credenze ludiche fondamentali saranno, per la precisione, metacredenze: convinzioni sulla mente dei soggetti (i loro scopi e le loro credenze), non sulla natura fenomenica dei comportamenti.

TERZA TESI. La definizione psicologica del gioco si estende anche ad altri comportamenti attraverso la nozione di "far per gioco", ben distinta dal "far per finta". Occorre in particolare verificare l'ipotesi che *giocare e far per gioco siano, sotto il profilo cognitivo, fenomeni equivalenti* (par. 6). Dal punto di vista del soggetto, dunque, agire per gioco significherebbe giocare – per la precisione, giocare in ambiti diversi da quelli tradizionalmente dedicati alla pratica ludica.

Nel corso dell'argomentazione sono emersi anche dei nodi problematici irrisolti, che ora sarà opportuno riepilogare sinteticamente:

- manca ancora una spiegazione del *coinvolgimento* caratteristico del gioco. Perché il gioco “ci cattura”? Cosa produce l’impegno, talvolta maniacale, con cui si persegue la motivazione ludica? Quali sono i rapporti fra gioco e divertimento? Che cosa significa “divertirsi”?
- il ruolo del *piacere* nel determinare le strutture motivazionali del giocatore rimane ancora oscuro. Con ogni probabilità, il problema si lega alla genesi degli scopi e agli aspetti cognitivi dell’emozione: terreni in parte inesplorati, che costituiscono sfide molto attuali per le scienze della mente.
- resta da dimostrare la *specificità* della definizione proposta. Nel fare questo, le conferme positive non bastano: occorrerà sottoporre l’ipotesi ad accurati tentativi di falsificazione, per verificarne la solidità.
- c’è una certa carenza di studi empirici sull’argomento, legata anche alla tendenza a mantenere autonome e staccate la riflessione teorica e la verifica sperimentale (con l’eccezione di alcuni studi, par. 4): l’attuale proposta vuole fornire un modello esplicitamente cognitivo del fenomeno ludico, con l’intento di sottoporlo successivamente a verifiche e revisioni, e nella speranza di incoraggiare altri a fare altrettanto.

Appare quindi palese la natura propedeutica di questo contributo, che mal si presta a trarre “conclusioni” sull’argomento. Si considerino invece le tesi enunciate come altrettante proposte, per iniziare, anziché concludere, un cammino di ricerca. Finora l’analisi si è concentrata su un solo elemento: il sistema di credenze che determina l’interpretazione del gioco. Restano ancora da esplorare sia le strutture motivazionali dei giocatori, sia le funzioni biologiche e sociali delle loro azioni, per poi integrare i diversi livelli d’analisi in un unico modello teorico della “mente in gioco”. Un obiettivo ambizioso, cui sono attualmente dedicate le energie di chi scrive e del Centro Interdipartimentale per la Ricerca sul Gioco (CIRG) dell’Università di Siena, e a cui tutta la comunità scientifica è naturalmente invitata a contribuire.

NOTE

(1) Le numerose applicazioni ludiche delle tecnologie informatiche non hanno affatto migliorato la nostra comprensione di cosa significhi “giocare” per un’entità intelligente, sia essa naturale o artificiale. Per dirla con Turing, non sappiamo a quali condizioni si potrebbe dire che una macchina sta effettivamente giocando. Questo fatto non è stato intaccato dalla diffusione e sofisticazione dei videogiochi, il cui limite è ovvio: si tratta di sistemi specializzati nel permettere a noi di giocare con loro, di solito divertendoci, ma che non giocano affatto con noi (si veda in merito Sutton-Smith 1986, 83-108). Lo stesso può dirsi delle applicazioni dell’Intelligenza Artificiale al *problem solving* in ambiti di gioco: quando *Deep Blue* ha battuto il campione di scacchi Kasparov, si è trattato di un successo sotto il profilo computazionale e strategico (questo era il nocciolo della questione, all’epoca: lo sviluppo di euristiche “intelligenti”), che però non ha reso minimamente “ludica” la partecipazione della macchina all’evento. Dal punto di vista dell’esperienza soggettiva del gioco, *Deep Blue* condivide gli stessi limiti ludici di un qualunque simulatore di scacchi, e in ultima analisi non gioca affatto: si limita a risolvere un problema, date certe condizioni e certe procedure di analisi. Se interessa comprendere il funzionamento della mente del giocatore attraverso la costruzione di sistemi intelligenti in grado di replicare quel funzionamento, occorrerà muoversi in altre direzioni.

(2) Fra le scienze umane, le uniche a essersi interessate al gioco in quanto sistema sono state la semiotica e la linguistica, per altro in maniera decisamente tangenziale (Barthes 1957; Bekoff 1975; Sinigaglia 1985; Bartezzaghi 1993; Calabrese 1993; Perissinotto 1996).

(3) I lavori, altrettanto celebri, di Jean Piaget, Donald Winnicott e di tanti altri dopo di loro verranno discussi più avanti, quando si analizzeranno i vari contributi della psicologia a uno studio cognitivista del gioco (par. 4).

(4) Sulla natura paradossale della metacomunicazione ludica, in realtà, l’analisi di Bateson non è né chiara, né convincente. Secondo lui, l’asserzione «Questo è un gioco» è interpretata dai soggetti nei termini seguenti: «Le azioni che in questo momento stiamo compiendo non denotano ciò che denoterebbero le azioni *per cui esse stanno*». Ma siccome l’espressione «stare per» è sinonimo di «denotare», Bateson ne conclude che la forma logica della metacomunicazione sarà: «Le azioni che in questo momento stiamo compiendo non denotano ciò che sarebbe denotato da quelle azioni che queste azioni denotano» (Bateson 1955, 221). Da ciò la natura paradossale della comunicazione ludica. In realtà, è assai dubbio che nella mente dei giocatori ci sia spazio o interesse per qualcosa di così complesso e aggrovigliato (par. 5). Soprattutto, l’analisi di Bateson non regge sotto il profilo semantico, a partire dai suoi presupposti. L’errore consiste nell’interpretare il significato “speciale” dei gesti ludici come una forma di “connotazione andata a male”: quegli atti avrebbero un significato connotativo, fondato cioè su un’altra relazione segnica a carattere denotativo («ciò che denoterebbero le azioni per cui esse stanno»), ma questa connotazione non si attiva e il significato espresso è un altro – quale, Bateson non riesce a dirlo. In termini semiotici, lo stesso processo si spiega senza scomodare paradossi di sorta: semplicemente, non si tratta affatto di un caso di connotazione. Si consideri l’esempio proposto da Bateson, la lotta giocosa di due giovani scimmie: qui i “morsi” che gli animali si scambiano non sono veri morsi, né sul piano del contenuto (non significano un’aggressione effettiva), né sul piano dell’espressione (non sono uguali ai morsi che si avrebbero in un combattimento autentico). Questa differenza a livello del significante è del tutto evidente: la pressione dei denti è minore, le mascelle non si stringono più di tanto e si limitano a bloccare, la carne non viene lacerata ma soltanto pizzicata, e così via. Si tratta certamente di gesti *simili*, ma ben distinguibili l’uno dall’altro *prima* di attribuirgli un significato, e proprio queste differenze esteriori giustificano la diversa interpretazione che ne diamo: di gioco in un caso, di lotta nell’altro. Più precisamente, si instaurano due codici distinti: uno della realtà, in cui un morso denota un’aggressione, e uno del gioco, dove il

mordicchiare giocoso (diverso dal mordere) denota un'aggressione giocosa, la simulazione di una lotta. Ciò che lega i due diversi sistemi semiotici è una relazione di imitazione dell'uno rispetto all'altro, che però non comporta alcun paradosso logico (per una conferma sperimentale di questa interpretazione, si veda Bekoff 1995).

(5) Esprimendo la metacomunicazione ludica da un punto di vista soggettivo, è la formulazione inglese a diventare ambigua. Infatti «we are playing» non significa soltanto «noi stiamo giocando», ma anche «noi stiamo suonando» o «noi stiamo recitando». Si può forse ovviare al problema con la perifrasi «we are taking part in a game», che però non risulta soddisfacente: infatti «to take part in a game» reintroduce l'idea che il gioco sia un'attività definibile in termini fenomenici, mentre questo è proprio quanto si vorrebbe negare. Un bisticcio linguistico di poca importanza, se non per suggerire cautela a quanti vorrebbero vedere nella semantica di una lingua la “vera natura” dei concetti, come i fautori dell'opposizione *play VS game* (par. 2).

(6) Negli studi psicologici sul gioco, esiste da tempo un dibattito per decidere se le credenze caratteristiche del fenomeno, comunque le si voglia descrivere, siano o meno necessarie, e in quale misura (si veda in merito Krasnor e Pepler 1980; Sutton-Smith e Kelly-Byrne 1984). È opinione comune che la questione non possa essere risolta, se non tramite adeguate verifiche empiriche dei criteri proposti e della loro rilevanza nel riconoscimento del gioco. I primi tentativi in tal senso (Smith e Vollstedt 1985) sembrano suggerire che esistono criteri più focali di altri nel definire il fenomeno, e che maggiore è il numero dei criteri soddisfatti, maggiore è l'accordo sulla natura ludica dell'interazione – il che è assolutamente banale. Questi studi hanno anche evidenziato, per ammissione degli stessi autori, gravi limiti sia nelle modalità sperimentali, in quanto certi criteri risultano difficilmente misurabili (par. 4), sia nella selezione dell'oggetto, poiché finora si è privilegiato il gioco simbolico infantile come unica categoria studiata. Per insistere su questi tentativi di verifica empirica delle definizioni teoriche, sarà necessario raffinare le metodologie sperimentali e ampliare il campo di indagine ad altri giochi e ad altre età.

(7) Un'altra ipotesi risulta plausibile: che accettare di giocare in gruppo comporti la rinuncia alla libertà individuale di interrompere il gioco. In questa interpretazione, chi “entra in gioco” si impegna a non uscirne prima della fine. Viceversa, abbandonare a metà la partita è un atto esecrabile: non solo costringe gli altri a fare altrettanto, ma viola un patto implicito. Da ciò il risentimento nei confronti del disertore.

(8) Caillois non si limita a distinguere fra *agon* e *mimicry*: individua altre due categorie ludiche di base, ovvero l'*alea* (giochi d'azzardo) e l'*ilinx* (giochi di vertigine, cioè di abbandono panico e senza regole). A partire da questa quadripartizione di base, Caillois elabora un articolato disegno teorico, col progetto di inaugurare una sociologia a partire dai giochi (Caillois 1967).

(9) Nella teoria degli scopi, la nozione di motivazione indica una categoria specifica di finalità. Rispetto a un dato comportamento, la motivazione o scopo motivante è lo *scopo interno necessario a determinare quel particolare comportamento*, cioè in assenza del quale il soggetto agirebbe diversamente o non agirebbe affatto. Fra i tanti scopi che si possono perseguire in un'attività, le motivazioni sono i più importanti, senza i quali il soggetto seguirebbe un'altra condotta. In particolare, le motivazioni si distinguono dai semplici *risultati attesi*, che possono comunque rientrare fra le aspettative degli agenti, ma non producono l'immediato impulso all'azione.

(10) La tesi della pluralità dei giochi, sostenuta fra gli altri da Wittgenstein, esprime proprio l'impossibilità di chiudere il gioco in un solo modello fenomenico. Per quanto attiene le caratteristiche esteriori, i comportamenti ludici sono evidentemente irriducibili a una categoria unica (Wittgenstein 1953, 46-47). L'approccio cognitivista elimina a priori questa

difficoltà: ciò che caratterizza il gioco, infatti, si ricerca nella mente dei giocatori, non nelle loro azioni.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BALDWIN J. D. e BALDWIN J. I. (1973), *The Role of Play in Social Organization: Comparative Observation of Squirrel Monkeys (Saimiri)*, in «Primates», 14, trad. it. in J. S. Bruner, A. Jolly e K. Sylva (a cura di), *Il gioco*, 4 voll., Roma, Armando, 1981, pp. 405-413
- BARKOW J. H., COSMIDES L. e TOOBY J. (a cura di) (1992), *The Adapted Mind: Evolutionary Psychology and the Generation of Culture*, New York, Oxford University Press
- BARTEZZAGHI S. (1993), *Sistematica dell'ambiguità. Appunti di semiotica dell'enigmistica*, in «Versus», 64, pp. 97-111
- BARTHES R. (1957), *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, trad. it. *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi, 1974
- BATESON G. (1953), *Metalogue: About Games and Being Serious*, in «ETC.: A Review of General Semantics», vol. 10, n. 3, trad. it. in G. Bateson, *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 1976, pp. 45-51
- BATESON G. (1955), *A Theory of Play and Fantasy: A Report on Theoretical Aspects of the Project for Study of the Role of Paradoxes of Abstractions in Communication*, in «American Psychiatric Association. Psychiatric Research Reports», 2, trad. it. in G. Bateson, *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 1976, pp. 218-235
- BATESON G. (1956), *The Message "This Is Play"*, Princeton, N.J., Josia Macy Jr. Foundation, trad. it. «Questo è un gioco», Milano, Cortina, 1996
- BATESON G. (1972), *Steps to an Ecology of Mind. Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution and Epistemology*, San Francisco, Chandler Publishing Company, trad. it. *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 1976
- BEKOFF M. (1975), *The Communication of Play Intention: Are Play Signals Functional?*, in «Semiotica», 15, pp. 231-239
- BEKOFF M. (1995), *Play Signals as Punctuation: The Structure of Social Play in Canids*, in «Behaviour», 132, pp. 419-429
- BEKOFF M. (1998a), *Cognitive Ethology*, in W. Bechtel e G. Graham (a cura di), *A Companion to Cognitive Science*. Blackwell Companion to Philosophy, 13, Malden MA – Oxford (UK), Blackwell Publishers Ltd.
- BEKOFF M. (1998b), *Playing with Play; What Can We Learn about Evolution and Cognition?*, in D. Cummins e C. Allen (a cura di), *The Evolution of Mind*. New York, Oxford University Press
- BEKOFF M. e ALLEN C. (1997), *Cognitive Ethology: Slayers, Skeptics, and Proponents*, in R. W. Mitchell, N. Thompson e L. Miles (a cura di), *Anthropomorphism, Anecdote, and Animals: The Emperor's New Clothes?*. Albany NY, SUNY Press
- BEKOFF M. e ALLEN C. (2002), *The Evolution of Social Play: Interdisciplinary Analyses of Cognitive Processes*, in M. Bekoff, C. Allen e G. M. Burghardt (a cura di), *The Cognitive Animal: Empirical and Theoretical Perspectives on Animal Cognition*. Cambridge MA, MIT Press
- BEKOFF M. e BYERS J. A. (a cura di) (1998), *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Approaches*. New York, Cambridge University Press
- BEKOFF M. e JAMIESON D. (a cura di) (1996), *Readings in Animal Cognition*, Cambridge MA, MIT Press
- BELLISARIO L. (a cura di) (1988), *Gioco e simbologia degli affetti. Aspetti relazionali della comunicazione ludica*, Milano, Guerini e Associati
- BENCIVENGA E. (1988), *Tre dialoghi*, Torino, Bollati Boringhieri
- BENCIVENGA E. (1995), *Giocare per forza. Critica alla società del divertimento*, Milano, Mondadori
- BERNE E. (1964), *Games People Play. The Psychology of Human Relationships*, London, Penguin, trad. it. *A che gioco giochiamo*, Milano, Bompiani, 1967
- BIBEN M. (1998), *Squirrel Monkey Playfighting: Making the Case for a Cognitive Training Hypothesis*, in M. Bekoff e J. A. Byers (a cura di), *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Approaches*, New York, Cambridge University Press
- BINMORE K. (1992), *Fun and Games. A Text on Game Theory*, Lexington, M.A., Heath & Co.

- BJORKLUND D. F. e PELLEGRINI A. D. (2000), *Child Development and Evolutionary Psychology*, in «Child Development», 71, pp. 1687-1708
- BLURTON JONES, N. (1972), *Ethological Studies of Child Behavior*, Cambridge, Cambridge University Press
- BONDIOLI A. (a cura di) (1989), *Il buffone e il re. Il gioco del bambino e il sapere dell'adulto*, Firenze, La Nuova Italia
- BORNSTEIN M. H. et al. (1999), *Play in Two Societies: Pervasiveness of Process, Specificity of Structure*, in «Child Development», 70, pp. 317-331
- BOULTON M. J. (1999), *Concurrent and Longitudinal Relations between Children's Playground Behavior and Social Preference, Victimization, and Bullying*, in «Child Development», 70, pp. 944-954
- BRUNER J. S., JOLLY A. e SYLVA K. (a cura di) (1976), *Play. Its Role in Development and Evolution*, New York, Basic Books, trad. it. *Il gioco*, 4 voll., Roma, Armando, 1981
- BURGHARDT G. M. (1998), *The Evolutionary Origins of Play Revisited: Lessons from Turtles*, in M. Bekoff e J. A. Byers, *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Approaches*. New York, Cambridge University Press
- BURGHARDT G. M. (1999), *The Genesis of Animal Play*, New York, Chapman and Hall
- BYERS J. A. (1998), *Biological Effects of Locomotor Play: Getting into Shape, or Something More Specific?*, in M. Bekoff e J. A. Byers, *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Approaches*. New York, Cambridge University Press
- CAILLOIS R. (1967), *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, trad. it. *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 1981
- CALABRESE O. (1993), *Serio ludere*, Palermo, Flaccovio
- CASTELFRANCHI C. e POGGI I. (1998), *Bugie, finzioni, sotterfugi. Per una scienza dell'inganno*, Roma, Carocci
- CHARMAN T. et al. (2000), *Testing Joint Attention, Imitation, and Play as Infancy Precursors to Language and Theory of Mind*, in «Cognitive Development», 15, pp. 481-498
- CONTE R. e CASTELFRANCHI C. (1995), *Cognitive and Social Action*, London, University College, trad. it. *La società delle menti*, Torino, UTET, 1996
- COSTABILE A. et al. (1991), *Cross-national Comparison of How Children Distinguish Serious and Playful Fighting*, in «Developmental Psychology», 27, pp. 881-887
- CROCE M. e ZERBETTO R. (a cura di) (2001), *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, Milano, Franco Angeli
- CSIKSZENTMIHALYI M. (1990), *Flow. The Psychology of Optimal Experience*. New York, Harper and Row
- DENNETT D. (1989), *Cognitive Ethology: Hunting for Bargains or a Wild Goose Chase?*, in A. Montefiore e D. Noble (a cura di), *Goals, No Goals and Own Goals*. London, Unwin Hyman, pp. 101-106, trad. it. *L'etologia cognitiva: un buon affare o tempo sprecato?*, in S. Gozzano (a cura di), *Mente senza linguaggio. Il pensiero e gli animali*, Roma, Editori Riuniti, 2001
- DE SANCTIS RICCIARDONE P. (1994), *Antropologia e gioco*, Napoli, Liguori
- DUNN J. e HUGHES C. (2001), *"I Got Some Swords and You're Dead!": Violent Fantasy, Antisocial Behavior, Friendship, and Moral Sensibility in Young Children*, in «Child Development», 72, pp. 491-505
- EIBL-EIBESFELDT I. (1984), *Die Biologie des menschlichen Verhaltens Grundriss der Humanethologie*, München, Piper GmbH & Co. KG, trad. it. *Etologia umana. Le basi biologiche e culturali del comportamento*, Torino, Bollati Boringhieri, 1993
- ECO U. (1973), «Homo ludens» oggi, in J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, pp. VII-XXVII
- ERIKSON E. (1977), *Toys and Reasons*, New York, Norton, trad. it. *I giocattoli del bambino e le ragioni dell'adulto*, Roma, Armando, 1981
- FAGEN R. M. (1981), *Animal Play Behavior*, New York, Oxford University Press
- FARNÉ R. (a cura di) (1999), *Le case dei giochi: ludoteca, ludobus e modelli formativi*, Milano, Guerini Studio
- FEIN G. (1981), *Pretend Play in Childhood: An Integrative Review*, in «Child Development», 52, pp. 1095-1118

- FREUD S. (1920), *Jenseits des Lustprinzips*, Frankfurt, Verlag: S. Fischer, trad. it. *Al di là del principio di piacere*, Torino, Bollati Boringhieri, 1975
- GARVEY C. (1977), *Play*, Cambridge MA, Harvard University Press, trad. it. *Il gioco*, Roma, Armando, 1979
- GEERTZ C. (1973), *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books, trad. it. *Interpretazioni di culture*, Bologna, Il Mulino, 1978
- GIULIANO L. (1997), *I padroni della menzogna*, Roma, Meltemi
- GOZZANO S. (a cura di) (2001), *Mente senza linguaggio. Il pensiero e gli animali*, Roma, Editori Riunti
- GRIFFIN D. (1976), *The Question of Animal Awareness: Evolutionary Continuity of Mental Experience*, New York, Rockefeller University Press, trad. it. *L'animale consapevole*, Torino, Einaudi, 1979
- GRIFFIN D. R. (1992), *Animal Minds*, Chicago, University of Chicago Press, trad. it. *Menti animali*, Torino, Bollati Boringhieri, 1999
- GROOS K. (1898), *The Play of Animals*, London, Chapman and Hall
- GROOS K. (1901), *The Play of Man*, New York, Appleton
- HEINRICH B. e SMOLKER R. (1998), *Play in Common Ravens (Corvus corax)*, in M. Bekoff e J. A. Byers (a cura di), *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Approaches*, New York, Cambridge University Press
- HINES M. e KAUFMAN F. R. (1994), *Androgen and the Development of Human Sex-typical Behavior: Rough-and-Tumble Play and Sex of Preferred Playmates in Children with Congenital Adrenal Hyperplasia (CAH)*, in «Child Development», 65, pp. 1042-1053
- HOWES C. (1985), *Sharing Fantasy: Social Pretend Play in Toddlers*, in «Child Development», 56, pp. 1253-1258
- HUIZINGA J. (1938), *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultur*, Haarlem, H. D. Tjeenk Willink, trad. it. *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1973
- HUMPREYS A. P. e SMITH P. K. (1987), *Rough and Tumble, Friendship, and Dominance in Schoolchildren: Evidence for Continuity and Change with Age*, in «Child Development», 58, pp. 201-212
- JAMIESON D. e BEKOFF M. (1996), *On Aims and Methods of Cognitive Ethology*, in M. Bekoff e D. Jamieson (a cura di), *Readings in Animal Cognition*, Cambridge MA, MIT Press
- KAISER A. (1995), *Genius Ludi: il gioco nella formazione umana*, Roma, Armando
- KLEIN M., HEIMANN P. e MONEY-KYRLE (1955), *New Directions in Psycho-Analysis. The Significance of Infant Conflict in the Pattern of Adult Behaviour*, London, Tavistock Publications, trad. it. *Nuove vie della psicoanalisi. Il significato del conflitto infantile nello schema del comportamento dell'adulto*, Milano, Il Saggiatore, 1966
- KRASNOR L. R. e PEPLER D. J. (1980), *The Study of Children's Play: Some Suggested Future Directions*, in K. H. Rubin (a cura di), *New Directions for Child Development: Children's Play*. San Francisco, Jossey-Bass
- LORENZ K. (1983), *Der Abbau des Menschlichen*, München, R. Piper & Co. Verlag, trad. it. *Il declino dell'uomo*, Milano, Mondadori, 1984
- MICELI M. e CASTELFRANCHI C. (1995), *Le difese della mente*, Roma, NIS
- MITCHELL R. W. (1990), *A Theory of Play*, in M. Bekoff e D. Jamieson, *Interpretation and Explanation in the Study of Animal Behavior*. Vol. 1, *Interpretation, Intentionality and Communication*. Boulder CO, Westview Press, pp. 197-227
- NACHMANOVITCH MILLER S. (1974), *The Playful, the Crazy and the Nature of Pretense*, in «Rice University Studies», 60, pp. 31-51
- PARISI D. e CASTELFRANCHI C. (1984), *Appunti di scopistica*, in R. Conte e M. Miceli (a cura di), *Esplorare la vita quotidiana*, Roma, Il Pensiero Scientifico
- PARLEBAS P. (1997), *Giocchi e sport. Corpo, comunicazione e creatività ludica*, Torino, Edizioni Il Capitello
- PELLEGRINI A. D. (1989), *Ecological Context of Childrens Play*, Greenwood Publishing Group, Westport CT
- PELLEGRINI A. D. e SMITH P. K. (1998), *Physical Activity Play: The Nature and Function of a Neglected Aspect of Play*, in «Child Development», 69, pp. 577-598

- PELLIS S. M. (2002), *Keeping in Touch: Play Fighting and Social Knowledge*, in M. Bekoff, C. Allen e G. M. Burghardt (a cura di), *The Cognitive Animal: Empirical and Theoretical Perspectives on Animal Cognition*. Cambridge MA, MIT Press
- PELLIS S. M. e PELLIS V. C. (1998), *The Structure-Function Interface in the Analysis of Play Fighting*, in M. Bekoff e J. A. Byers (a cura di), *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Approaches*. New York, Cambridge University Press
- PEPLER D. J. e ROSS H. S. (1981), *The Effects of Play on Convergent and Divergent Problem Solving*, in «Child Development», 52, pp. 1202-1210
- PERISSINOTTO A. (a cura di), *Il gioco: segni e strategie*, Torino, Paravia
- PIAGET J. (1932), *Le Jugement moral chez l'enfant*, Paris, F. Alcan, trad. it. *Il giudizio morale nel fanciullo*, Firenze, Giunti-Barbera, 1972
- PIAGET J. (1945), *La Formation du Symbole chez l'enfant*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, trad. it. *La formazione del simbolo nel bambino*, Firenze, La Nuova Italia, 1972
- RISTAU C. (1999), *Cognitive Ethology*, in R. A. Wilson e F. C. Keil (a cura di), *The MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences*, Cambridge MA, The MIT Press
- RUBIN K. H., FEIN G. G. e VANDENBERG B. (1983), *Play*, in E. M. Hetherington (a cura di), *Handbook of Child Psychology: Vol. 4. Socialization, Personality, and Social Development*, New York, Wiley, pp. 693-774
- SERBIN L. A., TONICK I. J. e STERNGLANZ S. H. (1977), *Shaping Cooperative Cross-Sex Play*, in «Child Development», 48, pp. 924-929
- SINIGAGLIA L. (1985), *Il codice del poker*, in «Versus», 42, pp. 63-74
- SMITH P. K. (1982), *Does Play Matter? Function and Evolutionary Aspects of Animal and Human Play*, in «The Behavioral and Brain Sciences», 5, pp. 139-184
- SMITH P. K. (a cura di) (1984), *Play in Animals and Humans*, New York, Blackwell
- SMITH P. K. e DUTTON S. (1979), *Play and Training in Direct and Innovative Problem Solving*, in «Child Development», 50, pp. 830-836
- SMITH P. K. e SIMON T. (1984), *Object Play, Problem Solving and Creativity in Children*, in P. K. Smith (a cura di), *Play in Animals and Humans*, New York, Blackwell
- SMITH P. K. e VOLLSTEDT R. (1985), *On Defining Play: An Empirical Study of the Relationship between Play and Various Play Criteria*, in «Child Development», 56, pp. 1042-1050
- STACCIOLI G. (1998), *Il gioco e il giocare*, Roma, Carocci
- SUTTON-SMITH B. (a cura di) (1979), *Play and Learning*, New York, Gardner Press
- SUTTON-SMITH B. (1986), *Toys as Culture*, New York, Gardner Press, trad. it. *Nel paese dei balocchi. I giocattoli come cultura*, Molfetta (BA), Edizioni La Meridiana, 2002
- SUTTON-SMITH B. (1997), *The Ambiguity of Play*, Cambridge MA, Harvard University Press
- SUTTON-SMITH B. e KELLY-BYRNE D. (1984), *The Idealization of Play*, in P. K. Smith (a cura di), *Play in Animals and Humans*, New York, Blackwell
- SYLVA K., BRUNER J. S. e GENOVA P. (1976), *The Role of Play in the Problem Solving of Children 3-5 Years Old*, in J. S. Bruner, A. Jolly e K. Sylva (a cura di), *Play: Its Role in Development and Evolution*, New York, Basic Books, trad. it. *Il gioco*, 4 voll., Roma, Armando, 1981, pp. 286-301
- TINBERGEN N. (1963), *On Aims and Methods in Ethology*, in «Zeitschrift für Tierpsychologie», 20, pp. 410-433
- TONUCCI F. (1996), *La città dei bambini*, Roma-Bari, Laterza
- VALLORTIGARA G. (1992), *Etologia cognitiva*, in D. Mainardi (a cura di), *Dizionario di Etologia*, Torino, Einaudi
- VON NEUMANN J. e MORGENSTERN O. (1944), *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton University Press
- VYGOTSKIJ L. S. (1966), *Play and its Role in the Mental Development of the Child*, in «Soviet Psychology», vol. 12, n. 6, trad. it. in J. S. Bruner, A. Jolly e K. Sylva (a cura di), *Il gioco*, 4 voll., Roma, Armando, 1981, pp. 657-678
- WATSON D. M. (1998), *Kangaroos at Play: Play Behaviour in the Macropodoidea*, in M. Bekoff e J. A. Byers (a cura di), *Animal Play: Evolutionary, Comparative and Ecological Approaches*, New York, Cambridge University Press

- WATZLAWICK P., BEAVIN J. H. e JACKSON D. D. (1967), *Pragmatics of Human Communication*, New York, Norton, trad. it. *Pragmatica della comunicazione umana*, Roma, Astrolabio, 1971
- WILDER H. (1996), *Interpretive Cognitive Ethology*, in M. Bekoff e D. Jamieson (a cura di), *Readings in Animal Cognition*, Cambridge MA, MIT Press
- WINNICOTT D. (1971), *Playing and Reality*, London, Tavistock Publications, trad. it. *Gioco e realtà*, Roma, Armando, 1974
- WITTGENSTEIN L. (1953), *Philosophische Untersuchungen*, Oxford, Basil Blackwell, trad. it. *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi, 1967

Fabio Paglieri, Centro Interdipartimentale per la Ricerca sul Gioco (CIRG), Università degli Studi di Siena, Piazza San Francesco 8, 53100 Siena. E-mail: paglieri@media.unisi.it.
[Http://www.media.unisi.it/cirg](http://www.media.unisi.it/cirg)