

La ludoteca diffusa

Le comunità ludiche tradizionali, in Italia, sono attive e numerose: lo testimonia un libro che ne ripercorre storia, caratteristiche e significati

All'Associazione Giochi Antichi (AGA) si deve un importante lavoro: quello di valorizzare la cultura ludica dei giochi di tradizione popolare, innestati in ambienti che possiamo definire "marginali" solo perché vivono (sopravvivono) marginalmente all'interno della società globalizzata, senza la visibilità e il dinamismo che caratterizzano la cosiddetta cultura di massa, quella, per intenderci, connotata dai fenomeni della globalizzazione. Il libro *Giochi tradizionali d'Italia, viaggio nel Paese che gioca*, (Ediciclo, 2015) è, come scrivono gli autori tutti accomunati nella sigla AGA "Il risultato di un impegno durato quattro anni ... visitando, documentando, intervistando le memorie storiche che, di volta in volta, spiegavano importanza e significato dell'attività ludica tradizionale". Un lavoro che ha i caratteri scientifici dell'indagine antropologica, della descrizione etnografica nel campo delle tradizioni popolari il cui oggetto è, copiando il titolo da Caillois, "I giochi e gli uomini". Questo libro si presenta come un *work in progress*, l'inizio di un progetto più ampio, così dicono in premessa quelli di AGA: il libro cataloga 34 giochi rappresentativi di tutte le regioni italiane (nessuna esclusa), ma nella ricerca hanno stimato che le comunità di gioco siano più di 700. Precisamente AGA parla di "Comunità ludica tradizionale" e questo è un punto molto importante, perché la sua identità costituisce il criterio metodologico su cui si basa il lavoro di ricerca che hanno fatto e di cui il libro è una sorta di resoconto documentato. A p. 186 vengono definite le otto caratteristiche che definiscono tali comunità, per esempio che si tratti di un "gioco giocato", cioè svolto in maniera ricorrente e non solo in occasione di eventi speciali a livello locale; non deve avere fini di lucro; deve conservare saperi e artigianalità tipiche di quel contesto; il gioco tradizionale, questa ci sembra una notazione importante, "lavora sul concetto di territorio, non di etnia" per cui in un territorio vi possono essere gruppi di migranti che portano e praticano giochi della loro tradizione. Ogni gioco viene descritto su tre differenti livelli tra loro complementari. Il

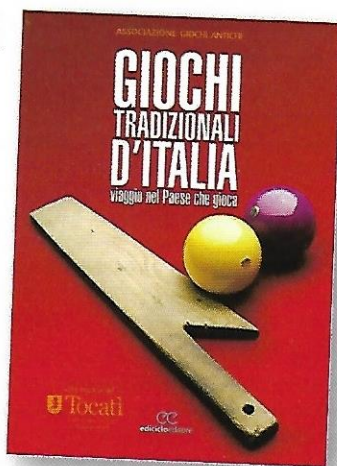
primo è quello di una scheda che riporta il nome del gioco e il suo luogo, a cui seguono le indicazioni della comunità ludica di riferimento, della famiglia o tipologia di appartenenza del gioco, dove e quando si gioca, e il significato del nome. Il secondo livello della scheda è di tipo descrittivo e narrativo: si parla del gioco e delle sue regole, delle sue origini e dei significati, del legame con l'ambiente, ecc. Il terzo è iconografico: ogni gioco è accompagnato da un repertorio

di fotografie di eccellente qualità, in alcuni casi corredate da didascalie; un apparato indispensabile per capire come quel gioco si esprime, nei gesti, nei materiali che usa, negli spazi.

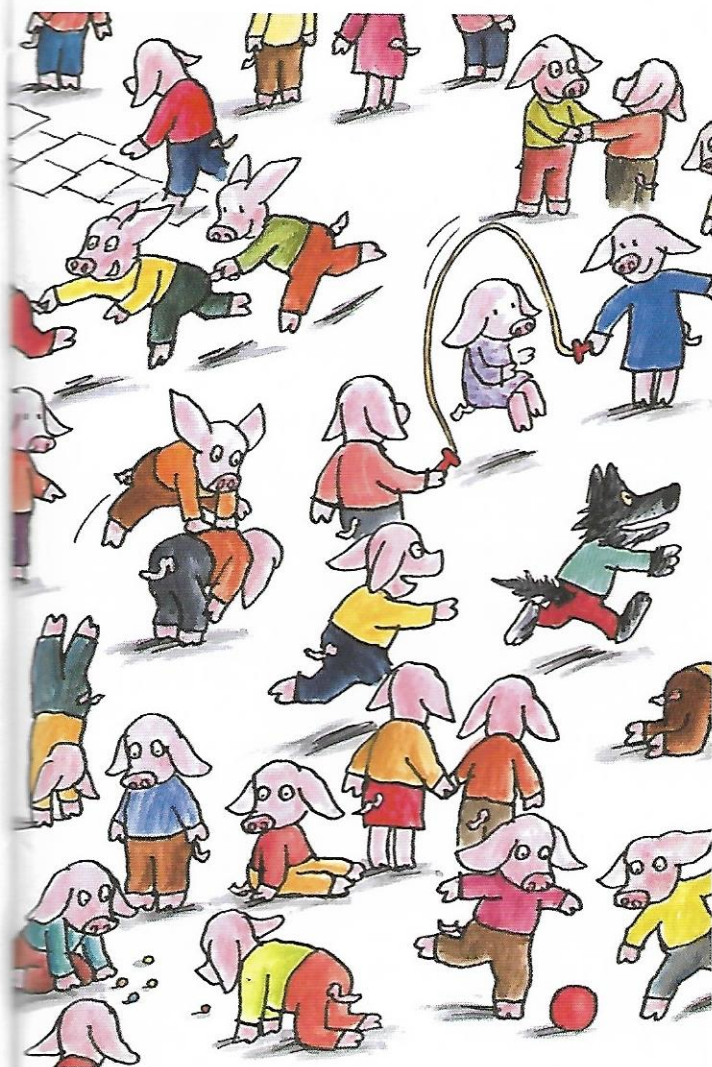
Una cosa già di per sé divertente sono i nomi di molti dei giochi presentati, evocativi di sonorità e di significati intuitibili, forse, in certi casi, e su cui si potrebbe già organizzare un gioco: Ciuccetta, Ruzzola, Pizzicantò, Sburla la rôda, Stù, ecc. Le categorie a cui questi giochi appartengono non sono molto diverse da quelle di giochi più comuni che conosciamo; troviamo giochi di abilità fisica, di lancio, birilli, carte, giochi d'acqua, piastre, in alcuni casi anche basati sull'uso del cibo in

forma ludica (noci, uova, formaggio). Possiamo trovare dei giochi che, evoluti sulla base di format e regole, conosciamo e, forse, pratichiamo o abbiamo praticato. In altri casi vi sono giochi simili con variazioni da un territorio a un altro. Chi pensa al mondo di giochi definito all'interno di quel pur ricco repertorio della "globalizzazione ludica", scoprirà che esiste un altro mondo dei giochi: in realtà molti altri mondi poiché questo libro si suggerisce che, come per l'Italia, ogni Paese può scoprire e valorizzare al proprio interno una ricchezza di comunità ludiche tradizionali. Per questo AGA, che si è costituita nel 2002, fa parte dell'Association Européenne des Jeux et Sport Traditionnels (AEJST), ha fatto nascere a Verona il "Tocati" che dal 2003 ogni anno a settembre è il più importante evento che pone al centro i giochi tradizionali e di strada, ospitando anche gruppi internazionali.

La domanda che sorge spontanea è: che senso ha tutto que-



sto? Il gioco è un fenomeno che risente dei cambiamenti sociali e culturali, come avviene per il cibo, per la musica, per l'abbigliamento ecc. Se oggi i bambini non giocano più a campana, alla lippa o a costruire fionde e cerbottane è per-



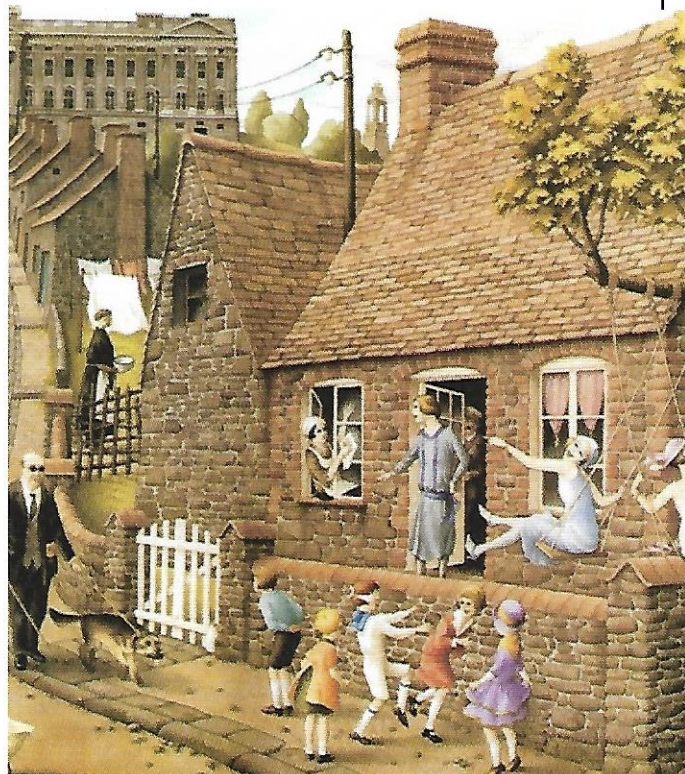
Particolari di ill. di M. Ramos da *Il segreto di Lu* (Babalibri, 2016) e di R. Innocenti da *Cenerentola* (C'era una volta..., 2000)

ché l'ambiente in cui quei giochi si praticavano e si trasmettevano è cambiato profondamente. Altri giochi hanno preso il loro posto.

Il lavoro di AGA e di chi si occupa di questa materia che pone al centro la relazione reciproca fra gioco-cultura-educazione, non ha intenzioni nostalgiche o passatiste (i giochi di una volta erano meglio... oggi il gioco è viziato dalla globalizzazione e dal consumismo... piccolo è bello, ecc.). Sarebbe del tutto anacronistico pensare che i giochi descritti in questo libro possano resuscitare a nuova vita o diffondersi oltre i loro confini territoriali. Lo scopo è esattamente opposto: si tratta di conoscere e valorizzare una vera e propria "ludoteca diffusa" così come per altri beni culturali si parla di "museo diffuso", nel senso che una serie di oggetti, opere, luoghi, vanno letti e valorizzati dove essi sono, poiché è

li che vivono; portarli altrove significherebbe, in un certo senso, sradicarli dal loro ambiente e perderne il significato autentico.

Questa è la differenza fra un gioco rappresentativo della cultura globalizzata (il bridge o il basket, il Monopoly o gli scacchi) e un gioco rappresentativo di una cultura etnoludica. Se vedo giocare o provo a giocare a Zachehn a Faenza o a Palla elastica a Fabbri di Vallico in Toscana, questo non mi impedisce di replicare quei giochi in Puglia o in Trentino, ma si tratta in un certo senso di un artificio, di qualcosa che non respira della propria autenticità: quei giochi risuonano anche di un linguaggio, di ritualità. Allo stesso modo posso mangiare i tortellini in un ristorante di Napoli o una



bistecca alla fiorentina a Milano; al di là della "cosa" che si mangia, c'è l'ambiente che ha dato vita a ciò che si mangia e la cultura di quell'ambiente.

La dimensione etnoludica di molti giochi e sport è più profonda di quanto si pensi, essa si nasconde anche in molti giochi che sono diventati globalizzati: il judo e il karate nulla hanno in comune con la cultura occidentale, e il curling, disciplina olimpica dal 1998, era un antico gioco che si praticava in Scozia con delle pietre su superfici ghiacciate. Se vi capita di andare a Ravenna e dintorni e di entrare in un bar è possibile vedere a un tavolo quattro persone che giocano a Mahjong, un antico gioco cinese. Qualcuno mi ha detto che scatole di Mahjong particolarmente raffinate sono un apprezzato regalo di nozze, ovviamente a Ravenna e dintorni. Misteri etnoludici.