

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