



Il valore del gioco

Il titolo suona come una provocazione: la parola "abbasso" squalifica da qualsiasi campo di studio la disciplina in oggetto, declassandola completamente.

A subire questo ostracismo è la pedagogia normalmente intesa e praticata (non la pedagogia tout court, che non deve perdere il suo status), cioè lo studio teorico di regole e casi, del tutto separato dall'analisi del gioco in sé.

In poche parole l'autore Giampaolo Dossena accusa la pedagogia di non saper vagliare in modo esaustivo ciò di cui si occupa (l'educazione), poiché esula dall'indagine di pari passo quali sono i giochi, tappa fondamentale dello sviluppo infantile, e soprattutto come si gioca.

Dossena denuncia la totale assenza (in Italia, non in tutta Europa: la Germania, ad esempio, rappresenta una notevole eccezione) di letteratura sull'argomento: deve invece esistere una sezione ludotematica che possa supportare in modo bibliograficamente adeguato qualsiasi studio rivolto allo sviluppo infantile.

La filosofia ha riflettuto molto sul concetto di gioco e sulle relative ripercussioni culturali: basti pensare al celebre saggio dello studioso olandese Johan Huizinga, Homo Ludens, che

di
**ISABELLA
VILLI**

sostiene che il gioco e le teorie intorno alle quali si sviluppano, ispirano, per certi versi fondano, la base stessa della società. E ancora Wittgenstein con i suoi giochi linguistici; qui in realtà la parola gioco viene presa in prestito per riferirsi all'attività linguistica, legata all'attività ludica dalla versatilità e dalla pluralità e che mette in campo nello stesso tempo creatività, gratuità ed imprevedibilità, in un contesto regolamentato e che ha fini ad esso stesso intrinseci. Molto interessante è anche

la disamina che il padre dell'ermeneutica contemporanea Hans Georg Gadamer fa a proposito dell'essere del gioco (Verità e metodo, 1960) come qualcosa di particolare rispetto a tutto il resto. Infatti il giocare (spielen), a differenza di qualsiasi altra forma di essere, non richiede la presenza di un soggetto specifico, poiché è l'essere del gioco a farsi essere di sé stesso. Ciò significa che il gioco contiene intrinsecamente il suo scopo e i giocatori, chiunque essi siano, questo non è importante, si limitano a seguire le regole nel perseguire l'obiettivo finale, decretando infine il vincitore. In poche parole: stanno al gioco. Il gioco ha uno spazio e un tempo propri, da esso stesso definiti e sui quali nessuno può intervenire (salvo abbandonare/uscire dal



gioco); il gioco chiama i giocatori a partecipare a una realtà altra, regno della libertà limitata, perché regolata in modo prestabilito. Il gioco dunque esiste poiché è giocato da qualcuno, così come l'opera d'arte esiste poiché è fruita da qualcuno. La partecipazione di un giocatore a un gioco è come la fruizione da parte di uno spettatore a teatro, al museo, al cinema: interscambio ontologico che fonda l'essere del gioco e l'essere stesso dell'opera d'arte.

La disamina di Dossena non va così oltre. Il testo si limita alla mera descrizione dei giochi normalmente giocati (soldatini, costruzioni, ecc.), in riferimento a quanto ritrovato in una vecchia cartoleria del nord-est, abbandonata e successivamente trasformata in un museo, appartenente alla pioniera e ludotecaria Ida Sello. Il vecchio negozio in questione rappresenta l'archetipo di quanto e di come il gioco va inteso e i giocattoli vengono così analizzati.

L'autore intende restituire una certa dignità a certi giocattoli ormai desueti, soppiantati nell'era post moderna dai videogiochi. Va detto però, a dispetto del tempo che passa inesorabile, che alcuni evergreen non tramontano mai. Il Lego ad esempio: è un parente di certo più moderno delle costruzioni con cui giocavano i nostri nonni, ma pur sempre di mattoncini si tratta! Anche noi nati negli anni '80 abbiamo potuto vedere in meno di un ventennio le evoluzioni e i mirabili miglioramenti in tema Lego: ora con i Lego si può costruire veramente tutto, dal Titanic agli eroi Disney, esistono pezzi speciali per qualsiasi cosa, si fanno sculture, anche a grandezza naturale, si inaugurano mostre, ci sono confezioni dedicate a fare braccialetti, orologi, portachiavi. Insomma, qualsiasi cosa può essere fatta di Lego! Stesso dicasi per la Tombola, che, pur non

Giampaolo Dossena



Abbasso la pedagogia

INTRODUZIONE DI ROBERTO FARNÉ



avendo subito evoluzione alcuna, resta comunque il gioco prediletto del Natale.

Io credo che i giochi non vadano analizzati per quello che sono, ma per quello che significano per ciascuno di noi: per ciò che ci procurano a livello emotivo. È proprio la pregnanza di sentimenti del genere che porta gli adulti a non staccarsi da determinati giochi, anche se bambini non lo si è più: il ricordo di quando si era pic-

coli insieme con la possibilità di divagare per un momento dallo stress quotidiano, dal lavoro, dalle preoccupazioni. Giocare significa questo: distrarsi, sconfinando in una realtà altra, nella gratuità del divertimento. Perché gli adulti dovrebbero rinunciare a questo?

Giampaolo Dossena, **Abbasso la pedagogia**, Marietti, Bologna, 2020, pp. 160, euro 15