

10-04
Pirogga
20Do
ssi
er

***È difficile studiare
il gioco, difficile
afferrarlo,
suddividerlo in
categorie.
Come Peter Pan,
fugge la
comprensione degli
adulti e vola via
verso "L'isola che
non c'è" dove regna
sovrano: il tempo
non passa mai, non
si provano
sentimenti e
si rimane sempre
bambini.***



Antoine Saint-Exupéry:
"il Piccolo Principe"

* Piero Lucisano, pedagoga,
direttore del Dipartimento di Pedagogia
del corso di laurea in Filosofia
all'Università La Sapienza di Roma.

Vivere per imparare a **GIOCARE**

Piero Lucisano*

Fin dall'infanzia il gioco ci ha permesso una grande libertà nei confronti della realtà, quasi mettendoci a disposizione un mondo diverso, dove il manico di scopa diventa un cavallo e ci fa correre liberi. Così mentre la vita ordinaria sembra costretta nelle necessità ineluttabili - come l'odiosa minestra di Mafalda, la città, i compiti, il lavoro - il gioco è libero. È libertà. Il gioco non è come la vita vera. È un allontanarsi da essa per entrare in una sfera provvisoria di attività con una finalità tutta propria. Il bambino è perfettamente cosciente di fare solo per finta, solo, appunto, per gioco. Una volta entrati, se osserviamo con più attenzione il nostro Paese delle Meraviglie, vediamo subito che al suo interno la libertà è solo un'apparenza.

Alice, una volta attraversato lo specchio, sfogliava senza capire il libro del Re bianco dicendo tra sé: "È scritto in una lingua che non conosco!". Era scritto così: OIHCCIVACAICNAL LI. Dopo un attimo aveva capito: "questo è il libro della casa dello specchio, naturalmente!". Naturalmente il gioco, muovendo dalla realtà, finisce per richiamarsi ad essa sia pure rappresentandola in forma nuova, diversa, in una logica nuova.

Il gioco infatti ci aiuta a capire le regole della realtà, facendoci conoscere prima la realtà delle regole, la loro inevitabilità, la possibilità di mutarle giocando. Non esiste gioco senza regole. Anche quando fantastichiamo, unendo liberamente un pensiero all'altro, c'è una regola. Le regole del gioco sono principalmente tre. Le prime, le regole di irrilevanza, spiegano la capacità del gioco di assorbire tutta la nostra attenzione, come quando giocando ci estraniamo da tutto ciò che ci circonda, scacciamo qualunque altro tipo di pensiero e rispondiamo "uhm" a chiunque attenti alla nostra atten-

zione. Il coinvolgimento del resto è alla base di qualsiasi situazione di gioco, dalla partita a scacchi, al gioco di squadra. Le regole di irrilevanza costituiscono per il gioco una sorta di membrana protettiva.

All'interno giocano le regole di trasformazione, che sottopongono a metamorfosi tutti i tratti oggettivi dei partecipanti, l'età, lo status sociale, il sesso, talvolta rovesciandone il significato.

Il gioco non è come la vita vera. È un allontanarsi da essa per entrare in una sfera provvisoria di attività con una finalità tutta propria.

Infine, il gioco ha delle regole di azione, che sono le vere e proprie regole del gioco, che definiscono quello che si deve fare e quello che non si deve fare

all'interno di un gioco.

Ma a cosa serve il gioco? I primi studiosi lo avevano definito come un'attività in cui l'uomo, e i mammiferi superiori, utilizzano quelle energie avanzate dalla faticosa lotta per la sopravvivenza. Una teoria che sembra attribuire maggiore significato alla attività ludica



Foto: WSH



Do ssi er

è quella secondo cui il gioco servirebbe a preparare alla vita.

Nel gioco, infatti, si manifestano alcuni istinti importanti per la conservazione della specie

in un periodo in cui l'animale non ne ha realmente bisogno.

Questi stimoli ad agire necessitano però di un pre-esercizio per essere messi in funzione in modo adeguato. Altri studiosi hanno messo in evidenza il legame stretto tra gioco e linguaggio, tra gioco e funzione simbolica.

Naturalmente nessuna di queste spiegazioni è esauriente, nessuna fornisce cioè una spiegazione complessiva del fenomeno gioco.

Sull'utilità del gioco per aiutare a crescere e ad apprendere capacità e mestieri, gli studiosi sono sempre stati convinti. Basti per tutti una citazione del IV secolo di Platone: "E allora parlo e dico che chi si propone di diventare capace di qual-

Sull'utilità del gioco per aiutare a crescere e ad apprendere capacità e mestieri, gli studiosi sono sempre stati convinti.

siasi cosa, fin da bambino deve mettersene in esercizio, nei suoi giochi, nel suo studio, sempre attento in

ogni cosa che si riferisce al suo proposito".

Il rischio che oggi corriamo è di ridurre quest'ultimo a uno strumento, un utile mezzo di educazione in vista di fini diversi. Utilizziamo il gioco per l'educazione, per la formazione professionale e per mille altri scopi, fino alla psicoterapia. Giochiamo per imparare la matematica, per imparare le scienze, per imparare la vita. Perdendo così proprio quella funzione del gioco che gli fa attribuire significati nuovi alla realtà,

quella funzione che ci permette con il Piccolo Principe di vedere. Ma noi sappiamo che il gioco serve ad attribuire significati nuovi alla realtà, a ridere dell'uomo d'affari, del vanitoso, dell'ubriaco, del geografo. Allora sarà più opportuno rovesciare, attraverso lo specchio la frase precedente in una frase più vera: vivere per imparare a giocare, per affermare la libertà, la gratuità, l'impegnatività, la continuità, la progressività della vita e la necessità di viverla senza lasciarci distrarre da idoli di qualsiasi tipo, agendo secondo le regole di azione, ma decisi a rendere vere le regole di trasformazione, eliminando i preconcetti, i ruoli stereotipati, le differenze sociali. ■



Foto: Scalcione/Periodici San Paolo

Due bambini giocano a dama nella biblioteca per ragazzi Obelix ad Aosta