

CAPITOLO 1

Il gioco

“Il tempo è un gioco, giocato splendidamente dai bambini”

Eraclito

1.1 Definizione di gioco tra presente e passato

L'atto del giocare ha un significato profondo, è legato a fenomeni di natura sociale e culturale, e da tempo svolge un ruolo importante nello sviluppo delle comunità e dei bambini.

Il gioco è un'attività che accompagna l'intera esistenza umana; il significato stesso si è modificato nel tempo e nelle diverse culture, cambiandone così anche la sua funzione.

Le sue origini sono antichissime e si perdono nelle epoche storiche più remote, come testimoniano i numerosi ritrovamenti archeologici di giochi e le rappresentazioni in mosaici, pitture murarie e su utensili.

I bambini di un tempo, come quelli di oggi, si divertivano a giocare con la palla, con le noci (le attuali biglie, questo gioco era talmente importante da far nascere l'espressione "relinquere *nuces*", "lasciare le noci", abbandonare la fase dell'infanzia) o con giocattoli quali la bambola (ritrovamenti di bambole in legno sono state rinvenute nelle antiche tombe egizie), carrettini, cerchi e soldatini di piombo. Mentre il gioco più antico è il *Senet*², gioco da tavolo di origine

² *Senet* significava "passaggio", inteso come un percorso della vita terrena a quello dell'aldilà. Il gioco è considerato uno degli antenati del backgammon, simile all'attuale gioco dell'oca. Si credeva che a crearlo fosse

egizia, lo vediamo già raffigurato in un dipinto murale della tomba di Hesy (2686-2613 avanti Cristo). Il gioco assumeva un significato religioso, il termine stesso infatti significa proprio “passaggio”; poteva essere giocato anche con gli avversari dell’aldilà, che in cambio delle attenzioni prestate, avrebbe garantito la felicità eterna. Pedine, tavolieri e dadi venivano lasciati nelle tombe come parte del corredo funerario (sono stati rinvenuti quattro giochi completi nella tomba di Tutankhamon, risalente alla metà del XIV secolo avanti Cristo, conservati nel Museo del Cairo)³.

In latino la parola gioco è espressa nel termine *ludus*, *ludere* che include il gioco del bambino, la ricreazione, la gara, la rappresentazione liturgica e scenica, il gioco d’azzardo, ma anche la scuola. Mentre il termine *Iocus*, *iocari* sta a significare burla, scherzo, non racchiude la massima espressione di gioco ⁴.

Le prime forme di attività ludica nascono come finalità addestrative o militari nella cultura greca, ne sono un esempio i Giochi Olimpici⁵. Mediante le manifestazioni, il pubblico ateniese commemorava l’atleta, e, contemporaneamente, si istruivano i ragazzi del tempo a un modello educativo, ma anche all’ideale della *kalokagathia*⁶, della perfezione e dell’armonia del corpo e dello spirito.

Il gioco per gli antichi è strumento per lo sviluppo del corpo: i *ludi* sportivi impegnavano i giovani con allenamenti durissimi e costanti dall’età di sette anni, quando cominciavano a

stato Thot, dio della sapienza, della magia, della scrittura e del tempo. I senet egizi erano fatti in legno e in ceramica.

³ Meroni G. e Spinelli A. (1996) *Il grande manuale dei giochi da tavolo*, Milano, Xenia, pp.251-252

⁴ Huizinga J. (2002) *Homo ludens*, Torino, Einaudi, p.44

⁵ Celebrazioni atletiche e religiose, svolte ogni quattro anni nella città di Olimpia, in Grecia, storicamente dal 776 a.C. al 393 d.C.

⁶L’espressione *kalokagathia* indica nella cultura greca del V secolo a.C. l’ideale di perfezione fisica e morale dell’uomo. Il termine deriva da una crasi di una coppia d’aggettivi: “bello e buono” e rappresenta la concezione greca del bene connessa all’azione dell’uomo. Si sostiene, quindi, che vi sia una complementarità tra “bello” e “buono”: ciò che è bello non può non essere buono e ciò che è buono è necessariamente bello. In particolare, per i greci, ciò che è “bello” non si riferisce solo a un aspetto sensibile, ma anche a quella bellezza che è connessa al comportamento morale “buono”.

frequentare le scuole -ginnasi. D'altra parte, la stretta connessione tra mente e corpo permetteva di concepire il gioco come un allenamento mentale, strumento per fortificare lo spirito e, in un secondo momento, un mezzo per acquisire le capacità logiche e mnemoniche⁷.

Il gioco è parte centrale della vita dell'uomo, ed è stato quindi oggetto di attenzione per molti filosofi antichi, tra cui Aristotele e Platone. Per Aristotele⁸, ad esempio, i giochi, in età infantile, sono le imitazioni delle occupazioni che svolgeranno in età adulta. Il filosofo sostiene che il gioco può essere un'attività a cui dedicarsi nei momenti di svago: «[...] chi lavora ha bisogno di riposo e il gioco è proprio in vista del riposo, mentre l'attività va di pari passo con la fatica e la tensione- ne segue che bisogna introdurre i giochi badando all'opportunità del loro impiego»⁹. L'uomo gioca solo per la sua imperfetta natura, che gli impedisce di dedicarsi a ciò che conta davvero e lo obbliga a cercare attimi di riposo. Aristotele, inoltre, accosta la definizione di gioco a gioia e virtù, in particolare, scrive nell'*Etica Nicomachea*¹⁰, che “ci sono attività che meritano di essere scelte per sé stesse, non per altro, come la felicità” e tra esse cita il gioco. Platone¹¹, nell'opera *Leggi*¹², riconosce il ruolo principale del gioco nell'educazione del cittadino e nel suo futuro apprendimento. Il filosofo considera il gioco come un'unione fra serio e ludico, anticipando così il ruolo propedeutico, che oggi è ampiamente riconosciuto.

⁷ Bonafin A., (2019) *Giocando s'impara. Per una pedagogia del gioco*, Volta la carta, Ferrara, p.12.

⁸ Aristotele (384 a.C.- 322 a.C.) è stato un filosofo, scienziato e logico greco antico, ritenuto una delle menti più universali, innovative, prolifiche e influenti di tutti i tempi, sia per la vastità che per la profondità dei suoi campi di conoscenza. Insieme a Platone, suo maestro, e a Socrate è considerato uno dei padri del pensiero filosofico occidentale, che soprattutto da lui ha ereditato problemi, termini, concetti e metodi.

⁹ Bonafin A. (2019), *Giocando s'impara. Per una pedagogia del gioco*, cit., p.236.

¹⁰ L'*Etica Nicomachea* è una raccolta basata sulle lezioni tenute da Aristotele ed è considerato il primo trattato sull'etica come argomento filosofico specifico. L'opera è un trattato di Aristotele del IV secolo a.C. in greco antico. L'aggettivo “*Nicomachea*” indica probabilmente una dedica di Aristotele al figlio Nicomaco, ma non è escluso che fosse il nome assegnato dal figlio stesso quando divulgò l'opera postuma.

¹¹ Platone (428/427 a.C. – 348/347 a.C.), è stato un filosofo e scrittore greco antico. Gli argomenti trattati nelle sue opere spaziano fra scienza e politica, fra etica ed estetica, tramandandoci così una visione comprensiva del sapere dell'epoca.

¹²*Leggi* è il titolo dell'ultima e più lunga opera di Platone, rimasta incompiuta e pubblicata postuma. Si tratta di un'opera di filosofia politica, in cui Platone pone la legge al vertice della piramide governativa. Siccome un'organizzazione politica ideale necessita di cittadini che svolgano un ruolo specifico, l'educazione deve essere impartita, secondo Platone, fin da bambini.

Nel gioco esiste un legame tra leggerezza e serietà, pur essendo espressione di libertà, esso richiede rispetto delle regole, senza le quali non solo non funzionerebbe, ma addirittura non esisterebbe. Questo connubio tra serio e scherzoso ci riporta all'etimologia della parola greca "gioco": *paignion* che ha la stessa radice di *pais*, "bambino", di *paizein* (che significa giocare, ma anche danzare, suonare), e infine di *paideia*, "educazione" e cultura nel senso più nobile e completo del termine.

Il gioco ha interessato tutte le fasi della vita di un individuo e continua ancora oggi a farlo, diventando fonte di ricerca di molti studiosi.

Questi ultimi hanno fornito diverse teorie sul significato del gioco, nate soprattutto nel corso del XIX e del XX secolo; periodo contrassegnato dal progressivo riconoscimento del valore del gioco e della consapevolezza sempre maggiore che le attività ludiche hanno senso e dignità.

Le prime teorie sono ispirate a *concezioni residuali* del gioco, secondo le quali i comportamenti ludici rappresenterebbero tracce evolutive prive di valore, sarebbero cioè conseguenze inutili dei cambiamenti cui gli esseri umani sono andati incontro nel corso dell'evoluzione¹³. Una famosa concezione residuale del gioco è *la teoria della ricapitolazione*, proposta agli inizi del XX secolo da *G. Stanley Hall*¹⁴, secondo la quale nel gioco infantile sarebbe possibile individuare dei comportamenti ancestrali dell'umanità.

Un fondamentale passo avanti nel dare valore al gioco è stato dato dalla *concezione dell'esercizio*, cioè le teorie che vedono il gioco come l'ambito in cui si esercitano le attività serie della vita. La prima vera teoria dell'esercizio è stata elaborata da *Karl Groos*¹⁵. Nei due libri *I giochi degli animali (De Spiele der Tiere)* del 1896 e *I giochi degli uomini (Das*

¹³ Bianchi A. Di Giovanni P. (2000) *La ricerca socio- psico pedagogica*, Torino, Paravia, p.251

¹⁴ G. Stanley Hall (1844-1924), allievo di Wundt, figura di spicco della nascente psicologia americana, noto soprattutto per aver dato inizio agli studi sull'adolescenza.

¹⁵ Karl Groos (1861-1946) è stato uno psicologo tedesco. Elaborò, partendo dall'analisi del gioco negli animali, la teoria del "pre-esercizio", che vede nel gioco come momento propedeutico alla vita adulta.

Seelenleben des Kindes) del 1899 Groos considera il gioco come un esercizio che ci consente di maturare alcune strutture adattive, che permetteranno all'individuo, diventato adulto, di dominare l'ambiente¹⁶. Lo psicologo tedesco, nel 1933, ha distinto il gioco in due categorie: i *giochi con funzioni generale*, come i giochi di movimento, che servono ad acquisire le abilità di base, e i *giochi con funzioni particolari*, come la caccia, la lotta, che servono ad esercitare attività particolari. Groos vuole scardinare le teorie più accreditate dei suoi tempi, secondo cui il gioco era il risultato di un eccesso di energia (*la teoria del surplus di energia di Herbert Spencer*¹⁷). Nel corso del XX vanno a svilupparsi altri filoni di studio che si sono interessati al gioco, soprattutto in psicologia evolutiva (oggetto di approfondimento nel seguente paragrafo) e in antropologia culturale.

Il primo a elaborare una concezione in cui il gioco ha un valore a sé, e non più subordinato ad altro, è *Johan Huizinga*¹⁸. Nel 1938 nel suo saggio "*Homo Ludens*"¹⁹, propone un fondamentale tentativo di definizione del gioco come centro propulsore di tutte le attività umane, da cui si sviluppa tutta la cultura nelle sue diverse forme:

*"[...]la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme sopra-biologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque, ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura nelle sue forme originarie, porta il carattere di gioco"*²⁰.

¹⁶ Coppola O. (1999) *Psicologia dello sviluppo ed educazione*, Napoli, Edizione Simone, p.216

¹⁷ Herbert Spencer (1820-1903), filosofo positivista ed evoluzionista inglese, nei suoi *Principi di sociologia* espone la famosa *teoria del surplus di energia*.

¹⁸ *Johan Huizinga* (1872-1945) è stato un linguista olandese, considerato uno degli storici più importanti del XX secolo.

¹⁹ *Homo Ludens* pubblicato in lingua tedesca nel 1938 e tradotto in italiano nel 1946, esamina il gioco come fondamento di ogni cultura. Nel libro l'autore cerca di dimostrare e spiegare come il concetto e il principio del gioco siano elementi innati nell'agire umano, e anzi, come ogni azione e fenomeno culturale umano possa essere ricondotto a questa attività.

²⁰ Huizinga J. (2002) *Homo ludens*, Torino, Einaudi.p.55

Huizinga considera il gioco a tutti gli effetti un elemento istintuale, che, senza avere alcuna caratteristica di sussistenza o di sopravvivenza, si colloca all'interno di una sfera spirituale, che rappresenta l'altra grande dimensione necessaria dell'uomo. In *Homo ludens* l'attività ludica si identifica come una funzione che contiene un senso, inteso come una capacità di favorire la formazione di gruppi che possono andare al di là del gioco stesso. Inoltre, l'autore sostiene che le qualità dei giochi non sono importanti tanto quanto il senso che a essi gli uomini attribuiscono²¹. Il contributo di *Huizinga* va inserito in una concezione ludocentrica: tutto nasce dal gioco e gli altri organismi culturali vivono e progrediscono in relazione al principio ludico. Sulla base di questo postulato, *Huizinga* fa del gioco qualcosa di concreto e primario.

La tesi di *Huizinga* è stata ripresa da *Roger Caillois*²², con il saggio *"I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine"*²³, offre una definizione plurale e poco determinate del gioco.

Il gioco, specchio dell'evoluzione umana, può essere interpretato in base ai contesti storici in cui si è manifestato, seguendo un percorso evolutivo che inizia dalle prime forme del gioco libero (*play*) giungendo alle strutture ludiche regolamentate (*game*)²⁴.

Secondo l'antropologo francese i giochi ripropongono alcuni impulsi che sono presenti anche nella realtà, possiamo elencarne alcuni:

- il bisogno di affermarsi, l'ambizione di mostrarsi il migliore;
- l'attesa, la ricerca del favore del destino;
- il piacere della segretezza, della finzione, del travestimento;
- il piacere di aver paura o far paura;
- la gioia di delucidare un mistero, un enigma;
- la soddisfazione procurate da ogni arte combinatoria.

²¹ Ivi, p 1

²² *Roger Caillois* (1913-1978) è stato uno scrittore, sociologo, antropologo e critico letterario francese.

²³ Il libro è stato pubblicato in lingua originale nel 1958 e edito in Italia dalla casa editrice Bompiani.

²⁴ Bonafin A. (2019), *Giocando s'impara. Per una pedagogia del gioco*, Volta la Carta, Ferrara, p.19.

La tassonomia raggrupperà questi impulsi primari in quattro categorie:

1. *Agon*, in cui predomina l'aspetto della competizione fra antagonisti;
2. *Alea*, in cui predomina l'aspetto di sfida con il destino;
3. *Mimicry*, in cui predomina l'aspetto di illusione;
4. *Ilinx*, in cui predomina l'aspetto di ricerca di vertigine.²⁵

Queste quattro categorie sopra elencate si possono combinare fra loro e seguire in questo modo uno schema, che è attraversato dalla dualità fra *paidia* e *ludus*. *La paidia* è il gioco libero, improvvisato, spontaneo, proprio dei giochi infantili; il *Ludus* è il gioco regolato, che richiede uno sforzo o una particolare abilità, proprio dei giochi degli adulti.

L' *agon*, ad esempio una corsa infantile (dominata dalla *paidia*), genera la forma culturale dello sport (la quale è *ludus* ampiamente formalizzato), la forma istituzionale della concorrenza commerciale e la forma degenerativa della violenza.

Per l' *alea* le tappe vanno dai giochi semplici come testa o croce, alla forma culturale delle lotterie, quella istituzionale della speculazione finanziaria, quella degenerata della superstizione.

Per la *mimicry*, si passa dal gioco delle bambole alla socialità del teatro, fino alla degenerazione dell'alienazione.

Per l' *ilinx*, invece si va dal girotondo, dall'altalena all'alpinismo e agli sporti acrobatici, fino alla degenerazione di alcolismo e droghe²⁶.

²⁵ Bartezi S. (2016) *La ludoteca di babele*, Novara, Utet, pp 133-134

²⁶ Ivi, p. 135

Nell'allegato è presente un quadro riassuntivo delle quattro categorie elencate da Caillois (figura 1.1).

I giochi e gli uomini, uno dei testi più importanti di Caillois in termini sociologici, prima ancora di essere un trattato sui giochi è una teoria sulla civilizzazione.

Caillois sostiene che:

“Lo spirito di gioco è essenziale alla cultura, ma giochi e giocattoli, nel corso della storia, sono effettivamente i residui della cultura”²⁷

Secondo l'autore, l'attività ludica viaggia di pari passo con la cultura in un processo di continua mutazione. Nel gioco è possibile capire l'evoluzione socioculturale di un gruppo sociale, perché in esso sono presenti gli elementi di una data cultura e del suo progredire.

1.2 L'importanza del gioco nell'educazione

«Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica. Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali»²⁸.

²⁷ Caillois R. (2004) *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani. p.77

²⁸ Art. 31 della Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, approvata il 20 novembre 1989 dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite e ratificata dall'Italia il 27 maggio 1991 con la Legge n.176.

Il documento è stato elaborato armonizzando differenti esperienze culturali e giuridiche, dopo quasi un decennio di lavori preparatori. Disponibile al sito: <https://unicef.it> . Ultima data di consultazione: 20 novembre 2022.

L'importanza del gioco e del divertimento nella vita di ogni bambino è stata riconosciuta dalla comunità internazionale come dimostra *la Dichiarazione dei diritti del fanciullo* redatta nel 1923, e adottata nelle Società delle Nazioni nel 1924.

Secondo tale documento, il bambino deve avere piene opportunità di gioco e di svago; le società e le autorità pubbliche devono cercare di promuovere il godimento di questo diritto²⁹.

Attraverso il gioco, i bambini sviluppano una serie di importanti capacità: imparano a relazionarsi, ad avvicinarsi al mondo e agli altri, nutrendo il pensiero astratto e, soprattutto, imparano a raggiungere obiettivi e a risolvere problemi. A queste capacità se ne aggiungono altre, quali il piacere, la motivazione, la libertà e la spontaneità, insieme alla possibilità di sviluppare la creatività e l'immaginazione³⁰.

Sotto l'etichetta di gioco possiamo raggruppare diverse attività, da quella prettamente infantili, come correre, saltare, imitare, alle gare sportive fino ad arrivare alle attività cui si dedicano a volte gli adulti, come le scommesse; per giungere poi ad una definizione che ci permetterà di individuare i tratti salienti del gioco (elencati di seguito da *Caillois*).

L'antropologo francese *Caillois* definisce il gioco come un'attività *essenzialmente*:

- **libera:** a cui il giocatore non può essere obbligato, se così fosse perderebbe la sua natura di divertimento attraente e gioioso;
- **separata:** circoscritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo;
- **incerta:** lo svolgimento non può essere determinato a priori, tantomeno il risultato può essere acquisito preliminarmente; deve esserci una certa libertà nella necessità d'inventare essendo obbligatoriamente lasciata all'iniziativa del giocatore;

²⁹ Bonafin A., (2019), *Giocando s'impara. Per una pedagogia del gioco*, cit. p.245.

³⁰Ivi. p.7.