

## L'immagine del gioco: illusione?

## 1 e cont.

di C. Gily Reda



### Premessa: Giocare, un po' sognare

La stessa radice della parola illusione è quella del gioco: vuol dire, stare – nel – gioco, e si direbbe che solo saper stare nel gioco non è un'illusione, conduce alla vittoria.

Guai a mettersi a contemplare!! A guardare le immagini in movimento e non partecipare al gioco! L'immagine di Giacometti raccomanda anche a chi non può muoversi nei campi di gioco: l'importate è camminare sempre!

Il gioco, come l'in-lusio, è una trasformazione del reale in una connessione ipotetica, senza pretese di oggettività: che si allontana dalla realtà, ma non la trascende. E' guardare le cose da un proprio ostinato punto di vista, con l'ottimismo di chi sa di essere padrone del gioco, e cerca l'appiglio per interpretare il mondo in modo comprensibile – mentre non è facile. Non dà il senso della realtà, non è questo il suo pregio; ma costruisce il futuro, l'azione. Non c'è progetto di vita o di politica senza una componente d'in-lusio a darle lena, a far vedere amico quel mondo che fin da tempi antichissimi suscita invece *lamentazioni*. Il motto di Sileno (*meglio non esser nato...*) ed il lamento ermetico sui mali del mondo sono realisti, indicano che la realtà va in senso contrario ai nostri desideri, la stessa vicissitudine delle cose segna il tempo dell'uomo nella storia di un attimo. Senza quel briciolo d'illusione che dà all'attimo la consistenza di un mondo in cui vale la pena di vivere e di lottare, non nascerebbe nulla di grande.

Il gioco è la capacità di esercitare il nostro punto di vista, di costruirlo sistematicamente e senza ingerenze realistiche. La frase *questo è un gioco* non è solo l'istituzione di un modo diverso dal reale di porci dinanzi ai problemi. E' anche un modo per difendere il gioco dalle intrusioni, da chi vorrebbe introdurre un criterio di coerenza estraneo alle regole proposte, che lo snaturerebbero in qualcosa d'altro <sup>1</sup>. *Questo è un gioco*: e d'un tratto il mondo appartiene a chi pronuncia la frase, i personaggi dello *stage* sono scelti dall'autore, e così le cose da mettere in prova. L'uomo vi apprende se stesso, si chiarisce il proprio piano d'azione e la propria curiosità di vita. Congettura, non pensiero determinato, il gioco mette in scena un senso e lo prova senza tragedia. Si continua il gioco sinché vale la candela, poi si esce. Si ricomincia a giocare mutando qualcosa perché il nuovo gioco risponda alla stessa funzione di comprensione ed appropriazione del mondo. Diversamente dall'illusione, però, il gioco si costruisce in una parentesi cosciente, non rischia di confondersi con i dati reali generando pericolosi fraintesi. Il gioco è lo spazio tempo creato dall'io <sup>2</sup> – il vero mistero del gioco – che si annulla con un "*Je ne jouer plus*"<sup>3</sup>, che disistituisce la scena.

<sup>1</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, tr. it. Einaudi, Torino 1973, 1946 (1944).

<sup>2</sup> Dice, citando Schiller, G. Bateson, *Questo è un gioco*, 1956, tr. it. Cortina, Milano 1996, p.124.

<sup>3</sup> R. Caillois, *Préface a Jeux et Sports*, sous la direction de Roger Caillois, *Encyclopédie de la Pléiade*, Gallimard, Paris 1967.

Perciò il gioco è stato visto da scienziati, filosofi, artisti d'ogni tempo, anche in una frase parentetica, come l'immagine del pensiero che crea il suo mondo: Manganelli, per fare un caso esemplare, descrive *Il gioco*<sup>4</sup> del mondo nel dialogo sospeso tra Dio ed il Demone nell'indecisione del Tutto e dà corpo all'universo di sospensione che è la caratteristica che lega tutti i giochi. Rappresenta il momento della messa in campo degli elementi, è la modalità che governa l'impatto in una problematica, della libera formulazione d'ipotesi. Vengono le idee mentre si gioca con i dati. Momento di riposo, apparentemente distratto, che riordina a proprio modo gli elementi in discussione. E' il momento dell'idea, che, poi, ragionando, si costruisce con metodo.

Così inteso, non è un diritto solo per alcuni uomini, caso mai i più giovani, ma è una necessità per tutti. Interpreta l'agire secondo spontaneità, originalità, libero esercizio delle facoltà. Depresso dal tempo di lavoro prolungato, l'istinto del gioco rimane ai margini della vita ordinaria dell'uomo, ma riemerge non appena agio e speranza rendono libero uno spazio per la sua esigenza insormontabile, tanto ovvia e riconoscibile che l'uomo non ha perso tempo a spiegarlo né a divinizzarlo. Il suo senso è tanto chiaro da non richiedere argomenti, tanto impellente da superare la povertà e la tristezza: ha fine solo in se stesso, si giustifica da solo.

Oggi il tempo libero è una ricchezza per molti, ma ha preso tutti di sorpresa, senza una preparazione specifica a entrare con consapevolezza nelle sue città. Acquisire coscienza della sua teoria, della sua rilevanza nei momenti cruciali del vivere, significa superare l'impressione di tempo perso, di esercizio senza scopo, che deriva da una cattiva comprensione di elementi che pure sono nel gioco, ma vanno intesi altrimenti. Ciò comporta un'analisi.

Come tutte le in-lusio, e non solo, ve ne sono di formative, che dispongono a migliori fini, e altre che conducono alla perdizione: l'immagine del giocatore nella letteratura, da Dostoevskij in poi. Il gioco ha ricchezza enciclopedica, non facile da stringere in confini rigorosi, ma tutte le forme hanno una radice positiva<sup>5</sup>. Solo che sono adatte ad uno e non ad un altro, passano dal negativo al positivo se applicate a contesti sbagliati. Nessun gioco è condannabile *qua talis*, ne dà ragione solo il vaglio critico che compari gioco e giocatore, esercitando una maturità d'analisi al momento inesistente. Peggiora la scelta la tendenza a chiedersi di fronte ad un gioco solo se è divertente: un criterio insufficiente per valutare. Proprio perché si sceglie in totale libertà, senza disporre di una cultura adeguata né di offerte differenziate, viene naturale scegliere tra giochi divertenti quello più conforme al proprio essere, al proprio equilibrio già formato; si esaltano così oltre la misura caratteristiche che a volte chiedono di essere temperate. Se si considera il gioco come una cosa seria, capace di fornire un adeguato sviluppo alla personalità, la calibratura diventa necessaria.

Esperienze fatte da anni dall'Osservatorio di Comunicazione Federico II dell'Università di Napoli in collaborazione con la Fondazione Banco di Napoli per l'Assistenza all'Infanzia, ci convincono ora a procedere ad un'analisi teorica sistematica. Il gioco formativo della *Ludo-di-dattica*<sup>6</sup>, attuato in forma sperimentale, ha mostrato la sua efficacia e la collaborazione attiva che il mondo della formazione ordinaria è in grado di offrire ad uno sviluppo (III Capitolo). L'analisi teorica a sostegno della pratica è stata sinora

<sup>4</sup> G. Manganelli, *Il gioco*, in *La Notte*, Adelphi. Milano 1996.

<sup>5</sup> G. Imbucci, *Il gioco*, Marsilio, Padova 1997 cita il lotto, per Totò occasione per sognare (*A Speranza*): "io campo bbuono tutta 'na settimana, sultanto 'o lunnerì stongo abbacchiato", un modo per pensare come potrebbero rigiocarsi i ruoli concessi dalla fortuna, per non accettare il reale senza discutere.

<sup>6</sup> Il trattino inserito due volte è il titolo dell'iniziativa, una sorta di jingle. Nel testo invece usiamo la parola nel suo equilibrio semantico.

svolta, e lo sarà in futuro, con convegni di ricerca sul tema del *Diritto al gioco*<sup>7</sup>, organizzati dalla Facoltà di Lettere della Federico II con il contributo della Fondazione, per esplorare il tema dal punto di vista multilaterale, con specialisti di diverse competenze. Ora è opportuna una messa in forma del tema nella sua organicità.

L'insieme esemplifica i criteri di una formazione basata su modelli ludici, che si dimostra possibile nel semplice e nel complesso, grazie ad un utilizzo intelligente dei new media. La metodologia del gioco stimola l'interesse e l'attenzione, rende gradevoli i primi passi nella scienza; ma è utile anche in fasi di formazione più alte, cambiando le modalità del percorso. Il ricercatore formato non ha più bisogno di metodologie ludiche di apprendimento per intendere il piacere della ricerca anche nelle metodologie scientifiche, ma la formazione a tutti i livelli ha invece da guadagnare nell'utilizzo di metodologie, che rendano subito evidente il gusto della cultura, il piacere di apprendere.

Oggi la scuola, come il mondo, vive in un mondo elettronico, dove i media distolgono l'attenzione dalle letture tranquille, spettacolarizzano il vivere e l'utilizzo del tempo libero. Il vero scopo mancato della formazione ordinaria è proprio nel saper mostrare il lato gaio del sapere, il piacere dell'apprendere come un divertimento inesaurito, così come appare al ricercatore formato. Il difetto induce problemi di apprendimento che si fanno sensibili specie in presenza di gap personali o ambientali, dando luogo ai ritardi formativi ed alla dispersione scolastica. Se è esperienza comune che ci si può interessare anche delle cartelle delle tasse come se fosse un gioco, se l'interesse è un fine in sé, figurarsi se non è possibile trasformare in un gioco straordinariamente bello la cultura, che ha la possibilità di competere per la ricchezza dei suoi contenuti con i programmi di *fiction*, lo dimostrano i programmi scientifici di successo che i media hanno saputo inventare, tra i tanti pessimi. L'utilizzo di una metodologia ludica può aiutare a non mancare uno scopo così importante. Grazie ad essa, la ricerca può guadagnare al proprio ordine molti più adepti interessati alla cultura ed alla critica.

Al di là della didattica ordinaria, in cui assicura l'ascolto<sup>8</sup> nella trasmissione di metodologie, affermare il diritto al gioco significa dedicare attenzione all'immaginario, e dunque al tempo libero, e dunque alla formazione permanente. La risorsa del tempo, così essenziale nel mondo della velocità, può andare perduta per la mancanza di strutture di gioco intelligente, in grado di competere coi giochi dei media e di batterli con la complessità dei propri contenuti e delle sollecitazioni interattive. Non si vuol dire che l'uomo formato, equilibrato, non sappia trovare da solo forme di gioco adeguate, che la società non offre. Ma l'*esuberato*, come definisce Pennac nell'ultimo fumetto edito da Feltrinelli il senza-lavoro-maturo, può guadagnare nelle offerte di gioco solo nevrosi. Invece nel gioco si medita il mondo, un videogioco può mettere in prova una diversa professionalità, può chiarire un progetto di vita; un gioco *intelligente*: una drammatizzazione fonte di nuove interrelazioni, un videogioco di riflessione, una navigazione in ambienti virtuali.

Il gioco è agguerrito, ha una componente agonistica intrinseca, è una gara con se stessi e con altri che mette in fuga la depressione<sup>9</sup>. La sua lotta non si caratterizza nella volontà di predominio ma nel voler

<sup>7</sup> Cfr. C. Gily Reda (a cura di), *Il diritto al gioco*, Palladio, Salerno 2000; Giovanna Annunziata (a cura di), *Il diritto al gioco intelligente*, Eurocomp 2000, Napoli 2002.

<sup>8</sup> G. Flores D'arcais, *Il gioco*, in *Scuola per il bambino secondo il bambino*, CDN Scuola materna Napoli 1955.

<sup>9</sup> Aldo Rovatti ricorda il Freud di *Al di là del principio di piacere*, Boringhieri, Torino 1975 (1920). "Il gioco del rocchetto, così come Freud lo racconta, è allora un esempio di come un bambino, all'avvicinarsi dell'angoscia, anziché ammutolisce, come può anche accadere, e irrigidirsi nell'angolo del suo isolamento, inventi un gioco e attraverso questo gioco, da cui ricava godimento, si agganci al mondo simbolico in cui già si trova, sintassi di posti, di ruoli e di

primeggiare per valore, qualsiasi valore, per acquistare ammirazione nel rispetto della regola di gioco. Si trasmette perciò ai sostenitori, diventa un elemento di vita associata. Nello spazio designato, le regole evanescenti risultano assolutamente rispettate: eluderle, significa uscire dal gioco. « Tout jeux est système de règles... ces conventions sont à la fois arbitraires, impérative et sans appel. Elle ne peuvent être violées sous aucun prétexte, sous peine quel le jeu prenne fin sur-le-champ et se trouve détruit par le fait même »<sup>10</sup>.

Adottare una metodologia ludica non vuol dire annullare l'impegno, ma attivare una ricerca dell'interessante. Nella didattica questo coinvolge l'allievo in una relazione educativa tesa all'entusiasmo dell'apprendere. Nella vita, a superare rapidamente le difficoltà, conquistare atteggiamenti positivi verso nuove conoscenze e aggregazioni sociali.

E' la sfida che oggi il mondo della formazione nella sua interezza ha davanti. Vincere la guerra contro la volgarizzazione indotta dai media, giocando sul loro stesso terreno. Realizzando un'alternativa di gioco culturale che con i suoi contenuti profondi scopra tutte le potenzialità concrete che sono possibili nel gioco, sviluppando diverse metodologie per il giocare con entusiasmo il gioco della cultura.

---

leggi, che certo non potrebbe modificare né con gli strilli né con i sorrisi, né infine con il suo incessante chiedere tutto per sé" p. 33..In A. Dal Lago - A. Rovatti, *Per gioco*, Cortina, Milano 1993

<sup>10</sup> R. Caillois, *Préface a Jeux et Sports*, cit.