



GIOCARE E FARE: LE DIFFERENZE SULLA GUERRA

Giocare. È un'attività umana fra le più sorprendenti, che almeno in parte condividiamo con altri animali: basta osservare due gattini e si è stupiti di come giochino alla caccia. Fanno "come se".

Il bambino è catturato nel gioco: ogni azione, gesto, parola contribuisce a creare la magia della situazione. S'incanta, c'incanta. E tuttavia basta un nonnulla per rompere il fatidico intervallo. Il gioco ha due nemici: il didascalico e l'analisi. Il didascalico pone una distanza tra chi pretende di insegnare e chi deve apprendere, l'analisi sottrae spontaneità e costringe ad uscir fuori dal gioco.

Continua a pag.9

DALLA PRIMA PAGINA

Giocare e fare: le differenze...

Il bambino accetta che altri si associno al suo gioco, ma stando alle sue regole: non tollera che alcuno gli dica: ecco come giocare, oppure gli chieda cosa stia facendo e perché lo stia facendo, che il gioco si gioca in questo modo e non in un altro. Ce lo ha detto Gregory Bateson in "Questo è un gioco. Perché non si può dire mai a qualcuno 'gioca'" (Raffaello Cortina editore).

L'attenzione al gioco, sia da un punto di vista teorico sia da un punto di vista pratico, è tutto sommato recente (diciamo dal XIX secolo), dove si è scoperto quanto esso sia fondamentale per l'armonico sviluppo del bambino e quanto conti anche nella vita adulta.

In passato, al massimo il gioco era stato approcciato come distrazione tollerata (purché circoscritta nel tempo) per consentire un più intenso impegno nelle occupazioni serie. Nelle scuole dei Gesuiti si poteva giocare; ma al solo scopo di ritemperare fisico e spirito, onde renderlo ancora più disponibile all'apprendimento.

Parentesi tollerata per rinfrancare i giovani studenti, ai quali si chiedeva, per contro, massima disciplina e rigore nello studio.

Raramente assistiamo, nelle rappresentazioni pittoriche del passato, a scene di bimbi che giocano: aristocrazia e alta borghesia usano far ritrarre i propri figli, ma in pose stereotipe o dal carattere simbolico, come ad esempio succede con Louise Marie de Bourbon, duchessa d'Orleans ritratta da Pierre Mignard: è una bimba che fa le bolle di sapone tenendo in mano una conchiglia, la scena sta a significare non un gioco o un giocattolo, ma metaforizza la fragilità della vita infantile in un'epoca in cui alta era la mortalità nei primi anni di vita.

Riconoscimento del gioco e riconoscimento dell'infanzia vanno di pari passo. Prima il bambino era concepito poco più che un adulto in miniatura. Il Salento rurale dei primi decenni del Novecento d'altro canto aveva un approccio all'infanzia non certo tenero, basta guardare ai tassi di analfabetismo e scarsa scolariz-

zazione dell'epoca. Quanti bambini sottratti ai giochi e alla scuola per essere utilizzati come manodopera nei campi!

Il XIX secolo compirà (almeno presso certe classi e da parte degli intellettuali che da quelle classi provenivano) la piena valorizzazione di infanzia e del gioco. Fröbel indica come il gioco aiuti il bambino a crescere, a relazionarsi con gli altri. Non è una perdita di tempo - dice - ma custodisce il germe dell'uomo che verrà, è un'occupazione, a suo modo, "seria" poiché esercita i sensi e la mente. Fröbel intuisce come nel gioco il bambino eserciti in sommo grado la funzione immaginativa, non ha infatti bisogno, per divertirsi, di giocattoli sofisticati, gli sono sufficienti oggetti di uso comune, la creatività di cui è dotato gli consentirà di costruire da sé i propri giochi. La Montessori, a sua volta, ritiene che in età infantile l'educazione di qualità è fatta di esperienze ludiche appositamente predisposte per favorire l'apprendimento: è sua l'idea di integrare nelle attività di inse-

gnamento i giochi educativi, il "materiale di sviluppo".

Nel gioco si manifesta l'azione spontanea, l'impulso vitale, l'autonomia dell'azione. Quando siamo presi nel gioco, si ferma il tempo, è come si fosse in trance. In questo non è dissimile dall'arte, poiché entrambi, gioco ed arte, sono creazione con caratteri di finitezza, che si dà nella magica dimensione dell'apparenza. Gioco e arte, ma anche gioco e rito: gioco, arte rito disegnano mondi a sé stanti, stabiliscono una grammatica e una semantica di comportamenti e aspettative del tutto differenti da quelli della vita quotidiana.

Nietzsche si spinge ben oltre: la vita intera dovrebbe avere i caratteri del gioco, dovrebbe svolgersi senza imputabilità morale, leggera e profonda come solo il gioco del bimbo e dell'artista sanno essere.

Forse la verità è nel mezzo: gioco e vita non possono identificarsi, ma i confini sono permeabili. Identificare gioco e vita è rischioso. Una cosa è utilizzare il gioco





per interpretare con la dovuta leggerezza i compiti e le responsabilità della vita "reale", un'altra cosa è lasciare che il gioco invada gli ambiti di pertinenza della nostra esistenza. L'agonismo, che nutre la competizione sportiva, si fa, debordando nella vita, antagonismo sociale o lavorativo, elemento di inquinamento delle relazioni umane; quando l'azzardo, su cui si fondano i giochi come i dadi e la lotteria, diventa la base su cui regolare ogni aspetto della propria esistenza, si trasforma in fede cieca e irrazionale nel destino. La perdita di ogni distinzione fra gioco e vita, fa sì che la virtualità possa diventare dissociazione psicotica, oppure che si inneschi una dipendenza psichica, una "addiction": si va nella ludopatia. Il gioco può entrare in contatto con la vita reale, ma sempre attraverso un filtro, una membrana, non direttamente, pena la perdita della sua stessa natura.

Il gioco - affinché abbia umanamente un senso - ha bisogno di qualcosa che non sia gioco, altrimenti il senso ludico si trasforma in senso tragico e angoscioso dell'esistenza. Una cosa è "giocare alla guerra" e un'altra "fare la guerra", se tutta l'intera la vita è gioco, si perde questa differenza.

Salvatore Colazzo

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



005345