

MATTEO PAGAN

## UNA LEGGEREZZA ORIGINARIA. HELMUTH PLESSNER E IL CONCETTO DI *SPIEL*

SOMMARIO: 1. *Introduzione*; 2. *Vivere la vita giocando*; 3. *Giocare con la distanza*; 4. *La vittoria del gioco sulla serietà*.

### 1. *Introduzione*

«La scienza non si chiede: perché la vita è seria, si chiede: perché gioca? E non prende sul serio i rari tentativi di prendere il gioco come base e di intendere lo sconforto dell'esistenza come la perdita della sua leggerezza originaria, una libertà di gioco (*Spielfreiheit*) sostanzialmente ancora possibile» [Plessner 1934, 8]. Con queste parole si apre la recensione che nel 1934 Helmuth Plessner dedica al testo *Wesen und Sinn des Spiels* (1933) dell'amico e collega Frederik Buytendijk. Il filosofo tedesco condivide con il biologo olandese la necessità di superare il pregiudizio darwinista<sup>1</sup> secondo il quale tutto ciò che non è utile alla vita è automaticamente condannato alla morte. In effetti, la riduzione della vita all'utilità e all'economia era già stata criticata da Plessner e Buytendijk in un articolo scritto a quattro mani nel 1925, intitolato *Die Deutung des mimischen Ausdrucks*.<sup>2</sup> Per entrambi è necessario rovesciare l'onere della prova nel confronto tra la serietà e il gioco: è la prima, ovvero la visione funzionalistica, a dover dimostrare la propria ineludibilità. La vita infatti, lungi dal ridursi al meccanismo della semplice autoconservazione, presenta degli elementi di eccesso, di espressività e di simbolismo che non possono essere spiegati facendo riferimento a

<sup>1</sup> È opportuno segnalare che nel terzo e ultimo articolo scritto da Plessner e Buytendijk, intitolato *Tier und Mensch* (1938), i due distinguono il pensiero di Darwin e le sue concessioni alla «libertà di gioco della vita» (*Spielfreiheit des Lebens*) dall'ideologia fondata sulla lotta per l'esistenza che, nel solco di Haeckel e Spencer, dominava il loro tempo. Buytendijk & Plessner [1938], 148-149.

<sup>2</sup> Buytendijk & Plessner [1925], 97.

uno scopo. In questo senso, essa esibisce già in abbozzo alcuni dei più complessi fenomeni umani. Per Plessner (come per Schiller<sup>3</sup>), da una parte «l'umano gioca solo quando è umano nel pieno senso della parola ed è completamente umano solo quando gioca»;<sup>4</sup> dall'altra, il rapporto dell'umano al gioco ha una fonte vitale, deriva da un eccesso pulsionale che si scarica nel gioco, da una pulsione ludica (*Spieltrieb*<sup>5</sup>) che domina tutto il mondo organico. Scopo di questo lavoro è valutare il ruolo che il concetto di *Spiel* (gioco/recita) riveste nel pensiero di Plessner, tanto nella sua antropologia filosofica – in cui, come si vedrà, l'attore gioca un ruolo fondamentale – quanto nella sua filosofia della vita. In effetti, con la sola eccezione di Haucke,<sup>6</sup> gli studi sulla filosofia di Plessner che hanno affrontato il concetto di *Spiel* si sono concentrati soprattutto sulla sua riflessione antropologica (in particolare sulla figura dell'attore) o sulla sua filosofia sociale,<sup>7</sup> senza considerare la particolare relazione che intercorre tra questi due assi di ricerca e la sua descrizione della vita organica. L'analisi della categoria di *Spiel* permetterà di mettere in

---

<sup>3</sup> È importante sottolineare fin da subito che la concezione del gioco di Plessner non ha niente a che vedere con il cosiddetto “postmoderno”; Plessner utilizza il concetto di *Spiel* in un senso diverso, molto più vicino alla riflessione schilleriana che al senso postmoderno soggettivo, relativistico e nichilistico. Infatti, come ha ben messo in luce Kai Haucke [2002; 2003], diversi motivi decisivi de *I limiti della comunità* (1924) – e non solo – si ritrovano nell'opera di Schiller.

<sup>4</sup> Questo passo schilleriano, tratto dalle *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* (1795), è citato da Plessner nel saggio *Der Mensch im Spiel*. Plessner [1967a], 312.

<sup>5</sup> Anche questo termine, che Plessner utilizza ne *I limiti della comunità* (1924), è ripreso dalle *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*. Plessner [2001], 85, 103.

<sup>6</sup> Kai Haucke ha dimostrato in modo convincente che ne *I gradi dell'organico e l'uomo* (e in particolare attraverso il concetto di posizionalità) Plessner recupera e giustifica sistematicamente ciò che affermava già ne *I limiti della comunità*, ovvero che il gioco e la pulsione ludica sono fondamentali per tutto il mondo organico. Haucke [2002], 124.

<sup>7</sup> Agard [2012; 2017]; Richter [2005] 175-210; Krüger [2000; 2001]. Questi lavori hanno senz'altro il merito di sottolineare il ruolo di primo piano che il concetto di *Spiel* ricopre nell'antropologia filosofica plessneriana; d'altra parte, limitandosi all'antropologia filosofica e alla filosofia sociale di Plessner, essi perdono di vista quella «peculiare conformità» [Plessner 2001, 86] tra la pulsione ludica che caratterizza il mondo organico e il piano dell'umano e della società che il filosofo tedesco mette in rilievo già ne *I limiti della comunità*.

luce ciò che in tali studi manca, ovvero il peculiare intreccio tra la filosofia della vita, l'antropologia filosofica e la filosofia sociale di Plessner. La leggerezza del gioco è la base, lo sfondo a partire da cui la gravità e la serietà (*Ernst*) possono distinguersi: quest'idea attraversa tutta la riflessione plessneriana e caratterizza tanto il piano della vita organica quanto quello propriamente umano e sociale, al di là delle loro evidenti differenze. In altre parole, si dimostrerà che la «vittoria del gioco sulla serietà» [Plessner 2001, 31], della leggerezza sulla gravità, è una caratteristica del pensiero di Plessner *nel suo insieme*.

In un primo momento, si mostrerà la convergenza tra la «leggerezza originaria» e la *Spielfreiheit* che caratterizzano la vita organica e «l'ethos della grazia e della leggerezza» [Plessner 2001, 31] con cui Plessner descrive la società ne *I limiti della comunità* (1924). In effetti, Plessner afferma che la legge etica della comunità è la serietà, mentre «la società vive solo dello spirito del gioco» [Plessner 2001, 85]. In un secondo momento, si osserverà che il concetto di *Spiel* non è presente soltanto nei testi degli anni Venti e Trenta, ma compare anche ne *Il riso e il pianto* (1941) e nei saggi successivi alla Seconda guerra mondiale, in cui l'accento è posto prevalentemente sullo *Spiel* come recita, come spettacolo (*Schauspiel*), e di conseguenza sull'attore (*Schauspieler*). Inoltre, negli anni Cinquanta e Sessanta Plessner si confronta esplicitamente con le riflessioni sul gioco di Buytendijk e di Huizinga,<sup>8</sup> rispetto ai quali assume però una prospettiva più strettamente antropologica. La domanda che guida la sua analisi è infatti la seguente: «Perché l'uomo deve giocare? Perché in nessuna dimensione del suo comportamento può sfuggire alla coazione a giocare?» [Plessner 1967a, 310]. La risposta a questa domanda, strettamente legata all'antropologia filosofica fondata ne *I gradi dell'organico e l'uomo* (1928), spiega il *libero vincolo* che lega l'umano al mondo e anche la sua particolare capacità di *giocare con la distanza*, che Plessner mette in rilievo soprattutto nei saggi dedicati all'attore (1948) e al sorriso (1950). Infine, verranno delineate alcune conclusioni generali sulle tematiche affrontate. In particolare, si dimostrerà che il rapporto che Plessner stabilisce tra la serietà e il gioco,

---

<sup>8</sup> Plessner fa riferimento alle riflessioni di Buytendijk sul gioco in diversi testi, tra cui spiccano *Il riso e il pianto* (1941) e *Conditio humana* (1961), mentre cita *Homo Ludens* (1938) di Huizinga solo due volte: Plessner [1956a; 1967a].

simile a quello tra una figura e lo sfondo da cui emerge, converge con la relazione tra comunità e società nel testo del '24 e, soprattutto, con il particolare intreccio tra vincolo ambientale e apertura al mondo che caratterizza l'essere umano.

## 2. *Vivere la vita giocando*

Il tedesco è greve e per suo tramite tutto diventa greve, si legge in Goethe; ha una parola per indicare l'essenza centrale della natura umana, la parola *Gemüt*, che è intraducibile con questa tonalità in altre lingue, e questa *Gemüthhaftigkeit* gli impedisce di avere ciò che altri popoli hanno, una disinvoltura che vive la vita giocando. "Giocando" in un duplice significato: serenamente, nella consapevolezza che non ci sono obblighi incondizionati e che anche nella ultimità si nasconde un granello di arbitrarietà, e con quella intelligenza che prende le cose come e in quanto esse sono così [Plessner 2001, 13].

In questo passo, tratto dal primo capitolo de *I limiti della comunità. Per una critica del radicalismo sociale*, Plessner mette già in luce quell'opposizione tra serietà e gioco, tra gravità e leggerezza, a cui ricorrerà spesso nel corso dell'opera per spiegare le differenze tra comunità e società. Bersaglio di questo testo è il radicalismo sociale, ovvero la fede, comune tanto ai marxisti quanto alla *Jugendbewegung*, nella possibilità di «rinnovare l'uomo a partire dalle sue radici, da quelle radici che lo legano alla sua vera patria, al regno invisibile dello spirito» [Plessner 2001, 18]. Il radicalismo sociale si configura come un'opposizione all'esistente nella misura in cui, sulla scia di Rousseau, spera nel recupero di un'autenticità perduta, di una vita originaria pacificata. Opponendo l'ideale al reale, il sensato all'insensato e, in definitiva, lo spirito alla natura, il radicalismo assume come proprio presupposto un'antropologia dualistica di impronta luterana, fondata su un'inconciliabile separazione tra la psiche spirituale (*Geistseele*) e il corpo oggettuale-organico (*Körperleib*) e sulla degradazione di quest'ultimo. L'analisi storico-politica si intreccia allora con la riflessione antropologica: obiettivo di Plessner è la revisione dell'etica politica *anzitutto* nei suoi presupposti

antropologici. La conseguenza socio-filosofica di questo dualismo è infatti la divisione tra spirito o *Gemüt* e violenza (*Gewalt*), tra *Kultur* e *Zivilisation*,<sup>9</sup> tra la comunità, intesa come contatto immediato e non conflittuale, e la società, in cui le relazioni tra gli individui sono inevitabilmente mediate, artificiali e in un certo senso violente.<sup>10</sup> Tuttavia, la civilizzazione non può essere ridotta all'egoismo fisicamente determinato. Plessner scrive: «Se si riconduce, come accade di solito, la pletera delle sue figure al misero comun denominatore del soddisfacimento di bisogni fisici, la civilizzazione è qualcosa di totalmente piatto: un sistema di aiuti e di sotterfugi. [...] Tuttavia la miseria di questa versione del concetto di civilizzazione scompare con l'ampliamento del concetto di bisogni fisici» [Plessner 2001, 84-85]. Ampliare il concetto di bisogni fisici implica il rifiuto di ogni appiattimento utilitaristico e la presa in considerazione dell'eccesso pulsionale, della dispendiosità vitale che si scarica nel gioco. La pulsione ludica permette così di respingere ogni considerazione meccanicistica e funzionalistica della vita. Quest'ultima non si lascia spiegare come mera autoconservazione: il corpo oggettuale-organico (*Körperleib*) presenta una dimensione ludica irriducibile al legame finalistico.

---

<sup>9</sup> Olivier Agard ha opportunamente messo in luce che, nel contesto degli anni Venti, Plessner rivolge la nozione schilleriana di gioco contro la tradizione culturale di cui è espressione. Infatti, le *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* sono state spesso utilizzate per giustificare una critica della civilizzazione materiale ed esteriore (*Zivilisation*) in nome della cultura autentica (*Kultur*). Nel 1914 l'opposizione *Kultur/Zivilisation* aveva giocato un ruolo importante nel giustificare la preminenza culturale della Germania e nel legittimare la guerra contro l'Inghilterra e la Francia. Pochi anni dopo la Prima guerra mondiale Plessner associa esplicitamente la *Zivilisation* come universo artificiale al gioco, ribaltando così l'antitesi *Kultur/Zivilisation* a vantaggio della seconda, a cui, nella mappa mentale dell'epoca, erano associate anche le nozioni di *Politik* e di *Gesellschaft*. Agard [2017], 137-138.

<sup>10</sup> La violenza a cui Plessner fa riferimento non è però necessariamente fisica: essa si ritrova già nei rapporti quotidiani tra gli individui, nel loro comportamento in società, ed è passibile di essere nobilitata. Infatti, l'acquisizione positiva dell'analisi plessneriana, ovvero il «riconoscimento di una certa concordia tra la psiche spirituale e il corpo oggettuale-organico [...], contiene la possibilità di una spiritualizzazione e di un raffinamento dei mezzi violenti inevitabilmente imposti all'uomo dalla sua esistenza fisica» [Plessner 2001, 20].

Altrimenti equivarrebbe ad una macchina che si esaurisse in determinate funzioni prescritte e che da esse fosse quasi definita. In quanto essere animato, invece, esso ha una pleora sovrabbondante di energia non utilizzata che evoca l'attività e che si scarica soprattutto nel gioco. C'è un bisogno fisico elementare, la pulsione ludica (*Spieltrieb*), che domina il mondo organico, ed anche le relazioni umane rendono coscientemente o inconscientemente giustizia – si tratti di situazioni di vita serene o gravi – a questa pulsione [Plessner 2001, 85].

La società – come la vita organica – presenta allora un carattere ludico, leggero, mentre alla comunità corrisponde una serietà senza compromessi, un rigorismo dei valori inflessibile e greve. Infatti, Plessner fa spesso riferimento al gioco per descrivere «lo spirito della danza» e «l'*ethos* della grazia» che contraddistinguono l'ordinamento societario: il comportamento in società è «la gestione virtuosa delle forme ludiche con le quali gli uomini si avvicinano senza toccarsi e con le quali si allontanano senza ferirsi [...]; la loro legge etica è il gioco e l'osservanza delle sue regole, non la serietà» [Plessner 2001, 72]. In altre parole, la vita pubblica diventa un gioco, il cui senso è l'irrealizzazione dell'uomo naturale nella dimensione artificiale, nel deposito di un qualche significato o ruolo. Egli non può presentarsi semplicemente ed immediatamente come è, ma «deve giocare, rappresentare qualcosa, comparire come qualcuno», ovvero ha bisogno della compensazione irrealistica di una forma che lo renda inattaccabile, «quasi un'armatura nel campo di battaglia della sfera pubblica» [Plessner 2001, 74]. Insomma, le relazioni umane non possono non rendere giustizia alla pulsione ludica perché vi è un rapporto diretto tra gli strati inferiori e gli strati superiori: «intercettando per così dire ad un livello superiore gli impulsi costanti e le tensioni della sfera corporea dell'esistenza che chiedono di scaricarsi [...], la psiche impedisce un massiccio attacco a sorpresa da parte delle pulsioni e utilizza semmai le loro potenti energie per appagare l'uomo in quanto unità di corpo organico, psiche e spirito» [Plessner 2001, 86]. La «peculiare conformità» tra la pulsione ludica fisicamente vitale e la dinamica dello psichico testimoniata dal gioco permette quindi di confutare quel dualismo su cui, come si è visto, il radicalismo sociale si fonda: «Con il mutamento di funzione della pulsione ludica – che non

potrebbe (per dirla in termini psicoanalitici) essere “sublimato”, se gli strati superiori non fossero (nonostante la diversità di quelli che sono i motivi specifici della dinamica di ogni strato) conformi a quelli inferiori – [...] viene confutata la presunta estraneazione tra il corpo oggettuale e la psiche spirituale» [Plessner 2001, 86].

In definitiva, il concetto di *Spiel* interviene a diversi livelli dell'argomentazione, interconnessi ma comunque distinti.<sup>11</sup> In primo luogo, come in Schiller, l'idea di gioco si oppone a una tradizione dualista (in particolare luterana) che porta al disprezzo morale per l'apparenza e per l'esteriorità. Ad un secondo livello, legato al primo, la nozione di gioco viene inoltre opposta alla serietà associata alla tradizione protestante: «In quanto tedesco, Lutero portò al mondo quella serietà che non conosce compromessi» [Plessner 2001, 13]. Infine, la nozione di gioco richiama l'attenzione sulla dimensione agonale nelle relazioni sociali e nella pratica politica. A metà degli anni Venti Plessner sottolinea infatti la stretta relazione che intercorre tra il gioco e l'azione politica – «il tedesco non ha il cuore leggero quando fa politica, perché non osa giocare» [Plessner 2001, 15] –, e identifica quest'ultima con la diplomazia. Questa è da una parte una forma civile di lotta; dall'altra, presenta un carattere ludico. Essa è infatti «gioco di minaccia e intimidazione, astuzia e persuasione, azione e negoziazione» [Plessner 2001, 91]. Ne *I limiti della comunità*, il gioco manifesta quindi un carattere agonale – si pensi all'immagine del campo di battaglia – e violento, benché sublimato, che negli scritti successivi all'emigrazione verrà progressivamente messo in secondo piano. In particolare, nei saggi socio-filosofici del Secondo dopoguerra il concetto di *Spiel* viene studiato in direzione di una teoria sociologica del ruolo: la dimensione della recita, già ben presente anche nel testo del '24, prevale su quella della battaglia.

Tuttavia, l'allontanamento da una concezione agonale del gioco precede di qualche tempo le analisi consacrate allo *Spiel* come *Schauspiel*; esso avviene già all'inizio degli anni Trenta, parallelamente alla caduta della Repubblica di Weimar e all'emigrazione di Plessner a Groningen, dove collabora con Buytendijk.<sup>12</sup> Questi pubblica nel 1932 un volume dedicato al «gioco dell'umano e dell'animale come manifestazione degli

---

<sup>11</sup> Agard [2012], 44-45.

<sup>12</sup> Plessner [1957], 331-338.

impulsi vitali» (*Het spel van mensch en dier. Als openbaring van levensdriften*), che viene tradotto in tedesco nel 1933. Nella sua recensione al testo tedesco, pubblicata nel 1934 nella rivista *Geistige Arbeit*, Plessner definisce il gioco come un fenomeno naturale non serio (*unernst*) e senza scopo (*zweckfrei*). A differenza di tutte quelle teorie che cercano di comprendere la possibilità del gioco sulla base della serietà, Buytendijk non è alla ricerca di uno scopo nel gioco. Quest'ultimo può tuttavia essere compreso facilmente, a partire dalla specifica *Lebenssituation* di alcuni organismi e dal loro rapporto con l'ambiente. Per questo motivo, secondo Plessner, «contro i pregiudizi del darwinismo devono essere riabilitate le proprietà originarie dell'essere e della presentazione della vita, accanto alle proprietà performative (*Leistungseigenschaften*) finora esclusivamente considerate» [Plessner 1934, 8]. In effetti, la ricerca di Buytendijk contraddice la teoria per cui le forme degli organismi sono soltanto il risultato del meccanismo di riproduzione e di sterminio nella lotta per l'esistenza. Il gioco dimostra che non ogni caratteristica di un essere vivente è soltanto utile, finalizzata alla sua sopravvivenza e, di conseguenza, che non tutto ciò che è superfluo è automaticamente condannato alla morte. Si tratta infatti di un comportamento non finalistico che si situa fra il vincolo e l'indipendenza, che stabilisce col mondo un rapporto libero da ogni forma di bramosia. Il gioco è «un gesto della vita dalla particolare trasparenza [...], un gesto che la vita compie incurante della performance (*unbekümmert um Leistung*) e non solo per il piacere della propria funzione [...], un gesto attratto dalle sue stesse possibilità e realizzandosi soltanto in esse» [Plessner 1934, 8]. È importante sottolineare che Plessner e Buytendijk non rifiutano il principio di utilità *in toto*, ma semmai contestano l'idea che la vita abbia come unico o principale scopo l'autoconservazione. Infatti, Plessner conclude la sua recensione sottolineando due meriti del testo di Buytendijk: in *Wesen und Sinn des Spiels* non solo viene invertito l'onere della prova nel confronto tra la serietà e il gioco, «ma nell'immagine del gioco viene anche ricordata la profondità della vita innocente e serena, dimenticata sotto la preoccupazione e la distorsione militante» [Plessner 1934, 8]. Da questo punto di vista, secondo Richter<sup>13</sup>, il carattere agonale che ne *I limiti del-*

---

<sup>13</sup> Richter [2005], 191-203. Anche se Plessner non considera il carattere agonale del gioco quando descrive la vita organica (probabilmente per distanziarsi il più possi-

la comunità caratterizzava il concetto di *Spiel* rischia di apparire come una deformazione della dimensione vitale di gratuità e di non-funzionalità che si manifesta nel gioco. A suo avviso, si tratta di una tendenza interpretativa che Plessner consoliderà soprattutto nel dopoguerra, negli scritti sociologici che consacra allo sport.<sup>14</sup> In questi testi il filosofo tedesco tende infatti a definire lo sport come un secondo mondo del lavoro, in cui l'aggressività e il principio di competizione sotto forma di agone si oppongono al gioco: «il gioco da solo non è ancora sport. Lo sport richiede di più. Richiede prestazione (*Leistung*)» [Plessner 1967b, 204]. Al di là di questa differenza comunque importante, ciò che più interessa mettere in luce è che nella filosofia della vita come nella filosofia sociale di Plessner la problematizzazione del rapporto tra serietà e gioco procede per così dire al contrario. Si è infatti osservato come le analisi plessneriane contestino l'idea per cui il gioco può essere definito solo attraverso la sua distinzione da una sfera di serietà più originaria. Questo non implica ovviamente che il gioco e la serietà semplicemente coincidano o che non ci sia alcuna serietà che irrompe nel gioco sotto forma di pericolo o sotto forma di costrizione. Piuttosto, Plessner dimostra che è necessario «prendere il gioco come base»: primaria non è la sfera della serietà e della gravità (*Ernst*), ma semmai quella «leggerezza originaria» (*ursprünglichen Leichtigkeit*), quella «vita innocente e serena», di cui il gioco è la più autentica espressione.

### 3. *Giocare con la distanza*

Come si è già segnalato, le osservazioni di Plessner sul concetto di *Spiel* non si limitano agli anni Venti e Trenta, ma sono distribuite su un periodo di circa mezzo secolo. Già nel 1941, ne *Il riso e il pianto*, egli dedica un breve ma importantissimo paragrafo al gioco, definendolo (sulla scia

---

bile dai pregiudizi del darwinismo e dall'idea di lotta per l'esistenza), la sua filosofia della vita si trova in una certa continuità con la sua filosofia sociale; infatti, come si è visto, in entrambe gioca un ruolo decisivo l'opposizione tra la leggerezza e il gioco (*Spiel*) da un lato e la gravità/serietà (*Ernst*) dall'altro.

<sup>14</sup> Plessner [1956b; 1967b]. D'altra parte, è opportuno sottolineare che Plessner non si limita a definire il gioco negativamente: «La formulazione negativa del gioco come non-lavoro è certamente troppo limitata» [Plessner 1967a, 307].

di Buytendijk) come un rapporto ambivalente: «Tra noi e l'oggetto (la cosa, il compagno) regna un rapporto ambivalente del quale siamo e non siamo padroni, giacché pur avendone il controllo esso ci cattura. [...] Giocare è sempre giocare con qualcosa che dal canto suo gioca con il giocatore» [Plessner 2000, 126]. Perché vi sia gioco è quindi necessario un vincolo dei soggetti fra loro e tra i soggetti e l'ambiente. Questo vincolo si accorda con l'eccedenza istintiva di molti animali, in particolare nella loro fase giovanile. Tuttavia, al confronto con l'umano, gli animali dispongono nel loro ambiente di limitate possibilità di gioco e passano con molta più facilità dalla serietà al gioco e dal gioco alla serietà. Come l'animale, l'umano vive sempre in un vincolo con l'ambiente e con l'agire degli altri soggetti, ma, in virtù della sua posizionalità eccentrica, questa interazione non è per lui soltanto presente, ma anche coscientemente vissuta. Per questo motivo per l'umano gioco e serietà si contrappongono. Infatti, egli è in grado di distinguere come irreali «l'immaginificità (*Bildhaftigkeit*) e la capacità di coinvolgere dell'oggetto e del partner del gioco» [Plessner 2000, 128]. Pertanto il gioco rappresenta per l'umano un legame particolare, che si potrebbe definire come un *libero vincolo*. Esso allude infatti sia alla sua relazione costitutiva con l'ambiente sia alla sua presa di distanza da esso, all'apertura al mondo che gli è propria. L'umano riesce a giocare «solo quando nasconde la realtà continuamente presente, in quanto essa traspare continuamente entro la sfera chiusa del gioco» e, allo stesso tempo, quando «si mantiene in essa attraverso la tutela del labile stato intermedio di un vincolo continuamente rinnovato [...], consistente in un vincolare e in un essere vincolato» [Plessner 2000, 128-129]. Il gioco non interrompe quindi la normale cogenza funzionale dell'agire serio, ma semmai la precede nel regime duplice del vincolare e dell'essere vincolato.<sup>15</sup>

Tenuto conto di quanto precede, non sorprende che anche nel Secondo dopoguerra Plessner torni ripetutamente sul fenomeno del gioco da un punto di vista antropologico. Il fatto che Plessner non abbia dedicato una monografia a questo tema ricorrente è probabilmente dovuto al fatto che considerava questo compito inattuale dopo le opere di Buytendijk e Huizinga, con le quali si confronta esplicitamente. Il

---

<sup>15</sup> Tedesco [2014], 194-196.

saggio *Der Mensch im Spiel*, a cui si è già fatto riferimento, può essere letto come un tardo riassunto della sua posizione in merito. Questo breve testo si apre con un'analisi storico-filosofica delle teorie del gioco del XVIII (in particolare Kant e Schiller) e XIX secolo. Se quest'ultime restano nel solco del pensiero evolucionista e utilitarista, considerando il gioco sulla base della serietà e dell'utilità, le teorie di Buytendijk e di Huizinga sono di tutt'altro tipo: entrambe si addentrano «nella struttura dell'apparenza» e rovesciano l'onere della prova nel confronto tra serietà e gioco. Anche in questo caso Plessner sottolinea particolarmente il *libero vincolo* che in entrambe le teorie sta alla base del gioco e che dà al gioco concreto la sua forma: se *Wesen und Sinn des Spiels* mette in luce «l'ambivalenza, pronunciata nell'organismo del bambino, tra l'impulso al vincolo e quello all'indipendenza», *Homo ludens* di Huizinga mostra la «duplice unità (*Doppeleinheit*) del bisogno di esistere e della libera formazione» [Plessner 1967a, 309]. Sebbene il filosofo di Wiesbaden esprima sempre il proprio favore nei confronti di questi due autori, la sua lettura antropologica del gioco non coincide con le loro prospettive. L'analisi sul gioco di Buytendijk, di cui per la verità Plessner sottolinea l'importanza anche da un punto di vista antropologico,<sup>16</sup> si concentra però prevalentemente sui giochi degli animali e dei bambini e rimane troppo nel campo di osservazione etologico-fisiologico per rappresentare una teoria antropologica ampiamente soddisfacente. Infatti, nella voce *Spiel* pubblicata nel 1956 sull'*Handwörterbuch der Sozialwissenschaften*, Plessner elogia il testo di Buytendijk, ma aggiunge subito dopo che «in ogni caso il gioco come espressione della dinamica vitale di certi tipi di vita subisce uno spostamento di significato nello spirituale attraverso il mezzo di riflessione dell'autocoscienza umana» [Plessner 1956a, 705]. Huizinga, al contrario, stabilisce l'ubiquità del

---

<sup>16</sup> Riferendosi alla teoria del gioco di Buytendijk, Plessner scrive in *Conditio humana*: «In particolare, per lo sviluppo dell'essere umano questa concatenazione di fase giovanile, eccedenza di forze istintive e capacità di gioco è decisiva. Un lungo stadio giovanile significa una ritardata maturità sessuale [...]. Se a questo effetto di una maturità sessuale insolitamente ritardata si unisce la presenza di un ambiente assai complesso e un'attività motoria costretta a reggersi sul gioco alterno delle mani e dei piedi, ci troviamo, dal lato biologico, in presenza delle condizioni ottimali che lo "spirito" richiede per fare di un essere naturale di questo tipo un uomo» [Plessner 1967c, 53].

gioco *solo* nella dimensione socio-culturale del comportamento umano, mostrando in *Homo ludens* (1938) che il gioco è un elemento originario in tutte le forme della cultura.<sup>17</sup> Plessner scrive: «Che diritto abbiamo di seguire Huizinga? I fatti da soli non bastano. Piuttosto, dobbiamo chiederci: Perché l'uomo deve giocare?» [Plessner 1967a, 310]. In altre parole, il suo scopo è comprendere perché l'essere umano in *ogni* dimensione del suo comportamento è *costretto a giocare*.

La risposta a questa domanda, pur senza menzionare esplicitamente la categoria di posizionalità eccentrica, si appoggia evidentemente sull'antropologia filosofica fondata ne *I gradi dell'organico e l'uomo*. Infatti, il punto di partenza è la considerazione dell'umano come «persona» o, il che è lo stesso, come «maschera». L'umano entra in possesso di questa maschera distinguendosi dal corpo nel quale egli è gettato (*versenkt*), che diventa per lui uno strumento attraverso il quale esprimersi. Tuttavia, l'espressività dell'umano si differenzia da quella degli animali: «Noi non siamo il nostro corpo, anche se lo abbiamo, anche se ci ha, ma ci incorporiamo» [Plessner 1967a, 310]. Secondo Plessner, ogni essere umano è in qualche modo costretto all'incorporazione, è cioè obbligato a *giocare un ruolo* all'interno di un contesto sociale per modellare la propria identità. In questo quadro, l'accento è dunque posto sul gioco come spettacolo: l'essere umano è un attore che interpreta se stesso,<sup>18</sup> usa il suo corpo per questo scopo – senza che dietro questo spettacolo ci sia un Sé più vero o autentico. Il filosofo tedesco sa bene che il tema del gioco (*Spiel*) non può essere esaurito attraverso il riferimento allo *Schauspiel*, ma, a suo avviso, questo non pregiudica le osservazioni di carattere antropologico che la recitazione permette di fare: infatti, «l'essere gettato in sé (*in-sich-Versenktsein*), la situazione di inguainamento (*Futteralsituation*), l'esteriorità e la strumentalità non sono certamente esclusivi della recitazione, ma sono coinvolti in tutti i giochi (e non solo nei giochi)» [Plessner 1967a, 313]. In definitiva, l'es-

---

<sup>17</sup> Richter ha inoltre affermato, a ragione, che la «doppia unità del forzato e del giocoso» e la «duplice unità del bisogno di esistere e della libera formazione» in tutto il comportamento umano socio-culturale, di cui parla Plessner nel suo commento a Huizinga, derivano terminologicamente e concettualmente più dall'antropologia di Plessner che dalla teoria culturale di Huizinga. Richter [2005], 192.

<sup>18</sup> Stahlhut [2005].

sere umano può giocare nel suo ambiente e con il suo ambiente a causa della sua posizionalità eccentrica, a causa del suo essere allo stesso tempo vincolato all'ambiente e aperto al mondo.

Un essere vivente vincolato al suo ambiente può giocare in esso, ma non con esso. Un essere aperto al mondo non potrebbe [...] avere né l'occasione né l'opportunità di giocare: non troverebbe resistenza da nessuna parte. Solo un essere che esiste nell'intreccio (*Verschränkung*) tra il vincolo ambientale (*Umweltgebundenheit*) e l'apertura al mondo (*Weltoffenheit*) come l'umano [...] gioca con le cose e con se stesso, in e con tutti gli aspetti della sua esistenza [Plessner 1967a, 313].<sup>19</sup>

A questo punto, il fatto che nei saggi plessneriani più tardi il concetto di *Spiel* venga associato alla recita (*Schauspiel*) e all'attore (*Schauspieler*) non può più sorprendere. Questa figura paradigmatica, a cui Plessner dedica un saggio nel 1948 e a cui fa riferimento anche in altri testi per descrivere l'essere eccentrico, si rivela utile nella misura in cui permette di spiegare la disposizione dell'umano al gioco sulla base dell'incorporazione, dell'impersonare un ruolo (*eine Rolle spielen*). Infatti, se da una parte l'incorporazione è una dimensione dell'esperienza comune a tutti gli esseri umani, dall'altra è evidente che la capacità di giocare un ruolo emerge al massimo grado nell'attore. Nel saggio intitolato *L'antropologia dell'attore*, Plessner dimostra come la recitazione riveli un tratto caratteristico dell'essere umano, ovvero il suo essere distante da se stesso. L'attore si scinde in se stesso, ma «non può abbandonarsi alla scissione, [...] controllando il personaggio che impersona deve mantenerne la distanza. Soltanto da tale distanza egli recita» [Plessner 2007, 81]. È interessante osservare che per Plessner la distanza rispetto a sé e l'incorporazione che ne consegue presentano un carattere ludico. Non è un caso che il distanziarsi dell'attore da sé e dall'altro (lo spettatore) non faccia che replicare una dinamica della vita quotidiana in società, «un

---

<sup>19</sup> A questo proposito, è importante segnalare che su questo punto l'antropologia filosofica di Plessner si distingue radicalmente da quelle di Scheler e di Gehlen, i quali concepiscono la *Weltoffenheit* umana come un distacco assoluto dall'*Umweltgebundenheit* animale. Plessner [1975], 404-405.

essere distanti che in realtà costituisce la base della sua serietà, ma invita anche al gioco, e mantiene anche il carattere latente di gioco» [Plessner 2007, 84]. Insomma, anche in questo contesto il gioco viene preso come base della serietà: secondo Plessner sia chi vive in società, sia chi se ne allontana, come il monaco o l'eremita, impersona un ruolo e per farlo *gioca con la distanza*, restando in un equilibrio leggero tra libertà e necessità. Da un lato l'attore segue un canovaccio e si conforma, almeno in parte, all'intento poetico dell'autore e al gusto dell'epoca in cui sta recitando: «riceve orientamento e forma attraverso un modello. [...] Attraverso l'altro egli diviene se stesso» [Plessner 2007, 87]. Dall'altro, la distanza da cui recita gli garantisce sempre uno spazio di libertà, gli permette di controllare il personaggio che impersona e di portare in scena l'originalità dell'interpretazione personale. L'essere eccentrico assume necessariamente un ruolo, ma non si esaurisce in esso.<sup>20</sup>

Lo stesso distanziarsi da sé e dall'altro che caratterizza la figura dell'attore si ritrova nell'espressione mimica del sorriso, che Plessner prende in esame in un saggio del 1950. A suo avviso, lungi dal ridursi alla fase iniziale o finale del riso, il sorriso è una forma espressiva *sui generis*, particolarmente raffinata e versatile, che dimostra il livello di autocontrollo e di padronanza di sé di cui l'essere umano può disporre. «Vinculante o liberatorio, il sorriso mantiene una garbata distanza dalla propria emozione e dall'altro; da ciò che lo suscita e da ciò a cui si rivolge» [Plessner 2018, 41]. Questa « garbata distanza » doppiamente mediatrice, rispetto a sé e all'altro, è per Plessner lo specchio dell'eccentricità umana e radice della sua dignità. Nel riso si manifesta la perdita dell'autocontrollo e la crisi del rapporto tra l'essere-un-corpo (*Leib-sein*) e l'avere-un corpo (*Körper-haben*): si è totalmente catturati dall'espressione; al contrario, il sorriso mantiene l'equilibrio tra *Leib* e *Körper* e, così facendo, preserva una distanza dall'espressione nell'espressione stessa. Colui che sorride può quindi giocare con la propria espressione attraverso il volto, che si offre come *campo di gioco* del sorriso. In questo modo, il confine tra atteggiamento spontaneo e gesto

---

<sup>20</sup> «Perciò sotto il concetto di ruolo si concede all'uomo una specie di distacco dalla sua esistenza sociale [...]. Sia esso impiegato o medico, uomo politico o mercante, [...] egli è sempre qualcosa di "più" di questo, una possibilità che in queste forme di vita non si esaurisce né si risolve» [Plessner 1967c, 79].

allusivo diventa fluido. Il sorriso presenta infatti un carattere allegorico, ha la «facoltà di trasformare giocando (*spielend*) un atteggiamento naturale in un linguaggio comportamentale e gestuale» [Plessner 2018, 55]. Giocando con la sua stessa espressione, il sorriso attiva una mimica (*Mienenspiel*) simbolica. «La natura diviene arte. La simbolica spontanea del corpo diviene allegoria. Nell'espressione degli affetti con forma impulsiva forte [...] le emozioni "si" dipingono nella deformazione dei tratti del volto. [...] Nel sorriso *noi stessi* scolpiamo i nostri sentimenti, *diamo* loro espressione nel campo di gioco (*Spielfeld*) del volto» [Plessner 2018, 51-53]. Plessner sottolinea quindi come il sorriso presenti per chi sorride un carattere ludico: «esso ha per chi sorride quel tratto ludico che seduce l'uomo nel gioco mimico: diviene portatore di senso *par excellence* e specchio [...] della stessa posizione umana» [Plessner 2018, 61]. Il sorriso manifesta l'essere distanziato dell'umano da sé e dal proprio ambiente, proprio in quanto prende distanza dall'espressione nell'espressione. Questo scarto, che offre all'umano la possibilità di giocare con il sorriso, è infatti estraneo all'animale. In definitiva, secondo Plessner, sorride solo chi *gioca con la distanza*. «Con il sorriso [...] l'uomo conserva la distanza da sé e dal mondo e, giocando con essa, la *mostra*. Nel riso e nel pianto l'uomo è vittima del suo spirito; sorridendo gli dà espressione» [Plessner 2018, 65]. Tuttavia, è bene sottolineare che la distanza su cui Plessner pone l'accento in questi due saggi non è mai assoluta, senza limiti. L'attore e il sorriso non mettono in luce una trascendenza senza vincoli dell'essere umano, ma semmai la profonda ambiguità della sua condizione. Infatti, come si è osservato, senza vincolo con l'ambiente non c'è possibilità di giocare né per l'animale né per l'umano. Questi per Plessner non è semplicemente un animale, strettamente vincolato all'ambiente, ma non è neanche un dio, un essere completamente aperto al mondo. Piuttosto, l'umano è sempre allo stesso tempo vincolato all'ambiente e aperto al mondo, situato nell'intreccio (*Verschränkung*) tra immanenza e trascendenza, tra necessità e libertà. In quanto *libero vincolo*, il gioco rappresenta allora l'emblema della sua condizione.

#### 4. La vittoria del gioco sulla serietà

A questo punto, è opportuno formulare qualche considerazione conclusiva. L'analisi del concetto di *Spiel* ha permesso di evidenziare il particolare intreccio tra filosofia della vita, filosofia sociale e antropologia filosofica nel pensiero plessneriano. In effetti, già ne *I limiti della comunità* Plessner mette in risalto la «peculiare conformità» tra la pulsione ludica fisicamente vitale, la dinamica dello psichico e l'ordinamento societario. Questi tre livelli, al di là delle evidenti differenze, sono accomunati da quella che si potrebbe chiamare, con Plessner, la «vittoria del gioco sulla serietà». Questo non significa contrapporre semplicemente il gioco alla serietà, dato che, secondo il filosofo tedesco, queste due dimensioni sono sempre in relazione: «ogni tipo di gioco ha la sua serietà e ogni fare serio ha un elemento ludico insito in esso» [Plessner 1956a, 704]. Si tratta semmai di non considerare più il gioco sulla base della serietà, ma la serietà sulla base del gioco o, in altre parole, di «prendere il gioco come base» [Plessner 1934, 8], come sfondo a partire dal quale distinguere la serietà. Originaria per Plessner è la leggerezza, non la gravità. Questa intuizione è una costante del pensiero plessneriano: come si è visto, essa caratterizza tanto la descrizione della vita organica quanto l'analisi della società e dell'umano ed è presente nei testi degli anni Venti e Trenta come nei saggi degli anni Sessanta. Nel saggio *Der Mensch im Spiel* Plessner scrive infatti: «la serietà e la verità sono raggiungibili solo da una vita che è in balia del gioco e può elevarsi alla libertà del gioco in quanto tale e lasciare alla serietà il suo diritto, perché la vede come una modifica, cioè è capace di vederla su uno sfondo di serenità (*Hintergrund von Heiterkeit*)» [Plessner 1967a, 311-312]. Questo rapporto tra serietà e gioco, simile a quello tra una figura e lo sfondo da cui emerge, è particolarmente significativo in quanto viene utilizzato da Plessner anche per caratterizzare la relazione che intercorre tra la comunità e la sfera pubblica e, soprattutto, il particolare intreccio di ambiente e mondo nell'essere umano. Ne *I limiti della comunità* la sfera pubblica viene infatti definita come un «orizzonte perpetuamente insormontabile e aperto che circonda una comunità [...]». Senza il retroterra della sfera pubblica (*Öffentlichkeitshintergrund*) dal quale distinguersi, non c'è alcuna comunità chiusa. La luce, per esistere, ha bisogno dell'oscurità» [Plessner 2001, 48]. Mentre in *Conditio*

*humana* (1961), riprendendo alcuni passaggi del suo articolo *Über das Welt-Umweltverhältnis des Menschen* (1950), Plessner critica il trasferimento del concetto di ambiente all'umano e afferma: «Per l'uomo infatti lo scenario ambientale in cui si svolge la sua esistenza, coi suoi valori e le sue caratteristiche essenziali, si distingue da un sottofondo di mondo (*Hintergrund von Welt*) che è sempre presente almeno in forma latente» [Plessner 1967c, 66]. Questo *Hintergrund* primario e sempre presente non è altro che la possibilità dell'umano di distanziarsi da sé. Si è infatti già osservato come, nel saggio sull'attore, il distanziarsi di quest'ultimo da sé costituisca da una parte la base della sua serietà e, dall'altra, mantenga anche sempre un carattere ludico latente. C'è quindi un'analogia strutturale tra la *Weltoffenheit* dell'essere umano da un lato e il concetto di *Spiel* dall'altro. Questo implica che all'interno dei vincoli che l'ambiente inevitabilmente gli pone l'umano incontra sempre un'eccedenza di possibilità: lo *Spiel* rivela quella che per Plessner è la relazione essenziale dell'umano con il «congiuntivo categorico».

Mentre l'indicativo serve a stabilire ciò che è reale e ciò che è possibile, il congiuntivo crea un margine (*Spielraum*) all'interno del possibile. [...] Tra il fatto e la possibilità, il congiuntivo pone [...] un *hors de concours* per entrambe le categorie che comprendono il mondo nella sua serietà (*Ernst*) irrevocabilmente all'indicativo [...]. Il congiuntivo rompe questa rigidità. Dà spazio al non-serio (*Unernst*), al libero gioco della fantasia [Plessner 1968, 347].

Questo è il motivo per cui, secondo Plessner, il gioco è una dimensione essenziale dell'esistenza umana: l'umano è sempre «un giocatore (*Spieler*), un attore (*Schauspieler*) di se stesso» [Plessner 1967a, 311].

## Bibliografia

Agard, O. [2012], L'anthropologie des jeux de pouvoir chez Helmuth Plessner, in: M. Coustillac, F. Knopper (a cura di), *Jeu, compétition et pouvoir dans l'espace germanique*, Paris, L'Harmattan, 43-62.

- Agard, O. [2017], *L'anthropologie philosophique de Schiller dans les Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme (1795) et sa reprise par Helmuth Plessner dans Grenzen der Gemeinschaft (1924)*, in: F. Fabbianelli, J.-F. Goubet (a cura di), *L'Homme entier. Conceptions anthropologiques classiques et contemporaines*, Paris, Garnier, 123-142.
- Buytendijk, F.J., Plessner H. [1925], *Die Deutung des mimischen Ausdrucks. Ein Beitrag zur Lehre vom Bewusstsein des anderen Ichs*, in: H. Plessner, *Gesammelte Schriften*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1980-1985, Band VII, 67-129.
- Buytendijk, F.J., Plessner, H. [1938], *Tier und Mensch*, in: S. Giammusso, H.-U. Lessing (a cura di), *Politik – Anthropologie – Philosophie. Aufsätze und Vorträge*, München, Fink, 2001, 144-167.
- Haucke, K. [2002], *Plessners Kritik der radikalen Gemeinschaftsideologie und die Grenzen des deutschen Idealismus*, in: W. Eßbach, J. Fischer, H. Lethen (a cura di), *Plessners „Grenzen der Gemeinschaft“. Eine Debatte*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 103-130.
- Haucke, K. [2003], *Das liberale Ethos der Würde: eine systematisch orientierte Problemgeschichte zu Helmuth Plessners Begriff menschlicher Würde in den „Grenzen der Gemeinschaft“*, Würzburg, Königshausen & Neumann.
- Krüger, H.-P. [2000], *Schwerpunkt: Das Schauspiel der Kultur im Spiel der Natur. Helmuth Plessners philosophische Anthropologie*, in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 48 (2), 208-212.
- Krüger, H.-P. [2001], *Il gioco tra l'essere corpo e l'avere un corpo. L'antropologia filosofica di Helmuth Plessner*, in: M. Borrelli (a cura di), *Quaderni interdisciplinari 5. Metodologia delle Scienze Sociali*, Cosenza, Pellegrini Editore, 117-166.
- Plessner, H. [1934], *Das Geheimnis des Spielens*, in: *Geistige Arbeit. Zeitung aus der wissenschaftlichen Welt*, Berlin, 5 September, Nr. 17, 8.
- Plessner, H. [1956a], *Spiel*, in: V. Erwin, U.A. Beckerath (a cura di), *Handwörterbuch der Sozialwissenschaften*, Band IX, 704-706.
- Plessner, H. [1956b], *Die Funktion des Sports in der industriellen Gesellschaft*, in: Id., *Gesammelte Schriften*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1980-1985, Band X, 147-166.

- Plessner, H. [1957], *Unsere Begegnung*, in: M.J. Langeveld (a cura di), *Rencontre Encounter Begegnung. Festschrift für F.J.J. Buyten-dijk*, Utrecht/Antwerpen, Spectrum, 331-338.
- Plessner, H. [1967a], *Der Mensch im Spiel*, in: Id., *Gesammelte Schriften*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1980-1985, Band VIII, 307-313.
- Plessner, H. [1967b], *Spiel und Sport*, in: S. Giammusso, H.-U. Lessing (a cura di) *Politik – Anthropologie – Philosophie. Aufsätze und Vorträge*, München, Fink, 2001, 199-209.
- Plessner, H. [1967c], *Conditio humana*, trad. di M. Attardo Magrini, in: G. Mann, A. Heuss (a cura di), *I Propilei*, Milano, Mondadori, 27-93.
- Plessner, H. [1968], *Der kategorische Konjunktiv*, in: Id., *Gesammelte Schriften*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1980-1985, Band VIII, 338-352.
- Plessner, H. [1975], *Zur Anthropologie der Sprache*, in: Id., *Gesammelte Schriften*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1980-1985, Band VIII, 400-408.
- Plessner, H. [1980-1985], *Gesammelte Schriften*, hrsg. v. G. Dux, O. Marquard, E. Ströker, Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Plessner, H. [2000], *Il riso e il pianto. Una ricerca sui limiti del comportamento umano*, trad. di V. Rasini, Milano, Bompiani.
- Plessner, H. [2001], *I limiti della comunità. Una critica del radicalismo sociale*, trad. di B. Accarino, Roma/Bari, Laterza.
- Plessner, H. [2007], *L'antropologia dell'attore*, in: H. Plessner, *Studi di estesiologia. L'uomo, i sensi, il suono*, trad. di A. Ruco, Bologna, Clueb, 77-90.
- Plessner H. [2018], *Il sorriso*, trad. di V. Rasini, Roma, InSchibboleth.
- Richter, N.A. [2005], *Grenzen der Ordnung. Bausteine einer Philosophie des politischen Handelns nach Plessner und Foucault*, Frankfurt am Main, Campus Verlag.
- Stahlhut, M. [2005], *Schauspieler ihrer selbst. Das Performative, Sartre, Plessner*, Wien, Passagen Verlag.
- Tedesco, S. [2014], *Fra Terrence Deacon e la biologia teoretica: l'origine della facoltà estetica e la questione del gioco*, in: *Prospero. Rivista di letterature e culture straniere* 19, 185-200.

## **An originary lightness. Helmuth Plessner and the concept of *Spiel***

### **Keywords**

play; life; philosophical anthropology; expressivity; actor

### **Abstract**

The aim of this article is to evaluate the role that the concept of *Spiel* plays in Helmuth Plessner's thought, both in his philosophical anthropology – in which, as is well known, the actor plays a leading role – and in his philosophy of life. The “victory of play over seriousness”, which Plessner stresses in his review of Buytendijk's *Wesen und Sinn des Spiels* (1933), will be taken into account not only within the framework of his description of organic life, but also within the framework of his social philosophy, as it is presented in *The Limits of Community* (1924). Thus, in a first step, the convergence between the “originary lightness” that characterises organic life and the “ethos of grace and lightness” with which Plessner describes society in the text of 1924 will be highlighted. In a second moment, the analysis of the essay *Der Mensch im Spiel* (1967) will show why, according to Plessner, the human being is compelled to play. In conclusion, the particular human capacity to play with distance, which the German philosopher emphasises above all in the essays dedicated to the actor (1948) and the smile (1950), will be addressed.

Matteo Pagan  
Scuola Normale Superiore  
E-mail: [matteo.pagan@sns.it](mailto:matteo.pagan@sns.it)