




Seminario Scuola dell'Infanzia Zelarino
7 ottobre 2017

GIOCO E RELAZIONI SOCIALI
PAOLA DI NICOLA (UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI VERONA)




INTRODUZIONE

'' Innumerevoli sono i giochi e di vario tipo: giochi di società, di destrezza, d'azzardo, giochi all'aperto, giochi di pazienza, giochi di costruzioni, ecc. Nonostante la quasi infinita varietà e con costanza davvero notevole, la parola gioco richiama sempre i concetti di svago, di rischio e di destrezza. E, soprattutto, implica inevitabilmente un'atmosfera di distensione e di divertimento. Il gioco riposa e diverte.



Evoca un'attività non soggetta a costrizioni, ma anche priva di conseguenze per la vita reale. Si contrappone alla serietà di questa e viene perciò qualificato come frivolo. (...). Il gioco infatti non produce alcunché: né beni né opere. Ad ogni nuova partita, giocassero pure tutta la vita, i giocatori si ritrovano a zero e nelle stesse condizioni che all'inizio. I giochi a base di denaro, scommesse e lotterie, non fanno eccezione: non creano ricchezze, le spostano soltanto". (Roger Caillois, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano, 1981)




Questa lunga citazione di Caillois tratta da un libro pubblicato in Francia nel 1958, colloca il gioco, non ovviamente quello agonistico-professionista (ad es. lo sport) in quella dimensione di sospensione della realtà che consente ai giocatori di entrare in una nuova e diversa dimensione, che funziona e si può realizzare sotto alcune condizioni



- Condizioni:

- che vi siano delle regole, che tali regole siano accettate dai giocatori e che tutti i giocatori stiano alle regole.
- i giocatori devono avere chiara la consapevolezza che le regole sono convenzionali, che valgono per quel gioco e non per altri e che solo il rispetto delle regole consente di poter giocare .



In questo senso il gioco era per J. Huizinga (*Homo ludens* del 1938) l'archetipo delle istituzioni e come tale aveva avuto un'importanza nello sviluppo della civiltà, consentendo il passaggio dalla natura alla cultura.

Il gioco è sempre un'attività che coinvolge un soggetto e altri giocatori: ha una natura relazionale



DEFINIZIONE


Il gioco è un 'attività:

- libera (se si è obbligati a giocare, il gioco perde la sua natura);
- separata: circoscritta entro limiti di tempo e di spazio;
- incerta: i risultati non sono predeterminati e molti giochi dipendono dalla fantasia;
- improduttiva: il gioco non produce niente, né beni né ricchezze;
- regolata da norme convenzionali;
- fittizia: consapevolezza di entrare in una realtà diversa o totalmente irrealistica rispetto alla vita normale.




SE PURO DIVERTIMENTO, A COSA SERVE IL GIOCO?

Anche senza abbracciare l'ipotesi interpretativa di Huizinga, si può tuttavia considerare il gioco come quell'attività che, nelle diverse fasi della vita e con intensità diversa, consente di sviluppare la consapevolezza che la partecipazione ad una qualsiasi comunità presuppone un lavoro di apprendimento delle regole e di rispetto di esse e che a seconda della comunità il gioco consente di sviluppare attitudini e competenze individuali e sociali.

- 
- Competenze ed abilità:
 - La pazienza, la destrezza, la capacità di valutazione del rischio e di previsione del comportamento degli altri, il comportamento cooperativo e quello competitivo. In questo senso il gioco è una pratica relazionale importante per lo sviluppo dell'individuo.

Una pratica tanto importante che Marta Nussbaum, tra le libertà fondamentali da garantire ad uomini e donne perché possano vivere una vita 'dignitosa', inserisce anche la libertà di giocare e di ridere.

- 
- Nello stesso tempo il gioco risponde anche al principio del divertimento, di turbolenza, di libera improvvisazione e di spensierata pienezza vitale che dà libero accesso alla fantasia e a sensazioni di vertigine e smarrimento.
 - Il gioco è una palestra di vita, ed è, nello stesso tempo, una prova di sé, tanto è vero che a seconda del gruppo sociale di appartenenza si è socializzati sin dalla più tenera età a certi tipi di giochi e non ad altri.




L'UNIVERSALITÀ DEL GIOCO


- Caillois sottolinea come sia le società passate (anche molto antiche) che quelle moderne e attuali, sia le società semplici che complesse conoscono e praticano il gioco. Tale attività coinvolge soggetti di tutte le età.
- Alcuni giochi sono specifici di alcuni gruppi sociali, ma molti giochi sono presenti in maniera trasversale tra i diversi gruppi; alcuni giochi sono trasmigrati da una società all'altra; alcuni sono tramontati e altri hanno resistito al tempo.



PERCHÉ IL GIOCO

- E' come se il gioco rispondesse a delle esigenze primarie dell'uomo come animale sociale che presentano una certa stabilità.
- A tale proposito Caillois tenta una classificazione dei giochi a partire da due poli antagonisti:

- 
- *paidia*: è il polo, il mondo (il bisogno?) dell'immaginazione, del divertimento puro, dell'improvvisazione, della spensieratezza, della libera improvvisazione e della spensierata pienezza vitale;
 - *ludus*: è il polo, il mondo (il bisogno?) di piegare la spensieratezza a delle regole, a delle convenzioni arbitrarie, di porre ostacoli e vincoli al gioco perché si possano mettere in campo capacità e abilità per superare gli ostacoli e per vincerli.



Si potrebbe quasi pensare alla
contrapposizione, mai risolta nell'uomo,
tra

Dionisiaco

e

Apollineo

Eros

e

Civiltà




LE QUATTRO CATEGORIE DI GIOCO

Tra questi due poli, Caillois colloca quattro categorie di giochi:


- *agon*: giochi di competizione, agonistici, ecc. che presuppongono rapidità, resistenza, forza, memoria, abilità, ingegnosità ecc. La competizione ha una posta in gioco: la vittoria, essere i primi e presuppone sacrifici, impegno personale, esercizi.


Nell'*agon* si rivendica la responsabilità personale;



- *alea*: in latino l'alea indica il gioco dei dadi. Giochi nei quali il giocatore è puramente passivo: nulla fa o può fare per indirizzare il gioco, ma deve solo sperare che gli vada bene: che scendano le carte buone, che i dadi lo diano per favorito. Si tratta di vincere non su un avversario ma sul destino. Vince non chi è più bravo, ma chi è più fortunato; il giocatore non è responsabile;



- 
- *mimicry*: mimesi, imitazione. Accettazione di un universo chiuso e convenzionale. Il gioco consiste non nello sviluppare un'attività o di subire un destino, ma nel diventare noi stessi un personaggio illusorio: fare finta di...Il giocare gioca a credere o a far credere di essere un altro e si comporta di conseguenza. Sovverte l'ordine quotidiano e può mettere l'altro in difficoltà;



- *ilinx*: vertigine: sono giochi in cui il soggetto tenta di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e fare subire alla coscienza, lucida, un sorta di voluttuoso panico. E' un perdersi, è come cadere in una sorta di *trance*, di abbandono.


Caillois propone dunque una tipologia, che vede nel passaggio dalla turbolenza alla regola una sorta di scala che attraversa tutte e quattro le categorie di giochi.

	<i>Agon</i> (competizione)	<i>Alea</i> (fortuna)	<i>Mimicry</i> (simulacro)	<i>Ilinx</i> (vertigine)
<i>Paidia</i>	Corse, combattimenti ecc., atletica (non soggetti a regolamento)	Filastrocche per fare la conta, testa o croce	Imitazioni infantili, giochi illusionistici, bambola, costumi vari, maschera, travestimento	Roteare infantile, giostra, altalena, valzer
<i>Ludus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • • • Boxe, biliardo, scherma, dama calcio, scacchi, competizioni sportive in genere	<ul style="list-style-type: none"> • • • Scommesse, ruolette, lotterie semplici, composte o a ripetizione	<ul style="list-style-type: none"> • • • Teatro, arti dello spettacolo in genere	<ul style="list-style-type: none"> • • • Volador, luna-park, sci, alpinismo, acrobazia



GIOCO E RELAZIONI SOCIALI

“ Il termine ‘gioco’ mette quindi insieme le idee di limite, di libertà e di invenzione. E, per estensione, esprime una straordinaria mescolanza in cui si riconoscono congiuntamente le idee complementari di fortuna e di abilità, di risorse concesse dal caso o dalla fortuna e di abilità e della più o meno viva intelligenza che le mette in opera e cerca di trarne il massimo profitto” (Caillois, *ibidem*).



Attività “frivola” e apparentemente inutile serve ai bambini per crescere, acquisire consapevolezza di sé e degli altri e agli adulti per bilanciare e/o potenziare quanto la vita quotidiana e professionale mette a loro disposizione per realizzarsi.

Chi ha o sente di avere poche possibilità spesso si affida alla fortuna per un riscatto sociale; chi ha o sente di avere buone possibilità gioca per affinare quelle qualità che ritiene siano importanti per riuscire o godere di quel rispetto a volte negato dalla vita.




Il gioco ha sempre una dimensione relazionale:

Anche se si gioca da soli (ad es. si fa un solitario o si salta con la corda) c'è sempre un elemento di abilità, destrezza, capacità che si misura rispetto ad un alter generico, con cui ci si confronta

Anche se si gioca da soli, si ha consapevolezza del contesto in cui si lavora: ad un contesto fatto di regole


Regole che si possono cambiare e modificare, solo a patto di conoscere cosa si vuole modificare



Per i bambini piccoli, i giochi che ricadono nell'area della paidia consentono di dare spazio alla creatività, alla spensieratezza, alla possibilità di sovvertire e cambiare le regole


Emerge la consapevolezza che si può agire sulla realtà sociale, sospendendo, anche solo per un breve lasso di tempo, la realtà del mondo degli adulti


Emerge la consapevolezza che c'è un 'noi' – quello dei bambini- che è diverso dal 'loro' degli adulti che ad esso hanno accesso solo se sono capaci di mettersi nei panni dei bambini




Per i bambini, i giochi che ricadono nel universo del ludus hanno la funzione sociale di socializzarli all'idea:

- che alcune cose si possono realizzare e fare solo se c'è impegno e perseveranza
- che la realizzazione delle 'cose' presuppone rispetto delle regole, delle procedure vigenti in quel gioco

- 
- Che il gioco di gruppo, presuppone che ogni giocatore conosca e rispetti le regole
 - Che le regole valgono per quel gioco e non per altri
 - Che il gruppo raggiunge il suo obiettivo (ad es. vince la partita) se ognuno fa la sua parte e gioca la sua parte
 - Che in uno stesso gioco, se cambi ruolo (ad es. da difensore diventi attaccante) devi cambiare il tuo modo di agire

- 
- Che a seconda del gioco, cambiamo le regole, così come nel mondo adulto a seconda della tua posizione sociale ti comporti in un modo anziché in un altro
 - Che le regole non valgono mai in modo assoluto, ma solo in senso relativo (dipende dalla situazione)
 - Che pur in presenza di regole uguali per tutti, ognuno le mette in atto secondo le sue capacità, attitudini e talenti
 - Che non tutti hanno le stesse vocazioni e attitudini: la percezione della differenza, che non significa necessariamente disuguaglianza



Il gioco consente ai bambini di misurare se stessi rispetto a se stessi, se stessi in relazioni agli altri: godere della vittoria, ma accettare anche la perdita

Il gioco rappresenta una palestra in cui il bambino comincia a misurarsi con il gioco della relazioni sociali: di solidarietà, di competizione, di affermazione, di subordinazione, di amicizia e di riconoscimento reciproco

Per molti aspetti il gioco è uno strumento attraverso il quale i bambini portano avanti le loro piccole battaglie di riconoscimento identitario