



*Classificazione Decimale Dewey:*

**107 (23.) FILOSOFIA. EDUCAZIONE, RICERCA, SOGGETTI CONNESSI**

ARCANGELA MICELI

**IL *METODO* INDUTTIVO NELLA  
LUDOSOFIA**  
**L'ESPERIENZA FILOSOFICA DEL GIOCARE**

*Prefazione di*

FRANCESCA BREZZI

*con i contributi di*

GIACINTA ALIMENA, MIRIAM BONAMINI, ROBERTA COLONNELLI  
ANNA GAROFALO, VALENTINA LOCCHI, BRUNELLA MEDUGNO  
ALESSANDRA MIRABELLI, VALENTINA NAPOLITANO  
STEFANIA NARDINI, MONICA PETRONIO, STEFANO UGO SALVAGO

  
aracne



©

ISBN  
979-12-218-1294-7

PRIMA EDIZIONE  
**ROMA** 22 MAGGIO 2024

## INDICE

- 7 *Prefazione*  
di Francesca Brezzi
- 15 *Introduzione*
- 19 **Capitolo I**  
Pensare, sentire, essere  
1.1. Riflettere per so-stare. So-stare per riflettere, 19 – 1.2. Dal pensare al sentire, dal sentire all'essere, 24 – 1.3. Ludosofia: una modalità d'essere, 40 – 1.4. La funzione dell'immaginale
- 51 **Capitolo II**  
Ludosofia, paidosofia... e fare poesia  
2.1. Ludosofia – Nascere a sé stessi per rinascere alla vita, 51 – 2.2. Paighiosofia – Essere un valore. Essere giocando, 57 – 2.3. Paidosofia – Trasformare la propria vita in un valore, 59 – 2.4. Le tre metamorfosi: un esempio di gioco-archetipo auto-esplorativo, 61 – 2.5. Comporre in versi la propria esistenza, 63
- 67 **Capitolo III**  
Il metodo ludosofico-induttivo  
3.1. Sul metodo-non metodo, 67 – 3.2. *Metodo* socratico e cartesiano nella prospettiva ludosofico-induttiva, 70 – 3.3. La procedura ludosofico-induttiva, 73 – 3.4. ... per una pedagogia della testimonianza, 76

81 Capitolo IV

Il metodo-non metodo del percorso ludosofico

4.1. L'esperienza della triangolarità circolare, 81 – 4.2. L'*io-tu-noi*: dalla soggettività alla comunità, 83 – 4.3. Fasi "attuative" del metodo ludosofico-induttivo, 87 – 4.4. Il gioco filosofico non si apprende, 90 – 4.5. Il gioco filosofico non è l'applicazione rigorosa di una regola, 91 – 4.6. Consegne non regole, 94

99 Capitolo V

L'Esperienza del giocare

5.1. Contenuti "fenomenologici" ed esperienziali del gioco filosofico, 99 – 5.2. Le categorie aristoteliche e il loro "uso" ludosofico, 102 – 5.3. Il mito come paradigma dell'esistenza nelle auto-esplorazioni ludosofiche, 105 – 5.4. Perché, e quando, un gioco, con sé stessi, tra due e in gruppo, diventa filosofico?, 108

111 Capitolo VI

Gioco filosofico: l'itinerario

6.1. Che cosa caratterizza il gioco filosofico e lo distingue da ogni altro gioco?, 111 – 6.2. I momenti chiave del gioco filosofico, 112 – 6.3. Gli elementi essenziali del gioco filosofico, 115 – 6.4. La tessera: uno strumento polifunzionale del gioco filosofico, 116 – 6.5. La funzione immaginale nel gioco filosofico online, 117 – 6.6. Le tre metamorfosi: un esempio di *tripletta* interna al sé, 119

129 Antologia di giochi-archetipo

143 Glossario. Le parole per la Ludosofia e... per giocare

157 Appendice: esperienze sul campo

203 Bibliografia

211 Elenco giochi

## PREFAZIONE

FRANCESCA BREZZI

Il gioco è nemico dei filosofi, affermava alcuni anni fa Umberto Eco<sup>(1)</sup>, consapevole dell'ironia della sua dichiarazione e smentendola fortunatamente nei suoi testi stessi, sia sufficiente ricordare che ne *Il Nome della Rosa* tutto ruota alla ricerca della perduta opera di Aristotele dedicata al riso.

Il testo che Arcangela Miceli offre alla comunità dei lettori sfata ugualmente questa asserzione proponendoci la ricchezza di questo termine, non nascondendo tuttavia la profonda ambivalenza del concetto stesso. Sono grata a Miceli per avermi chiesto questa prefazione, che mi consente di ritornare a un tema che mi ha accompagnato nei miei studi filosofici.

Fin dagli anni '90 infatti, in tempi di crisi e di post modernità ritenevo che il gioco potesse rappresentare una rivoluzione della riflessione filosofica (e forse della cultura tutta), non nel senso rimbaudiano di una fuga in paesi lontani per sovrapporre al quotidiano l'esotico, bensì come consapevole assunzione di un trauma, di una rottura, di una inversione di tendenza, che conteneva in sé pur sempre una grande fragilità; in quanto tale, infatti, il gioco come il lancio dei dadi non è mai una traiettoria definitiva, ma evidenza una specifica precarietà, un rischio, che non diventa mai necessità<sup>(2)</sup>.

---

(1) U. Eco, *Presentazione* a G. Celli, *La scienza del comico*, Calderini, Bologna 1982; di Eco si veda anche: *Sugli specchi e altri saggi: Il sogno, la rappresentazione, l'illusione, l'immagine*, Bompiani, Milano 1988.

(2) Cfr. J. Lévêque, *Le jeu et le temps*, Osiris, Paris 1990, p. 48.

Prima di entrare nello specifico terreno di Arcangela Miceli, che come vedremo, presenta una sorta di *gioco* di scatole cinesi, vorrei ricordare che il gioco ha una lunga tradizione dietro di sé, evidente in forme più o meno carsiche: da Eraclito con il *frammento* 52 a Heidegger, commentatore di quel passo, il gioco è stato presente con alterne vicende sulla scena filosofica, ha giocato la sua partita, combattendo tuttavia sempre una battaglia contro la pretesa di una ragione logica e sistematica che tentava di emarginarlo e di annullare tutte le tematiche connesse, riso, comico, sogno, accusate di insignificanza cognitiva. Eugene Fink, grande fenomenologo, mostra nei suoi testi quando ebbe inizio tale ostracismo<sup>(3)</sup>, non a caso l'autrice si sofferma sulla fenomenologia del gioco e dedica giustamente un capitolo alla esperienza del giocare, e passa in rassegna i contenuti "fenomenologici" ed esperienziali del gioco filosofico.

Dal lontano 1933 quando J. Huizinga pronunciò la sua famosa proklusione intorno all'*homo ludens*, e grazie alla successiva pubblicazione<sup>(4)</sup>, tuttavia, il clima è cambiato: la tematica del gioco ebbe da quel momento, come è stato detto, la sua *summa*, da cui non si poté più prescindere. Se prima di allora il gioco era stato (non spesso) oggetto di studio, basti pensare per fare due esempi molto differenziati a Schiller o agli psicologisti sperimentali, Huizinga con un balzo, porta la tematica su un altro livello, quello che oggi ci interpella, del discorso filosofico, della storia delle idee, inserendolo tuttavia concretamente in ogni attività umana, quale momento genetico della cultura, come è noto. La novità di un tale approccio destò scalpore e il libro divenne subito un caso, almeno nella cultura italiana, ma non solo.

Inoltre l'argomento si è venuto arricchendo e soprattutto ramificando, sì da costituire oggi uno dei filoni più rilevanti della cultura contemporanea, *significativo* per il suo essere un prisma speculare in cui le varie facce sono rappresentate dai diversi approcci con cui il tema è affrontato.

Personalmente ritengo che il gioco sia una condizione possibile del pensiero, esercizio di intelligenza, con regole e finalità che saranno

---

(3) E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, Roma 1969, n.e. Firenze 1992; Si veda anche *Oasi del gioco*, Salerno 1969, n.e. Milano 2008. Più recentemente in Italia è uscito: *Per gioco. Saggi di antropologia filosofica*, Morcelliana, Brescia, 2016, una raccolta di testi interessanti, che ribadiscono le tesi finkiane sulla centralità del gioco come relazione dell'umano al mondo.

(4) J. Huizinga, *Homo ludens*, [*Homo ludens* tr. it. di C. von Schendel, *Il Saggiatore*, Milano 1964, p. 24 Un'altra edizione, contiene la prefazione di U. Eco, Einaudi Torino 1964.

inaugurali in senso ontologico (e non storico) di un diverso modo di essere e di esistere, quindi dal gioco può derivare una diversa antropologia e un'etica rinnovata.

Mi ritrovo pienamente, pertanto, nelle affermazioni dell'autrice: «Il gioco è come contemplazione “feconda”» e come tale, aggiungo, relazionale: «Una contemplazione può essere “interattiva” perché consente al soggetto contemplante di farsi “modificare” l'animo. Guardo le cose, ci gioco come fanno i bambini e do loro senso e significato».

È interessante sottolineare in via pregiudiziale come nel testo di Miceli non si passino in rassegna le varie discipline che si occupano del gioco (che pure esistono e sono numerose: etologia, psicologia, nonché le più ovvie, come la pedagogia e l'antropologia), né ci si attarda in analisi sistematiche ed esaustive dei filosofi antichi e moderni che hanno trattato questo tema, anche se sono illustri (Eraclito, Kant, Schiller, Hegel, Nietzsche, Heidegger, e, ai nostri giorni, Fink, Gadamer, Axelos).

Pur avendo presenti le loro proposte e anche le profonde difformità di alcuni/e, come in un teatro si lasceranno sullo sfondo e di volta in volta si faranno intervenire attraverso i giochi stessi. Ci sia consentita una notazione contenutistica: nel testo si mostra particolare attenzione ai campi nuovi, soprattutto – ed è una felice novità – alle filosofe come Maria Zambrano, Hannah Arendt, Simon Weil, Iris Murdoch, etc. L'autrice evidenzia come ognuna con propri percorsi si avvii sul sentiero “ludico” in vista di quel pensiero poetante, o pensiero appassionato di cui è espressione la riflessione femminile.

Qui irrompe la ludosofia che, come si legge nel testo, apre alla filosofia territori inediti, le consente di tessere rapporti inconsueti con altre discipline, rinvia a una costellazione di studi diversi. Ma di questo tra poco.

Si è detto gioco delle scatole cinesi pertanto una seconda “scatola” è rappresentata dalla consulenza filosofica, perché con molta chiarezza Miceli inserisce la ludosofia nell'ambito di questa disciplina, mostrandone la positività.

Se la ludosofia, come detto, verifica la fecondità euristica del gioco in vari ambiti, fecondo e stretto è il suo legame all'interno della consulenza filosofica.

La consulenza filosofica è proprio uno di quelle dottrine che, nonostante la sua relativamente giovane età, con baldanza interroga la

filosofia, ma non solo. La positività di questa irruzione, infatti, risiede nell'allargare i confini tradizionali della riflessione filosofica (intesa in senso genericamente *teoretico-astratto*) e consentirle sia una possibilità di incontro con i saperi umani tutti, anche quelli ritenuti a torto più lontani (come la biologia molecolare e la neurobiologia, solo per citarne due all'avanguardia), sia anche una sua presenza, trasformata e rinnovata, novello Proteo, nei territori più consueti (morale, filosofia politica, antropologia, filosofia della mente, etc.).

Nel nostro testo la consulenza interpella la filosofia in uno dei nodi non ancora risolti: chi è il soggetto e quale il suo rapporto con il mondo? Se da Cartesio in poi – nel Seicento e nel Settecento – questo legame ha ricevuto risposte contrastanti, anche nel secolo appena trascorso non ha trovato – felicemente – una risposta univoca e con autorevolezza, sia il progresso scientifico sia le scienze umane, hanno condotto avanti il confronto.

La positività di questo incontro, pertanto, è il pluralismo possibile di risposte differenti, ma la piattaforma comune per proseguire è la consapevolezza di dover rispondere alle *domande* di un soggetto incarnato, di un soggetto relazionale. Dunque riflessione filosofica e consulenza si incontrano in un pensiero dell'esperienza e questo aspetto sarà essenziale nella ludosofia.

Da qui gli stretti e necessari rapporti tra le scienze sopra ricordate e l'etica, relazioni che la consulenza è invitata a stringere, dal momento che l'una e l'altra devono far fronte al disagio esistenziale dell'individuo.

Né la filosofia, né la consulenza filosofica si offrono quali psicoterapie o consulenza spirituale (come un consulente quale Roger Paden conferma), tuttavia entrambe possono in maniere diverse facilitare, esplorare e comprendere la *Weltanschauung* di tutti e di ciascuno (*omnis et singulatim*). Il consulente filosofico non ha modelli di "salute" o di "normalità", non lavora sull'inconscio, sulla psiche o sulla biografia della persona che lo consulta: la aiuta, facilitando la comprensione della sua visione della realtà, contribuendo a una riflessione su di essa e a una sua rielaborazione, quanto meno a una riproblematizzazione.

Uno sguardo al nostro oggi ci mostra le incertezze e le difficoltà della post-modernità ai quali lo sviluppo sempre più tumultuoso delle scienze e in genere i saperi ognora più specializzati cercano di dare

risposte definitive, contraddicendo immediatamente il loro spirito di parzialità, rivedibilità e falsificabilità. D'altra parte è forte la fame e l'esigenza di etica per l'individuo contemporaneo, che ha interrotto molto spesso i legami che lo ancoravano ai fondamenti (Trascendenza o Assoluto); da qui l'urgenza di "pratiche filosofiche", tra cui la consulenza filosofica e la ludosofia con le loro metodologie di ascolto e dialogo. Ne nascerà forse una risposta alla richiesta di aiuto che proviene da problematiche esistenziali, risposta che si apre in un ventaglio di questioni antropologiche, psicologiche e sociali oltre che filosofiche, una riflessione e una chiarificazione tra interpretazione del mondo e scopi, valori e significati, concetti e aspettative.

Filosofia e consulenza filosofica dalla chiara visione della complessità sociale e politica procedono a una comprensione che possa migliorare le possibilità di relazione e quindi tendere a una vita buona (e felice).

Non ci si può nascondere come questo sia un cammino impervio, come molte risposte siano ancora lontane, ma è importante che la consulenza filosofica eviti soluzioni semplicistiche e affronti la complessità dell'intreccio, e la filosofia a sua volta si sottragga a chiusure e rigidità anacronistiche.

Qui si apre l'ultima scatola cinese della ludosofia che come afferma Miceli: «Attiene all'adesione a un modo di essere, è un habitus mentale», e, secondo le parole di Maria Zambrano, coincide con il "cammino di vita".

Un cammino che è guida e orientamento per ogni essere umano, che porta in ogni momento alla consapevolezza di essere e di voler essere in un certo modo; non solo, ma seguendo ancora la filosofa spagnola, con la ludosofia ognuno/a compie i tre passi fondamentali del nascere-dinascere-rinascere, che Miceli articola mirabilmente, pertanto rimaniamo alla lettura diretta.

Vogliamo solo ricordare che se in un testo precedente di Miceli *Ludosofia. Il counseling e i giochi filosofici*, con la prefazione di Wilma Scategni – e nella recente edizione *Ludosofia. Teoria e pratica del gioco linguistico* – si entrava nel laboratorio stesso della pratica ludosofica, qui l'intento è previo (direi più alto) nel senso che si offre un metodo, il metodo ludosofico-induttivo (metodo non-metodo sostiene ludicamente l'autrice), metodo democratico che può sostanziare la comunità.

Va evidenziato questo aspetto: la relazionalità presente nel gioco io-tu diventa poi un noi e apre alla comunità sociale.

Si gioca insieme senza superiorità di nessuno o leadirismo, chiunque “conduce” (cumducere, significa condurre insieme, non essere il capo! afferma l’autrice) ha già sperimentato e vissuto su di sé il gioco e corre il bel rischio di non conoscere l’esito stesso del suo giocare. Il gioco, pertanto, essenzialmente esprime un legame e un reciproco riconoscimento tra due soggettività, pertanto lo riteniamo categoria per eccellenza per disegnare anche una cultura dell’inclusione e dell’appartenenza contro la cultura dello scarto.

Ancora Zambrano (autrice cara a Miceli) può essere di guida e aiuto: la filosofa spagnola ha scritto un testo *Note di un metodo* in cui sostiene la necessità di seguire le orme di una “metafisica sperimentale”. Dal fallimento di una ragione neutra o astratta, chiusa nella fissità del concetto e dalle contrapposizioni di ragione e sentimento, si propone l’armonia di una ragione poetica (significativo titolo di un paragrafo di Miceli), di un saper sentire che affonda le sue radici nel vitale e nel vissuto dell’esistenza singola. In questo senso: «La ludofilosofia, ancora Miceli, è un addestramento che ogni individualità “risvegliata” sceglie liberamente di iniziare, per vivere e percorrere il proprio segmento di vita senza pregiudizi, senza preconetti, senza attese. La riflessione di Maria Zambrano sulla condizione privilegiata dell’essere umano e della sua possibile “rinascita” ci permette di dedicare uno spazio specifico al rapporto che collega e connette lo status esistenziale della ludosofia con la capacità che ogni essere umano ha di riformulare e riorganizzare la propria vita interiore.

Gioco dunque, non come ambito in cui sono assenti le decisioni responsabili, ma come luogo in cui il soggetto, altrove esautorato, gioca, cioè attua dei comportamenti significativi sia in relazione alle sue origini, evento forse extraumano, sia in relazione al suo futuro.

Concludendo ritengo che la lettura di questo testo consenta di disegnare un soggetto nuovo da cui deriva un’etica rinnovata, un’etica per i nostri inquieti tempi.

Il concetto prismatico di gioco può esprimere un diverso modo di essere e di esistere, quindi la ludosofia offre le cifre di una antropologia rinnovata, che nel profondo dell’uomo ricerca quel gioco di scomposizione e aggregazione, che è anche interpretazione del mistero.

Nei densi capitoli di Miceli e nei giochi da lei proposti deriva che il gioco esistenziale o umanesimo ludico coglie l'uomo come l'essere la cui dignità consiste nel ben giocare la propria vita e che è responsabile di ciò che fa, uomo quindi che anche nell'angoscia e nella disperazione agisce con responsabilità.

Essere umano libero che nel gioco scopre la gioia di essere causa, ma insieme coglie la propria duplicità e ambiguità chiaroscurale, in cui tuttavia agisce.

Usiamo di proposito il termine chiaroscurale perché ancora Maria Zambrano, criticando il razionalismo cartesiano e l'idealismo, focalizzata nel nuovo soggetto la radice unitaria di poesia e filosofia, intelletto e sentimento, che concorrono secondo l'autrice a costituire la tensione conoscitiva integrale. Il pensare pertanto è essenzialmente decifrare il proprio sentire originale, sentire che, fra le tenebre caratterizzanti, anche il discorso più limpido avviene solo nei "chiari" della radura del bosco, come suona suggestivamente il titolo di uno degli ultimi scritti della Zambrano. Libro che, privo di struttura organica, si offre come una fenomenologia di tali luoghi privilegiati che illuminano l'esistenza. Il gioco che si attua nella ludosofia dunque consente di intravedere *un'etica privata che sia irroramento e semente di un'etica pubblica, finalizzata all'instaurarsi di valori condivisi, distante quindi dal paradigma liberale, – oggi liberalismo sfrenato – a favore di un paradigma comunitario.*

La dimensione etica, come una sinfonia, apre a una serie di concetti, cifre anche del gioco stesso, parole incarnate nella nostra realtà sociale: relazionalità, reciprocità, ma insieme rapporto di fiducia, aspettativa di altruismo, gratitudine, riconoscimento e riconoscenza,

Al termine potremo convenire con Schiller quando afferma: «L'uomo gioca solo quando è uomo nel pieno significato della parola ed è interamente uomo solo quando gioca»<sup>(5)</sup>.

---

(5) F. Schiller, *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen, mit erklärenden Anmerkungen* (1794) [*Lettere sull'educazione estetica*, tr. it. di A. Negri, Armando Editore, Roma 1971, p. 174, n.ed. 2004]. Ritorneremo più avanti su questo autore.



## INTRODUZIONE

*Ai “cuori pensanti” che ho incontrato  
e a quelli che non ci sono più*

Il presente testo è nato per una esplicita esigenza, emersa nel corso di quest'ultimo decennio, da parte di “fruitori”, appartenenti a vari contesti, che si sono misurati con i laboratori ludosofici e che, nei confronti del gioco filosofico, hanno manifestato interesse e desiderio di approfondimento. Il bisogno di indagare, di esplorare e auto-esplorare i vari passaggi, scelte e confronti con cui di volta in volta si veniva chiamati a vivere e affrontare nel giocare filosofico, si è sempre più delineato come “urgente”. Intanto per avere “a portata di mano” un qualcosa di agevole da “consultare”, un manuale (avevo pensato di chiamarlo con il termine ormai desueto di *vademecum* ... riportato nella scheda-glossario) con cui confrontarsi e con cui “dialogare”...

Consapevole che nessun'opera, sia pur teorico-pratica, possa sostituire l'esperienza e il vivere consapevolmente la propria esperienza, mi sono orientata, già nel titolo, a palesare gli intenti di questo libro, anche perché il giocare filosofico è di fatto un continuo inveramento e un'autentica espressione del proprio agire consapevole. La lettura interiorizzata di qualcosa scritta da un altro – «È solo per caso che tu sia il lettore ed io l'autore» direbbe Borges – è di per sé un esercizio auto investigativo e l'espressione di un vissuto interiore.

I due termini chiave, *esperienza* e *metodo*, nel presente volume, si intrecciano continuamente. Se nel greco antico il termine esperienza

– indicata con ἐμπειρία (empeirìa) (ἐν, *all'interno* e πείρα *prova*) – ci invitano al “saggiare”, “misurarsi e sperimentarsi all'interno della realtà”, nel suo complesso di manifestazioni, sensazioni, parole *vive* udite e *consegnate*, stratificazioni ... I termini tedeschi – *Weltkenntnis* *conoscenza del mondo* ed *Erfahrung*, *attività dell'esperire* – ci aiutano a completare la declinazione che abbiamo fatto del termine metodo: quella che attiene *all'essere in cammino* per accumulare esperienze conoscitive, confrontarsi con le forme di ciò che si è esperito, e con l'affermarsi in sé di tali forme.

«[...] Nessuno può trarre dalle cose nient'altro che quello che pensa di sapere già, eppure chi non ha accesso per esperienza a certe cose, non ha neppure orecchie per udirle [...]» sembra sintetizzare Nietzsche in *Umano, troppo umano*.

Questo libro, dunque, è la *naturale* continuazione del primo, mi riferisco all'ultima edizione di *Ludosofia – Teoria e pratica del gioco filosofico*, Aracne 2023 – in cui sono state poste le basi di questa strana e “dinamica” disciplina *pratica*, quale è la Ludosofia. In quanto disciplina, la Ludosofia possiede: uno statuto epistemologico proprio (supportato da una significativa letteratura specifica sul gioco filosofico da Fink e dallo stesso Husserl fino alla Zambrano e, soprattutto, alla Brezzi); una serie di nuclei fondanti che provengono da sollecitazioni filosofiche, poetiche e iconografiche; naturalmente un percorso metodologico proprio e un suo linguaggio.

Lo sviluppo argomentativo, che è tale ma senza alcuna pretesa di dimostrazione, parte dalla delineazione di un *habitus* che si definisce, prima del giocare vero e proprio, nel momento in cui ogni potenziale facilitatore e “giocatore” assimila e fa proprie gli stimoli emersi dalla filosofia e dalla ricchezza delle sue suggestioni, quando il rapporto tra *pensare-sentire-essere* viene posto, o ancora nel momento in cui si ravvisa l'opportunità di predisporre e/o trovare modalità di essere e di immaginare, di educarsi all'essere e di riconoscersi un valore, di delineare un progetto e di utilizzare una risorsa.

L'attitudine riflessiva di ognuno e la “raccolta” di considerazioni, dubbi, interrogativi, speranze, che da ogni filosofa e filosofo promano, ne segnano in qualche modo il profilo epistemologico. E ogni volta lo rafforzano e lo ampliano.

I fondamenti della Ludosofia, che costituiscono i suoi presupposti, sono legati al “liberare”, di fatto, funzioni percettive, recettive e immaginative. Al

*sentire* in tutta la sua pregnanza ontologica e conoscitiva, alla disponibilità verso il giocare filosofico, al continuo confronto, all'ascolto autentico di sé, degli altri, del mondo, della storia e della natura.

La metodologia – *non metodica* (Zambrano) – conserva e “fa proprie” le funzioni osservativo/descrittivo/analitiche tipiche del metodo sperimentale e induttivo delle scienze, cercando di evitare certezze inconfutabili ed eventuali pregiudizi e preconcetti, spesso baluardi di difesa della razionalità e del *conservazionismo*; mantiene e cerca di vivificare le capacità descrittive e comunicative che in genere attengono al linguaggio e quest'ultimo, nel corso del giocare filosofico, si declina e si attua nei due aspetti chiave della comunicazione: l'ascolto attento e autentico e il dialogo, interiore, interpersonale e di gruppo.

Come si diceva è tuttavia un metodo-non metodo, dal momento che non ha strutture predeterminate e obiettivi prefissati da conseguire, ma solo itinerari esperienziali da percorrere e una pluralità di insospettati e in genere gratificanti esiti.

Tutte le procedure e gli schemi indicati sono, di fatto, un *canovaccio* che permette, con autenticità e senza finzioni, di “recitare a soggetto”, di vivere l'esperienza filosofica del gioco che si fa mentre si attua, si sperimenta e *si vive giocando*.

Il testo, dunque, è destinato a tutti quelli che vogliono “mettersi in gioco”: dai 5 ai 100 anni! Non servono competenze e conoscenze specifiche, solo l'ascoltarsi e l'ascoltare il filosofo che è in noi... Mi auguro, possa essere “utile” a chiunque voglia misurarsi con il gioco, ai facilitatori/consulenti/insegnanti e a coloro che, da adulti, riescono a incantarsi (ricordando con il Platone del Teeteto che la filosofia è meraviglia e stupore!) e illudersi (*in-ludus*, essere nel gioco e nell'immaginale!), e al giocare *profondo* e partecipe come i bambini ci insegnano (quando mettono da parte il cellulare!). A loro, e a tutti gli adulti che nutrono il loro bambino interiore, sono grata.

Questa pubblicazione non sarebbe stata possibile senza il supporto tecnico di Amalia Costan, Simona Santini, Laura Sbarzella, e l'appoggio morale di Alessandra Angeletti e Simona Pinnola. Ma anche a quelle che hanno creduto e credono nel mio lavoro. Mi riferisco a tutte le

persone che hanno attraversato la mia vita e il mio *essere giocando*. Sono tante e le ringrazio a una a una con calore. Non posso fare a meno di riservare a questo elenco un posto speciale ai numerosi allievi del Master in Consulenza filosofica di Roma 3 che in questi ultimi anni hanno compilato le loro tesi di perfezionamento utilizzando le pratiche ludosofiche in maniera completa o parziale; e i cui lavori, articolati, originali, significativi, interessanti e scientificamente corretti, meriterebbero una pubblicazione dedicata, che auspico e spero, in futuro, di poter realizzare.

La mia gratitudine va soprattutto ad Alessandra Mirabelli e a Marco Merli per aver revisionato, con competente e accurata pazienza, tutto il lavoro.