

GULP!
Gioco Unito Ludi Pertutt*

Seminario sul gioco - Area del Gioco Uisp - Rimini, 7 e 8 Novembre 2009

Ci sono periodi e luoghi nella storia di una società, di un'organizzazione, di un collettivo umano nei quali si valuta necessario richiamare alla memoria i *patres conscripti*, i vecchi venerandi delle origini legislatori o interpreti di un nuovo senso per un confronto con il presente.

A maggior ragione quando un gruppo viene costituito per “fornire le basi comuni sul gioco ed elaborare una carta sul diritto al gioco per tutti conforme ai principi dello sport per tutti”.

In principio era il molteplice. In una polifonia confluiscono riferimenti culturali, opinioni, fedi e rottami ideologici a costituire una Memoria divisa che oggi assomiglia ad un ripostiglio nel quale tutto viene ammassato in nome della vanità individuale di restare un giorno per sempre.

Per ovviare ci diamo un metodo che permetta a tutti di esprimersi, se non compiutamente, e almeno di misurarsi su temi individuati per evitare l'ennesima relazione o interventi improntati al florilegio di citazioni delle proprie esperienze, assistiti nel compito da un Caronte per stimolare la discussione e un Cerbero per limitarla nel tempo e in margini cartesiani.

Chi sono le nostre Memorie eponime in gioco?

Nominati o presenti come spettri che si aggirano nei discorsi: Huzinga, Callois, Parlebas, Dossena, Missaglia in re minore, ma anche Vygotskij, Piaget, Vayer, Le Boulch, Lapierre e Aucouturier e relitti che si credevano misteriosamente sommersi come Marx, Schiller e persino Omero!

Precedenti esperienze Uisp di Lega come il progetto “A che gioco giochiamo” nel 1998 e il seminario dei ricercatori di Lega del 2007 e rilevanti esperienze internazionali come “Gradara Ludens” dal 1991 al 2003 ed il seminario “This is Play” condotto da Bateson nel 1956.

Ci liberiamo subito delle frattaglie organizzative (vedi appendice) e ci concentriamo sul programma, nostra maggior passione.

Ma procediamo con ordine:

Tema uno: “Ontologia del gioco”

Tema due: “Gioco e/o Sport”

Tema tre: “Area del gioco”

Tempi: due ore per tema, possibilità di interventi plurimi di max 10' l'uno, presenti su ausili tecnici lavagna a fogli mobili.

Tema uno: Che cosa è e che cosa non è gioco?

Liberamente ogni convenuto scrive a piacere la propria personale convinzione su massimo tre foglietti capitari e li affigge sopra due cartelloni-lavagna divisi in: buono è e cattivo non è.

Lega Sport e Giochi Tradizionali

Via Riva Reno 75/3 - 40121 Bologna - Tel. 051/225881 Fax 051/225203

Web: www.uisper.info - E-mail: emiliaromagna@uisp.it

Prima sintesi.

Nella lavagna dei buoni questa la classifica con il minimo di due proposte:

- 1° libertà
- 2° divertimento
- 3° creatività
- 4° regola e socialità
- 5° diritto

e risposte frammentate: cultura, bisogno, competizione, separatezza, improduttività

Nella lavagna dei cattivi questa la classifica con il minimo di due proposte:

- 1° costrizione
- 2° tristezza
- 3° perdita di tempo
- 4° ripetizione e noia

e una frammentazione di proposte: rigidità, solitudine, regola, competizione, cultura minore...

Il conato ad esistere prevale: che cosa è gioco è meno frammentato di che cosa non è gioco.

Appaiono divergenze sensibili con definizioni presenti sia nella lavagna B che nella lavagna C, come regola e competizione.

Appaiono contraddizioni nella medesima lavagna come in B il gioco è cultura e bisogno insieme.

Eppure meraviglia, le prime due definizioni positive e negative, largamente maggioritarie, sono speculari! Libertà vs Costrizione, Divertimento vs Tristezza.

Campeggia sul podio ludico Schiller e lo stato d'animo: Gioia figlia della luce, figlia degli Elisi.

A questo punto decidiamo di incidere sulle definizioni per trovare un accordo sui primi due nati.

Conveniamo che si intende "Libertà" come attività scelta, senza vincoli né obblighi e si intende "Divertimento" come stato/azione senza fini produttivi se non il miglioramento della qualità della vita.

Saliamo (o scendiamo nella catabasi ludica?) sul primo crinale semantico, tappa di montagna impegnativa: il paradigma della produzione.

Il gioco è produttivo o improduttivo?

Qual è il suo rapporto con il lavoro?

Ogni attività umana è configurabile come lavoro?

Torna in scena l'uomo di Treviri.

La qualità della vita è nel lavoro, nel consumo o in entrambi?

Il gioco consuma tempo producendo divertimento?

Il paradigma della produzione si applica solo alle merci materiali oppure anche al linguaggio ovvero alla produzione e circolazione di senso?

Il gioco come già lo sport si presenta come una "merce indocile" come lo definì Gianmario.

Asfissiatissimi possiamo oltre.

Torniamo se non proprio in pianura almeno alle origini: ontogenesi e filogenesi del gioco. Il gioco è istinto ludico fondato nella biologia di uomini e animali (gli dei si sono nel frattempo defilati) oppure è comportamento codificato e appreso in ogni cultura (intesa in senso antropologico)?

Si conviene che la natura continua nelle culture e, dopo lunga tappa di trasferimento, si giunge nuovamente alla libertà come tratto distintivo dell'uomo (in tutte le culture) dal mondo animale, verificabile empiricamente nella auto-riflessività umana capace di ripensare e riprogrammare le proprie azioni, compresa la ripetizione come scelta e non come destino.

Da qui in discesa in piena velocità nel gioco come momento affettivo/emotivo, relazionale e cognitivo nel/la bambino/a e nell'adulto (in forma sostantivale genere neutro a dispetto del vocabolario).

La libertà del giocare si contrappone alla costrizione del lavorare, il gioco è fine a se stesso, non conosce il proprio esito *ex ante*, sospende il tempo comune, quotidiano. È tempo fuori dal tempo.

Qualcuno obietta che il gioco come il lavoro è comunque sempre interno ad una formazione economico-sociale esistente e dunque è anche strumento di controllo sociale delle emozioni, delle relazioni e dei saperi di un dato tempo e di un certo luogo. Si produce anche il tempo libero.

Tuttavia siamo in accordo che il gioco non crea di per sé alcun prodotto, a differenza del lavoro, e anche nei giochi con fini di lucro rimane improduttivo, tutt'al più consente uno spostamento di proprietà ma non produce beni.

E adesso. Noi? Affrontare il gioco non è un pranzo di gala, mette in discussione l'intera idea che abbiamo di società. Il gioco è davvero eversivo. Ricordiamoci del baro e del guastafeste.

La nostra proposta di Uisp del gioco come diritto per tutti e per tutta la vita, è al contrario normativa, ma riguarda il gioco, i giocatori od il giocare?

«La comunità che gioca - insegna l'Olandese - ha una tendenza generale a farsi duratura, anche dopo che il gioco è finito [...] considerare come sodalizi ludici [...] le confraternite, o gruppi di pari o federazioni».

Il gioco è dunque una forma della cultura? *Sub specie ludi* possiamo comprendere lingua, diritto, guerra, sapere, poesia, filosofia, arte e oggi anche la matematica, ovvero tutta la società.

Se tutto è gioco addio carattere distintivo. È necessario un parricidio.

Su consiglio di Caronte passiamo dallo spirito ludico alle definizioni del gioco ed al sistema classificatorio dei giochi in base alle pulsioni ludiche proposte dal Francese.

Caillois *docet* che il gioco è essenzialmente un'attività libera, separata, incerta, improduttiva, regolata, fittizia (per le definizioni letterali documentarsi adeguatamente).

Solo fittizia non appare nei nostri cartelloni-lavagne, vale la pena di ricordarne la definizione: fittizia ovvero «accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa

realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale» che noi abbiamo reso con separatezza.

Richiamate opportunamente le quattro classiche categorie principali: *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx* all'interno delle quali i vari giochi si distribuiscono in progressione comparabile tra due poli antagonisti: *paida* e *ludus*, si passa al temuto confronto con sport da cui siamo nati, popolari contro la distinzione classista per genealogia e per censo.

Tema due: Gioco et/vel Sport?

Di questo noi più spesso mangiamo e ci aspettiamo un sapore/sapere di proustiana memoria. Sgombrato subito l'equivoco che lo sport sia contenibile unicamente nella categoria dell'*agon* (esistono anche sport senza vincitori). Chi meglio di noi uispini professanti la fede missagliana lo crede? Si pone però il problema se e come differenziare gioco e sport.

Chi include chi? Con l'aiuto del buon Eulero analizziamo i quattro grafi possibili fino a convincerci che il differenziale non sia tanto il movimento alla base della piramide che con approccio sociologico ed evolutivo un po' riduzionista e un po' positivista, transita dal gioco per concludersi nello sport.

Ci sono giochi di movimento che sono definiti tali perché non nobilitati come sport dall'orologio del record o dai padroni delle regole: i giochi pre-sportivi, vecchi e nuovi, altri che codificati diventano sport cambiando nome e qualche regola come palla prigioniera e volano.

Ci sono giochi da tavoliere di motricità fine a pollice opponibile che non seguono il percorso dal movimento al gioco quali il carrom. Nella triade movimento/gioco/sport qualcosa deve essere rivisto nella proposta Uisp, claudicante sulla tematizzazione del gioco.

Tutti concordiamo comunque che lo sport sia un sottoinsieme del gioco.

Viene ricordato dagli sportivi ludici in contrapposizione ai ludici puri che anche l'attività sportiva e motoria è vissuta come divertimento ed anche i giochi liberi sono dotati di regole come reinsegna il paradosso del baro e del guastafeste.

Piacere, lavoro e denaro riguardano più la distinzione tra professionisti e amatori.

Non si può escludere che entrambi provino piacere nella prassi sportiva e ludica, ma mentre per i primi l'azione è governata dalla prestazione obbligata dallo scambio di forza lavoro contro stipendio per quanto lauto pur sempre stipendio; per i secondi l'attività si svolge nel proprio tempo libero, il più delle volte con dispendio del proprio stipendio in cambio del servizio svolto dall'organizzatore.

Giochi e/o sport hanno in comune, e la lingua italiana non ci aiuta, la struttura formata da: giocatori, le regole di funzionamento, i supporti materiali (attrezzature ludiche o sportive), l'azione ludica o sportiva.

Seguendo Parlebas, (sempre francesi che diamine!) le tecniche corporee (anche il contare con le dita delle mani o i piedi) non sono attività naturali ma condizionate da norme e valori sociali. È dunque corretto analizzare i giochi motori, sportivi, tradizionali

e non a partire dalle relazioni interpersonali che si svolgono nell'azione ludica solitaria o cooperativa diadica e di gruppo di ognuno. Le tipologie relazionali non esauriscono il gioco, ma lo riconducono insieme al contesto nel quale viene praticato all'interno delle relazioni storico-culturali tra popoli e nazioni e delle relazioni sociali-nazionali tra classi dominanti e subalterne?

Possiamo davvero escludere dalla riflessione ludosofica i rapporti tra classi, popoli, nazioni a livello nazionale e internazionale?

Sport e giochi, mondializzati per effetto della globalizzazione culturale del mercato dalle merci povere come i giochi in scatola a quelle ricche come gli eventi sportivi "spettacolistici", possono diventare nella relazione anche opportunità di emozioni e saperi condivisi, riconoscimento reciproco e attività cooperativa, riportando la persona, non l'individuo o la collettività, al centro della storia comune.

Le esperienze sul campo internazionale degli animatori ludico-sportivi della Lega Giochi e Sport Tradizionali in Bosnia, Brasile, Palestina, conducono a ridimensionare l'esotismo zoofilo di manifestazioni, anche ben riuscite, come il Tocati.

Le mitiche comunità ludiche sono mediamente deculturate e spesso le varianti geografiche, culturali o materiche, non sono reliquie del gioco ancestrale ma interventi del presente recepiti dai giochi già catalogati e standardizzati per la produzione ed il commercio dalle classi proprietarie del capitale cognitivo e/o economico del primo mondo.

Tema tre: Area del Gioco o Lega dei GeS(si) tradizionali.

Il piccolo colle prima del traguardo sembra dolce.

Se il gioco comprende tra i suoi giochi anche gli sport, la scelta di costituire l'Area del Gioco sembra obbligata, superando la dizione tradizionali.

Solo la parola tradizionale meriterebbe una sessione. Vogliamo fare ordine nell'affastellata stanza della Lega, in parte già tentato, contro il risorgere puntiglioso del particolare orgogliosamente rivendicato da comunità ludico-sportive.

Certo gli sport rimangono sport come pure i giochi restano giochi, ci divertono ma non convincono le inversioni come sport della mente o giochi del corpo, ma resta la domanda su dove collocheremo nuove invenzioni moderne in attesa che diventino tra qualche lustro tradizionali?

Se è semplice classificare ed accogliere sport e giochi antichi e moderni, delle nostre come delle altrui culture, come bocce, biliardo, scacchi, dodgeball, cricket in tutte le loro possibili varianti, che dire del poker sportivo e del softair?

Condividiamo l'approccio non ideologico ai problemi.

Ciò che in una società nasce e prospera non può esserci alieno e dunque deve essere dapprima capito e solo successivamente giudicato come opportunità o come rischio.

Il **Poker sportivo**, forte di 700 circoli e circa 1.000.000 di praticanti, comprende molti stili di gioco e risponde non solo alla pulsione dell'*alea*, ma a tutte le pulsioni individuate da Caillois e dunque è riduttivo definirlo unicamente un gioco d'azzardo.

In ogni caso il proibizionismo non ha mai funzionato in qualunque campo sociale, al contrario ha solo aumentato il numero delle violazioni. Si gioca di denaro. E negli altri giochi di carte, come ad esempio Bestia, no? I praticanti se non avranno possibilità di giocare con noi giocheranno con altri. Come sempre è un problema di regolamentazione. Dobbiamo unicamente porci il problema se l'attività possa essere proposta con fini educativi. Dobbiamo fare giocare senza denaro o con puntate con tetti massimi? È opportuno affiliare sale da gioco?

Il **softair**, praticato da molti adolescenti ma gestito da adulti, ripropone gli stessi problemi sollevati per il poker, compreso l'impianto dove praticare la disciplina. La guerra simulata potrebbe essere condotta anche senza divise non mettendo in campo simboli evocativi di pesti del recente passato come il nazismo. Da un punto di vista educativo l'uccisione simulata potrebbe essere utilizzata come scarico dell'aggressività come nelle arti marziali (anche quest'ultime nel passato sdoganate a fatica), e in ogni caso dobbiamo deporre la responsabilità e lasciare gestire la pulsione giovanile da adulti che potrebbero essere cattivi maestri?

In entrambi i casi si tratta di ribaltare un immaginario sociale frutto di pregiudizi ideologici che vede discendere dalle attività in se stesse comportamenti necessari e deterministici, dipendenti invece più dalle relazioni tra l'organizzazione ed il governo delle attività.

Concludiamo con la consapevolezza che sono più i problemi sollevati che quelli risolti.

In attesa di nuovi appuntamenti saranno proposti *focus group* sul gioco per approfondire i temi emersi nell'incontro di Rimini.

Appendice:

1. tracce di lavoro distribuite al gruppo
2. strumenti comunicativi decisi dal gruppo

Obiettivo: comunicazione non gerarchica tra ricercatori;

Azione: *focus group* dove caricare e condividere materiali sul gioco (stanziamento Euro 500,00) gestito da Pesaro dove è presente la funzione della progettazione di Area;

Obiettivo: fornire materiali di studio;

Azione: segnalare o inviare testi e riviste da acquistare e mettere in rete testi del Centro di Documentazione nazionale Uisp di Bologna ed i altri Centri sul gioco

Obiettivo: comunicare con soci ed Associazione

Azione: richiedere una pagina cartacea su "Area Uisp" e sul giornale elettronico della Lega