



Le domande sul gioco e la comunità educante

Davide Zoletto, professore associato di pedagogia generale
e sociale presso l'Università degli Studi di Udine

È uscito lo scorso anno per ‘i Tipi’ de Il Saggiatore un bel volume, intitolato *Il libro dei giochi*, interamente dedicato ai giochi e al giocare, scritto da Michael Rosen, fra i più noti autori contemporanei di libri per ragazzi. Sono suoi, fra gli altri, l’ormai classico *A caccia dell’orso* (illustrato da Helen Oxenbury, del 1989, uscito in Italia da Mondadori già nel 2001), ma anche il più recente *In cammino. Poesie migranti* (con le illustrazioni di Quentin Blake, del 2020, uscito – sempre da Mondadori – in questo inizio di 2021).

È un libro che si legge quasi d’un fiato, guidati dalla maestria della scrittura di Rosen attraverso le infinite prospettive con le quali ci si può accostare, in pratica e in teoria, alle molte riflessioni sui giochi e alle diverse possibili esperienze del giocare: dall’arte alla natura, dalle parole alle tecnologie, dai giocattoli alla fantasia... E – come suggerisce il sottotitolo: “101 giochi per divertirti di più nella vita” – alterna a pagine più ‘teoriche’ o comunque ‘descrittive’ tantissime idee e proposte per giocare davvero: con le parole, con l’arte, con le fiabe, con gli oggetti, con gli ambienti naturali... Ma è anche un libro ‘denso’, anzi ‘densissimo’, se consideriamo la quantità (e qualità) delle questioni che solleva muovendo dalla solo apparente lateralità dei giochi e del giocare. Lo testimonia il capitolo conclusivo del libro, intitolato *Fare spazio al gioco*: “nella lotta alla continua ricerca di idee, tempo, spazio e denaro”, scrive Rosen, “viene da porsi alcune domande: che cosa facciamo noi, come società, per favorire il gioco? Cosa si dice del gioco in televisione? Hai letto articoli sui giornali o sentito parlare di cose come la predisposizione di spazi ludici o di personale ‘addeito al gioco’ nella tua zona?” (Rosen, 2020, p. 239).

Sono solo alcune delle domande che Rosen si pone (e ci pone). Domande che toccano questioni che sono a un tempo pedagogiche e antropologiche, nel senso che – muovendo dall’osservatorio privilegiato dei modi odierni dei giochi e del giocare – sembrano additare temi davvero centrali per tutti/e noi, come quelli relativi alle caratteristiche e ai valori alla base delle idee di cittadino/a (in formazione e non solo...) e di società/comunità (anche educante) che orientano oggi i processi, i percorsi e gli ambienti di formazione formali, non formali e informali.

Del resto, la centralità anche antropologica dei giochi e del giocare è un tema che è stato spesso evidenziato da quanti hanno affrontato lo studio dell’esperienza ludica. Basti pensare, ad esempio, ai fondamentali studi

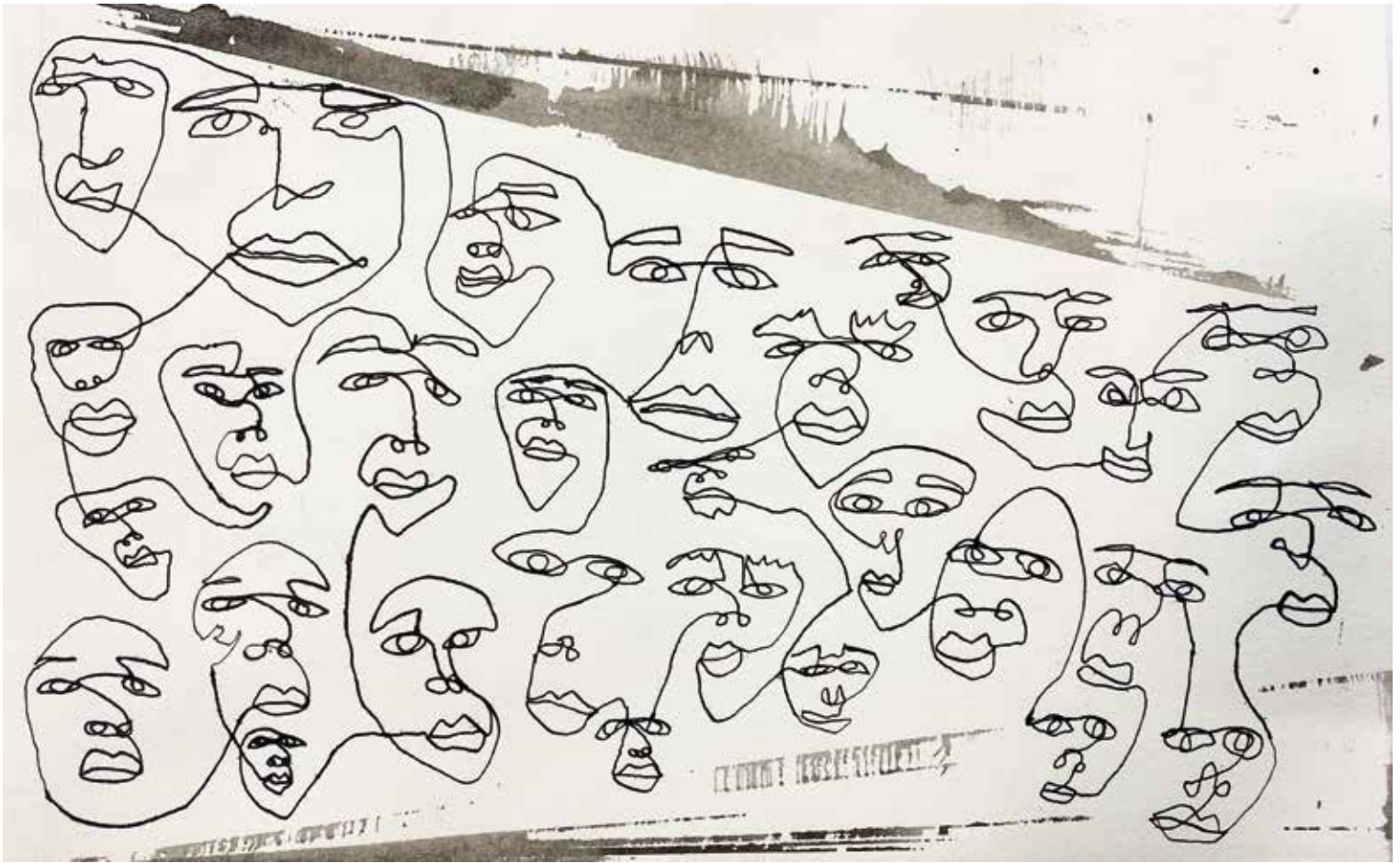
storici di Johan Huizinga che, con il suo celebre volume *Homo ludens* (1939), ha richiamato l’attenzione su come l’essere umano – oltre ad essere definito come *homo sapiens e homo faber* – potrebbe essere opportunamente descritto come *homo ludens*. Di qui, non a caso, il titolo del volume di Huizinga, per il quale tale espressione, ovvero “l’uomo che gioca”, indicherebbe “una funzione almeno così essenziale come quella del fare” (Huizinga, 1938, p. xxxi). Una posizione, questa, ulteriormente rafforzata da un’ulteriore celebre riflessione di Huizinga: ovvero che la cultura stessa, fra le dimensioni più profondamente caratterizzanti l’esperienza umana, ha in definitiva “carattere di gioco” (*Ivi*, p. xxxii). Tant’è che l’intero volume huizinghiano offre al lettore, capitolo dopo capitolo, un affascinante viaggio attraverso le società/culture susseguitesi nell’arco dei secoli, analizzate alla luce delle forme e caratteristiche che il gioco vi ha manifestato.

Alla valenza fondamentale della dimensione ludica nell’esperienza culturale – sottolineata, come si è visto, da Huizinga – si ricollega esplicitamente un’altra opera classica per gli studi sul gioco, ovvero *I giochi e gli uomini* di Roger Caillois. Che fin dal titolo richiama la centralità huizinghiana del gioco, introducendovi però un elemento ulteriore, ovvero la pluralità: che è pluralità dei giochi (e delle esperienze del giocare), ma anche pluralità delle organizzazioni socioculturali (le culture, le società, il loro intreccio...) entro cui gli esseri umani vivono (e giocano).

Fra gli appassionati del gioco è nota la ‘classificazione’ entro cui Caillois propone di analizzare i giochi, sulla base di componenti quali la competizione (*agon*), l’azzardo (*alea*), il simulacro (*mimicry*), la vertigine (*ilinx*), e a seconda che in essi prevalga una dimensione più spontanea (*paidia*) o strutturata (*ludus*).

Caillois ritiene che vi siano rapporti così stretti fra i giochi/il giocare e le usanze/istituzioni di una società che egli giunge a prospettare una sorta di “sociologia a partire dai giochi”. Una tale prospettiva potrebbe descrivere “il destino stesso delle culture, la loro possibilità di riuscita o il loro rischio di stagnazione” sulla base della “preferenza che [tali culture] accordano a questa o quella delle categorie elementari” sopra ricordate (Caillois, 1967, p. 86). In altri termini: sulla base dei giochi (e dei modi di giocarli) che in una data società/cultura e in un determinato contesto storico e sociale assumono particolare centralità.

Anche alla luce di riflessioni come queste di Huizinga



Maya Nevo
2° anno di grafica – CSIA

e Caillois, le domande poste da Rosen paiono assumere una particolare rilevanza. Da un lato, tali domande interpellano *ciascuno di noi* come genitore, educatore o insegnante. Ad esempio: “Se sei un genitore, quando ti vedi con gli amici parlate mai di come giocano i bambini [...], della quantità di tempo trascorsa dai bambini a giocare su smartphone, computer e tablet?” (Rosen, 2019, p. 239). O ancora: “Quanto costa dare ai propri figli lo spazio, il tempo e le strutture per giocare bene?” (*Ibidem*). Dall’altro lato, e allo stesso tempo, Rosen sembra suggerirci l’importanza di porci tali domande anche *insieme* ad altre persone: “quando ti vedi con gli amici”, scrive Rosen... Potremmo aggiungere, forse, che potrebbe essere davvero importante porci tali domande anche quando ci confrontiamo fra insegnanti, o fra insegnanti ed educatori, o fra insegnanti, educatori e genitori. O, ancora, coinvolgendo tutte le diverse agenzie educative (scuole, certo, ma anche enti locali, servizi, associazioni sportive, ecc.) che partecipano – con ruoli diversi, ma con altrettanto importante responsabilità – alla fondamentale azione svolta dalla

comunità educante *intorno e con* i cittadini di oggi e di domani.

Già Huizinga aveva osservato che intorno al gioco – attraverso il gioco – può spesso formarsi una comunità. E che “la comunità che gioca ha una tendenza generale a farsi duratura, anche dopo che il gioco è finito” (Huizinga, 1939, p. 16). Certo, Huizinga si riferiva ai giochi veri e propri, e ai gruppi che si possono formare fra quanti li praticano abitualmente insieme. Ma, forse, lo stesso potrebbe valere anche per quanti lavorano *insieme* per aprire spazi concreti, oggi, per il gioco sui nostri territori. Ascoltando e confrontandosi prima di tutto con i/le bambini/e e con i/le ragazzi/e che in quegli stessi territori vivono e giocano (su questo aspetto, si veda per esempio quanto emerge anche a proposito del gioco nel recente rapporto di Save the Children *Sconfiggere la povertà educativa in Europa*, pp. 35-37).

Promuovere *insieme* spazi e comunità per il gioco potrebbe diventare, in questa prospettiva, un modo per contribuire al comune progetto di coltivare comunità educanti eque ed inclusive nei nostri diversi territori.

Bibliografia

Caillois, Roger, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1967), Milano, Bompiani, 2000.

Huizinga, Johan, *Homo ludens* (1939), Torino, Einaudi, 1946.

Rosen, Michael, *Il libro dei giochi. 101 modi per divertirsi di più nella vita* (2019), Milano, Il Saggiatore, 2020.

Save the Children, *Sconfiggere la povertà educativa in Europa* (rapporto elaborato dall’Ufficio Advocacy UE di Save the Children, Bruxelles), gennaio 2017.