

## BREVI CONSIDERAZIONI GENERALI SUL GIOCO

di Cinzia Salmasi

### *1 Caratteristiche fondamentali ed universali*

Il primo a parlare di gioco in modo sistematico ed organico fu **Johan Huizinga** (storico olandese 1872 – 1945) nel suo saggio del 1939 “*Homo Ludens*”, pubblicato in Italia nel 1946.

La sua tesi assolutamente innovativa sostiene che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco e come gioco. Il concetto di gioco viene integrato a quello di cultura (“*Da molto tempo sono sempre più saldamente convinto che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco*”).

Innovativa perché, rispetto al passato, il gioco è considerato fenomeno culturale e non funzione biologica.

Il gioco in sé è più di mera attività biologica, contiene un senso, il piacere del gioco va oltre ogni tentativo di darne logica giustificazione.

Il gioco è *categoria primaria*, non si lega a nessun particolare grado di civiltà o concezione di vita, è presente da sempre in qualsiasi società. Non si gioca ovunque nello stesso modo, le varie civiltà esprimono modi di giocare differenti legati alle loro caratteristiche ma ovunque si gioca e si è da sempre giocato.

Le principali attività umane, quali il *linguaggio*, il *mito*, il *culto*, la *giustizia* sono intrecciate con il gioco.

Nel gioco viene coinvolto lo spirito anche se non ha nessuna funzione morale: non è né virtù né peccato, non è né vero né buono.

E' atto libero, non si comanda né s'impone, è superfluo, si fa nell'ozio, non è urgente né necessario.

Non è vita ordinaria, la sua sfera è temporanea ma con regole serie ed impegnative.

E' disinteressato, fine a sé stesso, provvisorio, si gioca con e per piacere.

E' solitamente collettivo, innesca comunicazione ed interazione fra individui, assumendo anche valenza formativa nel proporre situazioni da affrontare continuamente in evoluzione.

Va oltre le esigenze primarie di nutrimento-accoppiamento-difesa.

E' limitato nel luogo e nel tempo, è ripetibile, si fissa nel ricordo e diventa forma di cultura.

All'interno del *cerchio magico* vige un ordine assoluto, pena la fine del gioco, il rispetto delle regole è imprescindibile, la lealtà nel giocare è condizione indispensabile (forza morale implicita). Infatti il *baro* fa credere di rispettare le regole piegandole però al proprio tornaconto.

E' ritmo ed armonia, alcuni giochi hanno la caratteristica di essere anche volutamente belli per soddisfare il piacere estetico di circondarsi di forme ordinate.

La *rottura dell'incanto* spesso si verifica quando alcuni giocatori non rispettano le regole e non si sottopongono completamente alla logica di gioco.

La volontarietà implica la totale accettazione, non si discute ma si gioca.

Le tipologie di gioco si possono dividere in due grandi famiglie:

- è lotta per qualcosa (*competizione*)
- è gara fra chi rappresenta meglio qualcosa (*rappresentazione*)

La rappresentazione ha sempre le caratteristiche formali del gioco, nel *teatro delle origini* la separazione fra attore e pubblico non era così marcata come ai giorni nostri (si pensi alle occasioni quali il culto, la giustizia, la festa, l'iniziazione).

La rappresentazione era un atto esecutivo di risposta alla specifica circostanza.

Queste *performance* producevano un *sensu* legato ai relativi significati di volta in volta cercati.

L'azione sacra è *dramenon* (qualcosa che si fa).

*Drama* è ciò che si rappresenta (sia gara che rito).

La separazione dalla vita quotidiana (condizione indispensabile) si ottiene attraverso un comportamento formalizzato e prescrittivo.

Chi vi si sottopone va oltre.

Alcuni sostengono che queste forme rappresentative contribuiscono al mantenimento dell'ordine del mondo.

Ogni gioco implica la massima serietà, l'antitesi gioco-serietà non sussiste.

Il culto può considerarsi gioco?

Il luogo sacro, espressione del mistero e della sacralità, per essere tale deve essere fisicamente isolato dai luoghi della vita ordinaria.

Questa caratteristica formale è tipica anche del gioco.

Nell'esercizio della giustizia, oltre alla delimitazione dello spazio (tribunale), i giudici si *travestono* (toga o parrucca) per delimitare e ben definire il loro ruolo.

Questo ha le caratteristiche della *performance*.

Nelle feste tradizionali o nelle iniziazioni (uso di maschere e costumi) si ha la sospensione dalla vita ordinaria, la limitazione nello spazio e nel tempo. C'è nello stesso tempo la consapevolezza del *non essere vero* ma anche l'accettazione del fatto che, pur sapendo, ci si comporta come se...

La mancata accettazione rende il rituale ridicolo e grottesco.

La simulazione sostituisce il vero, ciò che si replica simulando (divinità, demone o altro) è *simulacro*, qualcosa che è socialmente accettato e condiviso come *realtà*.

Gli iconoclasti infatti considerano le immagini di Dio come un pericolo, attribuendo ad esse un fascino che, a loro avviso, rischia di sostituire totalmente Dio, invece di considerarle solo come un'alterazione della realtà.

Il gioco è complementarietà fra credere e non-credere, fra serietà sacrosanta e scherzo.

Un altro importantissimo contributo all'argomento gioco ci viene da **Roger Caillois** (studioso francese 1913 – 1978) con il saggio "*I giochi e gli uomini – la maschera e la vertigine*" del 1958.

In questo scritto ha classificato (per primo ed in maniera sistematica) i giochi in 4 categorie principali, definite *pulsioni primarie*.

I vocaboli usati per definirle sono presi da lingue diverse, proprio per non caratterizzare il gioco con parole di una specifica cultura.

I giochi, secondo Caillois, agiscono fra due poli opposti:

- la *paidia* che identifica turbolenza, divertimento, libera improvvisazione, fantasia incontrollata;
- il *ludus* che identifica regola, convenzioni arbitrarie e d imperative, sforzo, tenacia, abilità, sagacia.

*In-lusia*, vale a dire entrata in gioco, ha la sua origine in *ludus*, inteso come gioco disciplinato da regole, dove l'obiettivo è vincere dimostrando di essere il migliore. E' piacere di porsi dei limiti da superare, rispettando regole imposte arbitrariamente e volontariamente.

Le quattro categorie fondamentali sono:

- **AGON** (competizione). Sono i giochi competitivi. Regola indispensabile è l'uguaglianza della possibilità di vittoria per tutti i giocatori, condizione creata artificialmente attraverso il complesso di regole. Su chi vince non possono esserci dubbi. Può essere sia una prova fisica (incontri sportivi) che intellettuale (tornei di gioco). Sono generalmente competizioni che implicano disciplina e perseveranza. L'agon è forma pura del merito personale. Le regole rappresentano il limite spazio-temporale, non esistono giochi (di nessun tipo) senza regole. La consapevolezza del rispetto delle regole nei bambini, per esempio, ci permette di comprendere il loro livello di apprendimento delle strutture formali (valenza altamente formativa). Maestro in quest'analisi è Jean Piaget (1896 – 1980 psicologo svizzero). La sua

descrizione delle regole nel *gioco delle palline* è considerata la più bella trattazione d'antropologia evolutiva. Una regola diventa legge morale quando, da costrittiva, diventa cooperativa.

- **ALEA** (parola latina che indica i dadi ed anche il gioco dei dadi). Raggruppa tutti quei giochi dove ci si affida al caso per ottenere un risultato (la decisione non mi appartiene, non posso avere nessuna influenza), il caso assegna la vittoria. Il giocatore non è attivo, non si impegna in alcun modo, aspetta solo la sorte. Anche per questi giochi esistono delle regole allo scopo di poter prevedere il manifestarsi di un particolare evento, con una certezza entro i limiti della probabilità. Probabilità è la possibilità del ritorno dell'evento e la sua calcolabilità. Questi giochi perdono d'interesse quando si individua una prevedibile certezza del risultato. Il gioco d'azzardo è noioso senza posta, il caso in sé non è molto interessante, lo scopo diventa il guadagno. Dunque l'agon è responsabilità personale, l'alea è abdicazione della volontà. Secondo i greci era di Hermes il potere sui giochi di fortuna. *Tyche* (fortuna, caso divinizzato) e *Ananke* (necessità, forza del destino, necessità di morte alla quale anche gli Dei obbediscono) nel gioco sono una cosa sola, una è del vincitore, l'altra del perdente (vita e morte, rosso e nero). Il *destino* (Moirai, concetto pagano, se si trasgredisce si mette in pericolo l'ordine del mondo) e la *provvidenza* (concetto cristiano) non hanno nulla a che vedere con il caso. Agon e Alea sono categorie opposte e simmetriche.
- **MIMICRY** (parola inglese che indica mimetismo). E' farsi altro, diventando un'altra persona ed interpretandola. Non è inganno, tutti sono consapevoli della situazione. Questa categoria possiede tutte le caratteristiche del gioco: libertà, convenzione, sospensione dal reale, spazio e tempo limitati. Le regole però sono meno rigide, non gioco con la mimesi ma la esercito in un continuo fantasioso riprodursi (*virtualizzazione delle identità*). Nell'infanzia la mimesi è la regola, imito gli adulti e ciò che mi circonda, riproduco quello che non sono o che non ho.
- **ILINX** (stato organico di smarrimento e perdita della coscienza. Termine greco che significa gorgo, da cui deriva vertigine – ilingos). Questi giochi, ricercando la vertigine, distruggono temporaneamente la stabilità della percezione e alterano la coscienza. E' una sensazione ricercata anche nel mondo animale, voluta per se stessa senza ulteriori fini. E' sottrarsi alle regole fisiche (piacere del pericolo e certezza di poterlo controllare) ma anche alle regole morali (piacere esercitato dal disordine e dal proibito). Nella modernità questa categoria è stata sfruttata commercialmente attraverso la creazione di parchi divertimento sempre più sofisticati che propongono attrattive sempre più al limite.

Il concetto di *gioco profondo* (termine coniato da due antropologi i coniugi Geertz nel 1958).

Studiarono il gioco del combattimento fra galli nell'isola di Bali.

Rappresentano fatti sociali totali, nella nostra società uno di questi è rappresentato dal gioco del calcio.

Può non essere azzardato definire una società a partire dai giochi che pratica (o praticava, la globalizzazione è un fenomeno che tende ad appiattire le differenze). Per esempio, la civiltà cinese mette i giochi di pedine fra le pratiche a cui deve dedicarsi un letterato. Si placa l'aggressività, si stimola la riflessione, la serenità, l'armonia.

Il gioco è finzione della realtà, l'esperienza simulata ed indiretta è gioco. Questa impostazione ci fa allargare i parametri anche verso l'arte, lo sport, la poesia, il dramma (drama = azione).

L'analogia e la simulazione sono insiti del gioco (*come se*). Il termine analogo/analogico indica ciò che è simile ma diverso, può cambiare nelle parti accessorie ma resta identico in quelle fondamentali. Il rapporto fra logico e analogico è rapporto fra dover essere ed essere, fra realtà esprimibile e caricatura della realtà. L'uomo vive in due modi: con le attività che sono prassi, dramma, fare, e con le fantasie, che sono teoria, logos, pensiero. Il primo è il dover essere, il secondo è l'essere.

E' detta *elasticità ludica* la capacità di acquisire le opportune distanze da ciò che ci circonda, focalizzandone una determinata parte rispetto al tutto.

Qualsiasi gioco è riconducibile a specifici elementi definiti *elementi strutturali*. La loro diversa combinazione determina la *struttura complessiva del gioco*.

La *scienza dell'azione motoria* li ha identificati e codificati. Sono : i ruoli, lo spazio, il tempo, i punteggi, gli oggetti e le relazioni.

- **I RUOLI:** nei giochi con regole normalmente il giocatore ha un ruolo determinato con due riferimenti specifici che sono l'interazione con gli altri ed il rapporto con lo spazio ed il tempo. Talvolta è possibile l'inversione nei ruoli (capacità di mettersi nei panni dell'altro).
- **LO SPAZIO:** si può giocare in spazi che sollecitano o inibiscono le relazioni. Stare in cerchio, di fronte o sparsi non ha gli stessi effetti (è chiamata *prossemica* la disciplina che studia gli effetti dello spazio sul comportamento umano).
- **IL TEMPO:** in alcuni giochi si termina quando l'ultimo giocatore di turno a finito la sua mossa. E' un tempo codificato ma elastico. In altri invece è predeterminato e si termina appunto a *tempo scaduto*. Queste differenze influenzano i giocatori ed il modo di giocare, le aspettative e le strategie saranno diverse. Può prevalere in alternativa l'aggressività, la competizione, la riflessione, la cooperazione.
- **I PUNTEGGI:** la diversa articolazione nel calcolo dei punti può determinare modalità d'approccio differenti, cambiando, di fatto, la logica interna del gioco.
- **IL RAPPORTO CON GLI OGGETTI:** molti studiosi ritengono fondamentale il ruolo degli oggetti nella crescita del bambino. Non sono solo i giocattoli, preposti al gioco, ma anche oggetti quotidiani. Gli oggetti consentono la sperimentazione ed una vastissima articolazione combinatoria.
- **LE RELAZIONI:** queste comunicazioni motorie sono di due tipi, di collaborazione o d'opposizione. E' immediato capire che uno degli scopi del giocare è vincere, ma non sempre (giochi cooperativi e di alleanze). Nei bambini questi approcci hanno un'enorme valenza formativa.

## **BIBLIOGRAFIA:**

**HUIZINGA JOHAN**, (1946), *Homo Ludens*, Torino, Giulio Einaudi.

**CAILLOIS ROGER**, (1967), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, RCS libri.

**BENCIVENGA ERMANN**O, (1995), *Giocare per forza. Critica della società del divertimento*, Milano, Mondadori.

La mia tesi di laurea dal titolo:

*GIOCHI DI RUOLO: VALENZA FORMATIVA. Come la loro applicazione, in ambiti ludici e non, porti alla formazione in continuo di adolescenti ed adulti.*

è consultabile e scaricabile dal sito [www.tesionline.it](http://www.tesionline.it) ricercandola col nome *Cinzia Salmasi*