

PRESENTAZIONE

In gioco



*La parola “gioco” mette in movimento associazioni libere che ci restituiscono fotogrammi, abbozzati quadri riferiti alla nostra **infanzia**, ma questo richiamo rischia di diventare un approccio che sminuisce il valore del gioco relegandolo a cosa da bambini. Eppure, se si ha l'opportunità di soffermarsi ad osservare lo spettacolo di un bambino che gioca, se ne può scoprire il valore effettivo.*

*Intanto il gioco è un **momento fondamentale e costitutivo dello sviluppo personale**, parte essenziale dell'ontogenesi. Il bambino che gioca con un oggetto, un pezzo di legno, un orsacchiotto, attiva processi che mettono in campo – in modo significativo – la dimensione cognitiva, l'elaborazione e invenzione di regole, la produzione libera di linguaggio, l'attivazione di processi che aprono alla rappresentazione, all'assenza, al simbolico. Un piccolo legno può diventare una bacchetta magica. Attraverso il gioco il bambino attiva anche processi motori rilevanti per il suo sviluppo.*

Il gioco mette in campo aspetti emotivi che coinvolgono non solo la coscienza, ma anche l'inconscio, il mondo interno. Il bambino o la bambina che parla con la bambola, gioca con un peluche, fa emergere tanti vissuti della propria relazione con la mamma, con i fratelli, tanto che il gioco viene utilizzato quale strumento terapeutico (Melania Klein).



*Il bambino passa anche facilmente dal gioco individuale libero al coinvolgimento dell'altro, fratelli, coetanei, scatta così una **dimensione sociale** importantissima dove le regole vengono – in qualche modo – costruite, negoziate e condivise, condizione questa per “**giocare insieme**”. Tutto ciò rappresenta un primo **accesso alla civilizzazione**.*

Inevitabile – d'altra parte – è la constatazione che il gioco appartiene alla storia dell'uomo così come si estende a tutte le civiltà. Qualcuno sostiene che, per qualche verso, l'ontogenesi ripete la filogenesi, la storia dell'umanità. Il bambino e l'uomo di ogni civiltà hanno prodotto giochi caratterizzati da elementi comuni, pur in presenza di differenze significative. Il gioco, infine, ha anche le caratteristiche della produzione artistica, frutto della libertà e della creatività.

Constatazione altrettanto inevitabile riguarda il fatto che il gioco, nelle valenze sopra descritte, sia andato progressivamente perdendo di rilievo. Anche la scuola ha scarsamente valorizzato il gioco quale aspetto formativo. Fatta eccezione per la scuola dell'infanzia, il gioco negli altri ordini di scuola, rimane relegato – nella prassi educativa – a semplice strumento didattico funzionale semplicemente per rendere piacevoli gli apprendimenti.

Ci sarebbe invece lo spazio per recuperare il ruolo dell'educatore riguardo al gioco, per orientare e potenziare le capacità cognitive, affettive, sociali del bambino.

La scuola tende a utilizzare il tempo in modo razionale, prevedendo quantità di attività/discipline che lasciano poco spazio a momenti di libertà creativa del soggetto.

Provocatoriamente potremmo dire che sarebbe opportuno prevedere – nell'orario delle lezioni scolastiche – due ore di niente!

La scuola **può rappresentare** il luogo privilegiato per mettere in forma l'attività di gioco. Nella scuola c'è lo spazio per tutte le motivazioni che inducono al gioco in generale:

- il piacere di superare le difficoltà, il gusto di sostenere una sfida
- la spinta ad essere migliori
- il desiderio di cimentarsi, ad esempio, in prove di abilità.

Caratteristiche queste che segnalano l'orientamento del soggetto a compararsi con gli altri (agon).

Altre motivazioni sono quelle che favoriscono il cambiamento di sé, come, ad esempio:

- il piacere della finzione e del travestimento
- la ricerca di incontrare il favore del caso, del destino, della sorte (alea)
- il desiderio di cimentarsi con la prova e di avvicinare la paura e il senso di vertigine.

Importante è la messa a punto di regole e di norme che implicano il dovere di rispettarle, ma anche la tentazione di aggirarle, di superarle.

Altrettanto importante è combinare tutti i fattori indicati con la gioia, la fantasia, la spensieratezza, il riso, il piacere di giocare. Le regole svolgono poi la funzione di calmare, controllare i possibili eccessi di questi vissuti, di **favorire l'esercizio del dominio di sé**.

Attraverso il gioco – dunque – gli esseri umani da un lato si confrontano e dall'altro si avventurano in esperienze di trasformazione di sé.

Il gioco sarà esperienza importante se giocare vorrà dire stare dentro uno spazio separato in cui **la realtà viene sospesa**, in cui **si mette in gioco** qualcosa di sé praticando una autentica sospensione delle illusioni cui è aggrappata la nostra identità, quali – ad esempio – quella di dominio sull'altro. Ciò è particolarmente utile in questo momento storico!

Abbiamo infatti bisogno di mettere in gioco noi stessi, in modo tale da evitare così gli irrigidimenti, le illusioni della padronanza su noi stessi e sugli altri. Saper giocare significa imparare a rinunciare alla pretesa di governare in toto la propria soggettività accettando una qualche forma di “perdita di sé”.

Nel gioco così si esercita, in qualche modo la potenza e, insieme, se ne controllano gli effetti negativi- Si costruisce, dunque, una capacità, un’**arte legata all’Io**”.



Oggi assistiamo ad una tendenziale scomparsa dell'esperienza complessa del gioco, ridotta alla sola accezione dell'agonismo che degrada il gioco alla riuscita ad ogni costo, con compulsività e trasforma il gioco in divertimento ansioso (si veda, ad esempio, l'imperativo – sempre più pervasivo – del “gratta e vinci”).

Sempre più diffuse sono anche patologie legate al gioco, ai suoi eccessi, alle sue degenerazioni in comportamenti di natura coattiva, senza controllo e limiti, che generano forme di dipendenza.

*Nella situazione odierna è facile constatare che l'ansia di vincere, l'ansia di successo, di guadagnare denaro e prestigio, di essere coattivamente il migliore, trascina tutti verso la **prestazione** come orientamento dominante: **vincere è diventato qualcosa di obbligatorio!***

Si può constatare come la possibilità di perdere, il “saper perdere” venga completamente rimosso.

*Occorre, invece, mantenere aperta la dialettica tra vincere e perdere imparando a saper stare in questo paradosso, in questa sospensione della propria identità: si tratta, quindi, di **saper** vincere e insieme di **saper** perdere. **Il gioco**, allora, è un fatto di cultura dove diventa importante mantenere sempre aperta la possibilità di continuare a giocare.*

Di fronte a modi di dire correnti che richiamano a comportamenti “adulti” attraverso esortazioni quale: “Diventa grande, quando smetti di giocare?”, sembra opportuno invece, ribadire come sia importante continuare a giocare e ad esercitare quindi tutte le funzioni del gioco.

Il gioco fa parte della vita!

Il termine gioco ha, per lo più, una valenza polisemica.

Apredo il vocabolario alla parola “gioco”, troviamo una serie di definizioni, quali:

*ogni esercizio compiuto da bambini o adulti per ricreazione, divertimento o sviluppo di qualità fisiche e intellettuali; attività agonistica, competizione; tecnica impiegata nello svolgimento di una competizione; manifestazione sportiva; gara tra più persone, svolta secondo regole prestabilite; giocata, puntata, posta; serie di carte di cui dispone un giocatore per il gioco; operazione o fatto intricato e rischioso; scherzo, beffa- Una definizione capace di cogliere l'essenza del gioco è quella che lo caratterizza come **piccolo spazio che rimane tra due superfici di accoppiamento, in un meccanismo mobile**. Definizione questa in cui si sottolinea come il gioco si nutra di libertà e regole, di uno spazio di libertà soggetto al principio di regolazione.*

Oggi è particolarmente importante che ciascuno si metta in gioco con piena responsabilità.

Leggermente accetta la sfida di “entrare in gioco” aprendo una riflessione collettiva sulla tematica del gioco nella sua complessità.

Il percorso proposto cerca di costruire occasioni per restituire al gioco una autentica identità e tutto il suo valore.

*Gli incontri che saranno offerti si muoveranno esplorando il tema in tutta la sua articolazione, con estensione anche al gioco della democrazia, al gioco della relazione con l'Altro, al gioco nella finanza, al gioco nella politica, al gioco nel linguaggio, nella letteratura, al gioco nella crescita e nell'adolescenza, al gioco nella rete.... fino al **gioco della vita e alla vita in gioco!***