

GIOCO E LIBERTA'

di LAURA TUSSI

Il gioco come costante vitale è un'acquisizione recente, in quanto investe l'adultità e la vecchiaia. Nella concezione tradizionale, l'adulto è tale se uccide il bambino che è in lui, nello stereotipo che presuppone estraneità tra l'universo infantile e quello adulto. Ma sussiste continuità nell'esperienza ludica perché lo stile dei giochi degli adulti non è dissimile dall'infanzia, con la lotta per il potere, il piacere di allearsi e tradire, la guerra, l'esercizio del dominio, la trasgressione e il complotto. L'attività ludica si manifesta negli adulti con la sua negazione tramite la seriosità, ossia il volto ludico più recondito e profondo che trasforma gli uffici, i tribunali, le scuole, le famiglie in grandi ludoteche. Secondo Huizinga il gioco evoca la libertà nell'azione:

- Libera, non è imposta ma è una scelta volontaria
- Straordinaria, annullamento del mondo ordinario
- Separata, circoscritta in limiti spazio temporali
- Regolata, per l'adesione a regole
- Disinteressata, intrapresa solo in vista del piacere
- Socializzante, con legami duraturi tra i giocatori.

Secondo Fink il gioco è un fenomeno fondamentale dell'esserci primordiale come l'amore, la morte e il dominio, ma caratterizzato dall'assenza di scopi. Caillois amplia i temi di Huizinga che analizza un tipo di giochi adulti, di competizione regolata. Per Caillois sussistono altre categorie ludiche in cui l'esito è affidato al destino, oppure giochi riguardanti il travestimento o la ricerca della vertigine.

Winnicott in "Gioco e Realtà" riscatta l'attività ludica da ruolo di passatempo infantile, analizzandola come forma fondamentale di vita. Il gioco e l'oggetto transizionale sono illusioni che permettono al sé di costruirsi nel reale, nel luogo del senso di identità ponte tra soggetto e realtà effettiva.

La correlazione tra gioco e creatività è profonda. L'assenza di gioco in età infantile diventa in età adulta incapacità di affetto e di relazioni cooperative e sessuali. In questa ottica la creatività è la capacità di assumere nei confronti della realtà gli atteggiamenti attivi richiesti all'adulto.

E' stata fatta una ricerca sul gioco in trenta storie di vita adulta, raccolte mediante colloqui casuali. Tutti i soggetti hanno evidenziato la necessità di esperienze prive di scopo pratico e immediato tali da generare tranquillità, gratificazione e libertà.

Gioco è:

- Evasione fantastica, leggere, ascoltare musica
- Produttività, disegnare, dipingere con la mobilità delle risorse creative
- Corporeità, fare sport
- Competitività, giochi di squadra, gusto della sfida
- Novità, viaggiare
- Alterità, conversare, scherzare.

Pochi soggetti hanno preferito il gioco personale, per esempio la presenza di un compagno di gioco è una caratteristica implicita nel gioco, come le regole, la fantasia, gli oggetti e le cose. Nessun intervistato ha usato il termine giocattolo. Tutti hanno indicato oggetti per cui provano entusiasmo, per esempio giocattoli funzionali all'invenzione (televisione, macchina fotografica, strumenti musicali), giocattoli di uso quotidiano (abiti, cosmetici, auto), giocattoli con forti implicazioni affettive (fiori, bambole, cane). Quindi l'adulto con le proprie capacità crea dei giocattoli. Si è indagato se il gioco ha uno spazio quotidiano nel vissuto e molto spesso viene visto come pausa riposante. Il viaggio è un'esperienza ludica, infatti viaggiare è divertimento, entusiasmo, piacere, liberazione. E' stato chiesto se gli adulti ritengono possibile imparare a giocare: l'adulto che gioca pensa di essere giudicato infantile, l'adulto si vergogna di definire "gioco" alcune sue attività. Il termine gioco infatti è sostituito dagli intervistati con parole e termini quali divertimento, diversivo, evasione, per l'influsso della tradizionale concezione di gioco come attività infantile. L'avventura differisce dal gioco in quanto sono *topoi* che vanno differenziati pur nella consapevolezza che l'uno può trasformarsi nell'altro. Il gioco è la pausa da cui si può tornare indietro perché è finzione. L'avventura è un progetto che coinvolge in un fine, sfida e ricerca da cui non ci si può ritirare e da cui si torna vincitori o vinti. Il gioco è presente nelle biografie adulte raccolte, quale veicolo e strumento di apprendimento, di conoscenza degli altri, di percezione del proprio corpo, di sviluppo dell'immaginazione.

LAURA TUSSI