

INTRODUZIONE GENERALE SUL GIOCO E SUL DIRITTO AL GIOCO

Premessa

Il gioco e il giocare rappresentano la cartina al tornasole dello stato di salute di una società. Una comunità che non gioca è una comunità in regressione, non libera, che propone forme di educazione centrate non sulla relazione, la scoperta e la costruzione ma sul controllo. In nessuna dittatura si gioca liberamente, si fa teatro e musica (to play ...).

I bambini e i ragazzi di oggi possono sempre meno giocare: nella loro vita, a casa, nelle città, nelle piazze e strade. Possono sempre meno giocare in valore assoluto (in una società dove tutto deve essere finalizzato al giocare, che ha come fine solo il gioco stesso – Huizinga – non può certo essere accettato con favore) e, nel poco che giocano, possono farlo solo raramente da soli e senza la presenza, ormai intrusiva e pervasiva, di adulti (educatori, allenatori, animatori, insegnanti, etc.). Il risultato futuro di questo percorso sarà, inevitabilmente, la formazione di adulti meno creativi, sia intellettualmente che socialmente, meno capaci di convivenza, più impauriti. Il risultato, per i bambini e ragazzi di oggi, è una condizione di vita più triste, meno stimolante, più negativa. E' necessario contrastare la tendenza a limitare il gioco, che è legata all'aumentare delle ansie degli adulti rispetto all'incapacità di rendere vivibili le nostre città, unitamente ad un implicito convincimento (tutto occidentale e post-moderno) che i bambini e i ragazzi non sanno – nelle cose che li riguardano – distinguere fra pericoli e opportunità (risultato peraltro in aumento ma come conseguenza dello stato di perenne segregazione in “ambienti sicuri” promosso dalle nostre comunità).

Il Diritto al Gioco: opzione culturale, pedagogica, sociale ...e politica

Il gioco, come si prova a descrivere in maniera molto sintetica di seguito, è una fondamentale attività umana (e addirittura che prevarica il solo genere umano), sia per i bambini e i ragazzi che per gli adulti. Il gioco assume forme e dimensioni diverse ma è essenziale come il sonno, come il pensiero. Chi non gioca, semplicemente, non è umano! Chi non accetta di giocare, semplicemente, ha e avrà molti problemi, sociali e psicologici. Per questa ragione il diritto al gioco è importante sotto molti livelli.

Innanzitutto a livello **culturale** la scelta di giocare, favorire e stimolare il gioco riporta alla necessità di trasmettere una cultura, un modo di fare che è una invariante culturale nel mondo. Il gioco come “normalità” anche nel campo delle relazioni umane. Il gioco come spaziotempo non ghettizzato (o ghettizzante), come attività non “straordinaria” (nel senso di “fuori” dall'ordinario). Favorire il gioco significa proporsi con e proporre una forma mentis ben precisa, che accetta e riconosce le nostre caratteristiche umane, ancorché regolate dalle regole sociali, e le rende fruibili, liberandoci anche dal peso di pressioni psicologiche che, alla lunga, sarebbero insopportabili.

E' anche sul versante **sociale** che il gioco ha un forte impatto. Dato che chiunque infatti troverà, prima o poi, il modo e il gusto per giocare, sta anche alle norme di convivenza e alle norme sociali la responsabilità circa la positività o meno di queste forme. In una società che rinnega il gioco questo sarà vissuto di nascosto, rabbiosamente, “contro” la società e le relazioni; sarà un gioco difficile, duro, cattivo. In una società che ammette e sviluppa il senso del gioco questo potrà essere canalizzato verso la libera espressione del sé, delle emozioni, delle idee e dei sentimenti (singoli e di gruppo) e potrà essere reso maggiormente “adattabile” alle altre esigenze della società stessa. Determinare spazi e tempi giusti per il gioco non significa, però, ghettizzarlo a comportamento “di nicchia” e “contrario” alla logica predominante (che oggi è quella del lavoro e della produzione economica). Troppo spesso con il pretesto della “regolazione” del gioco invece lo si contrasta più o meno apertamente, lo si rende così difficile che il risultato equivale ad un divieto.

Ecco allora che il diritto al gioco diventa anche una opzione di tipo **politico**. E non solo perché, dalla Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, emerge con chiarezza che il gioco non può essere vietato (articolo 31) o perché, comparando questo diritto con quanto viene affermato nella stessa Convenzione all'articolo 3 riguardo al superiore interesse dei bambini emerge che in caso di “conflitto” fra diritti dei bambini e quelli degli adulti sono i primi ad avere “più” peso (si pensi al diritto al gioco in uno spiazzo invece che il diritto al parcheggio delle automobili...).

E' una opzione di tipo politico perché attraverso le scelte relative alla libertà di gioco si misurano almeno due fattori: per tutti (adulti e bambini) la libertà di espressione del sé; per una categoria specifica (i bambini), che non ha un potere contrattuale legato al voto, la capacità di una società di prendersi cura degli interessi diffusi anche in mancanza di gruppi di pressione specifica. Quindi, in un certo senso, la capacità di una società di essere lungimirante.

Infine, il diritto al gioco ha una chiara valenza **pedagogica**. Giocare è educativo, e questo è ormai senso comune tanto che è quasi inutile addentrarsi nel tema. E' invece interessante provare ad andare oltre l'ovvietà e dire che la libertà di gioco deve potersi realizzare "insieme" alla libertà di espressione e di scelta quindi, in un certo senso, in modo legato alla "partecipazione". Giocare significa scoprire e "avere a che fare" con il mondo e quindi, ben presto, comprendere le possibilità che si hanno di agire sul e con il mondo e con gli altri. Se quindi il gioco è anche partecipazione è importante che esso possa esprimersi non solo in spazi adeguati (stando attenti che non diventino ghetti, come molti luoghi deputati al gioco sono) ma anche in tempi adeguati (non solo quelli decisi dalla frenesia della vita, nostra o dei genitori) e, infine, anche in modi adeguati (che siano rispondenti all'idea di sviluppo, evoluzione e libertà che il gioco porta con sé). Senza che queste condizioni si possano realizzare il gioco è costrizione, ghettizzazione, attività imposta e quindi si ricade in quanto sopra detto circa gli esiti, rabbiosi e cattivi, di una società che nega il (vero) gioco.

E in conclusione, in una società che permette e favorisce il gioco si sta tutti meglio, ed è una società più bella. Già questo, qualcuno direbbe, sarebbe abbastanza.

Favorire il gioco: una scelta di campo ("di gioco")

La scelta dell'arciragazzi è quella di favorire il gioco, ovunque e sotto molti aspetti. A ben guardare, quasi tutti gli arciragazzi e le arciragazze si riconoscono perché giocano e sanno far giocare. Promuovere il gioco è una scelta pedagogica nelle nostre basi, con i bambini e gli adulti nostri soci. Il gioco diventa in questo caso uno strumento importante in quella che si chiama l'educazione non formale (quella extrascolastica). Molte volte, comunque, le nostre azioni e i nostri laboratori (sulla pace, sulla partecipazione, etc.) entrano anche a scuola e anche in questo caso attraverso il gioco. Infatti il gioco è uno strumento importante anche nel campo di quella che si chiama l'educazione formale (la scuola, i percorsi "ufficiali" di apprendimento). Infine, promuovendo gli spazi gioco, la possibilità di giocare liberamente, le città amiche delle bambine e dei bambini per "tutti" (non solo i nostri soci, non solo le classi con cui lavoriamo), ci occupiamo anche di quello che va sotto il nome di educazione informale (ciò che si impara dalla vita di tutti i giorni). Il gioco, quindi, diventa strumento educativo in tutte le dimensioni dell'educazione e, quindi, della vita e della quotidianità (perché i percorsi educativi non terminano mai). In questo la promozione del gioco è una "svelta di campo", a patto, beninteso, che sia un "campo di gioco".

Gioco roba da bambini? Il gioco è una attività umana

"L'uomo è perfettamente umano
solo quando gioca"
[Shiller]

Il gioco e il giocare hanno un significato ambiguo per la nostra società: positivo e insieme negativo; serio e insieme no. Nella nostra esperienza si dice infatti "quando il gioco si fa duro ..."; "scendere in campo ..." per definire impegno, sforzo, volontà; si dice anche "prendersi gioco di ...", "non è solo un gioco ..." per definire azioni poco serie; si dice anche "stare al gioco ...", "giocare un ruolo ..." per indicare una azione sociale. Il gioco è anche un lavoro "giocare in borsa ..." "giocarsi la carriera ...". Questi sono solo alcuni degli esempi che possono essere associati al gioco. Esso è infatti illusione ma anche prova, sforzo, impegno, volontà; è regolamentazione ("stare al gioco") ma anche messa in discussione delle regole ("farsi gioco di ..."). Il gioco, insomma, è tutte queste cose e in generale esso è collegato al comunicare, all'esserci, al "giocare" una parte (appunto!) nel luogo dove, in quel momento, si è. Nulla è semplice, insomma, e complicato allo stesso tempo che "giocare". Come in altre lingue, giocare è anche recitare e la recitazione è la rappresentazione della realtà, della vita, vista con lenti più o meno deformate; la parodia, la rappresentazione, il racconto, la storia.

Il gioco, quindi, è legato anche alla realtà e alla sua rappresentazione, ma con una libertà in più. La realtà, nel gioco, può essere riportata per quella che è, senza modificazioni; ma può anche essere deformata, approfondita da un punto di vista, deformata, resa paradossale. Perché, alla fine, quello che importa nel gioco è sì seguire le regole, ma non è detto che queste debbano essere uguali tutte le volte. Semplicemente, all'inizio, ci si mette d'accordo sulle regole (come per certi giochi di carte) e solo dopo, appunto, si gioca. Per questa ragione il gioco è liberatorio, perché quando giochiamo è come se ci "spostassimo" in una realtà parallela, simile a questa ma solo per il fatto che – insieme a coloro con cui stiamo giocando – ne condividiamo le regole, che non per forza devono essere tutte uguali a quelle del "reale". Perciò mentre giochiamo possiamo anche urlare, ridere forte, sbattere le carte sul tavolo, fare il tifo per la nostra squadra, portarci dietro cornetti e portafortuna, perdere interi stipendi su un tavolo, etc. Se non fossimo in un momento di "non gioco" saremmo considerati pazzi. Ma nel gioco no, perché "ci siamo messi d'accordo prima che si poteva fare", esattamente come fa un piccolo di tigre con la sua mamma, che sbranerebbe chiunque altro osasse fare le cose che le fa se non giocasse. Quindi il gioco si svolge su un "campo" (di gioco, appunto) che è solo simile al reale, ma che può essere anche diverso, con altri vincoli. Per questa ragione quando giochiamo noi, adulti, ci diamo il diritto di essere "completamente noi stessi", mettiamo in gioco (di nuovo questa parola) i nostri sentimenti ed emozioni, diventiamo più scaltri e intelligenti, ci stanchiamo anche. Possiamo anche mentire, rubare, diventare ladri, assassini, poliziotti, eroi, navigatori, miliardari, etc. Sappiamo, tanto, che è "solo un gioco"; ma mentre lo stiamo giocando è assolutamente reale, è importante vincere; mentre si gioca "non è solo un gioco", di "fa sul serio". C'è sempre tempo, poi, di tornare alla realtà.

Nel gioco cresciamo e ci realizziamo

"Il bambino che non gioca non è un bambino,
ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre
il bambino che c'è dentro di Sé"
[Neruda]

Ciò che vale per gli adulti rispetto al gioco (lo spostamento dalla realtà in una "realtà parallela", il "far finta", il "provare le proprie forze", l'essere assolutamente seri mentre si gioca, etc.) vale anche per i bambini e per i ragazzi, con qualche significato in più. Se è importante per noi, quindi, per loro lo ancora di più. I significati aggiuntivi che valgono per i bambini e per i ragazzi sono legati al fatto che essi, più velocemente di noi, crescono e cambiano e dalle importanti, meravigliose e drammatiche cose che accadono loro da quando nascono.

Quando nascono infatti i bambini non hanno coscienza del "sé"; non sanno che loro sono loro e che esiste un mondo (e ancor meno delle persone) che "non sono loro". C'è completa sovrapposizione, anche a livello di sensazioni fisiche, fra loro e il "mondo". In pochi anni (4/5/6) cominceranno a costruire una loro identità, differenziandosi prima dalle persone e dagli oggetti e quindi riconoscendo negli altri "persone" simili a loro. Anche le loro capacità cognitive aumentano, man mano che si sviluppa e si attiva la corteccia cerebrale esterna (quella del pensiero cosciente).

Il gioco rappresenta per loro una delle strategie principali attraverso cui queste trasformazioni si attuano.

Il gioco, si dice, ha un carattere "funzionale". Tramite esso, in modo nuovi e diversi a seconda delle età, si imita, si prova, si riprova, si inventa, si approfondisce, si sperimenta la regola, la si rompe e se ne provano altre. Esattamente come fanno gli adulti. Ma se per loro – noi, gli adulti – il gioco ha un senso liberatorio durante il quale possiamo "evadere" dalle regole sociali per sperimentarne di nuove per loro – i bambini ma anche i ragazzi – il gioco ha qualche volta la funzione di "prova generale della vita" (vediamo come funziona, se funziona, verifichiamo come funziona meglio, etc.); altre volte ha la funzione di "esempio" ("ha funzionato una volta, vediamo se funziona di nuovo", etc.); altre volte, ancora, ha la funzione di apprendimento logico ("funziona così perché le cose stanno in questo modo e non in un altro modo", etc.). Il gioco quindi è una rappresentazione della realtà realizzata senza una finalità stringente; non è infatti "la realtà" ma si fa finta che lo sia per vedere come va a finire.

Giocando, quindi, tutti i bambini danno un'organizzazione, uno schema, un senso al mondo; se lo spiegano (lo spiegano a se stessi e provano a riprodurlo) e piano piano vi fanno entrare tutto quello che il mondo contiene, separandolo da se stessi (all'inizio loro sono il mondo) e quindi riconoscendolo: la mamma, il papà, gli oggetti, il passare del tempo, gli altri, etc. Fino ad arrivare, molti anni dopo, a riconoscere e a "provare" le regole sociali della convivenza, i ruoli, i principi morali, le idee sociali e politiche, etc.

Per tutte queste ragioni tutti gli uomini e tutti i mammiferi giocano e continuano a farlo anche da adulti. Prima perché nascono immaturi (nel senso di "non pronti" a sopravvivere da soli al mondo) e quindi con il gioco imparano ad esserlo; poi perché ogni tanto hanno bisogno di riscoprire quella sensazione "di gioco" che rimette in discussione, oppure riconferma, le "regole" del gioco (magari su un altro piano, professionale, sentimentale, sessuale, etc.).

Proposte di letture

La teoria

- Homo Ludens: Johan Huizinga
- I Giochi e gli uomini: Roger Callosi
- Genius Ludi: Anna Kaiser

La pratica

- I libri e i manuali sui giochi di Sigid Loos
- Tecniche di animazione – Jelfs
- I giochi arciragazzi

Manuali, esperienze, idee

- La Città in Tasca – Arciragazzi
- La città dei bambini – Francesco Tonucci
- 2 volumi legati al Premio nazionale Città amiche delle bambine e dei bambini:
 - Guida alle Città Sostenibili dei bambini e delle Bambine
 - Le bambine e i Bambini trasformano le città – raccolta progetti e buone pratiche
- I bambini trasformano la città – Istituto degli Innocenti/Città della Scienza di Napoli
- Libri, manuali e video di "Ecologia Urbana" – Dario Minuetti e Associazione "La Città Possibile" (Torino)
- La città sostenibile – Raymond Lorenzo
- Le pubblicazioni e i vademecum legati al Progetto "Riprendiamoci la città" (Arciragazzi, Legambiente, WWF, etc.)
- From Tokenism to citizenship: Roger Hart (Edizioni ICDC Firenze)
- La partecipazione dei bambini: teoria e pratica per coinvolgere I giovani cittadini nello sviluppo della comunità (in via di edizione nella versione itaiana, a cura di Arciragazzi e Unicef Italia)
- 9 passi per le città amiche delle bambine e dei bambini (Unicef)