

Introduzione: «Ricominciare il gioco entro i confini pattuiti»

I.

Nel 1933, in occasione dell'inaugurazione dell'anno accademico presso l'Università di Leida, lo storico olandese Johan Huizinga tenne una conferenza dal titolo "Sui limiti del gioco e del serio nella cultura", che pose le basi del suo celebre testo *Homo ludens* (1939).¹ La pubblicazione stimolò un profondo rinnovamento della riflessione critica su un tema che domina la storia del pensiero occidentale fin dai suoi inizi,² registrando un'evoluzione articolata. Un significativo picco di interesse si rileva a partire dalla fine del XVIII secolo, grazie soprattutto a Friedrich Schiller che, introducendo il concetto di 'pulsione ludica' (*Spieltrieb*) all'interno del proprio progetto di educazione estetica dell'umanità, offrì una delle più produttive formulazioni del gioco.³ A partire dalla seconda metà del Novecento, spes-

¹ Si fa riferimento a HUIZINGA J., *Homo ludens* [1939], trad. di C. von Schendel, a cura di U. Eco, Torino, Einaudi, 1973; l'occasione di cui si parla è ricordata anche da Roger Caillois nelle prime pagine de *I giochi e gli uomini* [*Les jeux et les hommes*, 1958], trad. di L. Guarino, a cura di P. A. Rovatti, Milano, Bompiani, 1995, p. 19).

² Cfr. ad esempio il frammento 52 di Eraclito, in cui il tempo è rappresentato come un bambino che gioca a dadi: «Il tempo [della vita] è un bimbo che gioca, con le tessere di una scacchiera: di un bimbo è il regno» (Eraclito, *I frammenti e le testimonianze*, a cura di C. Diano, Milano, Mondadori, 1980, pp. 24-25). L'elevazione del gioco a metafora cosmica sarà ripresa secoli dopo anche da Friedrich Nietzsche, il quale ne farà un *fil rouge* della sua intera produzione filosofica (cfr. ZAVATTA B., *Il mondo del gioco e il gioco del mondo in Friedrich Nietzsche*, in «Isonomia. Rivista dell'Istituto di Filosofia dell'Università di Urbino», 2001, pp. 1-19).

³ Cfr. SCHILLER F., *L'Educazione estetica dell'uomo* [*Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In einer Reihe von Briefen*, 1795], trad. e a cura di G. Boffi, Firenze-Milano,

so confrontandosi con l'eredità dei secoli precedenti e con il più recente volume di Huizinga, studiosi come Émile Benveniste, Maurice Blanchot, Ludwig Wittgenstein, Roger Caillois ed Eugen Fink⁴ promossero uno stimolante dibattito interdisciplinare attorno al tema. Pur partendo da prospettive diverse, in molte di queste riflessioni è spesso presente l'intersezione tra il concetto di gioco e la categoria dello "spazio", nelle sue molteplici declinazioni. Come ha notato Stefano BarTEZZAGHI, il titolo stesso del discorso di Huizinga citato in apertura denuncia emblematicamente il carattere delimitato del gioco, da intendersi anche in senso propriamente spaziale;⁵ lo stesso Huizinga in *Homo ludens* sottolinea come il gioco si isoli «dalla vita ordinaria in luogo e durata». ⁶ A partire da una prospettiva primariamente antropologica, lo studioso analizza il legame tra gioco e spazio nelle diverse culture, sottolineando come il luogo del gioco sia, costitutivamente, un luogo "altro" rispetto a quello del quotidiano:

l'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gio-

Giunti/Bompiani, 2021, in particolare p. 197 (lettera quindicesima). Rifacendosi espressamente alle teorizzazioni di Immanuel Kant e sullo sfondo della degenerazione degli ideali della Rivoluzione Francese nel contesto del Terrore post-rivoluzionario, nelle sue *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* Schiller individua nello *Spieltrieb* l'istanza mediatrice tra le due pulsioni contrastanti che, in costante rapporto dialettico, dominano l'essere umano – la 'pulsione sensoriale' (*Sinntrieb*) e la 'pulsione formale' (*Formtrieb*). Esclusivamente nel gioco – il cui oggetto è la bellezza – l'essere umano sarebbe in grado di conciliare sensibile e razionale, contingenza e necessità, divenire e assoluto, diventando compiutamente se stesso, compiutamente libero, in una riflessione filosofica che riconduce il problema della libertà morale dell'uomo a una questione primariamente estetica. Di come la negoziazione in chiave estetica del gioco sulla scia del filone concettuale tracciato da Kant, prima, e Schiller, poi, sia rimasta un'intuizione altamente proficua fanno da testimonianza i numerosi intellettuali che da essa hanno sviluppato – per accostamento o allontanamento – le proprie teorie sul gioco, tra cui Eugen Fink, Herbert Marcuse, Hans-Georg Gadamer e Kendall Walton.

⁴ Oltre al già citato volume di Roger Caillois, si fa riferimento soprattutto a BENVENISTE É., *Le jeu comme structure*, in «Deucalion. Cahiers de philosophie», 2, 1947, pp. 161-167; BLANCHOT M., *L'attrazione, l'orrore del gioco* [*L'Attrait, L'Horreur du Jeu*, 1958], trad. a cura di D. Gorret, in «Aut Aut», 337, 2008, pp. 133-163 (prima traduzione in «Riga», 23, 2004); FINK E., *Oasi del gioco* [*Oase des Glücks*, 1957], trad. e a cura di A. Calligaris, introduzione di P.A. Rovatti, Milano, Cortina, 2008; WITTGENSTEIN L., *Ricerche filosofiche* [*Philosophische Untersuchungen*, 1953], trad. di R. Piovesan e M. Trinchero, a cura di M. Trinchero, Torino, Einaudi, 1999, p. 48ss.

⁵ BARTEZZAGHI S., *Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie*, in «Aut Aut», 337, 2008, pp. 3-21, p. 4.

⁶ HUIZINGA, *Homo ludens*, cit., p. 13.

co, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole.⁷

Riallacciandosi a queste premesse, Roger Caillois ne *I giochi e gli uomini* (1958) definisce l'attività ludica come un'occupazione separata dalla quotidianità, «circoscritta entro precisi limiti di spazio e tempo fissati in anticipo»:⁸

il gioco è essenzialmente un'occupazione separata, scrupolosamente isolata dal resto dell'esistenza, e svolta in generale entro precisi limiti di tempo e di luogo. C'è uno spazio del gioco: a seconda dei casi, gli scomparti designati in terra per il gioco del mondo, la scacchiera per gli scacchi e la dama, lo stadio, la pista, il recinto, il ring, il palcoscenico, l'arena ecc. Niente di quanto avviene all'esterno di questa frontiera ideale è da prendere in considerazione. Uscire dall'area stabilita per errore, per caso o per necessità, mandare la palla al di là del campo, a volte squalifica il giocatore, a volte comporta una penalità. Bisogna ricominciare il gioco entro i confini pattuiti.⁹

A differenza di Huizinga, tuttavia, lo studioso francese adotta una prospettiva pluralistica, declinando il concetto monolitico di "gioco" in un prisma più sfaccettato, e proponendo una classificazione dei "giochi" in quattro macrogruppi distinti, non sempre tra di loro impermeabili: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.¹⁰ Le degenerazioni che possono subire queste quattro forme di gioco vengono legate, in senso lato, a un discorso di tipo spaziale: il gioco degenera quando il suo «universo [...] non è più separato ermeticamente», ovvero quando avviene una contaminazione tra il mondo del gioco e il mondo reale.¹¹ Caillois inizia dunque a mettere implicitamente in discussione l'idea del gioco come totalità chiusa e impenetrabile rispetto alla realtà – difesa prima ancora che da Huizinga anche dal linguista francese Émile Benveniste in *Le jeu comme structure* (1947).¹² Considerazioni simili, seppur traslate in un contesto differente, si ritrovano anche nelle *Ricerche filosofiche* (1953), dove Ludwig Wittgenstein, nel quadro di una più ampia connessione tra linguaggio e gioco, delinea quest'ultimo come concetto mutevole e cangiante, difficile da definire e delimitare in modo netto.

⁷ Ivi, pp. 13-14.

⁸ CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 26.

⁹ Ivi, pp. 22-23.

¹⁰ Cfr. ivi, pp. 27-45.

¹¹ Ivi, p. 62.

¹² Cfr. BENVENISTE, *Le jeu comme structure*, cit., p. 161.

Negli stessi anni anche gli esponenti della Scuola di Francoforte mostrano un grande interesse verso il tema del gioco, adottandolo come strumento preferenziale nel quadro di una critica sociale di stampo neo-marxista. In particolare Herbert Marcuse, in alcuni scritti tra cui *Eros e civiltà* (1955),¹³ si serve del “ludico” per elaborare un modello teorico di ribellione al sistema capitalistico basato su una personale riattualizzazione della teoria schilleriana¹⁴ e sul capovolgimento della dicotomia gioco-lavoro postulata da Huizinga. A emergere è il potenziale del gioco come mezzo di liberazione della società e di svincolo dal principio di prestazione che, secondo Marcuse, regolerebbe il sistema capitalistico industriale avanzato; ciò troverebbe compiuta espressione nell’idea di un’“alienazione artistica”: una bolla che, fondata sull’immaginazione e separata spazialmente nonché temporalmente dal contesto reale, costituirebbe una minaccia per la società repressiva.

Il periodo a cavallo tra gli anni Cinquanta e gli anni Sessanta del Novecento si conferma intenso per quanto concerne il dibattito teorico sul tema. Qualche mese prima che Caillois desse alle stampe il suo libro, il filosofo tedesco Eugen Fink pubblicò uno studio che costituisce tuttora un punto di riferimento per chi voglia sondare il legame tra la sfera ludica e lo spazio. La centralità di questa connessione è evidente sin dal titolo: *Oasi del gioco*.¹⁵ Il volume rappresenta il programmatico avvio delle riflessioni sull’ontologia del gioco che videro impegnato il filosofo tedesco per oltre mezzo secolo, articolandosi in numerosi saggi incentrati sul ruolo del ludico nell’esistenza umana e sul suo valore come “simbolo del mondo”.¹⁶

¹³ MARCUSE H., *Eros e civiltà* [*Eros and Civilization: A Philosophical Inquiry into Freud*, 1955], trad. di L. Bassi, introduzione a cura di G. Jervis, Torino, Einaudi, 2001.

¹⁴ Per un approfondimento sui parallelismi delle riflessioni di Schiller e Marcuse si veda in modo esemplificativo O’CONNOR B., *Play, Idleness and the Problem of Necessity in Schiller and Marcuse*, in «British Journal for the History of Philosophy», 22 (6), 2014, pp. 1095-1117.

¹⁵ Cfr. FINK, *Oasi del gioco*, cit.

¹⁶ La formulazione è ripresa dal titolo di una sua importante opera del 1960, *Das Spiel als Weltsymbol*, che comprende i testi con cui Fink fondò il suo pensiero nella seconda metà del Novecento ricorrendo al fenomeno del gioco (FINK E., *Il gioco come simbolo del mondo*, trad. di N. Antuono, Firenze, Hopeful Monster, 1991. Per il pubblico italiano alcuni tra i saggi più significativi di Fink sul tema erano già stati raccolti, corredati da una propria introduzione, da CESARONE V., nella traduzione di G. J. Giubilato, nel già citato volume FINK, *Per gioco: La metafisica nietzschiana del gioco* [*Nietzsches Metaphysik des Spiels*, 1946], *Il gioco infantile* [*Das kindliche Spiel*, 1958], *Gioco e filosofia* [*Spiel und Philosophie*, 1966], *Il gioco e il culto* [*Spiel und Kult*, 1972], *Il significato mondano del gioco* [*Die Weltbedeutung des Spiels*, 1973], *Gioco e festività* [*Spiel und Feier*, 1975]. A ciò si aggiunge la recentissima pubblicazio-

L'immagine dell'oasi fu adottata da Fink nella convinzione che, nel momento del gioco – inteso come un'attività autotelica –, l'uomo si distanzia dalla propria inquieta quotidianità, venendo così catapultato, se non proprio “rapito”, in un'oasi di felicità:

Il gioco ci *rapisce*. Giocando veniamo sgravati per un momento dall'andirivieni quotidiano della vita – veniamo come trasportati su un altro pianeta, dove la vita sembra più facile, come sospesa, più felice. Si dice che giocare è un fare e un agire “privo di scopo”, “libero da ogni scopo”. Ciò non è vero. Preso nella sua interezza è un'azione determinata da uno scopo, e anche i singoli momenti nel corso del gioco hanno i loro scopi particolari, che si armonizzano gli uni con gli altri. Ma lo scopo *immanente* del gioco non è rimandato progettuamente al supremo scopo finale, come invece gli scopi delle altre azioni umane. L'azione del gioco ha solo degli scopi interni a sé, che non rimandano ad altro.¹⁷

Se si pensa al gioco come a una dimensione che deve contrattare uno spazio preciso in relazione agli altri “fenomeni fondamentali dell'esistenza”, allora è chiaro perché Fink ne parli come di un «campo misterioso», in cui non valgono più le tradizionali coordinate spazio-temporali.¹⁸ Significativo è in tal senso il parallelismo tra gioco e immagine che lo stesso Fink, in virtù della loro peculiare dimensione spazio-temporale, aveva tracciato diversi anni prima nella sua tesi dottorale *Presentificazione e immagine* (1930):¹⁹ attraverso la metafora spaziale della finestra, Fink teorizza un processo di relazione e

ne, nella traduzione di V. Santarcangelo e a cura di G. Matteucci, delle riflessioni contenute nel lungo saggio del 1969 *Mode. Ein verführerisches Spiel* [1969], Torino, Einaudi, 2024.

¹⁷ FINK, *Oasi del gioco*, cit., p. 18. Qui e nelle successive citazioni il corsivo è del testo originale.

¹⁸ Ivi, p. 28. Sembra significativa l'intera citazione, qui riportata: «Il mondo del gioco è una dimensione immaginaria, e individuare il suo senso d'essere rappresenta un problema oscuro e difficile. Noi giochiamo nel cosiddetto mondo reale, ma in questo modo guadagniamo un ambito, un campo misterioso, che è qualcosa e tuttavia non è niente di reale. Nel mondo del gioco ci muoviamo in base al nostro ruolo [...] Nella progettazione di un mondo del gioco il giocatore stesso si maschera da creatore di questo “mondo”, si perde nella sua creazione, interpreta una parte, e all'interno del suo mondo del gioco gli oggetti che ha intorno e i suoi compagni sono esclusivi di quel mondo del gioco. Ciò che ci lascia perplessi è che queste cose del mondo del gioco noi le pensiamo e immaginiamo come “cose reali”, così che perfino il confine tra realtà e apparenza può essere spostato più volte».

¹⁹ Id., *Presentificazione e immagine. Contributi alla fenomenologia dell'irrealtà* [*Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit*, 1930], trad. e a cura di G. J. Giubilato, con una prefazione di H. R. Seppi, Udine-Milano, Mimesis, 2014.

mutua compenetrazione tra il soggetto del mondo e il soggetto dell'immagine; analogamente, il gioco si costituirebbe come punto di congiunzione, e al contempo di rottura, tra il reale e l'irreale, in una dialettica di continua negoziazione. In altre parole, Fink sottolinea come nella relazione tra spazio della vita e spazio del gioco sia insita una tensione, che non sfugge a un paradosso strutturale. Infatti, se è vero che il mondo del gioco non ha, «parlando con rigore, nessun luogo e nessuna durata all'interno delle coordinate di spazio e tempo reali», perché «ha un suo proprio spazio interno e un suo proprio tempo interno», è altresì vero che noi giocando «trascorriamo il tempo reale e abbiamo bisogno di uno spazio reale».²⁰ Questo paradosso attira l'attenzione di Pier Aldo Rovatti, che rinviene nel lavoro di Fink «una specie di *schizofrenia* del gioco (e del giocatore)»: lo «stare dentro e fuori dal ruolo, il tenere i piedi [...] tanto nell'irrealtà quanto nella realtà», aprirebbe a un «problema che la filosofia stessa non ha ancora esplorato» del tutto.²¹ Nel volume *Per gioco* (1993), scritto insieme ad Alessandro Dal Lago, Rovatti ri-contestualizza l'idea del gioco come «rapimento» di Fink, aprendo il discorso all'ambiguità e alla paradossalità implicite nell'operazione ludica:

Il gioco infatti *ci rapisce*, è un coinvolgimento a volte così totale da non aver più nulla in comune con un'oasi e, meno ancora, con un'oasi di gioia. Come sa ogni giocatore, può essere magico e perfino demoniaco. E [...] se il gioco non è coinvolgente, se chi gioca non è «preso» dal gioco, e può non essere preso perché troppo distratto dal mondo esterno o perché troppo preoccupato che la supposta oasi si traduca per lui in un effettivo inferno, allora il gioco non è un vero gioco, non ci sarà alcuna esperienza ludica autentica, e dunque nessun divertimento.²²

²⁰ Id., *Oasi del gioco*, cit., p. 29.

²¹ ROVATTI P.A., *Prefazione*, in FINK, *Oasi del gioco*, cit., pp. VII-XV, p. XIII. Si vedano anche le significative considerazioni immediatamente successive: «Eppure, se togliamo di mezzo questo *paradosso*, cercando di riportare il gioco alle nostre abitudini di pensiero, perdiamo il gioco stesso con tutti gli effetti virtuosi che esso promette alla filosofia» (*ibidem*). I corsivi sono del testo.

²² DAL LAGO A. – ROVATTI P.A., *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1993, pp. 13-14 (corsivo nell'originale). Per ricostruire gli studi di Rovatti sul tema del gioco cfr. anche i due lavori curati con Davide Zoletto: ROVATTI P.A. – ZOLETTO D., *La scuola dei giochi*, Milano, Bompiani, 2005; Id. (a cura di), *Indagini sul gioco*, in «Aut Aut», 337, 2008. Ancora, del solo Rovatti, *Il gioco di Wittgenstein*, Trieste, EUT, 2009.

Si compie così uno scarto importante, che permette di comprendere a pieno le potenzialità insite nello spazio di gioco, in un'oasi che, insomma, può facilmente coincidere con l'inferno.

È interessante rilevare come alcuni anni più tardi Pierre Bourdieu, in *Ragioni pratiche* (1994), riprenda trasversalmente il tema e si serva del gioco come strumento critico per un'analisi sociologica che sfrutta proprio una metafora spaziale: il "campo", inteso come lo spazio sociale d'azione di un essere umano. Per Bourdieu ogni campo si distinguerebbe dagli altri attraverso la sua "posta in gioco", ovvero lo scopo preciso che gli attori perseguono al suo interno, e attraverso le regole (*doxa*) che ne derivano. Riprendendo un concetto già più volte formalizzato dai suoi predecessori, il sociologo individua come carattere predominante di questi giochi sociali l'*illusio*, da intendersi come «quel rapporto di complicità ontologica fra le strutture mentali e le strutture oggettive dello spazio sociale»,²³ ossia la totale adesione al gioco da parte del giocatore, che si mostra pronto a tutto pur di perseguire la posta in gioco.

In tempi più recenti si registra infine una progressiva accentuazione della discontinuità all'interno del discorso ludico, investito dalla frammentazione della società, del sapere, degli spazi e dei tempi tipica dell'epoca postmoderna. Come osserva Sidoti, «i primi a cadere sono [...] i giochi che richiedono tempi dilatati, spazi aperti e ampi»,²⁴ poiché anche il gioco si adatta in modo pervasivo alla progressiva erosione delle frontiere spaziali: «se lo vediamo di meno è perché è onnipresente, o quasi». ²⁵ Questa ridefinizione spaziale si manifesta, ad esempio, nei *digital games*, che «tendono a sostituire una linearità con un'organizzazione spaziale non lineare». ²⁶ La narrazione ludica postmoderna sembra dunque raccontare l'erosione delle frontiere tra luoghi fisici e virtuali, portando il gioco a occupare sempre più uno spazio-soglia. ²⁷

²³ BOURDIEU P., *Ragioni pratiche* [*Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*, 1994], trad. di R. Ferrara, Bologna, Il Mulino, 2009, p. 135.

²⁴ SIDOTI B., *Gioco e lucidità nel postmoderno*, in CAMBI F. (a cura di), *Il Gioco in Occidente: Storia, teorie e pratiche*, Roma, Armando, 2007, pp. 100-113, p. 107.

²⁵ BARTEZZAGHI S., *I diritti dell'Homo Ludens*, in «La Repubblica», 6 gennaio 2001, <<https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2001/01/06/diritti-dell-homo-ludens.html>> (consultato il 10.04.2022).

²⁶ JENKINS H., *Game design as narrative architecture*, in WARDRIP-FRUIIN N. – HARRIGAN P. (a cura di), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge (MA), MIT Press, 2003, p. 121. Trad. di chi scrive.

²⁷ JAGODA P., *Digital games and narrative*, in GARRETT M. (a cura di), *The Cambridge Companion to Narrative Theory (Cambridge Companions to Literature)*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018, pp. 231-247, p. 241.

Quello dello spazio-soglia non è in realtà un concetto coniato dal post-modernismo, bensì ha radici ben più profonde. “Soglia” è anche l’espressione metaforica con la quale Genette definisce il paratesto per differenziarlo dal testo vero e proprio nella sua celebre opera omonima. La paratestualità è di recente stata applicata anche allo studio dei manoscritti, ambito in cui i paratesti forniscono informazioni spaziali e temporali esplicite (per mezzo ad esempio di colophon, prefazione, postfazione) o implicite (accessibili tramite strumenti paleografici, codicologici). Anche altri studiosi hanno fatto uso di metafore analoghe a quella di Genette, equiparando il testo a uno spazio. Un esempio è dato da Ferdinand de Saussure che, trattando la sua *chaîne phonétique* in termini temporali, sfruttò la geometria della linea con lo scopo di definirla formalmente, sostenendo che il disporsi in catena dei significanti acustici diventi evidente solo quando essi vengono rappresentati con la scrittura, quando cioè la linea spaziale dei segni grafici si sostituisce alla successione temporale. Sulla stessa scia si colloca Jurij M. Lotman, che fra i tre criteri per definire un testo prevede la cosiddetta *otgraničennost’*, la ‘delimitazione’, ossia il fatto che esso debba essere caratterizzato da un inizio e da una fine ben precisi. Da tutte queste metafore spaziali si evince che il testo è interpretabile, effettivamente, come uno spazio, ed è in questo spazio che si può giocare con le parole.

II.

Riprendendo le fila di questa ricognizione che, senza pretese di esaustività, ha esplorato diversi sentieri interpretativi attorno al binomio ‘gioco-spazio’, si può notare come tali posture teoriche forniscano utili strumenti operativi per l’analisi della dimensione ludica in relazione a quella spaziale *nei e dei testi*,²⁸ tanto nell’ambito filologico e letterario, quanto in quello linguistico e traduttologico.

Queste complesse relazioni sono state al centro del convegno “*Faites vos jeux. Spazio e gioco nei testi e dei testi*”, svoltosi il 22, 23 e 24 marzo 2023 a Udine nel quadro del Corso di Dottorato interateneo in Studi Linguistici e Letterari (Università degli Studi di Udine/Università degli Studi di Trieste).

²⁸ Il carattere interdisciplinare del Convegno rende impossibile citare, per ogni disciplina coinvolta, anche solo alcuni dei fondamentali contributi legati al tema del gioco nei/dei testi letterari. Si rimanda però ai saggi del presente volume che, dalle diverse letterature sino alla filologia, passando dalla linguistica, esplorano i relativi campi di interesse ricostruendo singolarmente il contesto teorico e bibliografico di riferimento.

In quest'occasione si è prestata attenzione alle molteplici rappresentazioni e possibilità espressive offerte dal binomio "spazio-gioco" nelle diverse lingue e letterature europee ed extraeuropee, in un arco temporale che si estende dalla Roma antica alla contemporaneità. Il presente volume raccoglie, tentando di sistematizzarlo in modo ragionato, il dialogo interlinguistico e multidisciplinare che ne è scaturito, proponendo un percorso articolato in sei sezioni differenti ma tra loro contigue:

- I. Parole in gioco: prospettive storico-filologiche
- II. Parole in gioco: prospettive linguistiche e traduttologiche
- III. 'Giochi di società': regole del gioco sociale tra amore e potere
- IV. Identità in gioco: la contrattazione identitaria tra gioco, mascherata e trauma
- V. Giocare con il testo: intermedialità, intertestualità e altri processi ludici nello spazio testuale
- VI. Ritualità ludici tra letteratura e cinema

Ad aprire la riflessione sul rapporto fra spazio e gioco *nei* testi e *dei* testi è la sezione dedicata alla prospettiva storico-filologica, un approccio che ha permesso di esplorare la dimensione ludica nella sua materialità e testualità a partire dall'antichità greco-latina fino al Medioevo e alla prima Età Moderna. I contributi raccolti in questo primo capitolo del volume evidenziano come il dato linguistico sia imprescindibile dall'analisi del concetto di 'gioco' in ambito filologico,²⁹ diventando complementare a un tipo di studio che supera i confini del testo per integrarvi riferimenti al background storico-culturale in cui si gioca con la parola, nonché alle effettive rappresentazioni letterarie e artistiche di passatempi ludici.

Un tale approccio multimodale si ritrova nel saggio di Adele Cipolla, che esplora le implicazioni simboliche ed educative degli scacchi con particolare attenzione alla cultura medievale europea. Fra i giochi da tavolo più antichi e complessi ad aver plasmato l'immaginario medievale e pre-moderno, gli scacchi si collocano fra le due categorie cailloisiane dell'*agon* e dell'*alea*, fungendo occasionalmente da specchio dell'ordine sociale nonché da metafora antropologica dell'eterna opposizione fra vita e morte. Calzante è, a tal proposito, il riferimento al film di Bergman, *Il Settimo Sigillo* (*Det sjunde in-*

²⁹ Basti pensare alla distinzione piuttosto netta che esiste fra *plega* e *gamen* in antico inglese, corrispondenti rispettivamente al latino *ludus* e *iocus*, e a come le sfere semantiche dei due termini finiscano per sovrapporsi solo a partire dal XIV e XV secolo.

seglet), che anticipa una serie di esempi che l'autrice riporta al fine di evidenziare la rilevanza del gioco da tavolo in più tradizioni letterarie, specialmente in quelle del mondo germanico medievale.

Un'attenzione simile è riservata ai giochi di parole in lingua latina risalenti all'antichità romana, analizzati nel contributo di Sofia Agnello. Focalizzandosi su caratteristiche e cambiamenti diacronici di tali giochi di parole, l'autrice adotta una prospettiva antropologica e constata come la dimensione ludico-linguistica rappresenti un'importante testimonianza documentaria, che permette di valutare il grado di familiarità con l'alfabeto che gli autori latini, in diversi momenti della storia romana, presumevano nel pubblico delle proprie opere.

Infine, il contributo di Federica Di Giuseppe dimostra come ogni lingua, genere o argomento si adatti alla reiterata presenza del gioco di parole, sia esso basato sulla manipolazione dell'aspetto fonetico, sonoro o semantico dei termini coinvolti. Tale manipolazione è riscontrabile secondo l'autrice nelle opere omiletico-legali dell'Arcivescovo Wulfstan II di York che, ereditando la tradizione dell'oralità germanica e sfruttandone le potenzialità grazie a una formazione erudita e "retorica", riesce a costruire liste allitteranti i cui membri appaiono interconnessi non solo semanticamente ma anche per mezzo di figure che giocano con etimologia e suono.

Nella sezione successiva, dedicata alla linguistica e alla traduttologia, i giochi di parole sono stati presi in esame nei contesti più disparati. Gli spazi in cui si sono mosse le parole in gioco dei contributi vanno infatti dalle opere letterarie (e relative trasposizioni cinematografiche) ai volumi divulgativi in campo medico nonché a contenuti tratti dal web (come articoli e tweet). Un ulteriore spazio è dato dalla lingua dei *gamer*, nella fattispecie dei video-tutorial.

Il primo contributo della sezione, redatto da Susanna Ivaldi, è incentrato sull'analisi di una tipologia specifica di giochi di parole, il *blend*, che si rinvie spesso nella cosiddetta 'nonsense literature' rivolta ai bambini. Tali giochi di parole sono stati pertanto esaminati in tre opere letterarie, *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò* di Lewis Carroll, *Lolita* di Vladimir Nabokov e *Stranalandia* di Stefano Benni. In seguito alla tipologizzazione dei *blend* individuati, vengono presentate le caratteristiche morfologiche e le implicazioni semantiche della scelta dei costituenti sul *blend* finale, nonché il rapporto tra il processo di formazione delle parole del *blending* e lo spazio testuale in cui esso opera.

Alcuni libri per l'infanzia sono stati presi in esame anche nel secondo contributo, quello di Giulia Pedrini, dove però la tematica è declinata in ma-

niera ben differente: oggetto di analisi sono infatti due volumi divulgativi in ambito medico, oltre a un libro per adulti nello stesso campo. Dopo aver illustrato le principali categorie di giochi linguistici identificati (come giochi basati sulla polisemia e sull'omonimia o paronomasie), l'autrice si sofferma sui contesti in cui i giochi di parole si rinvengono più di frequente.

Il contributo di Emanuela Li Destri è dedicato invece ai video-tutorial YouTube prodotti dai *gamer*. A partire da un corpus contenente, ad esempio, tutorial su Fortnite, Age of Empire e Minecraft, l'autrice esamina una costruzione specifica, ovvero la perifrasi con valore aspettuale “*andare + a + infinito*”, soggetta a un processo di grammaticalizzazione e desementizzazione. Lo studio sembra confermare che ci possa essere un legame fra la distribuzione dei valori aspettuali risolutivo e ingressivo della perifrasi esaminata con la varietà diafasica e diamesica in questione.

Anche l'ultimo contributo della sezione, redatto da Filippo Bazzocchi, prende in esame contenuti presenti in rete. L'autore approfondisce il vasto fenomeno dei prefissi verbali russi, in particolare il caso specifico del prefisso *s-* nel significato di <rubare>, altamente produttivo nel registro colloquiale. Partendo da esempi tratti da articoli del web e tweet, e basati perlopiù su *realia* o questioni di attualità, l'autore illustra come la lingua russa sappia giocare consapevolmente con i propri “strumenti” morfosintattici per formare verbi occasionali in *s-*, mostrando per essi possibili rese in italiano ed elaborando linee-guida per una migliore gestione traduttologica.

I saggi riuniti nella terza sezione, che inaugura l'articolata riflessione in campo letterario, rivelano una particolare attenzione all'esposizione delle forme e dei significati che il gioco assume nel contesto sociale, esemplificato nelle due declinazioni del gioco amoroso/erotico e del gioco del potere. L'assunto fondamentale da cui sembrano muovere questi studi è la centralità del gioco nella società, se non addirittura, come azzarda Carlo Mongardini, la visione di esso come «*la forma stessa della socialità*».³⁰ Per servirci di una metafora spaziale, al gioco-istituzione («un mondo chiuso, un mondo a parte, fermo e ripiegato su di sé»)³¹ si oppone l'ampio e tutt'altro che circoscritto gioco-società: qui si può osservare concretamente l'abilità del giocatore/dell'attore sociale di perseguire il proprio scopo mediante un insieme di regole che gli concedono, pur all'interno di un tracciato, un certo margine di libertà – la cui formulazione tedesca, *Spielraum*, evoca ancora una volta una

³⁰ MONGARDINI C., *Saggio sul gioco*, Milano, Franco Angeli, 1989, p. 8. In corsivo nel testo.

³¹ Ivi, p. 79.

dimensione spaziale. Posta questa premessa, risulta evidente come il gioco funga in questi testi non soltanto da osservatorio privilegiato delle complesse dinamiche sociali, ma al contempo da strumento essenziale per analizzare e acclarare le stesse.

Camilla Baldi e Clemens Woldan si avvicinano, in modi ed epoche differenti, alla comune tematica dell'amore come gioco sociale. Il contributo di Baldi muove dallo studio del canzoniere trobadorico ms. M.819 della Morgan Library di New York, esempio perfetto di come l'oggetto-manoscritto passi progressivamente da una fruizione pubblica a una fruizione essenzialmente individuale, arricchendosi di accorgimenti che facilitano o amplificano l'esperienza del lettore-osservatore. L'autrice si focalizza soprattutto sull'utilizzo delle immagini, analizzandone il rapporto con i testi e studiandone le declinazioni ludiche, dimostrando in ultima istanza come l'apparato testuale-illustrativo funga da vera e propria finestra sulle dinamiche e sui principi dell'amor cortese.

Lo studio di Woldan si serve invece delle teorie sociologiche di Pierre Bourdieu per analizzare un'opera che si presta, su più livelli, a un'indagine di questo tipo: la *pièce* di Arthur Schnitzler *Terra sconfinata* (*Das weite Land*, 1911). Le diverse relazioni amorose messe in scena nella tragicommedia vengono infatti fin dal principio equiparate a un gioco che l'autore del saggio, in una lettura innovativa, interpreta alla luce del concetto di *habitus*, dunque come forme di comportamento interiorizzate che Bourdieu esemplifica proprio in termini ludici attraverso "il senso del gioco".³² La valenza giocosa delle interazioni d'amore si cristallizza inoltre all'interno del dramma in una partita a tennis, un "gioco nel gioco" che rispecchia le dinamiche della pratica sociale e ne sottolinea al contempo un'esclusività, sociale e spaziale, che viene costantemente minacciata.

Il contributo di Tommaso Dal Monte dedicato al romanzo di Simona Vinci *Dei bambini non si sa niente* (1997) approfondisce invece il tema del gioco erotico tra bambini, adottando però un approccio critico di tipo psicoanalitico (e specificamente orlandiano). L'esempio è significativo, da una parte, per la complessità delle implicazioni che il gioco erotico assume in un contesto infantile e, dall'altra, per l'attenzione dedicata al luogo di questi giochi: un capannone abbandonato pieno di rifiuti che, guardato attraverso la lente della critica orlandiana, rappresenta il represso della società.

Con il saggio che conclude il capitolo l'attenzione si sposta infine a un ulteriore aspetto dalla spiccata rilevanza sociale: il potere. L'indagine

³² BOURDIEU, *Ragioni pratiche*, cit., p. 63.

dello spazio ludico della politica sembra costituire anche in questo caso uno scorcio privilegiato sul legame, manifesto già nel saggio di Nietzsche *Agone omerico* (*Homers Wettkampf*, 1872),³³ tra potere e gioco, come dimostra l'articolo di Monika Riedmann incentrato sul romanzo distopico catalano *La Peixera* (2013) di Maiol de Gràcia Clotet. Sullo sfondo di una Barcellona distopica modellata sul panopticon foucaultiano,³⁴ la ribellione al controllo statale del protagonista si manifesta in diverse espressioni ludiche così come declinate da Caillois, dal travestimento (*mimicry*) alla competizione (*agon*). Questi spazi ludici, in cui il protagonista tenta con sforzo di negoziare il confine tra giocare *con* ed essere giocato *dal* sistema, si espandono progressivamente oltre la loro dimensione originaria, in un conflitto infinito. L'analisi dell'autrice sembra dunque trovare risonanza nelle considerazioni sul gioco come strumento di potere e di controllo della realtà, tanto per l'organizzazione del potere che mira a privare l'individuo della libertà, quanto per l'individuo stesso che, privato della libertà, tenta di riaffermarla proprio attraverso il gioco.³⁵

Al gioco identitario è invece dedicato il quarto capitolo del volume. I cinque saggi della sezione si propongono di esplorare il trinomio "gioco-spazio-identità" attraverso una moltitudine di approcci: dalle teorie psicanalitiche e sociologiche alle prospettive testuali e narratologiche. Il lettore è dunque esposto al susseguirsi di una molteplicità di sguardi, che racconta, nel gioco, la complessa rete relazionale tra le identità e gli spazi reali o metaforici più disparati. Talvolta gli elementi ludici permettono all'io di liberarsi da confini stringenti, di raccontare il proprio trauma e di abbracciare la propria soggettività, risemantizzandosi alla luce di nuove forme dalle geometrie sempre aperte e negoziabili. È inoltre interessante notare che le questioni identitarie, esplorate in questa sezione, si declinano attraverso una moltitudine di contesti geografici. Gli studiosi e le studiose analizzano quindi il gioco delle identità a partire dalle specificità socioculturali di realtà spesso lontane nel tempo e nello spazio, accompagnando il pubblico tra Asia, Europa e America.

Il contributo di Silvia Boraso propone un'analisi della *pièce* haitiana di espressione francese *La Partie de chasse du Roi* (1820), scritta dall'autore Juste Chanlatte e messa in musica dal compositore Cassian per celebrare

³³ NIETZSCHE F., *Lo Stato dei greci – L'agone omerico* [*Homers Wettkampf*, 1872], a cura di F. Ingravalle, trad. di F. Freda, Padova, Edizioni di AR, 2006.

³⁴ Cfr. FOUCAULT M., *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione* [*Surveiller et punir. Naissance de la prison*, 1975], trad. di A. Tarchetti, Torino, Einaudi, 2014.

³⁵ Cfr. MONGARDINI, *Saggio sul gioco*, cit., p. 27 e 103.

il re Henri I^{er}. Dopo un breve *excursus* sul teatro e il divertimento alla corte di Haiti, l'autrice dimostra la gravidanza che il gioco tematico e formale assume rispetto al tema dell'identità. La ricerca si interessa infatti alle strategie teatrali che, da un lato, fondano il gioco mimico del travestimento e, dall'altro, la dimensione metateatrale della *pièce*. Secondo la studiosa, il tema del «re nascosto», interpretato come «*incognito*» (Strohm 2016),³⁶ svolge un ruolo performativo che permette a Chanlatte di assicurarsi l'accordo del pubblico e del sovrano-spettatore, presentando *La Partie* come una realtà altra.

Nel suo articolo Ilaria Manenti prende invece in esame il primo, celebre volume della trilogia autobiografia di Elias Canetti *La lingua salvata* (*Die gerettete Zunge*, 1977). Muovendo dalla convinzione che la dimensione spaziale costituisca un elemento imprescindibile per la comprensione dell'identità canettiana, l'autrice si concentra sul legame tra questa consapevolezza geografica e l'aspetto ludico in alcune scene del romanzo, nelle quali vengono riportati dei giochi che durante l'infanzia coinvolsero l'autore e suo padre. L'analisi, che si appoggia anche alle teorie della geopoetica, mira a dimostrare come lo svolgimento – e la futura narrazione – di questi momenti ricreativi ricopra un ruolo determinante della costruzione della sensibilità cosmopolita di Canetti.

Il saggio di Iwan Paolini indaga la questione del gioco in Tommaso Landolfi, autore su cui la critica si è già ampiamente spesa, ma ha il merito di studiarne un aspetto specifico e in parte tuttora poco esplorato: quello della mascherata. I testi su cui lo studioso si sofferma sono *Ragazze di provincia* e *Ombre*, e l'approccio fa dialogare il concetto freudiano di *Unheimliche* con quello di *mimicry* mutuato da Roger Caillois, mettendo in luce il rapporto fra le dinamiche della mascherata, la rappresentazione dei cronotopi di residualità e la manipolazione delle forme sedimentate nella tradizione letteraria.

Lo studio di Giorgia Lo Nigro si interessa invece al gioco narrativo in due romanzi di lingua francese, *Histoire de la Grande* (2005) *Maison* e *Nos si brèves années de gloire* (2012) dell'autore libanese Charif Majdalani. A partire dagli studi di Genette, l'autrice interroga il ruolo della metalessi nello spazio testuale per dimostrarne la funzione ludica. Secondo Lo Nigro, tale espediente narratologico permette infatti allo scrittore di trasformare il lettore in partecipante attivo della narrazione e di creare una soglia indefinita

³⁶ STROHM R., «*Le Roi caché*»: *Incognito in the drama per musica*, in «Il Saggiatore musicale», 23 (2), 2016, pp. 163-188.

che, all'insegna del ludico, svincola le istanze narrative dalle frontiere entro cui sono canonicamente relegate. È dunque il gioco metalettico che consente al lettore di assumere le vesti del *lector ludens* (Picard 1988)³⁷ e di partire alla scoperta del Libano e della sua complessità identitaria politico-religiosa.

Il saggio di Rachele Puddu propone infine una rilettura di *Extremely Loud & Incredibly Close* (2005) dello scrittore ebreo-americano Jonathan Safran Foer, romanzo che si confronta con la tragedia collettiva dell'11 settembre 2001 dalla prospettiva di un bambino di nome Oskar. In particolare, l'autrice ricorre agli studi sul trauma e alla teoria postmoderna del gioco per sottolineare come nel romanzo l'eventuale superamento del trauma da parte del protagonista avvenga per mezzo della pratica ludica: i vari giochi che compongono la narrazione, secondo Puddu, consentono al piccolo Oskar di riconnettersi allo spazio urbano di New York (spazio liminale e parco-giochi) e di grammaticalizzare il suo passato.

Nel quinto capitolo viene esplorato il concetto del giocare con il testo in relazione a intermedialità, intertestualità e altri processi ludici nello spazio testuale stesso. Talvolta il gioco, infatti, si trasforma in parte integrante e attiva del testo, convertendosi in un elemento con il quale il lettore, in maniera più o meno esplicita, è chiamato a interagire. Relazioni intertestuali, una prospettiva intermediale, approcci innovativi e nuove sfumature del gioco *nel* e *oltre* il testo vengono investigate da angolazioni diverse.

Il saggio di Lancelot Stücklin inaugura questa sezione proponendo lo studio di un passaggio tratto da *All'ombra delle fanciulle in fiore* (*À l'ombre des jeunes filles en fleurs*, 1918), il secondo tomo di *Alla ricerca del tempo perduto* del celebre scrittore francese Marcel Proust. Nello specifico, l'autore si interessa all'analisi dell'elemento tematico del "gioco del furetto" per dimostrare l'esistenza di relazioni intertestuali tra l'episodio di *À l'ombre...* e una sequenza narrativa di *Sylvie* di Gérard de Nerval. Stücklin invita quindi il lettore a riconoscere il doppio gioco proustiano, che è, al contempo, tematico e formale. Secondo lo studioso, il gioco *nel* testo segnalerebbe infatti la presenza di sovra-relazioni ludiche e intertestuali più ampie, che solo l'arguzia di un lettore attento è in grado di cogliere.

Il contributo di Erika Capovilla si concentra sullo studio della rappresentazione scritta e visuale del gioco nel breve racconto di Friedrich Dürrenmatt *Il giocatore di scacchi* (*Der Schachspieler*, 2007), illustrato da Hannes Binder, da una prospettiva intermediale. Allorché viene indagato attraverso un nuovo approccio e in un'opera ad oggi pressoché sconosciuta dello scrittore sviz-

³⁷ PICARD M., *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, 1988, p. 328.

zero, l'ampiamente esplorato *topos* del gioco in Dürrenmatt assume in questo caso-studio sfumature inaspettate e originali. L'analisi dell'interazione tra testo scritto e visivo condotto dall'autrice permette infatti di cogliere le articolate dinamiche in atto tra gioco e spazio *in seno* e *oltre* al testo letterario, in un'irradiazione del panorama narrativo – a sua volta espressione dell'imponente autorialità dürrenmattiana – attraverso i media.

Nel suo articolo, Valeria Marino si interessa invece ai giochi formali sperimentali dell'autrice ungherese di espressione francese Katalin Molnár nel suo libro “aggregato” *Quant à je (kantaje)* (1996). Adottando un approccio pragmatico, la studiosa si interroga sulle manipolazioni che il testo autorizza ai suoi fruitori. L'opera si configura infatti come un volume frammentario, a cui il lettore può dare forma se, giocando con lo spazio, si serve dei vari “modi d'uso” suggeriti dalla scrittrice. A partire da molteplici spie testuali, il pubblico può, inoltre, dilettarsi a ricostruire le giocose reti intertestuali cucite da Molnár: dall'espedito del *cut-up* alle composizioni musicali di György Ligeti. Ampio spazio è infine dedicato all'analisi dei giochi linguistici che, intessuti in una trama testuale ricamata da una lingua volutamente *fautive*, richiedono al lettore una certa capacità di mettersi in gioco.

L'analisi di Valentina Corosaniti si propone quindi di considerare il legame tra letteratura ergodica e letteratura elettronica in relazione al concetto di *alea* di Caillois; in particolare la proposta è quella di studiare due esempi letterari italiani riconducibili all'esperienza del Gruppo 63: *Il giuoco dell'oca* di Edoardo Sanguineti (1967) e *Tape Mark I* di Nanni Balestrini (1961). Le due opere, infatti, si prestano ottimamente a un'indagine di carattere ontologico sulla natura e i punti di contatto tra letteratura ergodica e letteratura elettronica, influenzate a loro volta anche dal concetto di *contrainte* dedotto dalla letteratura potenziale.

Il sesto capitolo di questo volume prova a individuare infine alcuni dei modi in cui opere letterarie e cinematografiche hanno posizionato la ritualità e/o la ripetitività del gesto ludico al centro delle narrazioni. In particolare, i tre articoli che compongono questa sezione si interrogano sugli aspetti sacrali, spirituali, performativi e sulle funzioni sociali svolte dai rituali: seppur da diverse prospettive intermediali, al centro di questi saggi si trovano approcci prevalentemente antropologici, etnologici e sociologici, che spaziano da Gregory Bateson a Marc Augé, da Roger Caillois a Johan Huizinga. La dimensione ludico-rituale si apre quindi a molteplici possibilità: essa può generare sconfinamenti spazio-temporali, muovendosi tra misticismi e antiche tradizioni – basti pensare alla tauromachia o alle danze rituali – oppure può essere essenzialmente dominata dalle stesse re-

gole spaziali e temporali, come nel caso dei luoghi della surmodernità nelle società complesse post-industriali.

Il contributo di Rose Borel si concentra sulle modalità con cui i giochi, gli eventi sportivi e i rituali si manifestano nell'opera di Ernest Hemingway. Partendo dalle diverse categorie di gioco proposte da Caillois, l'autrice ipotizza che l'attività ludica che coinvolge i personaggi di Hemingway consista principalmente nella creazione di rituali da opporre al caos della vita moderna. Tuttavia nei romanzi e nei racconti dello scrittore statunitense, suggerisce Borel, il momento del gioco – che si attua, ad esempio, nella tauromachia, nella boxe o nel gioco dei dadi – non funge quasi mai da riparo o da luogo sicuro: al contrario, nello spazio del gioco regna una interdipendenza tra ordine e caos, violenza e disciplina, vita e morte.

Il gioco come rituale viene problematizzato anche da Sara Nocent nel suo saggio sul cinema sperimentale di Maya Deren e, in particolare, sulla pellicola *At Land* (1944), in cui si assiste a una intersezione tra il gioco degli scacchi e i riti vudù. Per l'autrice, il gioco degli scacchi – gioco razionale per eccellenza – viene trasformato in uno spazio possibile per i giochi divini, mettendo in crisi alcune categorie teoriche del rapporto tra soggetto e ludico. Il saggio si concentra, infatti, su come l'approccio primitivista ed etnologico di Deren favorisca un ripensamento dei ruoli di genere, dei ruoli sociali e «del ruolo del soggetto all'interno del gioco sociale».

Il rapporto tra soggetto e spazio ludico è ulteriormente investigato da Antonio Di Vilio nella sua analisi di *The Card Counter* (2021), lungometraggio scritto e diretto dal regista statunitense Paul Schrader. L'autore prova a dimostrare come il rituale di socializzazione del gioco venga significativamente plasmato dagli spazi che il giocatore di poker attraversa: spazi liminali e non-luoghi, ovvero spazi che per natura sono intermedi, asettici e di transizione. A partire dall'individuazione del mito della frontiera come parte integrante della cultura del gioco d'azzardo negli Stati Uniti, Di Vilio suggerisce che gli spazi liminali, come il casinò, il motel e la frontiera, contribuiscono a direzionare la produttività del gioco e la marginalità dell'individuo/giocatore nel capitalismo avanzato.

Il saggio di Stefano Bartezzaghi, posto a conclusione del volume, ripercorre alcuni dei principali argomenti che hanno caratterizzato il suo pluriennale lavoro di ricerca sul gioco, anche in relazione allo spazio, restituendo al contempo con efficacia il profilo dinamico e interdisciplinare della riflessione contemporanea sul tema: il complesso rapporto tra gioco e realtà, il ludico *fin de siècle*, il passaggio dal *game* al *play* e dal *plug* al *play*, i modi di aderire (o meno) alle regole del gioco, i limiti dell'agonismo e la sua storia e le sfumature intrinseche nel “perdere” e nel “vincere”.

Per chiudere il cerchio ci sembra opportuno, in conclusione, giustificare il titolo di questa introduzione. Quando Roger Caillois, parlando delle caratteristiche fondamentali del mondo di gioco, scrive che bisogna «ricominciare il gioco entro i confini pattuiti», vuole ricordare sostanzialmente due aspetti fondamentali.³⁸ Innanzitutto evidenzia che ogni gioco delimita il suo campo e si dà delle regole che lo rendono unico e inequivocabile, diverso da qualsiasi altro gioco. Il secondo aspetto, al primo evidentemente conseguente, è che la delimitazione dei confini è necessaria affinché il giocatore possa dare un nuovo significato allo spazio e, in sostanza, possa essere in grado di trovare nella propria vita il modo di giocare; si tratta insomma di calpestare un prato e farne un campo da rugby che non potrà più diventare un campo da calcio, ma si tratta anche di renderlo uno spazio in cui tutte le dimensioni umane possano essere ridiscusse e funzionare con nuove regole. Qualcosa che sarebbe potuto essere, rimane escluso, e ciò che c'è tenta di inscenare qualcosa di nuovo, di creare un'occasione *ludica*, da intendersi in tutte le sue sfaccettature: dall'azzardata scommessa dell'*alea*, al vertiginoso godimento dell'*ilinx*. In altro modo, e con la più seria dedizione, questo ha tentato di fare anche il presente volume: interrogarsi e fare il punto intorno a un tema circoscritto, nella piena consapevolezza di non poter giocare tutti i giochi, ma nella speranza di saper creare quantomeno un'occasione di confronto multidisciplinare e multiprospettico. Insomma: “pattuire dei confini” e “ricominciare il gioco”.

Davide Belgradi
 Erika Capovilla
 Federica Di Giuseppe
 Antonio Di Vilio
 Elena Fogolin
 Giorgia Lo Nigro
 Giulia Pedrini

³⁸ CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 23.