

# Di scoglio in scoglio

Videoconversazioni ARIPS (15 Dicembre 2020 - ore 18-19,30)

## IMPARARE PER TUTTA LA VITA CON IL GIOCO

Margherita Sberna

### 0. Definizione

Molti sono gli studiosi che si sono occupati del gioco, di qualche suo aspetto particolare, della classificazione di giochi e giocattoli, di teorie matematiche e di calcolo delle probabilità inerenti a questo tema. Più si dettaglia e più si approfondisce l'argomento, più ci si rende conto di quanto sia complesso, ma anche duttile.

I miei due autori di riferimento sono Huizinga e Caillois che a circa 20 anni di distanza, nella prima metà del secolo scorso hanno pubblicato due testi fondamentali.

Huizinga nel 1938 ha dato alle stampe "Homo ludens". L'aggettivo è la terza connotazione dell'uomo, dopo "sapiens" - cioè dotato di cervello e capace di pensare - e dopo "faber" - cioè capace di attività manuali e produttive. Ed è giustificato dal fatto che ".....la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco.". Da questo stimolo *pre-culturale* derivano l'arte, la letteratura, il teatro, la scienza, la religione, la filosofia.

E il gioco è un atto libero, superfluo, fuori dalla realtà, disinteressato, che:

- ha un tempo di inizio e uno di fine e può essere ripetuto a volontà
- ha regole proprie
- suscita emozioni.

Quest'ultima caratteristica è molto importante in relazione all'apprendimento, soprattutto per quanto riguarda la formazione della personalità, delle relazioni interpersonali e dei comportamenti sociali in genere.

R. Caillois nel 1958 pubblica "I giochi e gli uomini" approfondendo e aggiornando la definizione del gioco e ideando una classificazione che regge ancora oggi pur nella sua essenzialità e raggruppa i giochi in 4 categorie:

- la competizione (agon),
- la sorte (alea),
- la maschera (mimicry),
- la vertigine (ilinx).

Tutti i giochi si possono realizzare in modo sregolato e sfrenato (paidia) oppure in modo disciplinato e composto (ludus). Dunque il livello di emozione può essere graduato ed essere controllato. Importante annotazione dal punto di vista dell'apprendimento e della sua evoluzione nel tempo e nello spazio.

### 1. Parole, assiomi, frasi celebri

Gioco deriva dal latino iocus, in origine "gioco di parole", "scherzo", che al plurale indica spesso

i giochi amorosi. Ludus, è invece il gioco d'azione come la ginnastica e lo sport.

La parola "ludens" era già in uso, ma esplicitamente Huizinga la sceglie come la più adatta ad esprimere in modo semplice "ciò che è attinente al gioco o al giocare" al posto di "giocosità". Da "ludus" e non da "iocus" (da cui la parola gioco), derivano alcune parole il cui significato si è evoluto nel tempo prendendo anche altre sfumature:

- deludo - prendersi gioco
- illudo - trarre in inganno/ farsi beffe
- colludo - giocare con/ accordarsi con/ ---> colluso
- eludo - uscire dal gioco
- interludio - musica che fa da intermezzo fra due eventi

Altri termini sono comparsi nel nostro vocabolario in tempi più recenti, collegati a fenomeni culturali o ad eventi che si sono verificati:

- ludoteca (ed i suoi derivati) - "gemello" di biblioteca, ma con giochi e giocattoli
- ludopatìa (ed i suoi derivati) - con una connotazione negativa, di malattia

Alcune affermazioni sono poi incontestabili:

- tutti fanno tutto sul serio
- tutti gli esseri viventi giocano (animali e uomini- Huizinga)
- si gioca a tutte le età
- si gioca in ogni cultura/società/civiltà
- molti giochi riproducono momenti della vita adulta del giocatore
- un bel gioco dura poco

.....ed altre si possono sperimentare direttamente, per esempio:

- il gioco è un bisogno primario - J.Huizinga
- si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione - Platone
- il gioco è un'attività libera, circoscritta, incerta, improduttiva, regolata e fittizia - R. Caillois
- il gioco consiste di tutto quello che uno non è costretto a fare - M. Twain

## **2. Osservazione della realtà & esperienze: qualche esempio**

Nella realtà l'argomento "gioco" ha fra l'altro, i seguenti "svolgimenti".

- a- E' considerato un'attività educativa in senso lato.
- b- E' trasformato in lavoro, cioè fonte di guadagni.
- c- E' occasione di svago, divertimento, recupero di energie positive.
- d- E' scusante per atti violenti
- e- E' una malattia o un vizio, entrambi da estirpare.

a- Come attività educativa è particolarmente utilizzato nella prima decade di vita. E' infatti la principale occupazione naturale e spontanea del "cucciolo d'uomo". Attraverso essa il bambino impara e si allena senza subire le conseguenze di eventuali errori e perfezionando le sue azioni per renderle più efficaci e rispondenti agli obiettivi. Nella scuola alcune procedure sono ormai codificate ed il gioco è una strategia utile per facilitare l'apprendimento, stimolare la motivazione allo studio, espandere le potenzialità del discente.

Da quando si è diffusa la formazione degli adulti e, più specificamente, quella di tipo attivo ed autocentrato, il gioco è entrato ufficialmente come tecnica strategica per l'apprendimento. I livelli di profondità, e di conseguente apprendimento, non sono tutti uguali e dipendono fra l'altro, dal tipo di tecnica e dal contesto nel quale vengono utilizzati. La loro utilità dipende in particolar modo dalla loro caratteristica di distacco dalla realtà: stiamo giocando, non si fa sul serio; niente è vero, non si perde la propria autostima. Eppure piloti e astronauti hanno imparato con i simulatori non solo procedure tecniche, sequenze di azioni da compiere, ma anche capacità emotive e comportamenti che diventano quasi istintivi in situazioni di emergenza.

E che dire del famoso "Monopoli" che ha dato le basi e stimolato futuri manager?

La parte negativa di questa "espansione" è la sua applicazione ai campi di addestramento militare, dove si impara a resistere alla tortura, oltre che a migliorare la propria mira e a costruire bombe.

In quest'area trovano la loro collocazione anche tutti coloro che sono "autodidatti": con le parole crociate, scarabeo, ecc. aumentano il loro vocabolario e l'elasticità mentale; coi labirinti la loro capacità di osservazione; coi videogames la loro manualità e la loro velocità di reazione, ecc.

b- Gli sport professionali sono il migliore esempio di gioco trasformato in attività redditizia: ormai anche alle olimpiadi sono ammessi professionisti! Per non parlare dei calciatori, intorno ai quali ruotano vorticosamente miliardi di soldi e interessi giganteschi. Ma anche i giocatori di scacchi o di poker, per fare due esempi di attività più immateriali ed intellettuali, hanno trasformato la loro passione e la loro abilità in lavoro.

Tutti continuano ad allenarsi, anche se in modo diverso, il che significa che continuano ad imparare, e in molti casi ciò consente una loro evoluzione che trasforma l'attività lavorativa: dunque l'apprendimento coltiva e sviluppa altre abilità e competenze (i bravi calciatori diventano allenatori).

Las Vegas, Macao, ma anche i più modesti casinò di Sanremo e Venezia, sfruttano la passione per il gioco di molti trasformandola in occasione di lavoro e di ricchezza per pochi altri.

Anche le lotterie nostrane, compresa quella più recente "degli scontrini", le sale Bingo, le slot-machine, approfittano dell'inclinazione umana al gioco, per fare cassa; salvo poi stabilire che i giocatori accaniti sono affetti da ludopatia e vanno curati! Così il giro si completa: con una mano lo Stato prende e con un'altra dà.

Altro capitolo è rappresentato dal gioco trasformato in spettacolo TV: si va dai giochi più semplici (con le parole tipo "Caduta libera" o "L'eredità") a quelli più complessi (tipo i vari reality)

L'aspetto negativo in questo caso - non l'unico - è per esempio la riduzione del gioco a strumento funzionale alla carriera futura fin dall'infanzia: come fanno molti genitori che iscrivono il figlio alla squadra dell'oratorio, ma trattano la cosa come se dovesse diventare Cristiano Ronaldo! Sicuramente un'altra conseguenza è la riduzione sempre maggiore della creatività e originalità delle proposte presentate.

c- Nel proprio tempo libero ciascuno mette quello che più gli piace fare: è il modo classico di considerare il gioco, che coniuga libertà e piacere. Qualsiasi sia l'attività che scelgo, quella che mi dà più piacere e che mi appassiona di più, oltre al divertimento e ad un maggiore benessere, mi dà altro: miglioro la mia pazienza, aspettando il mio turno nel gioco; conosco meglio i miei amici e i compagni di gioco; accresco le informazioni su me stesso ed i sentimenti che mi

attraversano durante l'attività; stimolo la mia creatività tutte le volte che il mio gioco è a costo zero, nel senso che non richiede particolari supporti o utilizza solo ciò che ho a disposizione; mi libero dalla tensione accumulata; acquisisco informazioni che potranno essermi utili in altri contesti.....

In questa dimensione alcuni giochi possono essere condivisi e goduti con partecipanti molto eterogenei (per età, conoscenze, interessi, ecc.). La tombola natalizia, prima dell'avvento del Bingo di Stato, era uno di questi giochi; il gioco dell'oca, le costruzioni/il lego, il domino, i puzzle, il tangram, othello - ma l'elenco è sterminato - pure! Si può partire alla pari anche se diversi. Era uno degli obiettivi delle ludoteche, genere raro di questi tempi. Scoprire nuovi giochi con particolare riferimento a quelli di gruppo e che, magari, sono accessibili a tutta la famiglia; godere di un luogo dove le sperimentazioni sono incentivate e la socializzazione è costantemente praticata.

I comportamenti sono molto influenzati in questa dimensione e l'apprendimento non ha limiti.

d- Mettersi alla prova e gareggiare sembrano obiettivi molto perseguiti oggi. Forse sarà un effetto dei videogames sempre più violenti, in cui vince chi ammazza tutti, o del senso di insicurezza e scarsa autostima che spinge molti a ritenere che solo una supremazia ottenuta attraverso la violenza sia efficace per determinare la propria identità. In questi casi il gioco è utilizzato per limitare il senso di responsabilità, proprio per la sua caratteristica di "distacco e isolamento" dalla realtà. Si sentono frequentemente di questi tempi ragazzi, giovani e anche adulti che spiegano i loro atti violenti con dichiarazioni tipo "...mi annoiavo..", "era solo uno scherzo....", "...non volevo fargli male...."

In questa categoria stanno anche i combattimenti fra galli o cani, le corse in auto o di cavalli fuori dai circuiti tradizionali, il revenge porn (vendetta porno, che consiste nel pubblicare sul web foto intime di qualcuno senza il suo consenso), i "rooftoppers" o "urban climbers" (arrampicarsi sulle impalcature di palazzi in costruzione o sui cornicioni di grattacieli per poter scattarsi foto in situazioni estreme, e infine condividere i pericolosi scatti sui social).

Ma in questo caso, qual è l'apprendimento? Forse imparano di più gli "spettatori" piuttosto che i giocatori. Sulla società in cui stiamo vivendo, sul senso di morte che la caratterizza, su come le scelte di chi ci governa si riflettano sulla gente comune, sui "cattivi esempi" di adulti importanti che diventano modelli di comportamento.....

e- Ci sono poi i giocatori dipendenti o in generale o di un gioco in particolare. Quelli che non riescono a controllare i loro impulsi e a volte rischiano la loro stessa esistenza. Gli antichi dicevano "in medio stat virtus" e anche "semel in anno licet insanire" dunque non è una novità che gli eccessi siano poco tollerati in ogni tempo ed in ogni società e cultura. L'equilibrio, l'aurea mediocritas celebrata da Orazio, che sono funzionali ad una vita soddisfacente e serena, si potrebbero apprendere. Non ci sarebbe da ridere su questa procedura se chi la pretende avesse coerenza fra dichiarazioni ed azioni. Cosa che ovviamente non accade! Il Monopolio dello Stato autorizza tutti i tipi di lotteria e gioco d'azzardo e ne incassa buona parte dei proventi. Fa, o permette di fare, addirittura pubblicità perchè il cittadino partecipi e non pone limite al giocatore sfrenato che può a rovinarsi finanziariamente, anzi favorisce la sua illusione di vincita. Poi, sempre lo Stato, colto dai sensi di colpa, si affretta a considerare malati tutti coloro che eccedono, privandoli così oltre che dei soldi, anche della responsabilità. Sarebbe meglio considerarli consapevoli e viziosi colpevoli? Si apre qui una riflessione che ci porterebbe lontano, sul grado di libertà di ciascuno e sulle conseguenze delle proprie azioni.

Parrebbe che anche in questo caso ci sia poco da imparare, ma invece ci sono apprendimenti possibili che riguardano in particolare i comportamenti e la relazione interpersonale con la vittima/vizioso. In molti casi infatti quest'ultimo riceve supporto da chi lo circonda: soldi per giocare; mantenimento essenziale; comprensione, compassione, perdono, ecc., non ultimo il sottostare ad un ricatto per la paura che possa accadere qualcosa di irrimediabile. Occorrerebbe invece agire diversamente, affrontando e superando gli eventuali conseguenti sensi di colpa. Le persone coinvolte non sono solo adulti, ma di questi tempi anche molti adolescenti e giovani, che per esempio rinunciano a qualsiasi contatto concreto perchè dipendenti dal computer, dai videogames, dai vari social. Naturalmente il livello di responsabilità è diverso fra adulto e adolescente ed altrettanto il comportamento di chi gli sta vicino. E' sempre una bella sfida che in molti casi consente di far emergere caratteristiche della propria personalità ancora sconosciute o poco usate.

### **3. Esperimenti**

Sui siti di ariips e aiatel trovate numerosissime proposte. Di seguito un paio di link per facilitarvi:

- <http://www.ariips.com/giocarte/giocarte.htm>

- <http://aiatel.com/strumenti/index.htm>

In più potete scaricare gratuitamente i volumi sui giochi da qs indirizzo:

<http://www.edarcipelago.com/perop/mestform/index.htm>