



Bambini in Gioco

" Achegiocogiochiamo "

Idee e strumenti per l'intercultura giocata

Torino 20 Aprile 2002

"Il significato del gioco e la necessità culturale e pedagogica del giocare per l'uomo di qualunque cultura - Il gioco come strumento interculturale"

Stefano Vitale (pedagogista, formatore CEMEA)

Il mio contributo sarà suddiviso in tre parti. In una prima parte cercherò di mettere in rilievo quelli che giudico essere gli elementi fondamentali del gioco in quanto esperienza umana specifica; nella seconda parte intendo presentare una riflessione sul rapporto tra gioco e cultura ed infine, nella terza parte soffermarmi sul tema del gioco come strumento per la relazione interculturale.

Malgrado questa sia una sede particolarmente sensibile alle problematiche del gioco non mi pare inutile ricordare che il gioco rappresenta, per l'uomo e per il bambino, una dimensione fondamentale che li pone all'interno di una pluralità di esperienze. Il bambino, l'uomo gioca ed il suo gioco risponde ad un bisogno profondo del suo essere. Attraverso il gioco si scopre il mondo, si entra in relazione col proprio ambiente, con gli oggetti, con le persone che lo popolano.

Il gioco, quindi, ha una funzione di autoconoscenza, ma anche di legame con gli altri e di connessione, infine, con il mondo della natura. Niente come il gioco, dal punto di vista dell'attività umana, ci restituisce il senso di un appartenenza globale ad un insieme più vasto. In questo senso è essenziale interpretare il gioco come una forma specifica di comunicazione. L'uomo che gioca è essenzialmente un uomo che comunica. L'atto ludico non è qualcosa di biomeccanico, ma rappresenta una struttura complessa, la pluralità di esperienze di cui si accennava inizialmente, che richiede e sollecita capacità decisionali, progettuali, che si alimenta di specifici modelli culturali di comunicazione, che mette in gioco l'affettività e le fantasie di un giocatore, di interi gruppi sociali. Il gioco è dunque un bisogno fondamentale dell'uomo in quanto tale e permette, a sua volta di rispondere ad alcuni bisogni fondamentali.

Da quest'angolazione può essere utile, sempre in via preliminare, distinguere il *gioco* dai *giochi*. Il gioco è la situazione ludica per eccellenza ed esprime il sentirsi causa di un'azione senza essere obbligatoriamente inserito in un contesto di regole. Roger Caillois parlava di "paidia" per esprimere appunto questa immediata turbolenza. Il gioco è prima di tutto un'esperienza personale. Il

sentimento del gioco è noto solo a chi gioca. Non si può, nel gioco, essere enologi astemi. Ma solo chi gioca sa di “essere nel gioco”. *Essere nel gioco* non è qualcosa di legato al rispetto delle regole, ma dipende da chi gioca. Il gioco è un atto libero e volontario. Un bambino può non sentirsi a suo agio nel gioco, può *non giocare* eppure rispettare apparentemente tutte le regole. Molti giochi di tradizione conoscono questa dinamica ed hanno previsto la possibilità di “uscire dal gioco” senza rompere il gioco, senza interromperlo. Il gioco esprime così una libertà individuale fondamentale per il benessere della persona.

Ma il gioco si esprime concretamente anche nei *giochi*. Sempre Caillois parlava di “*ludus*” per identificare quella dimensione del gioco che viene regolata. I giochi sono raggruppabili in diverse categorie, molte sono le classificazioni. In ogni caso i giochi vengono ordinati in base alla loro struttura di regole, eventualmente in base agli spazi utilizzati, agli strumenti necessari. I giochi rappresentano quindi il versante *normativo* della questione: organizzano il gioco in articolate manifestazioni ludiche che esprimono in maniera visibile l’aspetto del riferimento alla cultura di appartenenza. Il gioco si gioca, ma siamo *giocati* dal gioco.

E’ chiaro che vi è una stretta relazione tra il sentimento del gioco ed il sistema dei giochi. Ma è quel riferimento dialettico che esiste sempre tra il soggetto ed il suo universo culturale di riferimento.

Per finire questa prima parte del mio discorso, voglio far riferimento ancora a Roger Caillois ed al suo libro “I giochi e gli uomini” dove egli propone una partizione dei giochi in quattro grandi categorie che corrispondono a quattro piaceri fondamentali:

1. Il piacere della **competizione**: *l’agon*, affrontarsi, collaborare, opporsi, misurare nel gioco le proprie capacità, sviluppare forme diverse di adattamento all’ambiente. La competizione non va appiattita sull’agonismo esasperato, ma non può essere neppure negata come componente essenziale della natura stessa del gioco e dei giochi. La competizione implica la stima dell’altro, il rispetto.
2. Il piacere dell’**azzardo**: *l’alea*, il gioco provoca una sfida non sempre regolata da elementi troppo oggettivi. Il piacere di confrontarsi con il caso, con il destino. Tutti i giochi hanno una parte di azzardo, ma è evidente, anche dal punto di vista culturale, la significatività dei riti di sfida di forze che ci superano.
3. Il piacere della **vertigine**: *l’ilinx*, non si può stare sempre con mani e piedi incollate al terreno. Il gioco stimola il piacere del non stare sempre in perfetto equilibrio; c’è il piacere dell’avventura, del rischio che si esprime in modi molto diversificati. Alcuni hanno parlato di “flirt” con la morte. E’ l’audacia calcolata che ci permette di affrontare ansie, paure.
4. Il piacere del **travestimento**: la *mimicry*, la possibilità di essere “altro da sé”, di evadere, di uscire dal proprio personaggio, di sperimentare, in un cerchio protetto altre forme della nostra identità. Giochiamo con noi stessi, prendiamo le distanze dalle costrizioni abituali della nostra vita, ma è anche la ricostruzione ludica dei meccanismi di quello stesso mondo. Giocare a “far finta di” è il gioco più antico ed immediato degli esseri viventi. E’ il sale stesso della comunicazione.

Bene passiamo ora alla seconda parte del ragionamento.

Il rapporto tra gioco e cultura è stato al centro di numerosi studi e ricerche. Eppure molto spesso lo vediamo sottovalutato.

Huizinga nel suo libro “Homo ludens” ha sostenuto che la stessa cultura sorge in forma di gioco, la cultura è dapprima giocata. Caillois riteneva possibile scrivere una sociologia a partire dai giochi

stessi e dichiarava che quanto si esprime nei giochi non è diverso da quanto si esprime nella cultura. Paul Ariès, nel libro “Padri e figli nell’Europa medioevale e moderna”, scrive: “ nella società di un tempo... i giochi andavano molto ad li là dei furtivi momenti che ci si dedicava: costituivano uno dei principali mezzi di cui disponeva una società per rinsaldare i legami, per avvertire il senso della vita in comune”.

Levi-Strauss, il famoso antropologo francese, nel suo fondamentale libro “Il Pensiero Selvaggio” racconta di un gioco che assomiglia al nostro calcio, praticato dagli indigeni Gahuku-Gama della Nuova Guinea in cui non vi sono dei vincitori, ma in cui è fondamentale il rituale. La stessa situazione la ritroviamo in molti giochi tradizionali della nostra cultura (si pensi allo Sparviero, al gioco del Quattro Cantoni) ma anche nella cultura africana (si pensi al gioco da tavoliere dissimmetrico de “La tigre ed i sette leopardi in cui è nota sin dall’inizio la conclusione del gioco, ma il bello del gioco sta appunto nel giocare, nel resistere il più possibile alle prese dei leopardi)

Pierre Parlebas, nel sui libro “Giochi e sport” ricorda come nella tradizione della popolazione dei Dogon (Burkina Faso) non vi siano giochi di palla a causa delle condizioni ambientali in cui vivono quelle popolazioni.

Faccio questi esempi per sottolineare come il gioco ed i giochi siano strettamente connessi ai significati ed alle condizioni culturali in cui nascono e si evolvono.

Roland Barthes in “Miti d’oggi” fa una serie di belle analisi, ad esempio, del gioco del Catch leggendolo come la metafora del conflitto tra Bene e Male. Poi qui studia anche il Tour de France, la corsa ciclistica forse più famosa, per comprenderla quale epopea del superamento del Male, del raggiungimento della Salvezza oltre il mito della Montagna da scalare, mentre i Giochi Olimpici sono presentati come il “mito assoluto” della competizione.

Come ha rilevato bene Pierre Parlebas, l’etnomotricità ricollega l’azione motoria ed il gioco in genere, al campo storico e sociale.

Il gioco, dunque, è nello stesso tempo prodotto e produttore sociale. Il gioco, e tutte le sue articolazioni, diffondono dunque, spesso meglio di un manuale di educazione civica, il modello di comportamento auspicato da un dato gruppo sociale. Come scrive Pierre Parlebas “ gli universali del gioco non sono neutri: essi veicolano modi di comportarsi e di incontrarsi conformi ai modelli valorizzati dalla società che li promuove”.

In effetti, il problema è che questo fenomeno è in parte negato. La gratuità apparente delle liturgie ludiche maschera il significato di acculturazione che esse racchiudono. Si pensi al fenomeno dello sport nella nostra società: viene presentato come qualcosa di esterno al campo sociopolitico. Sono “naturalizzati” quando invece sono immersi nella cultura. “Ogni ludismo è etnoludismo”.

Prendiamo l’esempio famoso della lotta. La versione da noi conosciuta e diffusa della lotta greco-romana ha una precisa organizzazione: combattimenti di tre riprese di tre minuti, saluto dei lottatori, abbigliamento codificato, gironi di qualificazione, finali... In Senegal esiste un’altra forma d lotta (che codificata da una federazione) che si chiama “Lamb”. Questo tipo di lotta ha una durata notevole: cortei di presentazione, riti di preparazione, danze, mascheramenti.. può durare ore. E’ chiaro che risponde ad esigenze culturali ed istituzionali molto diverse. Sostituire il Lamb con la nostra lotta porterebbe ad una deculturazione corporea molto grave.

Eppure lo sport sta tentando questa egemonia, questa globalizzazione delle pratiche ludiche e corporee. Mentre la maggior parte delle pratiche umane (religione, lingua, sistemi politici) provocano conflitti, lo sport sembra godere di una universale considerazione. La sua globalizzazione è un dato acquisito e si presenta come una motricità transculturale, un linguaggio da tutti compreso e comprensibile che favorisce un’intesa universale. Non sono certo contro lo sport, ma vorrei chiarire che il dominio dello sport non è un fatto naturale, ma il risultato di un processo più ampio che si appoggia sulla semplificazione di alcuni tratti caratteristici della dimensione ludica

e corporea. E' come se la ricchezza dell'espressione ludica potenzialmente possibile si sia contratta in una serie di pratiche che, malgrado la loro apparente diversità, rinviano ad alcune costanti.

E mi riferisco al fatto che lo sport favorisce lo spazio standardizzato e privato di ogni incertezza (stadio, piscina, palestra); valorizzano la prodezza individuale, privilegiano il modello del duello, confermano i ruoli stereotipati del maschio e della femmina.

In una prospettiva interculturale autentica occorre dunque considerare lo sport quale una categoria etnomotoria specifica tra le molte altre possibili ed i valori di cui è portatore non come qualcosa di universale e superiore. Imporlo a scapito di molte altre pratiche ludiche tradizionali significa privare molte comunità, la nostra occidentale compresa, della loro identità ludoculturale che è ben più articolata e ricca.

E veniamo alla terza ed ultima parte del mio contributo. Il gioco può essere dunque, di per sé, uno strumento di sviluppo interculturale. Ma attenzione: non basta. Occorre che le persone siano avvertite e consapevolmente orientate in questa direzione di apertura. Il gioco diventa davvero "interculturale" se ciò viene progettato. Ed allora il gioco si ricollega, come ho già anticipato in parte, alla dimensione dell'educare. Molte sono le definizioni date dell'atto di educare. Io vi voglio proporre questa.

"Educare": è un'azione esercitata dai maggiori sui minori, dagli adulti sui più giovani in vista del loro sviluppo fisico, intellettuale, morale e della loro integrazione nell'ambiente in cui si è *destinati* a vivere. Credo che guardare all'educazione da un punto di vista interculturale sia indispensabile per due motivi di fondo: 1. non c'è sviluppo senza pluralità di esperienze; 2. l'ambiente è sempre più caratterizzato da un intreccio complesso di fenomeni.

L'educazione va intesa, allora, come un processo di trasformazioni e di ristrutturazioni che dovrebbero consentire una maggiore mobilità e reversibilità cognitiva.

L'universo educativo diventa così necessariamente frastagliato in cui la proposta della ricerca di un significato condiviso (ma non identico) tra educatori ed educati ci sembra essere una ipotesi utile ad accogliere la complessità.

Ciò significa allora lavorare sulle differenze, sulle flessibilità, sulla varietà delle attribuzioni e proporre non contenitori omnicomprensivi o stereotipati, ma una pluralità di azioni, ipotesi e programmi in cui le fratture possano essere comprese esplicitandone il senso e la direzione.

Ed è chiaro che in questa prospettiva il gioco può assumere un valore strategico senza pari in chiave di educazione all'interculturalità. Ma che cosa è **l'interculturalità**?

E', probabilmente, l'insieme di quei processi (psichici, relazionali, sociali, istituzionali) generati dalle interazioni tra diverse culture in un rapporto di scambio tra loro, nella prospettiva (si spera) di arricchire appunto la propria cultura di riferimento.

Dandomi questo tipo di definizione mi accorgo di aver operato una sorta di scelta di campo. Insomma sono "fazioso" ed appartengo ad una "cultura" che ritiene lo scambio con ciò che è diverso come essenziale per la vita stessa della mia cultura.

"L'altro da me" non è qualcosa da superare, ignorare o peggio distruggere, ma qualcosa da trattare con rispetto, curiosità ed attenzione.

L'educazione all'interculturalità dovrebbe proporsi come teoria e pratica del **diritto alla differenza**, come educazione aperta e non certo come strumento più o meno consapevole di omogeneizzazione, o veicolo di valori astratti come ad esempio, la "fratellanza universale". Nella dimensione interculturale c'è qualcosa di più: c'è l'apprendimento ad affrontare le contraddizioni in una logica di complessità che investe il nostro quotidiano.

In questo senso mi sembra più interessante, oltre che più corretto, parlare di pedagogia dell'interazione piuttosto che di pedagogia dell'integrazione quando ci si riferisce all'educazione

interculturale (specie se la vediamo dal punto di vista del contributo che può dare il gioco ed il giocare).

L'apprendimento interculturale si fonda e si alimenta su forme di apprendimento transcognitive ovvero sulla maggiore o minore capacità di "locomozione" da un atto cognitivo all'altro, da una forma mentis all'altra.

La pedagogia interculturale può allora consistere nell'educare non semplicemente alla conoscenza delle differenze, riscontrabili inevitabilmente in un soggetto di origine culturale diversa, ma nell'educare alla transitività cognitiva che potrebbe favorire processi quali:

1. la permeabilità nei confronti dei punti di vista altrui
2. la sintonizzazione con pensieri formati in altri contesti
3. l'integrazione strategica in modo che il confronto non dia vita solo alla conoscenza reciproca o alla conoscenza tematica di uno stesso problema visto da angolazioni diverse.

La "trancognitività" di cui vi sto parlando è dunque una forma di "intelligenza relazionale", un metodo complessivo utile a creare occasioni, possibilità stabili di intercultura, a stimolare costantemente forme di cultura polidimensionale, relazioni pluralistiche che salvaguardino l'identità di ciascuno proprio in virtù della capacità di scambiare oggetti, conoscenze, esperienze, simboli, emozioni.

In fondo, a ben pensarci, la questione fondamentale è il superamento della monoculturalità che enfatizza la dimensione statica dell'essere. Il gioco ed il giocare possono essere utili in questo sforzo di superamento (e qui mi ricollego anche a quanto detto nella seconda parte del ragionamento).

Facciamo alcuni esempi:

1. In una prospettiva monoculturale la concezione del **TEMPO** è caratterizzata da un'idea cumulativa che individua nei processi fasi di passaggio finalisticamente orientati.

In una prospettiva interculturale il tempo è contrassegnato dalla contemporaneità di esperienze diverse che interagiscono tra loro, dal recupero di elementi marginali, da un montaggio transdisciplinare di elementi diversi.

2. In chiave monoculturale lo **SPAZIO** è un territorio di riferimento immutabile, al quale ci si aggrappa anche a costo di distruggere chi volesse entrarci. I fatti gravi del Medio Oriente sono lì a dimostrarlo una volta di più in modo drammatico.

In chiave interculturale lo spazio si sposa con l'idea di habitat vivibile ed accogliente e diviene quindi un territorio mobile mentre il soggetto impara ad essere disponibile ad abitare più spazi contemporaneamente ed ad accogliere ciò che è diverso.

3. Si pensi poi al concetto di **IDENTITÀ**: in chiave monoculturale è una struttura fissa alla quale conformarsi. Ad essa si contrappone l'idea interculturale che l'identità è un processo relazionale attento alle modificazioni dell'ambiente e della storia in cui i valori sono mappe che, sempre come diceva Bateson, non sono il territorio.

4. L'EDUCAZIONE, infine, per chi resta ancorato alla monocultura è sostanzialmente un corpo di certezze da trasmettere, mentre per chi opera nella dimensione interculturale essa è un processo di interazione, di rimessa in discussione di quelle certezze.

Riprendendo ancora Bateson credo che occorra davvero abituarsi a pensare alla cultura non come ad una struttura fissa, ma come una "danza di parti interagenti". E questo significa imparare non ad appiccicare etichette rigide, ma a pensare e vivere attraverso relazioni e contesti rinnovati che

valorizzino l'idea che la conoscenza è il frutto dell'attenzione e della reazione a delle differenze e che l'essenza dell'apprendimento non sta nella ripetizione prevedibile, ma nell'esplorazione e nel cambiamento. Credo che il gioco ed il giocare possano essere la struttura portante di una ricerca nuova anche in questo campo.

E concludiamo.

Abbiamo fatto molte citazioni di pedagogisti, sociologici, studiosi della storia della cultura. Vorrei chiudere con una citazione tratta da un campo diverso. Mi riferisco alla psicologia e a quel grande personaggio che è Winnicott, il quale scrisse: “ Il luogo in cui l'esperienza culturale è ubicata è lo spazio potenziale tra l'individuo e l'ambiente...Lo stesso si può dire del gioco. L'esperienza culturale comincia con il vivere in modo creativo, ciò che in primo luogo si manifesta nel gioco. Per ogni singolo individuo l'uso di questo spazio è determinato dalle esperienze di vita che hanno luogo nei primi stadi di esistenza dell'individuo....Lo spazio potenziale ha luogo soltanto in rapporto ad un sentimento di fiducia da parte del bambino, vale a dire fiducia relativa all'attendibilità della figura materna o degli elementi ambientali... Al fine di studiare il gioco e in seguito la vita culturale dell'individuo, si deve studiare il destino dello spazio potenziale che esiste tra ogni singolo bambino e la figura materna umana (e pertanto fallibile) che è essenzialmente capace di adattarsi grazie al suo amore” (“Gioco e realtà”, pag. 172-173).

Stefano Vitale

Pedagogista e formatore CEMEA

Bibliografia

- Pierre Parlebas, Giochi e sport. Corpo, comunicazione e creatività ludica, Il Capitello, Torino, 1996
Roger Caillois, I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine, Bompiani, Milano, 1981
Johann Huizinga, Homo Ludens, Einaudi, Torino, 1979
Roland Barthes, Miti d'oggi, Einaudi, Torino, 1974
Claude Levi-Strauss, Il Pensiero Selvaggio, Il Saggiatore, Milano, 1964
Paul Ariès, Padri e figli nell'Europa medioevale e moderna, Laterza, Bari, 1983
Donald W. Winnicott, Gioco e realtà, Armando Editore, Roma, 1974
Gregory Bateson, Mente e Natura, Adelphi, Milano, 1971

Altri testi utili

- M. Cotronea, S. Vitale, Arancio, Limone, Mandarino. 36 giochi della tradizione (a cura di) CEMEA del Piemonte, La Coda del Diavolo. 75 giochi di gruppo, Il Capitello, Torino
G. Staccioli, Quando i bambini giocano a campana, Il Capitello, Torino
M. Cotronea, S. Vitale, Lupo ci sei? Girotondi e giochi cantati, Il Capitello, Torino
M. Cotronea, S. Vitale, Le sette pietre. Giochi sportivi tradizionali, Il Capitello, Torino
G. Staccioli, Una palla, un muro e... Ragionamenti ludici sul gioco e lo sport. (a cura di) CEMEA Toscana, Giochi di tavoliere, Il Capitello, Torino