

ECOLOGIA DEL GIOCO (relazione di Ennio Peres)

Il gioco è un'esigenza biologica innata nell'uomo e in ogni altra specie animale. Attraverso il gioco, in maniera piacevole e graduale, il bambino, come ogni altro cucciolo animale, impara a familiarizzare con l'ambiente circostante, a socializzare con i propri simili, ad affinare le proprie attitudini mentali, ad ampliare il campo delle proprie conoscenze. Il bambino comincia praticamente a giocare già nel grembo materno, quando inizia a succhiarsi il pollice, a scalfire, a muovere le braccia: il suo corpo, quindi, può essere considerato il suo primo giocattolo. Una volta venuto al mondo, continua spontaneamente a giocare per instaurare un rapporto concreto con gli oggetti e con le persone che lo circondano. Una tale attività, quindi, rappresenta per lui lo strumento più naturale ed efficace per arrivare, gradualmente, a prendere confidenza con la propria persona, a chiarire la propria posizione nell'ambiente di cui fa parte, a costruire i legami con gli altri, a sviluppare creatività e fantasia.

È fondamentale, innanzi tutto, osservare che non è il possesso di un particolare giocattolo a stimolare nel bambino la voglia di giocare, ma è il desiderio di giocare che spinge il bambino a procurarsi un qualsiasi giocattolo. A tale riguardo, è significativo ricordare un episodio verificatosi alcuni anni fa nello Zaire, in un campo per i profughi del Rwanda. I bambini ospiti, costretti a separarsi dai loro consueti strumenti di gioco, nella concitazione della fuga, scoprirono presto che, gonfiando i guanti chirurgici dei medici del campo, si potevano ottenere dei rudimentali, ma funzionali, palloncini e si misero messi gioiosamente a giocare con quelli.

È importante, inoltre, precisare che l'istinto del gioco si rivela spontaneamente in tutti i bambini, di ogni parte del mondo, a prescindere dalle condizioni culturali, economiche, politiche, religiose e ambientali. Una drammatica conferma di tale assunto proviene, purtroppo, ogni giorno dalle zone martorate dalla guerra, dove i bambini, non riuscendo a reprimere il loro naturale bisogno di giocare, finiscono per offrirsi come facili bersagli alla caduta delle bombe e al fuoco vigliacco dei cecchini.

Nel passato, soprattutto in Occidente, le attività ludiche non hanno goduto di grande considerazione presso gli uomini di cultura; anzi, non poche scuole di pensiero le hanno messe all'indice, considerandole diabolicamente perniciose. Negli ultimi decenni, invece, si è assistito ad una progressiva rivalutazione della loro importanza, ai fini di una sana ed equilibrata crescita dell'individuo. Attualmente, tale convinzione, oltre ad essere ormai riconosciuta da tutte le scuole di psicologia infantile, è alla base della Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia, approvata dall'Onu.

Per un perverso paradosso, però, la moderna società industrializzata, con i ritmi frenetici che impone e la carenza di strutture pubbliche che offre, non è in grado di soddisfare adeguatamente le esigenze ludiche della propria popolazione più giovane. In particolare, la scarsità di spazi idonei alla socializzazione, causata dalla rarefazione del verde pubblico e dallo stravolgimento logistico subito da strade e cortili, costringe i bambini e i ragazzi a passare in casa gran parte della loro giornata, quasi sempre spettatori passivi di deleteri programmi televisivi, spesso giocatori solitari di spersonalizzanti videogames. Questa deprecabile situazione genera enormi guasti sociali. La non completa soddisfazione dei bisogni ludici in età infantile, infatti, è la principale causa di quell'allarmante fenomeno che spinge i giovani a praticare scellerate forme di divertimento, pericolose per la propria vita o per quella degli altri. Afferma a tale riguardo Adriano Ossicini: «[...] L'aumento dell'aggressività ed il fenomeno della droga sono le più evidenti conseguenze. L'eros e l'aggressività che il gioco canalizzava, non educati, esplodono. Che cos'è questo fenomeno della droga se non un bisogno di autodistruzione di gente che non ha trovato un equilibrio? Così per i fenomeni di violenza di tutti i giorni, nelle borgate, negli stadi, nelle manifestazioni canore. Chi non ha avuto esperienze ludiche infantili, ad un certo punto della vita fa un gioco, ma lo fa drammatico, gioca con la propria esistenza, con la siringa, spaccando la testa al tifoso della squadra avversaria».

Negli ultimi tempi, con l'affermarsi del concetto del valore formativo del gioco, si registra da parte delle autorità preposte una maggiore disponibilità ad aprire la Scuola alle attività ludiche. Non è sufficiente, però, introdurre delle attività ludiche in un'aula scolastica, per contribuire alla

diffusione di una sana cultura del gioco; bisogna anche educare gli allievi a giocare in maniera corretta. Questa è un'impresa piuttosto ardua, perché necessiterebbe di una struttura che *insegni ad insegnare a giocare*, inesistente nel nostro paese (dove sono già rare e malfunzionanti le strutture che insegnano semplicemente ad insegnare...).

Bisogna anche considerare che, nel linguaggio corrente, al vocabolo *gioco* vengono normalmente attribuiti vari significati, alcuni dei quali piuttosto diversi tra loro. Con questo termine, bisognerebbe intendere prevalentemente: «*qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini e adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive*».

Questa definizione, tratta dal *Vocabolario della lingua italiana* della Treccani, mette innanzitutto in risalto le valenze positive del gioco, sottolineando come anche un'occupazione piacevole di questo genere (e non solo una seria applicazione di studio o di lavoro), ci consenta di rafforzare e di affinare le potenzialità del corpo e della mente. La stessa definizione, inoltre, sottolinea le due condizioni basilari che permettono di distinguere il gioco da altre importanti attività umane:

- *la libera scelta* (possiamo stabilire autonomamente quando iniziare e quando interrompere un gioco);

- *la finalità di puro divertimento* (ci mettiamo a giocare con l'obiettivo principale di trascorrere un po' di tempo in modo piacevole).

A tale riguardo, dobbiamo considerare che un'attività ludica non è individuata dal tipo di azioni che vengono compiute, ma dalle condizioni sotto le quali vengono svolte. Ad esempio, è possibile effettuare una stessa successione di calcoli aritmetici, sia per studio (come gli studenti che svolgono un compito), sia per lavoro (come i contabili che cercano di far quadrare i conti), sia per gioco (come gli appassionati di enigmistica che cercano di risolvere un problema matematico).

Sicuramente, è più divertente *giocare*, piuttosto che *studiare* o *lavorare*, perché lo si può fare, con piacere e senza costrizioni. Ma anche lo studio e il lavoro possono apparire meno impegnativi, se vengono affrontati come un gioco. Come si è visto, infatti, che la differenza tra queste occupazioni, in fondo, dipende solo dallo spirito con cui vengono vissute.

Nella Scuola, quindi, è necessario soprattutto introdurre un clima giocoso che coinvolga possibilmente l'insegnamento di tutte le materie previste dal programma scolastico. Il gioco, infatti, è innanzitutto un formidabile strumento di comunicazione, che può aiutare i giovani ad accrescere le proprie attitudini mentali, in quanto estremamente congeniale alla loro psicologia.

Il gioco degli Scacchi, in particolare, principe dei giochi della mente, può svolgere un ruolo estremamente proficuo e stimolante per lo sviluppo e l'affinamento delle capacità di ragionamento logico dei ragazzi. Ma non solo. La cultura della tolleranza e del rispetto delle regole che la sua pratica induce, può risultare molto utile anche nella prevenzione di un preoccupante fenomeno di ottusa prepotenza, come il bullismo.

Si dovrebbe, però, avere il coraggio di non limitarsi a questo. È bene tener presente che la continua esecuzione di uno stesso gioco (anche se potenzialmente di grande valore formativo) provoca la specializzazione di alcune determinate facoltà, inibendo lo sviluppo delle altre.

Come è noto, il gusto di un alimento è dato dalla combinazione di quattro sapori fondamentali: dolce, salato, amaro e acido. Anche gli elementi costitutivi di un gioco (il cibo della nostra mente...) sono essenzialmente quattro: la «competizione», la «fortuna», il «mascheramento» e il «senso di vertigine». Ci sono dei giochi in cui una di queste caratteristiche prevale sulle altre, come ad esempio: la «competizione» negli Scacchi e negli incontri sportivi, la «fortuna»: nel Gioco dell'Oca e nella Tombola, il «mascheramento» nella recitazione e nei travestimenti, il «senso di vertigine», nella giostra e nelle montagne russe. In genere, però, le caratteristiche di ogni altro tipo di gioco possono essere ottenute da una miscelazione di alcune di queste quattro componenti primarie. In linea generale, quindi, è consigliabile cercare di praticare molti giochi diversi, in modo da riuscire a stimolare l'intera gamma di attitudini di cui il nostro cervello è potenzialmente dotato.