

I giochi sono e fanno cultura

Campo di studio, di ricerca e di formazione: l'attività ludica come attività umana *tout-court* riguarda l'intero arco della vita

Se con il termine "gioco" intendiamo le forme ludiche e la produzione materiale funzionale a esprimerle, possiamo affermare che il gioco è cultura e che sono "patrimonio culturale" i giochi da tavolo e le bambole, i giochi sportivi e le trottole, i giochi linguistici e quelli matematici, i soldatini e i videogames. Assumere i giochi come cultura significa uscire dall'ambito dell'attività ludica come connotato infantile (di cui nessuno nega la centralità), e considerarla attività umana *tout-court*, poiché non vi è età della vita che si possa

gioco; va da sé che l'attività ludica di un bambino di 5 anni sarà diversa quando ne avrà 15, e poi 25 e così via...

Rispetto ad altri prodotti culturali nel campo delle arti, delle scienze, della letteratura, nel gioco ciò che viene meno è l'autorialità, il principio cioè che fa scaturire quell'opera dalle mani e dall'intelligenza di un autore di cui sappiamo nome e cognome, vita morte e "miracoli". Da qualche tempo anche i giochi cominciano essere "firmati" e alcuni autori (o *game designer* come oggi si preferisce chiamarli) sono

diventati nomi importanti, per chi coltiva una certa "cultura ludica". Un gioco a quiz interessante potrebbe essere quello di indovinare, fra una rosa di giochi e di nomi di autori alla rinfusa, chi ha inventato Tetris, Inkognito, Indovina chi, ma anche Lego, Barbie, Monopoly ecc. Come ogni altro prodotto culturale, anche i giochi rispondono (e corrispondono) alla cultura in cui vengono praticati, a volte subiscono adattamenti passando da un contesto sociale a un altro, oppure scompaiono perché cambia l'ambiente che alimentava quei giochi, ma altri giochi nascono. E così, nell'arco di circa 50 anni le tecnologie ludiche nelle loro varie configurazioni hanno preso il posto di molti giochi di strada che i bambini e i ragazzi praticavano nel loro tempo libero. Le dinamiche culturali riguardano anche la letteratura, l'arte, la musica, il sapere scientifico, le cui forme precedenti costituiscono un patri-

monio indispensabile; la loro conservazione e conoscenza alimentano la stessa innovazione e aiutano a comprenderla. In questi anni si sono succedute mostre ed eventi culturali dedicati al gioco e alla cultura ludica. Ricordo le più recenti: la mostra *Per gioco* (Roma, Palazzo Braschi, 2020), la più ricca e importante esposizione di giocattoli antichi realizzata



Immagine dal festival *Tocati*, a Verona

dire esente da attività ludiche. Al concetto del *lifelong learning* possiamo affiancare quello del *longlife playing*: come il processo di apprendimento (purché non lo si intenda solo in senso scolastico) riguarda tutto l'arco della vita, così il

in Italia, con una eccellente cura filologica e critica, come è documentato nel catalogo (Palombi editore). Più recentemente, nel 2022, la Reggia di Venaria a Torino ha ospitato in contemporanea tre mostre dedicate al gioco: *Dalle piazze alle corti: storie di giochi e spettacoli tra '700 e '800*, a cura di Silvia Ghisotti e Andrea Merlotti; *Foto in gioco: un racconto di 18 fotografi italiani*, a cura di Walter Guadagnini e Giangavino Pazzola; *Play: videogame, arte e oltre*, a cura di Guido Curto e Fabio Viola (i

cataloghi delle tre mostre, con un'eccellente qualità grafica e tipografica, sono pubblicati da Sagep editori). Vent'anni fa, curata da Andrea Bellasi, Alberto Fiz e Tulliola Sparagni, ad Aosta, la mostra *L'arte in gioco, da Klee a Boetti* (catalogo Mazzotta, 2002) ci ha fatto capire come "il senso del gioco" sia una indispensabile chiave di lettura per comprendere l'arte contemporanea nelle sue diverse espressioni. A proposito di Arte, è stata davvero interessante la mostra allestita a Reggio Emilia nel 2019, a cura di Luca Beatrice, *L'arte del gol: pittura, scultura, fotografia e il gioco più bello del mondo* (catalogo pubblicato da Silvana editore), che potrei anche definire "Il calcio come non lo avete mai visto". Inoltre, come è noto, l'Associazione Giochi Antichi (AGA), organizza a Verona ogni anno *Tocatì*, il più importante evento sui giochi tradizionali e sulla valorizzazione delle "comunità di gioco" presenti in Italia e nel mondo.

Gli studi sul gioco da parte delle scienze sociali e dell'educazione sono cresciuti in misura significativa in questi ultimi decenni: la parola "gioco" è ormai diventata un connotato di singole discipline: la Pedagogia del gioco, la Psicologia del gioco, l'antropologia del gioco ecc. Non si dovrebbero quindi spendere molte parole per dimostrare che il gioco ha una piena dignità culturale come campo di studio, di ricerca e di formazione. Se la scuola mostra ancora resistenze e difficoltà in questo senso il problema è della scuola, non del gioco. Ma, conviene ribadirlo, non si tratta di "scolasticizzare" il gioco, assimilarlo ai format didattici delle altre discipline, correndo seriamente il rischio di anestetizzarlo, ma di trattarlo per ciò che è: una pratica culturale che prende senso nelle forme del giocare. Un conto è fare una lezione sugli scacchi, altro

è giocare a scacchi e comprendere i significati sottesi a quel gioco; un conto è spiegare la differenza fra giochi competitivi a relazione simmetrica e a relazione asimmetrica, altro è giocare a ruba-bandiera (simmetrico) e a nascondino (asimmetrico) e capirne le logiche interne ed esterne.

Ci sono i giochi e c'è il senso del gioco, entrambi concorrono a fare della dimensione ludica un fattore culturalmente sug-

gestivo nella scuola, ma per dare un ordine ai due, il senso del gioco precede i giochi. Si tratta cioè di avere insegnanti che hanno mantenuto viva un'attitudine al gioco come "linguaggio", al *Fair-play* come stile, al piacere della curiosità e a un certo "senso dell'avventura". Per via ludica si arriva, per esempio, all'educazione interculturale poiché i giochi e gli sport sono espressioni sia del fenomeno della globalizzazione sia di specificità etnoludiche. Nella sua ricerca *Il gioco duro dell'integrazione. L'intercultura sui campi da gioco* (Raffaello Cortina, 2010) Davide Zoletto ci ha raccontato del cricket che era sconosciuto in Italia prima che immigrati dall'India, dal Bangladesh, dal Pakistan lo giocassero qui, contagiando anche gruppi di ragazzi

italiani, i quali forse pensano che sia un gioco originario di quei paesi del sud dell'Asia, finché qualcuno non spiega loro che il cricket è un gioco sportivo inglese, dunque dei colonizzatori di quei paesi i cui cittadini immigrati ora ce lo importano. A Vinicio Ongini dobbiamo alcune interessanti riflessioni su sport e educazione interculturale: *Grammatica dell'integrazione: italiani e stranieri a scuola insieme* (Laterza, 2019) e, con Fabio Caon, *L'intercultura nel pallone. Italiano L2 e integrazione attraverso il calcio* (Sinno, 2008).

Studiare i viaggi che fanno certi giochi e le loro contaminazioni sarebbe un interessante esercizio "geoludico" e antropologico. A proposito di questi incroci e rimandi, somiglianze e differenze espressioni di forme e relazioni culturali, conviene leggere (o rileggere) il breve saggio di Matilde Callari Galli, antropologa dell'educazione, su "Un gioco occidentale e uno orientale" nel suo libro *Antropologia culturale e processi educativi* (NIS, 1993): sono il puzzle e il tangram.

