

za orologio. La Chiesa possiede «La Parola» giusta per donare agli uomini di oggi il gusto del gioco.

Il giorno del Signore

La Domenica, ahimè!, è stata ridotta al giorno in cui «Bisogna andare a Messa, altrimenti fai peccato mortale!». Da qui alla Domenica come giorno del campionato di calcio il passo è breve: l'uomo cerca per istinto un giorno che gli «spieghi» il senso degli altri giorni. La ribellione alla Domenica come giorno per produrre di più al lunedì, senza una proposta liberante e seria, può portare al massimo a «liturgie impazzite»: lo stadio, la discoteca, le marce lunghe per collezionare coppe, la droga... La Domenica deve ridiventare per i cristiani una testimonianza offerta a tutti del «giorno che ci svela la verità e l'approdo della nostra vita». La liturgia della Domenica deve sempre più essere una esplosione di gioia, di festa, di bellezza, di gratuità. Per tanta gente, l'ora della Messa è l'unica ora in cui non si spende e non si guadagna niente: si vive e basta.

Ricordiamoci però che questi «valori» non possono essere predicati con le parole, ma devono essere espressi con esperienze concrete. Nessuno è contagiato dalla gioia da un Tizio che, con la faccia lugubre, racconta di essere molto felice. Spesso le nostre liturgie sono precisamente così: prediche di gioia seminate nella noia, nella banalità, nella sciattezza, nella monotonia.

La Messa deve essere «il gioco della comunità del Risorto». Il Giorno del Signore deve però, nel contempo, rivalutare tutta una serie di attività e di esperienze intrise di gratuità e di festa: la ricerca degli amici, la compagnia alle persone anziane, sole, malate; la pratica della ospitalità; il pranzo familiare curato anche dal punto di vista della bellezza: la tovaglia bianca e i fiori sulla tavola.

Fuori dal campanile

Siccome la mentalità del «gioco» deve necessariamente tramutarsi anche in «giochi», la Chiesa deve proporre e diffondere una pratica sportiva polemica e alternativa allo sport «spettacolo, industria e ricerca di campioni che attirino le folle e i loro soldi». Purtroppo anche «ambienti sportivi» cristiani, magari addirittura religiosi, non fanno che scimmiettare organizzazioni di campionati tesi a tirar fuori «campioncini» da far visionare agli

emissari della Juve o dell'Inter!

Dal gioco ai giochi

Siamo rimasti un po' in aria, senza scendere troppo al concreto. Era necessario però affermare la convinzione che non si può aiutare la gente a «giocare» senza aiutarla a credere nel «gioco». È altrettanto vero che si può arrivare al «gioco» come scelta di vita, attraverso il gusto dei «giochi». Vi è mai successo di «uscire» con un gruppo di giovani o di ragazzi «tifosissimi e televisionati»? Provateci! Uscite dalla città, senza radioline, TV portatili, registratori, fumetti o fotoromanzi... e

abbandonatevi sul prato. Dopo cinque minuti, cominciano a lamentarsi: «Adesso che facciamo?»

Se predicate loro: «La vita è GIOCO», si annoieranno sempre di più e si consoleranno parlando di Maradona e Platini. Se invece riuscite a organizzarli in qualche gioco fatto di niente, al di fuori di loro stessi e della loro fantasia; se riuscite a far loro assaggiare la bellezza del giocare, li avrete avviati sulla strada della comprensione del «vita come gioco». E, anche se può sembrare una battuta, tornando a casa, saranno più aperti alla Fede di quando ne erano partiti.

Dire, fare, baciare, lettera, testamento

di GIUSEPPE BOLZONI

Il gioco è un'attività psicofisica che mima le azioni serie della vita e serve ad esplorare il nostro habitat e noi stessi

Giuseppe Bolzoni ha 47 anni ed è un vero esempio di come si possa intendere — anche da adulti — la vita come un gioco. Titolare di una grossa ditta specializzata in ricerche di mercato e campagne pubblicitarie a livello nazionale, alcuni anni fa ha deciso, di comune accordo con la moglie e i quattro figli capaci ormai di mantenersi, di abbandonare il lavoro per dedicarsi all'antropologia, ed ora sta per laurearsi presso l'Università di Pisa. Gli abbiamo chiesto cosa può dirci del gioco l'antropologia, e la risposta che ne è venuta fuori è decisamente stimolante.

Mimare per imparare

Ognuno di noi gioca o ha giocato, specialmente da bambino, e quindi ha sperimentato personalmente il significato di questa parola, ha sperimentato la gradevolezza e il piacere di giocare; ma non si rende conto perché una attività così autorenumerativa venga man mano abbandonata con l'età adulta.

Qui cercherò di rispondere a qualcuna di queste domande: che cos'è un gioco? a cosa serve? da cosa è sostenuto? Parlando del gioco e volendo cercare di capire cos'è, bisogna soffermarsi a guardare chi gioca, osservare le attività che svolge, fare delle ipotesi esplicative e verificarle con osservazioni successive.



Osserviamo dei bambini che giocano: c'è chi si rincorre, chi si nasconde e chi cerca, chi con armi giocattolo si affronta in una battaglia, chi gioca con la bambola, chi con il monopoli o il meccano o altre scatole di montaggio e costruzione, chi con matita e colori pasticcia un foglio di carta, chi prende a calci il pallone in una partita di football. Tutte queste azioni richiedono una attività psicofisica, con una preponderanza ora fisica ora psichica, a seconda del tipo di gioco che si sta facendo. Ecco allora la prima caratteristica che si può mettere in evidenza: giocando, si svolge una attività psicofisica.

Continuando l'osservazione, si mettono in evidenza le caratteristiche che sono proprie dell'attività «gioco». Innanzitutto l'azione mimica: l'attività giocosa mima una attività «seria», pur restando in una situazione fittizia; infatti, chi scappa lo fa per sfuggire un pericolo, che nel gioco è rappresentato da chi rincorre. Se chi scappa viene raggiunto, il prezzo da pagare è l'inversione del ruolo da preda a predatore. Chi rincorre lo fa per catturare una preda e, se non riesce a raggiungerla, il prezzo da pagare sarà quello di continuare a rincorrere qualcuno fino a quando, raggiuntolo, potrà invertire il ruolo.

Questo gioco lo si riscontra anche in natura, negli animali allo stato brado. Si è notato, per esempio, che l'impegno di chi scappa è superiore negli erbivori che nei carnivori, così come l'impegno di chi rincorre è superiore nei carnivori rispetto agli erbivori. Una giovane gazzella, che scappa rincorsa da un'altra gazzella, non verrà quasi mai raggiunta, mentre un leoncino rincorso da un coetaneo del branco verrà quasi sempre raggiunto, e inizierà una zuffa giocosa.

Questa azione mimica di attività «seria» aggiunge un altro tassello alla descrizione del gioco e suggerisce una risposta alla domanda: a cosa serve? Si può dire che, giocando, si apprendono comportamenti che si riveleranno utili in età adulta. Serve ad esplorare le nostre capacità fisiche ed intellettive, a capire quali sono le nostre caratteristiche e le nostre inclinazioni. Infatti, se un gioco ci vedrà sempre perdenti, verrà abbandonato a favore di un altro, dove le nostre caratteristiche risulteranno più positive. Il gioco insomma mima la vita vera con remunerazioni e frustrazioni a basso prezzo. È chiaro, infatti, che scappando da un

pericolo serio — un rapinatore, un leone, un contendente — in caso di litigio, il prezzo da pagare, se si fosse raggiunti, sarebbe ben altro che un'inversione di ruoli. Ugualmente si può dire per chi rincorre: se l'obiettivo fosse una preda vera, utile per il sostentamento, il non raggiungerla significherebbe saltare il pasto.

In tutti i giochi che abbiamo elencato all'inizio, si può notare questa azione mimica. Chi gioca al monopoli mima il mondo degli affari; chi con la bambola le cure parentali dei genitori; chi con il meccano un'attività lavorativa; chi fa una partita di calcio, come qualche antropologo ha scritto, mima una partita di caccia fra due tribù-squadra, in cui il pallone rappresenta la preda da mettere nel sacco. Volendo quindi un po' anticipare quelle che possono essere le conclusioni, potremmo già asserire che il gioco è un'attività psicofisica che, mimando le azioni serie della vita, serve ad esplorare il nostro habitat e noi stessi, al fine di apprendere comportamenti futuri che meglio ci garantiscano la sopravvivenza.

L'appetito curiosità

C'è, però, un'altra caratteristica che è peculiare del gioco: il divertimento. Il gioco è una attività autoremunerativa. Il piacere che si prova nel giocare è parte integrante del gioco stesso.

Tra i vari appetiti che ci caratterizzano — li chiamo così, ma potrei chiamarli bisogni, istinti, pulsioni, protovettori attivanti, anche se nessuno di questi nomi sarebbe comunque sufficientemente chiaro, portando con sé più di un significato — come la fame, la sete, il bisogno di ossigeno, l'appetito sessuale, il sonno, ecc., ce n'è uno che spesso viene ignorato ai fini della sopravvivenza, ma che è molto importante: la curiosità. Il gioco rientra proprio nelle attività sostenute da questo appetito, pur non essendo naturalmente l'unica attività sostenuta dalla curiosità. Si parla, infatti, di sete di sapere, per sottolineare che la curiosità è un appetito, che, per essere soddisfatto, spinge al gioco, allo studio, all'indagine, all'esplorazione.

In età infantile, quando è necessario imparare a conoscere l'habitat in cui ci si trova e le proprie possibilità per la scelta di una nicchia in questo habitat, «l'appetito curiosità», tramite l'autoremunerazione del gioco, ovvero il divertimento, spinge ad esplorare

il territorio e se stessi. L'autoremunerazione è quindi una strategia della natura, per costringere i soggetti a compiere azioni utili ai fini della sopravvivenza dell'individuo e della specie. La stessa cosa avviene per gli altri appetiti: ad esempio, il bisogno di cibo ha come appetito la fame, e l'autoremunerazione del mangiare, che soddisfa la fame, è il gusto del buon cibo. Potremmo quindi definire il gioco come una attività psicofisica autoremunerativa, che mima azioni serie in situazione fittizia, al fine di apprendere comportamenti che saranno utili in età adulta per la sopravvivenza, sostenuta dall'appetito «curiosità».

I giochi degli adulti

La situazione cambia con l'età adulta, perché viene sempre meno la possibilità di trovarsi in situazioni fittizie, e la società è strutturata in modo tale che alla maggiore età l'individuo viene responsabilizzato delle sue azioni. Con la maggiore età, normalmente si lavora, si presta servizio militare, si vota, insomma si svolgono azioni in cui l'apprendimento è caratterizzato da un prezzo da pagare reale e non fittizio come nel gioco. Ciò non di meno si può non rinunciare a giocare, anche se saltuariamente, in quanto è sempre gradevole svolgere un'attività giocosa autoremunerativa, pur senza il precedente inconscio motivo di fondo. I giochi degli adulti, di cui si sente molto parlare, sono normalmente delle attività nate come giochi e praticate come un lavoro o una lotta. Mi riferisco al gioco del calcio, per esempio, e ai giochi olimpici.

Quando si esaspera qualsiasi attività, anche se giocosa, l'autoremunerazione viene meno, ed è necessario aggiungere un rinforzo, perché questa attività sia ancora appetibile e praticabile. Sicuramente il gioco del calcio può essere divertente, cioè autoremunerativo: molti adulti, che normalmente svolgono le attività lavorative più svariate, la domenica si trovano per una partita all'oratorio o al circolo. Ma, se la situazione viene investita da interessi troppo grandi e l'attività anche giocosa si esaspera, come nei campionati di serie, invece di essere un'attività autoremunerativa diventa un'attività remunerata. I giocatori ricevono compensi anche di centinaia di milioni, e non è più necessario che ci si diverta per svolgere questa attività, in quanto il rinforzo si sostituisce all'autoremunerazione, trasformando il gioco

Bum, sprang, bang, tum

Caro MC,

è tollerato l'abbandono per una mezz'oretta del lavoro, per cui provo a scrivervi sul gioco, o meglio, sul «gioco violento» di bambini che simulano battaglie e usano armi giocattolo o solo le mani, puntando l'indice per «uccidere» o solo ferire i bimbi nemici.

Fumetti (da Tex a Batman), telegiornali (sparatorie e bombardamenti a Beirut), film (anche Tex è stato filmato), giochi nei giardini oltre le mamme che sferruzzano a maglia (guardie e ladri, o indiani e cowboy) portano i bimbi a correre l'avventura di gridare: «Pum, ti sparo!». Cosa possiamo dire ai nostri nipoti che fanno questi giochi? La proibizione è violenta e ottusa. Si

tratta allora di adoperare la realtà. Nella mia faciloneria, io sono per non restarmene seduto in panchina, ma per vivere io stesso quel gioco. L'unica nota critica la esibisco quando mi sparano: dico loro il dolore della ferita, continuo a fare il ferito e chiedo la misericordia di curarmi in infermeria. Che esercito disorganizzato sarebbe il loro, se non avessero pensato a infermiere e cucine. Anche Pertini in Libano lodò le infermiere e, forse, le cucine italiane.

Più di questo non saprei dire o direi altre simili pasticciate cose: appallottolate o fate puzzle.

Pace, forza e gioia.

Concetto Valente



co in un lavoro. I giocatori stessi si definiscono «professionisti».

La stessa cosa si può dire per i giochi olimpici, che mimano tutte le azioni di guerra degli antichi: quelle offensive, con lanci di giavellotti, pesi e martelli, e quelle di fuga, con corse sui percorsi più disparati. La situazione è fittizia, in quanto non si tratta di una vera guerra; ma, se si può dire che i partecipanti non sono guerrieri, si può senz'altro dire che oggi sono dei lavoratori e dei forzati del giavellotto o della corsa, in quanto il livello esasperato delle prestazioni richiede agli atleti allenamenti e diete che totalizza-

no tutto il tempo loro disponibile. Ciò è dovuto anche al giro di interessi commerciali e politici che gravitano intorno alle olimpiadi. Il rinforzo, che sostituisce l'autoremunerazione, è costituito dal prestigio, dagli onori della stampa, dai quattrini.

Dunque non tutto ciò che si chiama gioco è tale; ma è necessario, per conoscere se il significato di una attività sia quella di gioco, chiedersi se questa si svolge in una situazione fittizia, se è autoremunerativa o se il rinforzo è almeno non totalizzante. Sono convinto, infatti, che le osterie sono piene di gente che «gioca alle carte» o «alle

bocce», anche se esiste un rinforzo all'autoremunerazione rappresentato da un bicchiere di vino, un caffè, poche lire che si vanno ad aggiungere al piacere dell'attività, ma che non si sostituiscono totalmente ad esso. Lo stesso vale per le partite di tennis o di pallone fra amici o per una gita in bici.

Cosa concludere? Nella complessità della psiche umana, il gioco rappresenta uno dei fattori più gradevoli della vita, pur non avendo obiettivi estremamente seri, come l'apprendimento e la verifica di sé. Il passaggio dall'età infantile a quella adulta responsabile non implica la necessità di rinuncia del gioco, ma il suo inserimento equilibrato nelle proprie attività.



L'umanità di una sfera magica

di STEFANO MARTINELLI

Niente di più serio e impegnativo del gioco. Il gioco, infatti, non è puro divertimento né puro godimento: libera la creatività, genera cultura, insegna a vivere

Radio Tau è un'emittente radiofonica francescana di Bologna. Tra le sue trasmissioni settimanali, ve n'è una di dialoghi di filosofia moderna, curata dal professor Vincenzo Cherubino Bigi, nella quale si è parlato anche del gioco. A Stefano Martinelli, studente di Filosofia all'Università di Bologna e allievo del Corso Teologico dell'Antoniano, abbiamo chiesto di riassumere e commentare il « dialogo » sul gioco.

Le regole del gioco

Almeno dal V secolo a.C., da quando cioè Aristofane scrisse «Le nuvole», i filosofi spesso sono presi in giro per la loro tendenza a sostenere argomenti che hanno l'inconsistenza e l'impalpabilità delle nuvole. Potrà sembrare strano che un filosofo si occupi del gioco; ma, nel nostro caso, è proprio così, ed è davvero sorprendente ciò che può uscire da un'indagine su di un argomento così banale, almeno in apparenza.

La prima cosa che salta all'occhio è che, giocando, non ci si procura né da mangiare né da vestire, poiché giocare è un'attività non imposta deterministi-

camente da bisogni vitali, ma un atto libero. Il gioco è libero per definizione. Nel gioco, l'uomo rompe la routine quotidiana ed esprime veramente se stesso. È interessante notare che la capacità di giocare non ci viene dalla ragione, dato che anche gli animali giocano; la differenza è che l'uomo è conscio di giocare, al contrario dell'animale.

Col gioco si viene a creare un mondo nuovo, che si situa in un tempo e in uno spazio ben definiti e diversi da quelli ordinari. Il tempo del gioco non è solo limitato, ma è pure psicologicamente diverso, tanto che, giocando, il tempo passa in un lampo. Dentro il

tempo e lo spazio del gioco, vige un ordine assoluto che non ammette né defezione né scetticismo e, senza il rispetto di queste leggi precise, il gioco cessa di esistere. Coloro che vivono insieme lo spazio e il tempo del gioco sono portati a vivere insieme e a ritrovarsi come amici: lo spazio del gioco può, così, diventare campo di unione e di comunicazione.

Il gioco, nella sua grande libertà creativa, si presenta però come qualcosa di serio e di impegnativo: basti pensare ai bambini che giocano o agli adulti impegnati in una partita a carte. Gioco e serietà non sono in antitesi,

