

A PROPOSITO DEL GIOCO¹

(traduzione di Francesco Marsciani)

1. *Gioco e linguaggio*

È perlomeno curioso constatare che la maggior parte dei "pensatori" del XX secolo, che hanno riflettuto sui problemi del linguaggio – Husserl, Saussure, Wittgenstein, Hjelmslev – hanno tutti prima o poi assunto il gioco – e più in particolare il gioco degli scacchi – a modello della loro riflessione. Tale impiego metaforico del gioco, che fa di esso un linguaggio figurativo che consente di parlare del linguaggio, non è frutto di un accordo, ma neppure può essere effetto del caso. Probabilmente si iscrive all'interno dell'episteme profonda del secolo.

Riflettere sul gioco è, per noi riflettere sul linguaggio e più in generale, sul nostro modo di essere all'interno del mondo significativo.

2. *Costrizione e libertà*

Il gioco appare allo stesso tempo come un sistema di costrizioni, formulabili in regole, e come un esercizio di libertà, come una distrazione. A prima vista tuttavia questa libertà consiste in un atto puntuale limitato all'entrata nel gioco attraverso un'assunzione volontaria delle regole costrittive. L'entrata è libera, ma non l'uscita: il giocatore non può né abbandonare il gioco, poiché si affloscerebbe, né smettere di obbedire alle regole, poiché allora barerebbe. Il codice del fair play è a modo suo altrettanto rigoroso che il codice d'onore.

Una prima differenza è la seguente mentre da un lato si entra liberamente in un sistema ludico, si è invece condannati fin dal principio a vivere all'interno dei sistemi "seri", salvo a cercare disperatamente di uscirne grazie a un atto liberatore.

1 "A propos du jeu", in *Actes sémiotiques, Documents*, 13, Paris, EHESS e CNRS, 1980.

3. *Il gioco come sistema*

In quanto modello figurativo che ci aiuta a pensare il linguaggio, il gioco degli scacchi può ricevere una lettura pluri-isotopica.

Prima di tutto, evidentemente, si tratta di un modello che permette di comprendere la natura di un "sistema di segni": ogni figura si definisce non già per quello che essa è, ma per il suo comportamento che la distingue da tutte le altre, il segno diventa in questo modo una pura posizione, il luogo di intersezione dei percorsi. La de-sostenzializzazione dei segni permette allora di pensare il sistema come una forma. Poiché ogni figura, d'altra parte, dipende da tutte le altre, ciascuno di questi movimenti mette in moto il sistema creando un nuovo stato strutturale, fondato su un nuovo equilibrio provvisorio: il concetto di sistema formale ci porta allora a pensare la storia come una discontinuità fatta di stati e di trasformazioni.

A partire da qui diventa interessante tentare di identificare quelle posizioni vuote che sono le figure a individui funzionanti all'interno dei sistemi che li superano e li manipolano: le loro possibilità d'azione, intese come dei percorsi autorizzati, si trovano ad ogni momento limitate e contraddette dai comportamenti dei vicini, siano essi bendisposti o maldisposti. L'immagine di una società fatta di figure disincarnate e spersonalizzate è servita non molto tempo fa a celebrare per un momento la gloria masochista e a proclamare in seguito il decadimento liberatorio dello "strutturalismo" filosofico.

4. *Il gioco degli attori*

La problematica cambia completamente se, invece di considerare soltanto la scacchiera, si leva lo sguardo per accorgersi della presenza dei giocatori e per tentare di capire ciò che avviene (a mo' di preliminari - o di presupposizioni logiche che condizionano i loro gesti ludici) nelle loro "teste". Ci si rende conto allora che gli spostamenti spaziali delle figure sulla scacchiera non sono altro che manifestazioni litotiche di quei programmi di gioco complessi che sussumono concatenazioni di azioni già compiute e progetti di azioni future: in altre parole, che le unità ludiche da considerare non sono più particolari atti di gioco, ma azioni discorsive programmate: che non si tratta, nel gioco, dell'applicazione più o meno soddisfacente di un regolamento, ma di un faccia a faccia di due soggetti cognitivi dotati della conoscenza implicita di quelle regole che essi utilizzano per elaborare, sotto forma di programmi virtuali complessi, le strategie che dovranno portarli alla vittoria.

La strategia di cui parliamo non riguarda soltanto quella che si può chiamare un'intelligenza sintagmatica, la facoltà di costruire delle concatenazioni di atti-enunciati efficaci. Essa implica, prima di tutto, una competenza interpretativa delle performance dell'interlocutore, competenza che permette al soggetto di risalire dagli atti alle intenzioni dell'avversario e di costituirsi così una rappresentazione globale del suo sapere, del suo volere e del suo poter fare. È, d'altra parte, una competenza manipolativa: i programmi costruiti dal soggetto non sono tutti destinati a portare direttamente il gioco a buon fine, bensì consistono spesso nel far-credere che si punti a tale o a tal'altro obiettivo e nel far-fare, far agire.

L'interlocutore all'interno e a profitto del programma più generale del suo avversario. Il gioco degli scacchi allora è solo un pretesto; costituisce il livello referenziale a partire dal quale si sviluppa un'attività cognitiva di secondo grado, un gioco di finte e di astuzie. Non è legittimo allora considerare i giocatori che si mettono a giocare una partita nell'*hic et nunc* come attanti astratti. Essi sono dei soggetti "storici", e questo da un doppio punto di vista: possiedono una competenza semantica specifica dovuta in gran parte alle loro passate performance, ma anche una competenza modale più generale la quale, indifferentemente al terreno di esercizio prescelto, determina il loro fare programmatore, interpretativo e persuasivo.

Al di là del sistema ludico propriamente detto, è possibile riconoscere e costruire un'organizzazione cognitiva a partire da una tipologia delle competenze e delle loro interazioni.

5. Scacchi e calcolatore

Un'esperienza suggestiva è stata tentata: quella di mettere un calcolatore al posto di uno dei giocatori, dopo averlo dotato di un'intelligenza artificiale capace di decifrare un grande numero di combinazioni stereotipe di mosse e di fornire loro delle risposte appropriate. Sembra tuttavia che un automa del genere sia in grado di tener testa soltanto a dei giocatori piuttosto mediocri. La macchina, la quale opera in un primo tempo al livello "referenziale" del gioco, non sarebbe in grado di interpretare dei programmi ludici che non siano fondati sulla ricerca della vittoria, bensì retti dal sistema modale di secondo grado che produce configurazioni di gioco che significano altre cose rispetto a quelle che sembrano voler significare. Una tale strategia di astuzie e contro-astuzie può teoricamente essere sistematizzata e venire iscritta nel calcolatore sotto forma di una nuova grammatica di riconoscimento, ma, proprio come in

quel gioco infantile in cui si tratta di indovinare se il sasso è nascosto nella mano destra o nella mano sinistra, il sistema di prevedibilità appena stabilito può nuovamente essere superato dal giocatore umano. Il gioco continua e alimenta l'illusione di un po' di libertà.

6. *Gioco e comunicazione*

Il linguista, abituato a riflettere nell'ambito dei propri concetti, quando si trova, come è il caso, in presenza di due soggetti interagenti, non può non evocare il modello a lui familiare della struttura della comunicazione, non può non vedere nel gioco una forma di comunicazione, salvo a cercare di determinarne in seguito la specificità.

Il dialogo intersoggettivo, per poco che superi la funzione fatica che gli viene normalmente attribuita, comporta una finalità veridittiva: dire qualcosa non è deliberare sullo "stato di cose", è prima di tutto tentare di convincere in un modo o nell'altro il proprio interlocutore. È la stessa cosa quanto si tratta del gioco. Qualunque gioco comporta una posta: ogni giocatore si impegna per elaborare un programma discorsivo globale che ha come scopo la vittoria finale. Se il gioco, come affermano i dizionari, contiene una parte di godimento, questa non deriva soltanto dall'esaltazione solitaria del proprio poter-fare, ma emerge allo stesso tempo e soprattutto da un far-sapere: la vittoria è completa soltanto se, offerta all'interlocutore, si vede sanzionata dal riconoscimento dell'altro. Nel gioco non si tratta solo di vincere, ma di con-vincere, di obbligare a condividere il proprio trionfo.

Il ragionamento analogico che si serve del modello ludico permette di insistere su un aspetto della comunicazione spesso misconosciuto: quanto e più che nell'utilizzo di un "codice comune" o che in una "generosità" la quale sosterebbe, secondo alcuni filosofi, i rapporti intersoggettivi, la comunicazione consiste in uno scontro di voleri e di poteri, più che all'enunciazione delle verità o delle falsità, soggiace al principio dell'efficacia.

L'efficacia delle programmazioni del giocatore poggia in definitiva tanto sulle operazioni propriamente ludiche che egli costruisce quanto sulle manipolazioni del sapere del suo interlocutore. Le configurazioni manipolatorie che egli offre all'interpretazione dell'altro sono concepite in maniera tale da essere da questi non o mal comprese. Al limite il giocatore può essere sicuro di vincere solo se "personalizza" il gioco al punto da renderlo incomunicabile. Tali sequenze in *trompe-l'oeil*, d'altra parte, nella misura in cui parlano d'altro rispetto a ciò a cui sono apparentemente destinate,

costituiscono già l'abbozzo di un linguaggio figurativo secondo, così come le lingue naturali sono dette linguaggi per quel tanto che non parlano dei suoni.

L'efficacia, legata all'incomunicabilità e alla figuratività: ecco alcuni dei tratti che il gioco degli scacchi – ma anche altri giochi – condividono col linguaggio poetico.

7. *Gioco e agio*

Qualunque sistema normativo fatto di ingiunzioni, cioè di divieti e di prescrizioni, comporta le posizioni "vuote" del non-vietato e del non-prescritto, le quali possono essere sfruttate da soggetti del fare. È in questo senso che si può dire che una struttura "ha del gioco". Fanno forse eccezione, tra l'altro, i sistemi politici che praticano il binarismo stretto nel quale tutto ciò che non è prescritto è vietato, e inversamente: l'assenza di gioco equivale allora all'assenza di libertà.

Procediamo a un piccolo esercizio di semantica applicata. Secondo i dizionari il gioco implica l'"agio" e si definisce, in una delle sue accezioni, come il "movimento agiato di un oggetto in uno spazio". L'agiatezza, a sua volta, è "il modo di essere libero di chi si sente a proprio agio". Malgrado l'apparente circolarità di queste definizioni, vi si può rilevare, oltre alla parasinonimia dei termini *gioco*, *agio*, *libertà*, il carattere decisamente discorsivo dell'ultima esplicitazione. Proviamo a scomporla.

1. L'enunciato di base definisce il soggetto ludico come qualcuno che è "a proprio agio". Diciamo che in questo caso si tratta del soggetto del fare che esercita la propria attività nel quadro permissivo del non-vietato e del non-prescritto. Chiamando F_1 l'insieme dei fare che il soggetto può eseguire obbedendo alle ingiunzioni, si possono designare come F_2 i fare che può compiere in conformità con le posizioni "libere" del sistema delle costrizioni. L'essere "a proprio agio" del soggetto presuppone allora il passaggio da F_1 a F_2 .

2. È col trovarsi nello stato operativo F_2 che il giocatore diventa "colui che *si sente* a proprio agio": l'attività che vi esercita provoca in lui un effetto di senso particolare che costituisce lo stato passionale P_1 , chiamato "il sentimento di essere a proprio agio".

3. Questo effetto di senso è uno stato che (come lo stato di "credere", per esempio) può agire di ritorno sul suo comportamento ottimizzandolo e producendo così quel "modo d'essere libero" che definisce l'agiatezza nel gioco. Tramite la mediazione dello stato passionale P_1 , F_2 genera un F_3 sovramoltiplicato.

4. Non stupisce allora che questo fare ottimizzato produca un nuovo effetto di senso e un nuovo stato passionale P₂: gli stessi dizionari definiscono l'agio come "effusione di gioia".

È dunque attraverso una sintagmatica molto complessa:

F₁ → F₂ → P₁ → F₃ → P₂

che l'uomo, preso al principio nei sistemi di costrizioni, giunge non solo a "sentirsi a proprio agio", ma ad assumere questo "modo di essere libero" che garantisce la sua "effusione". Il linguaggio non è forse del tutto una prigione senza uscite, come vorrebbero alcuni.