Gioco e immagine.
Lineamenti di una teoria mediale del fenomeno ludico

Alessandro De Cesaris
Università di Friburgo
alessandro.decesaris@unifr.ch

Abstract

The essay's fundamental aim is to propose a theory of the ludic phenomenon grounded in a linkage between play and image. The first part examines several classic theories of play, schematically arranged along the subjective/objective dichotomy. After showing the limits of both approaches, the essay outlines a media-theoretical approach to play that charts a third way beyond subjectivism and objectivism: the ludic phenomenon is reducible neither to a subject's disposition nor to a fixed set of rules, but should be described as a specific mode of being. By reconstructing the ludic phenomenon from the standpoint of the image, the essay clarifies how this account differs from performative theories of the social sphere. In conclusion, the concept of playfication is offered as a theoretical and normative alternative to the notion of gamification.
***Keywords:** play, image, gamification*

Introduzione

Nel 2018 viene pubblicato *The Game* di Alessandro Baricco, un saggio destinato ad avere un enorme successo internazionale, la cui tesi è piuttosto semplice: "per ragioni storiche e per così dire darwiniane, da un certo punto in poi (dall'iPhone in poi, se dovessi azzardare una data), nulla ha più avuto serie possibilità di sopravvivenza se non aveva nel suo DNA il patrimonio genetico dei videogame[1]." Il gioco – anzi, il *videogioco* – sarebbe così diventato la forma dominante di ogni attività umana.

1 Baricco, *Game*, 150.

I.Con, n. 1, 2026 • Mimesis Edizioni • ISBN: 9791222331836
• https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/icon • DOI: 10.7413/i.con-0006
© 2026 – The Author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY-4.0).

Subito dopo Baricco elenca gli elementi costitutivi di questa forma:

> un design piacevole capace di generare soddisfazioni sensoriali; una struttura riconducibile allo schema elementare problema/soluzione ripetuto più volte; tempi brevi tra qualsiasi problema e la sua soluzione; aumento progressivo delle difficoltà di gioco; inesistenza e inutilità dell'immobilità; apprendimento dato dal gioco e non dallo studio di astratte istruzioni per l'uso; immediata, senza preamboli; rassicurante esibizione di un punteggio ogni tot passaggi.[2]

Sulle prime, questa tesi sembra un aggiornamento di una tesi classica dell'idealismo tedesco, alla quale Baricco – data la sua formazione – non poteva non pensare: si tratta dell'idea schilleriana, secondo la quale il gioco costituisce il nucleo profondo dell'esperienza umana. In realtà, la posizione di *The Game* è molto diversa: più che una riflessione sul gioco come tratto strutturante dell'umano, si tratta di una riflessione sociologica sulla forma che l'attività umana sta assumendo nelle società altamente industrializzate.

Questa differenza è evidente se si tiene conto di un dettaglio: tutte le caratteristiche elencate in quella citazione possono essere compresenti in un'attività, senza che questa sia per questo un gioco. In altre parole, affermando che il videogioco è diventato la "forma" di qualsiasi operazione, Baricco sembra non tener conto di ciò che ne fa, appunto, un gioco. La sua posizione sembra fortemente influenzata dal tipo di videogiochi della sua infanzia, ovvero i cabinati arcade delle sale giochi. Soprattutto, l'analisi sembra segnalare un fenomeno ormai ampiamente riconosciuto, quello della *gamification*. Come hanno giustamente sottolineato in un saggio recente Vivien Garcìa e Carlo Milani, le attività gamificate non sono, per questo, attività ludiche.[3] Allo stesso modo, il variegato mondo dei videogiochi sembra offrire numerosi esempi di prodotti che non hanno quelle caratteristiche, e che nondimeno sono giochi.

In questo modo il problema del gioco assume una connotazione immediatamente politica, legata al design delle attività e dei prodotti digitali: quella lista di caratteristiche rimanda effettivamente ai tratti del gioco in quanto tale, o piuttosto ai principi di un certo modo di intendere il design delle interfacce nella nostra epoca? Quello che viene presentato

2 Baricco, 150.

3 Garcia e Milani, "Gamificazione," 157. Già qualche anno fa Ian Bogost faceva notare che la nozione di gamification è sostanzialmente insincera, perché si serve del concetto di gioco per mascherare strategie di psicologia comportamentale volte all'ottimizzazione dei processi produttivi in ambito aziendale o industriale. In questo senso Bogost parla di "gamification without games." Bogost, "Gamification Is Bullshit," 72–73.

come un tema legato al gioco, non è piuttosto qualcosa di legato alla storia del design delle interfacce e alla storia dei media?
In effetti, il libro di Baricco sembra riprodurre un dilemma che attraversa il dibattito contemporaneo sui giochi: soffermandosi su alcune caratteristiche specifiche dei videogiochi o dei giochi, resta inevasa la domanda circa l'essenza del gioco in quanto tale.
In questo saggio vorrei proporre l'idea che l'essenza del fenomeno ludico è strettamente legata alla nozione di immagine. In particolare, vorrei articolare i tratti fondamentali di una teoria mediale del gioco. Per fare questo, partirò da alcune teorie classiche formulate nel '900, per mostrare la radice di alcune difficoltà tutt'ora presenti nel dibattito. In particolare, mi soffermerò su alcune tendenze presenti nel campo dei *game studies*, prima di proporre un modello teorico alternativo che trae fortemente ispirazione da una certa lettura della *Critica del giudizio* e della sua ricezione nell'idealismo tedesco. Nell'ultima parte del saggio, infine, riprenderò la questione politica, cercando di sviluppare – con il termine *playfication* – un'alternativa al fenomeno della gamificazione.

Tra Play e Game. Definire l'ambito del gioco

Le teorie classiche

Qualsiasi discorso sul gioco non può evitare il confronto con la definizione classica proposta nel 1939 dallo storico Johan Huizinga nel suo *Homo ludens*:

> 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.[4]

Questa definizione è rilevante innanzitutto per le reazioni che ha suscitato nei decenni successivi, producendo di fatto un dibattito che, partendo dalla messa in questione di questa lettura del fenomeno del

4 Huizinga, *Homo ludens*, 34.

gioco, ha dato vita a un intero settore di studi.
Huizinga era uno storico della cultura: il suo interesse non era tanto quello di identificare il gioco come attività specifica, separata dalle altre, quanto piuttosto di mostrare il nesso tra gioco e cultura. La tesi radicale è proprio questa: al di là dei giochi, esiste una "funzione ludica" che può essere identificata al cuore di qualsiasi attività culturale. Al tempo stesso, la presenza di questa funzione serve da indicatore per valutare due aspetti, uno puramente descrittivo, uno normativo: in un primo senso, l'aspetto ludico sembra l'effetto di una precisa dinamica temporale, per cui le attività che rivestono una funzione sociale, religiosa o sacrale "perdono il loro significato" e si cristallizzano in giochi; in un secondo senso, la presenza del gioco all'interno di una civiltà ne indica il grado di salute (qui, Huizinga pensa innanzitutto alla disarmante assenza di gioco nella cultura tedesca della sua epoca).
Non è sorprendente che la definizione di Huizinga abbia generato reazioni ostili: innanzitutto, si tratta di un approccio al gioco che ne sfuma i confini, interpretando l'elemento ludico più come aspetto funzionale all'interno di una teoria generale della cultura che come fenomeno a sé stante da osservare scientificamente. I commenti critici più aspri, infatti, hanno riguardato l'idea che il gioco fosse al cuore di fenomeni di carattere religioso e sacrale. Proprio questo intreccio tra la sfera del sacro e quella del gioco, oltre al manifesto disinteresse per la specificità dei giochi in quanto tali, è al centro delle principali obiezioni formulate allo storico negli anni successivi.
Nel 1947 Émile Benveniste pubblica un articolo intitolato *Le jeu comme structure,* nel quale il punto di partenza è proprio il commento della definizione di Huizinga.[5] Il problema principale, secondo il linguista francese, sta proprio nel fatto che Huizinga non terrebbe in considerazione la differenza essenziale tra il gioco e l'atto sacrale: nel primo caso abbiamo un'attività separata dalla vita perché fittizia, libera e inefficace; nel secondo caso, invece, abbiamo un'operazione che si svolge fuori dal mondo, in uno spazio separato dalla vita ordinaria, ma per avere effetti sul mondo stesso.
A partire da questa differenza, Benveniste elabora un'opposizione formale tra la sfera ludica e la sfera delle attività culturali socialmente rilevanti. Ogni attività culturale ha bisogno di un sistema di regole di svolgimento, ma anche di un sostrato narrativo. In breve: di un *rito* e di un *mito*. Nella sfera del sacro, mito e rito non sono mai separati. Nel caso del gioco, invece, abbiamo due tipi diversi di fenomeni: da

5 Benveniste, "Le jeu comme structure."

un lato un mito senza rito, ovvero ciò che solitamente associamo alla finzione, alla *mimesis* e alla performance; dall'altro un rito senza mito, ovvero un set di procedure che hanno ormai perso la loro efficacia sociale e religiosa. Per nominare queste due forme di gioco, accorpate a questo punto ormai solo per onominia, Benveniste utilizza i termini latini *Jocus* e *Ludus*.

Non è difficile identificare in questa contrapposizione il binomio tra *play* e *game*, che tanta fortuna ha avuto nello sviluppo del dibattito. Secondo Benveniste il gioco si identificherebbe per questa strutturale separazione tra due funzioni che nel campo sociale si trovano invece unite.

La critica di Benveniste è una delle ispirazioni del secondo grande classico sul gioco scritto nel '900, *I giochi e gli uomini* di Roger Caillois. Già nel titolo è possibile leggere l'obiezione implicita contro Huizinga: all'idea di uno "homo ludens," che sembra rimandare a un'antropologia essenzialista e basata su un'idea molto generica del gioco, Caillois intende invece esplorare *i giochi*, e associarli alle diverse funzioni che essi possono esercitare nelle comunità umane.

Basandosi su un'ampia documentazione etnografica, Caillois condivide certamente la critica di Benveniste circa l'avvicinamento indebito tra la sfera del sacro e quella del gioco. Oltre a ciò, tuttavia, mira a sviluppare una definizione più variegata e dettagliata del fenomeno ludico, creando la ben nota quadripartizione tra quattro elementi strutturali: *alea* (il caso), *agon* (la competizione), *mimicry* (la finzione) e *ilinx* (la vertigine). Caillois sottolinea che competizione e finzione sono di solito elementi alternativi: "Molti giochi non comportano regole. … In questo caso la finzione, il sentimento del come se sostituisce la regola e assolve esattamente la stessa funzione. … I giochi, dunque, non sono regolati e fittizi, ma piuttosto o regolati o fittizi."[6] In questo modo, ai quattro elementi identificati si aggiunge un'ulteriore distinzione funzionale: da un lato i giochi performativi, dall'altro i giochi competitivi. In questo caso, Caillois utilizza i termini *Paidia* e *Ludus.*

La reazione critica al volume di Huizinga, per certi versi giustificata e fruttuosa, non sembra tener conto dell'intento fondamentale alla base dell'impegno dello storico olandese: cercare, al di là delle sue manifestazioni culturali e sociali, qualcosa come una "funzione ludica" unitaria che permetta di tracciare una genealogia e una dinamica delle attività culturali. Se si guarda la cosa da questo punto di vista, tanto Benveniste quanto Caillois sembrano non rispondere alla questione fondamentale: data la separazione tra *jocus/paidia* e *ludus*, dove sta il

6 Caillois, *Giochi e uomini*, 30.

gioco? Cosa ci permette di unificare queste due dimensioni, al di là di una superficiale analogia formale?

Game Studies e Performance Studies

Questa contrapposizione tra aspetto finzionale e aspetto formale, tra "mito senza rito" e "rito senza mito," avrà uno sviluppo molto significativo negli studi sul gioco dalla seconda metà del Novecento fino ai giorni nostri. La distinzione tra *play* e *game* sembra riprodurre quell'opposizione, permettendo di trasformare il concetto di "gioco" in un termine che raccoglie sotto di sé pratiche molto diverse, quasi estranee, identificate solo per omonimia.[7]

In effetti, la dicotomia *play/game* può essere impiegata per creare una tassonomia delle principali teorie del gioco nel corso del '900, distinguendo tra teorie *soggettiviste* e teorie *oggettiviste* del gioco. Per le prime, il gioco consiste essenzialmente in uno stato d'animo, in un'intenzione o in una disposizione del soggetto: giocare significa "divertirsi," "non fare sul serio," o fare qualcosa senza alcun fine. Per le seconde, il gioco si identifica con un determinato set di regole, uno spazio e un tempo: giocare è un certo tipo di comportamento normato. Non è difficile vedere che entrambi questi elementi si trovano intrecciati nella definizione di Huizinga. Molte teorie del gioco mantengono una certa tensione tra le due dimensioni: l'obiettivo di questa contrapposizione non è quello di creare una divisione schematica netta, ma piuttosto di generare uno spettro su cui è possibile posizionare le diverse proposte teoriche che si sono avvicendate negli anni.

Tuttavia, ad esempio, è piuttosto chiaro che nel Novecento la linea inaugurata da Wittgenstein, in cui compaiono studiosi come Bernard Suits e C. Thi–Nguyen, è fortemente orientata verso il polo oggettivo: in questo caso la nozione di gioco è strettamente legata alla nozione di "regola," e il fenomeno ludico viene spiegato in termini operazionali, come qualcosa che può essere descritto e osservato oggettivamente. Allo stesso modo, alcune teorie psicologiche e artistiche del gioco sembrano fortemente spinte verso il lato soggettivo.[8] Giocare significa avere una certa attitudine, una certa intenzione o un certo stato

7 Un riflesso di questa dicotomia può essere trovato nel saggio di Jane McGonigal "I'm Not Playful, I'm Gameful" (2015).

8 Brown, *Play*, 139: "Play is state of mind that one has when absorbed in an activity that provides enjoyment and a suspension of sense of time. And play is self-motivated so you want to do it again and again"; Gray, *Free to Learn*, 139: "The characteristics of play all have to do with motivation and mental attitude, not with … the behavior itself."

d'animo. Se nel caso delle teorie oggettiviste il concetto centrale è quello di regola, le teorie soggettiviste del gioco si fondano invece su una pluralità di opposizioni: apparenza/realtà, libero/interessato, gratuito/utile, scherzoso/serio.

Negli ultimi decenni, la contrapposizione tra *play* e *game* sembra aver dato vita a una vera e propria cesura istituzionale. Negli anni '90 i Game Studies si costituivano ormai come una branca di studi ben definita. Nel 2004, Gonzalo Frasca proponeva una contrapposizione tra simulazione e rappresentazione per comprendere l'aspetto specifico dei (video)giochi, in aperta contestazione nei confronti di una tradizione che aveva trattato quest'ultimi semplicemente come delle narrazioni testuali.[9] Contrapponendo approccio narratologico e approccio ludologico, Frasca identificava lo spazio ludico con quello relativo a una certa modalità di interazione tra soggetto e modello di riferimento, escludendo tutte le forme di *play* che non comprendono un elemento di simulazione.[10]

Allo stesso modo, il concetto di *play* è stato progressivamente sviluppato in direzione di una teoria della performatività. Imponendosi come un campo di studi variegato, il cui interesse si estende dalle arti (in particolare la musica e il teatro) fino all'analisi dello spazio sociale e delle sue dinamiche, i *performance studies* sono diventati sempre più rilevanti nella discussione di vari fenomeni socio-culturali, adoperando l'idea del gioco performativo come dispositivo analitico e critico per l'analisi di temi come l'identità personale e di genere.

Entrambe le prospettive, però, sembrano esposte alla stessa critica che abbiamo mosso a Baricco all'inizio di questo saggio: pur cogliendo elementi importanti del gioco, non riescono a darne una definizione soddisfacente. Nel caso dei *game studies*, infatti, è possibile mostrare che la definizione del gioco a partire dalle regole (o da altri elementi di

9 Frasca, "Simulation versus Narrative."

10 In questo modo, Frasca non teneva sufficientemente conto della differenza tra videogiochi, e del potere performativo e simulativo della narrazione in un contesto ludico. In questo senso, mantenendo lo spettro tra ludologia e narratologia non come un'alternativa tra ciò che è gioco e non lo è, ma come una distinzione interna al campo del gioco, è possibile distinguere tra diversi modelli di produzione ludica. Basti pensare alla contrapposizione evidente tra Sony e Nintendo: nel caso della Sony, abbiamo un'impostazione prevalentemente narratologica, per cui i giochi della Playstation somigliano a dei grossi film interattivi (che richiedono, non a caso, risorse di sistema spaventose per poter funzionare); nel caso della Nintendo, invece, abbiamo un'impostazione molto più marcatamente ludologica, in cui l'accento è posto sulle dinamiche di gioco (non a caso, Nintendo ha inventato gran parte delle innovazioni tecniche degli ultimi 20 anni per quanto riguarda le interfacce e i controller). Questo comporta anche uno strano ribaltamento nell'equilibrio dell'esperienza dell'utente: nel caso del modello orientato narratologicamente, la Playstation è il mezzo per giocare al gioco; nel caso del modello orientato ludologicamente, il gioco diventa sostanzialmente il mezzo (la scusa) per giocare con la console Nintendo.

carattere oggettivo e/o materiale) dice al tempo stesso troppo e troppo poco: troppo, perché le regole sembrano necessarie per identificare un gioco, ma non necessariamente a spiegare perché quel gioco è un gioco. Possono esistere, d'altra parte, giochi senza regole (almeno secondo una definizione restrittiva del termine, come accade di solito per le teorie oggettiviste). Ma questa scelta teorica dice anche troppo poco, perché è possibile immaginare un comportamento regolato e che tuttavia non è un gioco.[11] Lo stesso vale per gli elementi materiali che di solito costituiscono una parte essenziale del gioco: posso usare un giocattolo, e tuttavia non star giocando; posso usare i pezzi degli scacchi, ma non star giocando a scacchi.

Dall'altro lato, è possibile dire lo stesso per i performance studies. Elaborando una critica che verrà ulteriormente approfondita nella quarta sezione, il problema fondamentale è quello relativo allo scarto tra finzione e gioco: ogni tipo di performance ha un carattere ludico? Allo stesso modo, ogni gioco ha un elemento performativo? Sembra che la risposta a entrambe le domande sia no, se si intende con "elemento performativo" ciò che Huizinga esprimeva con l'idea di "non fare sul serio." Da un lato, sembra che ci siano forme di finzione sociale – ma anche di attività libera e disinteressata – che non hanno nulla a che vedere con il gioco: in altri termini, una teoria del gioco non è necessariamente una teoria del relax o del divertimento. Dall'altro lato, è possibile immaginare forme di gioco che si svolgono in condizioni soggettive difficili e inusuali: si può giocare senza divertirsi, si può giocare per interesse o per ragioni molto serie, e si può giocare senza interpretare un personaggio.

Contro Benveniste, insomma, sembra che il problema del gioco vada riformulato a partire da un'inseparabilità di queste due dimensioni: il gioco non è un rito senza mito o un mito senza rito, ma un certo modo di operare riti e di raccontare miti, dove queste due attività vanno sempre pensate insieme. Pur riconoscendo la grandiosa portata euristica della distinzione tra *play* e *game*, non c'è l'uno senza l'altro.

Ma come pensare, dunque, la loro unione? Sicuramente non tramite una semplice giustapposizione: non è sufficiente affermare che ogni gioco include al tempo stesso elementi oggettivi e soggettivi, perché abbiamo appena affermato che nessuno di questi due elementi, preso isolatamente, compare in qualsiasi tipo di gioco. Piuttosto, sembra che il

11 Bernard Suits è probabilmente colui che si è spinto più in là nel cercare di definire l'essenza del fenomeno ludico solo a partire dall'identificazione di un certo tipo di regole. Anche nel suo caso, tuttavia, ciò diviene possibile solo a costo di identificare una tipologia molto specifica di giochi (che Thi Nguyen chiama appunto "suitsian games"). Cfr. Suits, "What Is a Game?"; Nguyen, *Games*, 6–7.

primo passo sia proprio una reinterpretazione del *play* e del *game*, di ciò che abbiamo chiamato aspetto soggettivo e oggettivo. Non ogni gioco ha regole e giocattoli, non ogni gioco richiede una certa intenzione o una certa disposizione soggettiva. Tuttavia, ogni gioco presuppone un elemento normativo e uno performativo.
Torna dunque la domanda: come tenere insieme elemento normativo e performativo? La risposta che vorrei proporre parte da una rilettura *mediale* del fenomeno ludico. Con questo termine faccio riferimento innanzitutto a una prospettiva che si distanzia tanto dall'approccio oggettivista, quanto da quello soggettivista. Non dobbiamo pensare il gioco come un certo set di regole o come un'attività motivata da una certa disposizione soggettiva, bensì come un certo *modo d'essere*.

Essere immagine. Una prospettiva mediologica sul gioco

Mediano e mediale

In *Verità e metodo*, Hans–Georg Gadamer riserva una posizione centrale al gioco come riferimento strutturale dell'indagine ermeneutica. Nel corso della sua analisi, ritorna più volte sull'importanza di spogliare il gioco del "significato soggettivistico che esso ha presso Kant e Schiller, e che domina tutta l'estetica e l'antropologia moderne."[12] Partendo da una lettura soggettivistica dell'idealismo tedesco, l'obiettivo fondamentale di Gadamer è mostrare che è il gioco che fa il giocatore, e non viceversa:

> L'essere del gioco non è dunque tale da esigere che vi sia un soggetto che si atteggia ludicamente perché il gioco sia giocato. Piuttosto, il senso originale del verbo giocare è quello mediale. Così diciamo per esempio che qualcosa in una certa o in un certo luogo "gioca," che qualcosa si svolge (*sich abspielt*), che qualcosa è in gioco.[13]

Tematizzando il carattere mediale del gioco, Gadamer utilizza un riferimento linguistico-grammaticale, ovvero la diatesi media di lingue come il greco antico.[14] Il suo argomento centrale è che il gioco

12 Gadamer, *Verità e metodo*, 227.
13 Gadamer, 231.
14 Per l'argomentazione centrale di questo saggio è rilevante segnalare che anche la grammatica dell'apparenza immaginale è strutturalmente legata alla diatesi media. Cfr. Alloa, *Attraverso l'immagine*, 378–79.

non va inteso come un gesto usuale, che promana da un soggetto animato da disposizioni e intenzioni, ma è piuttosto qualcosa che si impadronisce dei giocatori e li trasfigura. Riferendosi all'uso del verbo giocare anche in contesti naturali (come, ad esempio, i giochi di luce), Gadamer restituisce un'interpretazione quasi-naturalistica del gioco, interpretato come un evento più che come un'operazione.
Il merito fondamentale della lettura gadameriana è che mette in luce la differenza tra *mediano* e *mediale*: l'obiettivo non è trovare un punto intermedio tra soggetto e oggetto, attività e passività, giustapponendo le due dimensioni e sfumandole in una posizione intermedia. Piuttosto, si tratta di identificare una modalità – una diatesi, si potrebbe dire – irriducibile tanto al primo quanto al secondo polo, e che sia capace di rideterminare il senso di entrambi in modo specifico. In questo senso, il gioco non è un po' soggettivo e un po' oggettivo, ma né soggettivo né oggettivo: nella sfera ludica, soggetto e oggetto, disposizione e regola, assumono un significato diverso.
A questo punto, è forse possibile ricalibrare la critica di Gadamer al criticismo kantiano e ai suoi sviluppi. La giusta obiezione di Gadamer contro il soggettivismo, infatti, potrebbe essere formulata allo stesso modo contro un'impostazione puramente oggettiva, che interpretasse il gioco semplicemente come un comportamento. Se è vero, infatti, che nella *Critica del giudizio* il gioco ha una dimensione soggettiva, questa soggettività non va assolutamente intesa in senso psicologico:

> Per distinguere se qualcosa è bello o no non riferiamo, mediante l'intelletto, la rappresentazione all'oggetto per la conoscenza, ma la riferiamo, mediante la forza di immaginazione (forse collegata con l'intelletto), al soggetto e al suo sentimento del piacere o dispiacere. Il giudizio di gusto non è pertanto un giudizio di conoscenza; non è quindi un giudizio logico, ma estetico, intendendo con questo che il suo principio di determinazione non può essere altro che soggettivo.[15]

Nel paragrafo 9 dell'opera, questo collegamento tra immaginazione e intelletto, che media tra la rappresentazione dell'oggetto e il sentimento di piacere e dispiacere, viene notoriamente chiamato da Kant "libero gioco."[16] Senza addentrarci nell'analisi della tesi kantiana, qui è importante mettere in luce il fatto che il gioco delle facoltà, per quanto soggettivo, media in realtà tra una disposizione puramente soggettiva (il sentimento di piacere e dispiacere) e l'oggetto. Allo stesso

15 Kant, *Critica del giudizio*, 75 (AA 5:205).
16 Kant, 107 (AA 5:217).

modo, il libero gioco consiste precisamente in questa mediazione tra la dimensione sensibile (l'immaginazione) e quella intellettuale (la concettualità).
Nelle sue *Lettere sull'educazione estetica e sentimentale dell'essere umano,* Friedrich Schiller riconcettualizzerà il gioco come funzione antropologica fondamentale, in quanto capace di mediare tra vita e forma, tra sensibile e intelligibile, bisogno e legge:

> Questo nome [gioco] è giustificato perfettamente dall'uso della lingua la quale tutto ciò che né soggettivamente né oggettivamente è contingente, e tuttavia non costringe né esternamente né internamente, suole chiamare con la parola gioco.[17]

Azzardando una sovrapposizione forse troppo drastica, si potrebbe dire che il criticismo ha pensato il gioco precisamente come luogo di mediazione tra *play* e *game*. Proprio in quanto media tra sentimento e intelletto, il gioco richiede strutturalmente una compresenza di vita e forma, di disposizione e regola. Al tempo stesso, però, queste due dimensioni devono essere trasfigurate in qualcosa di diverso.
Questo tratto può essere reso in termini ancora più radicali se viene interpretato in senso genetico: solo a partire da quella comune radice che è il gioco, è possibile determinare la genesi di qualcosa come una disposizione soggettiva e una sfera normativa. In altri termini, il gioco non si porrebbe come qualcosa che sopraggiunge tra il soggetto e l'oggetto e li mette in comunicazione, bensì ne costituirebbe il luogo d'origine. È questa, ad esempio, la celebre tesi di Donald Winnicott, quando interpreta il gioco come luogo transizionale a partire dal quale si genera la separazione tra la sfera del sé e lo spazio esterno.[18]
Lo spazio del gioco non è né soggettivo né oggettivo, né falso né vero, né finzionale né reale: si tratta di quell'ambito d'interazione in cui il bambino, lentamente, impara a tracciare i confini tra sé e la madre, e successivamente tra sé e il mondo. Solo a partire da questa comune radice è possibile, con il tempo, identificare uno spazio del soggetto e uno spazio delle norme.

17 Schiller, *Lettere sull'educazione estetica*, 172.
18 Winnicott, *Gioco e realtà*.

Sulla base di queste considerazioni è possibile proporre una definizione mediale del gioco. Il punto di partenza è proprio la costellazione di autori evocata poc'anzi: ciò che accomuna Kant, Schiller, Gadamer e Winnicott è l'identificazione dello spazio del gioco con la sfera della pura apparenza. Con il termine "apparenza," qui, non si deve intendere qualcosa di contrapposto alla realtà, bensì propriamente un certo modo di esperire il mondo: il bambino interagisce con il suo oggetto transizionale imparando a trattarlo in modo speciale, ovvero come qualcosa che non è assoggettato alle leggi usuali della realtà. Winnicott insiste molto su questo punto: l'oggetto transizionale non è né reale né inventato. In altri termini: esso è un'immagine.

L'immagine è, effettivamente, il modello per antonomasia di qualsiasi esperienza mediale: l'immagine non è né un oggetto (la pittura sulla tela) né una fantasticheria soggettiva, ma qualcosa che si trova per l'appunto tra oggetto e soggetto.[19] Questo carattere medio dell'immagine è evidente anche nell'estetica di Kant, allorché egli afferma che l'apprezzamento estetico è ciò che vi è di più proprio nell'esperienza umana: anche gli animali sono capaci di provare il piacevole, e anche un essere razionale incorporeo sarebbe in grado di valutare un oggetto e stabilire se sia fatto bene o male; solo gli esseri umani, però, sono in grado di avere un'esperienza estetica, ovvero – potremmo aggiungere – valutare l'apparenza in quanto apparenza, in quanto dominio irriducibile tanto alla realtà esterna quanto alla fantasia del soggetto.[20] In questo modo, l'immagine è identificata non tanto con un oggetto o con una disposizione, ma con un certo modo d'essere.[21] Ci sono oggetti che supportano questa modalità specifica in modo prioritario (un quadro, insomma, invita ad essere esperito in quella modalità specifica), ma tutto può essere considerato come un'immagine. Senza ripercorrere l'enorme dibattito sulla nozione d'immagine che comincia con Platone e arriva fino ai giorni nostri, in questo saggio vorrei intendere l'immagine in questi termini modali minimali: l'immagine è l'apparenza in quanto apparenza, il sensibile in quanto sensibile.

19 Coccia, *Vita sensibile*, cap. 4–5.
20 Kant, *Critica del giudizio*, §5, 89 (AA 5:210).
21 Forse è in questo senso, ad esempio, che Ivan Mosca scrive che "Il gioco non è quindi un oggetto, ma un *modo* che si lega al contesto, e pertanto non si possono né trovare oggetti che siano solo giocattoli né oggetti che possano più facilmente di altri essere usati per giocare (sebbene ogni oggetto possa essere usato solo per alcuni giochi e non per altri, a seconda delle sue *affordance*)." Cfr. Mosca, "Regole del gioco."

Da qui è possibile arrivare alla definizione del gioco come quello specifico modo d'essere in cui trattiamo noi stessi, gli altri e il mondo come pure immagini. Nella sua apparente semplicità, questa definizione si presta a un immediato fraintendimento: il fenomeno ludico non sarebbe dunque schiacciato sulla finzione, sulla performance?
In effetti, questa definizione sembra riportare il fenomeno del gioco a quelle teorie dello spazio sociale che danno un ruolo primario alla nozione di apparenza.[22] L'esempio paradigmatico è il lavoro di Erving Goffman, che nella sua opera del 1959 *The Presentation of Self in Everyday life* proponeva di usare il teatro come modello per comprendere la strutturazione dello spazio sociale.[23] In qualche modo, Goffman riprende un'idea classica, espressa da Shakespeare nel *Mercante di Venezia*, quando Antonio dice: "considero il mondo per quel che è, Graziano – una scena dove ciascuno recita la sua parte."[24]
Questo modello si accompagna a quello di Wittgenstein, pur contrapponendovisi, nell'estendere il gioco all'intero spazio sociale: nel primo caso, tutto è gioco perché tutto è attività regolata; nel secondo, tutto è gioco perché tutto è interpretazione performativa di una parte. Abbiamo già detto, però, che così come non ogni attività regolata è un gioco, allo stesso modo non lo è ogni performance: qual è dunque la differenza?
Per comprenderla, è utile partire da una citazione tratta da *L'Essere e il nulla* di Jean–Paul Sartre:

> Consideriamo questo cameriere. Ha il gesto vivace e pronunciato, un po' troppo preciso, un po' troppo rapido, viene verso gli avventori con un passo un po' troppo vivace, si china con troppa premura, la voce, gli occhi esprimono un interesse un po' troppo pieno di sollecitudine per il comando del cliente, poi ecco che torna tentando di imitare nell'andatura il rigore inflessibile di una specie di automa, portando il vassoio con una specie di temerarietà da funambolo, in un equilibrio perpetuamente instabile e perpetuamente rotto, che perpetuamente ristabilisce con un movimento leggero del braccio e della mano. Tutta la sua condotta sembra un gioco. Si sforza di concatenare i movimenti come se fossero degli ingranaggi che si comandano l'un l'altro, la mimica e perfino la voce paiono meccanismi; egli assume la prestezza e la rapidità spietata delle cose. Gioca, si diverte. Ma a

22 Carnevali, *Apparenze sociali*.
23 Goffman, *Vita quotidiana*, 9.
24 Shakespeare, *Mercante di Venezia*, I, 1, 77–78 (tr. it. 39).

> che cosa gioca? Non occorre osservare molto per rendersene conto; gioca ad essere cameriere.[25]

Cos'è che rende la condotta del cameriere un gioco? Insomma, qual è la differenza tra essere un cameriere e giocare a essere un cameriere? Dalla descrizione di Sartre, mi sembra che la risposta risieda in questo: il cameriere che sta osservando nel suo cafè non fa nient'altro che il cameriere, sembra aderire troppo "puramente" all'immagine usuale del cameriere. Non è, questa, la nostra esperienza usuale dei ruoli nello spazio sociale: è vero, interagiamo tra di noi in forma d'immagine, interpretiamo dei ruoli sociali, ma vivere nello spazio sociale richiede sempre il rimando al fatto che c'è qualcuno che sta interpretando quel ruolo. In altri termini, nello spazio sociale non possiamo trattarci a vicenda come pure immagini: dobbiamo ricordare che quella è l'immagine di qualcuno (in questo caso, il genitivo è soggettivo[26]). Non possiamo trattare il cameriere "semplicemente come un cameriere," perché dobbiamo tener conto del fatto che il cameriere non è solo un cameriere, ma una persona che in quel momento sta interpretando quel ruolo sociale.

Quando si gioca, invece, non si è altro che immagine. Questo è il riferimento alla "pura" immagine che si trova nella definizione: quando giochiamo, non ci limitiamo a trattare gli altri come immagini, ma li trattiamo come *nient'altro* che immagini. Questa distinzione, apparentemente sottile, cambia tutto: nello spazio sociale, trattare il cameriere solo come un cameriere è una mancanza di rispetto, una forma di cinismo; nel gioco, al contrario, tener conto di ciò che gli altri sono al di là del loro essere immagine significa star giocando male (ad esempio, nel caso in cui favorisco un mio avversario perché gli sono legato). Nel momento in cui sono costretto a considerare una persona al di là della sua immagine (ad esempio per un infortunio), il gioco si interrompe.

25 Sartre, *Essere e il nulla*, 96.

26 A questo proposito, un elemento nella teoria di Goffman sembra disallineato al suo modello: non chiarendo praticamente mai il suo uso del concetto di "presentazione" ("rappresentazione" nella traduzione italiana), il modello teorico di Goffman rimane generico, e non si capisce quale idea d'immagine si trovi alla base della sua analisi dello spazio sociale. Nello specifico, sembra che nel suo modello il concetto di verità giochi ancora un ruolo fondamentale: la società è uno spazio di negoziazione di fiducia, in cui – secondo Goffman – ogni attore e ogni attrice sta chiedendo sempre implicitamente che si creda all'immagine di sé che sta proponendo. Al contrario, mi sembra che lo spazio sociale sia proprio il contesto in cui non ne va della verità: questo non significa che l'apparenza sociale sia falsa, perché questo sarebbe ancora un modo di subordinare la nozione d'immagine al problema della verità; piuttosto, pensare lo spazio sociale a partire dalla nozione di immagine permette di indagare proprio l'opzione opposta, ovvero l'idea che lo spazio sociale non sia, in quanto tale, un luogo di veridizione.

In questo modo, il gioco si configura come sempre come un'attività in cui è fondamentale tenere insieme le due dimensioni, ciò che Benveniste chiamava mito e rito: non può essere un rito senza mito, perché occorre che l'attività si svolga medialmente, ovvero tramite questa trasfigurazione in apparenza di chi partecipa; non può essere un mito senza rito, perché questa trasfigurazione deve essere determinata, ne devono essere stabiliti i tratti specifici.[27]
In altri termini, l'atto del gioco non coincide con l'essere immagine, ma ne è una modalità specifica, per quanto importante e per certi versi fondativa. Giocare è un certo modo di essere immagine, che non esaurisce lo spettro dei modi in cui possiamo interagire con la sfera dell'apparenza.

Conclusione. Dalla Gamification alla Playfication

Appiattire il fenomeno ludico sulla realtà sociale rischia di far perdere la specificità del gioco e il valore della sua funzione nella società stessa. Questo appiattimento, come si è visto, può avvenire in due modi: da un lato interpretando la realtà sociale come un grande palcoscenico in cui si "gioca" a interpretare dei ruoli, dall'altro interpretandola come una specie di grande partita a scacchi.
Questo secondo caso sembra costituire l'implicito non pensato di teorie di pensatori come Ludwig Wittgenstein o Robert Brandom:[28] se la realtà sociale viene spiegata a partire dagli scacchi o dal baseball, si sta usando un modello in cui c'è sempre qualcuno che vince e qualcuno che perde. Da questo punto di vista, d'altronde, la lettura iper-competitiva dello spazio sociale è proprio alla base di quel fenomeno che è stato chiamato *gamificazione*: usando un certo tipo di giochi come modello, si trasforma ogni attività sociale in una sfida, nella quale l'utente può raggiungere un certo punteggio e inserirlo in una classifica per valutarsi.[29]
Eppure, come suggerivo nell'introduzione, forse proprio l'intuizione di Baricco arriva in un momento storico in cui sono proprio i videogiochi

27 In questo senso, e solo in questo, contesto l'idea di Caillois secondo cui sarebbe possibile un gioco senza regole. Tutto dipende da cosa si intende con "regola," chiaramente: quando Ivan Mosca, distinguendo tra vari tipi di regole, afferma che non tutti i giochi dipendono da regole, sta affermando qualcosa che va assolutamente nella stessa direzione di questo saggio. Tuttavia, al netto di sganciare il fenomeno ludico dal riferimento necessario a una regola, non mi sembra che Mosca sia interessato a dare una definizione di cosa poi determini l'aspetto ludico di un fenomeno.
28 Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, 25; Brandom, *Making It Explicit*, 181.
29 Questa lettura della realtà sociale mi sembra molto vicina all'interpretazione che ne dà Raffaele Alberto Ventura nel suo *La regola del gioco*. Per una discussione più circostanziata della posizione di Ventura cfr. De Cesaris, "Playfication."

a starsi progressivamente emancipando dal modello *gamificato* al quale lui fa riferimento: esistono sempre più giochi non competitivi, dalle interfacce volutamente enigmatiche e complesse, in cui la bellezza dell'esplorazione viene ampiamente privilegiata rispetto all'immediatezza dell'utilizzo.
Proprio il campo dei videogiochi, insomma, sembra metterci in guardia sull'essenza del fenomeno ludico e sul suo valore, dando vita a un vero e proprio processo di *playfication*, ovvero di riconquista del campo proprio del gioco. Piuttosto che diluire il fenomeno ludico in una metafora per la descrizione dello spazio sociale, in cui però è proprio il carattere ludico delle attività ad andare perduto, sarebbe utile restituire una riflessione profonda sulla centralità del gioco come attività specifica, e sulla sua importanza per la società e per la vita. Vengono in mente le parole di Schiller:

> l'essere umano gioca unicamente quando è umano nel senso pieno della parola ed *è pienamente umano unicamente quando gioca.*[30]

30 Schiller, *Lettere sull'educazione estetica*, 174.

Bibliografia

Alloa, Emmanuel. *Attraverso l'immagine: Una fenomenologia dei media visuali*. Traduzione di Alessandro De Cesaris. Meltemi, 2025.

Ariemma, Tommaso. *Filosofia del gaming: Da Talete alla PlayStation*. Tlon, 2023.

Baricco, Alessandro. *The Game*. Einaudi, 2021 (1. ed. 2018).

Benveniste, Émile. "Le jeu comme structure." *Deucalion* 2 (1947): 161–67.

Bogost, Ian. "Why Gamification Is Bullshit." In *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, a cura di Steffen P. Walz e Sebastian Deterding, 65–79. MIT Press, 2015.

Brandom, Robert. *Making It Explicit: Reasoning, Representing, and Discursive Commitment*. Harvard University Press, 1998.

Brown, Stuart. *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Avery, 2010.

Caillois, Roger. *I giochi e gli uomini*. Traduzione di Laura Guarino. Bompiani, 2013.

Carnevali, Barbara. *Le apparenze sociali: Una filosofia del prestigio*. Il Mulino, 2025.

Coccia, Emanuele. *La vita sensibile*. Il Mulino, 2023.

De Cesaris, Alessandro. "Playfication: A partire da 'La regola del gioco' di Raffaele Alberto Ventura." *Le parole e le cose* (online), 14 febbraio 2024. https://www.leparoleelecose.it/playfication-a-partire-da-la-regola-del-gioco-di-raffaele-alberto-ventura/.

Frasca, Gonzalo. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." In *The Video Game Theory Reader*. Routledge, 2004.

Gadamer, Hans-Georg. *Verità e metodo*. A cura di Gianni Vattimo. Bompiani, 2000.

Garcia, Vivien, e Carlo Milani. "Gamificazione." In *Le parole della tecnica: Concetti, ideologie, prospettive*, a cura di Maurizio Guerri, 157–72. Einaudi, 2025.

Goffman, Erving. *La vita quotidiana come rappresentazione*. Traduzione di Margherita Ciacci. Il Mulino, 2022.

Gray, Peter. *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*. Basic Books, 2015 (1. ed. 2011).

Guerri, Maurizio, a cura di. *Le parole della tecnica: Concetti, ideologie, prospettive*. Einaudi, 2025.

Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Traduzione di Arrigo Vita. Einaudi, 2009.

Kant, Immanuel. *Critica del giudizio: Con l'aggiunta della "Prima introduzione alla critica del giudizio."* 2. ed. riveduta. A cura di Massimo Marassi. Bompiani, 2015.

McGonigal, Jane. "I'm Not Playful, I'm Gameful." In *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, a cura di Steffen P. Walz e Sebastian Deterding, 653–58. MIT Press, 2015.

Mosca, Ivan. "Le regole del gioco: Perché la realtà sociale non è un sistema normativo." *Rivista di estetica*, n. 43 (marzo 2010): 247–66. https://doi.org/10.4000/estetica.1816.

Nguyen, C. Thi. *Games: Agency as Art*. Oxford University Press, 2020.

Sartre, Jean-Paul. *L'essere e il nulla*. A cura di Franco Fergnani e Marina Lazzari. Il Saggiatore, 2014.

Schiller, Friedrich. *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo; Callia o della bellezza*. Armando, 1995.

Shakespeare, William. *Il mercante di Venezia*. In *Tutte le opere*, vol. 4, a cura di F. Marenco. Bompiani, 2019.

Suits, Bernard. *La cicala e le formiche: Gioco, vita e utopia*. A cura di Francesca Antonacci e Maresa Bertolo. Edizioni Junior, 2021.

———. "What Is a Game?" *Philosophy of Science* 34, no. 2 (1967): 148–56. https://doi.org/10.1086/288138.

Ventura, Raffaele Alberto. *La conquista dell'infelicità: Come siamo diventati classe disagiata*. Einaudi, 2025.

———. *La regola del gioco: Comunicare senza fare danni*. Einaudi, 2023.

Winnicott, Donald Woods. *Gioco e realtà*. Traduzione di Giorgio Adamo e Renata Gaddini. Armando, 2020 (1. ed. 1969).

Wittgenstein, Ludwig. *Ricerche filosofiche*. A cura di Mario Trinchero. Einaudi, 2021.