

TRATTO DA:

Bortolotti A., Di Pietro A., Ferretti E., Staccioli G., Relazioni in gioco, Kaleidos, Faenza 2013

IL GIOCO, EMBLEMA DI UNA CULTURA

Pierre PARLEBAS

Presidente dei CEMEA francesi

Responsabile del gruppo "Jeux et pratiques ludiques"

Professore alla Facoltà di Scienze Umani e Sociali - Sorbona. Università PARIS 5

Dottore Honoris Causa dell'Università di Lerida

I giochi tradizionali tendono oggi ad essere trascurati a vantaggio dello sport, che appare più moderno. Si tratta di una parte importante del patrimonio ludico e corporeo che, lentamente, scompare e finisce nel dimenticatoio della cultura. "Un vecchio che muore è una biblioteca che brucia" dicono gli Africani. "Un gioco tradizionale che scompare, è un pezzo della nostra cultura che crolla" potremmo affermare noi oggi. Appare dunque urgente riappropriarci dei giochi antichi provenienti dai nostri territori, che offrono una straordinaria varietà di pratiche di grande ricchezza.

Dei fenomeni eminentemente sociali

E' in questa prospettiva che si colloca questo volume, proponendo un insieme di giochi provenienti dalle culture europee, africane o asiatiche. Questa raccolta, comprendente trentatré giochi tradizionali consentirà di scoprire attività inusuali, nel corso delle quali si potrà far conoscenza con culture regionali o nazionali sconosciute. L'ossatura dei giochi è costituita dalle regole; queste sono all'origine della logica interna che determina i comportamenti di ogni giocatore in un contesto collettivo. Perciò, per ogni scheda presentata in questo libro, le regole sono accuratamente ricordate e commentate in funzione delle loro conseguenze pratiche ed educative.

Composto da rappresentanti di culture diverse, italiana, spagnola, svizzera e francese, il gruppo che ha redatto le schede qui presentate ha voluto favorire un'apertura verso pratiche originali e diversificate. Taluni giochi sono stati raccolti da un piccolo gruppo che ha effettuato un "giro del mondo" con lo scopo di scoprire giochi praticati in paesi lontani, in Thailandia o in Africa del Sud per esempio, giochi insoliti che scombussolano le nostre abitudini.

Non bisogna tuttavia lasciarsi trarre in inganno: questa realizzazione non si situa in un contesto di pura nostalgia, che vuol fare rivivere un passato superato. Si tratta di approfittare delle immense risorse offerte dai giochi tradizionali di tutto il pianeta che invitano a mettere in atto delle condotte motorie e a tessere dei legami sociali che l'evoluzione della nostra società industriale ha pian piano escluso dal suo universo ludico. Questo volume si rivolge all'avvenire e vuol favorire un'apertura e un arricchimento delle condotte ludo-motorie di adattamento, di decisione e in fin dei conti di autonomia. Sembra dunque essenziale analizzare accuratamente questi giochi svelandone i meccanismi intimi di funzionamento. E' fondamentale rivelare le molteplici risorse, mostrando oggettivamente come i giochi partecipino allo sviluppo del soggetto, sapendo che il piacere del giocatore è strettamente collegato al progetto educativo.

A dire il vero, gli etnologi hanno da sempre percepito l'importanza del gioco e sono stati tra i rari ricercatori a consacrargli alcuni capitoli. Hanno descritto delle attività ludiche, talvolta entrando nei dettagli (Charles Beart, Marcel Griaule). Ma il gioco rimaneva abitualmente in ombra, a rimorchio di altri fatti sociali. Il padre dell'etnologia francese, Marcel MAUSS lo aveva costatato già un secolo fa: "Né gli studi dei nostri confratelli sociologi, né i nostri, sono sufficientemente avanzati per ciò che attiene alla teoria di questi fenomeni eminentemente sociali che sono i giochi" (Mauss Marcel "*Jeux et divertissements en Australie*", in *L'Année sociologique*, 1910 [1936]). Da allora le cose non sono cambiate: una teoria dei giochi fisici originale e specifica non è ancora stata

creata. Brillanti autori si sono interessati al gioco – Freud, Huizinga, Caillois, Piaget per esempio – ma il gioco, nel loro caso, è sempre stato messo al servizio di un punto di vista esterno: l'inconscio, la cultura o lo sviluppo del giudizio morale. Prendere il gioco sul serio significa studiarlo nel contesto del suo funzionamento, con le sue particolarità corporee e relazionali, nella messa in scena della sua azione motoria finalizzata.

Questi “fenomeni eminentemente sociali” di cui parla Mauss suscitano una messa in gioco del corpo che intensifica spesso l'espressione delle emozioni ed esalta l'interazione con l'altro. Manifestamente la posta in gioco affettiva e personale è sentita in modo profondo: il gioco rappresenta una vera scuola di socializzazione nella quale il partecipante si familiarizza con i codici, le usanze e i differenti modi di agire del suo ambiente sociale. Si può formulare l'ipotesi che le norme e i valori di una cultura marcano con il loro sigillo le condotte ludiche dei giocatori. Entrare in gioco è entrare in società. Il gioco è in qualche modo l'emblema o il blasone di una cultura. E' a questo titolo che la conoscenza approfondita delle attività ludiche si rivela un elemento importante della conoscenza di una società.

Il gioco è un'attività polimorfa che ricopre significati estremamente vari. Può apparire come la sopravvivenza di un rito religioso, la celebrazione di un avvenimento bellico, la simulazione di una cerimonia di costume (battesimo, matrimonio, funerale) oppure come imitazione di occupazioni e mestieri degli adulti. Tuttavia ciò che si constata regolarmente, è che dopo una fase di stretta imitazione nel corso della quale l'attività ludica aderisce al tema imitato (una battaglia, la vendemmia, la caccia...), il gioco acquisisce a poco a poco la propria autonomia. Si stacca dai significati originali per vivere la propria vita, offrendosi in una forma che può essere messa al servizio di una causa. Perciò è importante identificare accuratamente il supporto strutturale del gioco, le cui proprietà permetteranno di valorizzare i significati e i simboli privilegiati dalla società.

Logica interna dei giochi

Lo studio prasseologico, ossia lo studio che si focalizza sulle caratteristiche peculiari dell'azione motoria nel corso del suo svolgimento, analizza prioritariamente i rapporti che l'individuo in azione intrattiene con l'ambiente e con gli altri. Le regole del gioco definiscono una logica del comportamento motorio, una logica interna che conferisce un'identità specifica a ogni gioco. Questa logica motoria si manifesta in modo concreto attraverso tre tipi di rapporti osservabili, che la persona in azione instaura con l'ambiente circostante. Possiamo distinguere i seguenti tipi di rapporto.

1) Rapporto con gli altri: con chi giochiamo? E mediante quali tipi di relazione?

La presenza di un'interazione motoria è un criterio decisivo. E' questa che separa la famiglia dei giochi fisici in due settori profondamente distinti: il settore dei “giochi psicomotori” sprovvisti di scambi corporei, nel corso dei quali l'individuo agisce da solo (come nei giochi con il cerchio o con i trampoli, lo sci o il nuoto) e il settore dei “giochi sociomotori”, la cui pratica impone delle interazioni motorie (come il calcio, il tennis, la Palla prigioniera o il gioco de *Le barriere*). Questa relazione con gli altri, che caratterizza il sistema di comunicazione del gioco, può scatenare due attitudini diametralmente opposte: solleciterà delle azioni di solidarietà nelle pratiche di alpinismo in cordata o di vela con equipaggio, oppure provocherà delle azioni d'aggressività nella scherma e negli sport di combattimento.

Si evince che questo ambito della comunicazione motoria, la sociomotricità, presenta un aspetto di importanza capitale: è questa che definisce la realtà e le modalità del legame sociale. L'agire ludico è dunque orientato verso un agire relazionale che dà una realtà specifica ad ogni gioco. La modalità stessa di queste condotte ludico-motorie (la solidarietà, a distanza o a stretto contatto fisico, l'antagonismo corpo a corpo o con un attrezzo che media la relazione) produce delle conseguenze fortemente diversificate.

La nostra ipotesi consiste nell'affermare che talune norme e taluni valori della cultura d'accoglienza prendono corpo nelle forme di interazione interpersonale che impongono la logica interna del gioco. In questo modo talune società favoriscono l'aggressività e la violenza, altre

separano in modo deciso i giochi dei ragazzi da quelli delle ragazze.

2) Rapporto con lo spazio: dove si gioca? In un ambiente incerto e agreste o in uno spazio stabile e appositamente allestito?

La scelta dello spazio di gioco, dei suoi limiti, della sua eventuale suddivisione in zone distinte, è un elemento di primaria importanza. Si tratta di un territorio demarcato e addomesticato, o di un luogo naturale e selvaggio? I giochi delle differenti culture si distribuiscono su una dimensione “addomesticamento/selvatichezza” che è rivelatrice del rapporto con l’ambiente. Il gioco istituzionale del ventesimo secolo, ossia lo sport, ha scelto uno spazio artificiale, stabile e sprovvisto di sorprese: è lo spazio dello stadio, della palestra o della piscina che ha ricreato un ambiente standardizzato totalmente artificiale. Pure l’erba del terreno di gioco, con le fibre sintetiche, è stato ricostruito dall’uomo! Numerosi giochi tradizionali invece, si svolgono su un terreno non preparato (un viale di un giardino, una piazza di un villaggio, un prato, una radura) e talvolta in aperta natura, tra alberi d’alto fusto, boschi e avvallamenti. Secondo questa prospettiva i giochi assumono una dimensione ecologica incontestabile che rappresenta, indubbiamente un tratto caratteristico della società.

3) Rapporto con gli accessori: con che cosa si gioca? E di quali strumenti ci si serve?

Il tipo di accessori utilizzati induce a una mobilitazione corporea e a forme d’azione molto differenziate. In numerosi giochi il rapporto con l’ambiente e con gli altri è mediato da attrezzi e abbigliamento che conferiscono al gioco le sue particolarità, attribuendogli una parte del suo significato. La navigazione con la piroga, usando la pagaia, non sollecita le stesse condotte motorie e le stesse rappresentazioni della navigazione con il trimarano, con l’aiuto della strumentazione elettronica.

I giochi sportivi di oggi fanno capo a materiali usciti dalla ricerca di punta, che si tratti dei bolidi di Formula 1, del deltaplano, delle racchette da tennis, degli sci o dei palloni da pallavolo. Essi richiedono accessori altamente sofisticati (materiali compositi, kevlar, fibra di vetro, materiali elettronici...): si tratta di “teco-giochi”, in armonia con una cultura altamente tecnologica.

I giochi cosiddetti tradizionali fanno spesso ricorso a oggetti dell’ambiente naturale e domestico: si gioca con delle noci, delle conchiglie, degli astragali di pecora, delle ghiande di frutti, dei bastoncini, dei cappelli o dei foulard. Il gioco tradizionale si fonde con il paesaggio utilizzando dei materiali prelevati direttamente all’ambiente: sono degli “eco-giochi” in armonia con il contesto naturale.

Il ricorso a un determinato tipo di accessori che condizionano la realizzazione delle condotte motorie, è un rivelatore del contesto socio-culturale nel quale il gioco sboccia e si sviluppa.

4) Rapporto con il tempo: quando si gioca? E secondo quali circostanze temporali?

I giochi si realizzano senza dubbio nella durata, ma a dire il vero in più tipologie di temporalità.

- Una durata corta: che si riferisce all’esecuzione immediata dell’attività. Questo arco di tempo caratterizza l’esecuzione del gesto, l’anticipazione efficace delle azioni, la coordinazione delle azioni tra compagni di squadra. Tale temporalità si situa nel quadro ristretto e preciso di un incontro ludico-sportivo, per esempio di una partita di sport di squadra, o di una partita di *Il barattolo*. Collegata alle azioni che si stanno realizzando, la durata breve è direttamente integrata alla logica interna del gioco.

- Una durata media: che poggia su un calendario che stabilisce la realizzazione degli eventi ludici secondo una concatenazione di “stagioni” che si susseguono. Si tratta della cornice temporale nella quale si svolgono i giochi tradizionali o gli incontri sportivi nel corso dei mesi e degli anni. Nello sport, la periodicità delle prove e delle partite rispetta un calendario annuale, talvolta quadriennale, come nel caso dei Giochi Olimpici. I giochi tradizionali, che rivelano un’altra

mentalità, dipendevano perlopiù dalla cronologia religiosa e dai cicli delle stagioni legati ai lavori nei campi, alla semina e alla mietitura. In tutti i casi, i giochi si iscrivono in un quadro sociale, in cui gli obblighi temporali rispondono alle esigenze, alle mentalità e alle rappresentazioni dell'epoca che li contraddistinguono.

- Una durata lunga: che si sviluppa nei decenni e nei secoli. A misura delle civiltà, questa temporalità accorda il necessario distacco che permette di recuperare le continuità associate alle grandi correnti ludiche. Un confronto interculturale potrà così mettere in luce le continuità o le eventuali rotture che avvicinano, oppure oppongono, queste ampie realizzazioni ludiche.

La logica interna conferisce a ogni gioco la sua forma originale per quanto attiene alla durata corta, gli assicura la sua coerenza sociale nel corso della durata media, ma sarà la durata lunga, sulla scala dei secoli, che permetterà di valutare l'importanza precisa e durevole dei tipi di attualizzazione della logica interna.

UN'ETNOMOTRICITÀ ESUBERANTE

La presa in considerazione della durata lunga, rivela l'influenza esercitata dalla logica interna sulla durata corta. Lo sguardo dell'antropologo può essere qui applicato in tutta la sua finezza. La motricità ludica non è banale. Che cosa ci insegnano i giochi sulle società che li hanno generati? Possiamo identificare dei legami consolidati tra i giochi e le culture che ne furono la culla? Se così fosse, descrivere e caratterizzare i giochi, equivarrebbe in parte a caratterizzare le loro società d'appartenenza. Questa ipotesi forte, può essere verificata tramite uno studio comparativo sul terreno: a culture diverse corrispondono pratiche corporee e giochi differenti? È vero che i giochi sono universali, come si afferma spesso, e che si trovano gli stessi giochi in tutti i paesi e in tutte le epoche?

Gli etnologi si sono già chinati sulla presenza di un tale legame tra i giochi e le società. In effetti Marcel Mauss (Mauss Marcel *“Les techniques du corps”* in *Sociologie et anthropologie*, Paris: PUF, 1966) sottolinea la “natura sociale” delle “tecniche corporee” che “variano soprattutto, scrive, con le società, le educazioni, le convenzioni, le mode e i prestigii”. Lo storico Johan Huizinga, è arrivato ad affermare che “la cultura nasce sottoforma di gioco, la cultura in origine è giocata”(Huizinga Johan *Homo ludens”- Essai sur la formation sociale des jeux”* Paris, Gallimard, 1951). E sulla stessa linea Roger Caillois ha sostenuto con decisione che si può manifestare una vera connivenza tra i giochi e le società che lo accolgono, a tal punto che egli progetta di fondare una “sociologia a partire dai giochi” (Caillois Roger *“Les jeux et les hommes”* Paris, Gallimard, 1958). Questo radicamento sociale permette di proporre il concetto di “etnoludicità”, che mette l'accento sul rapporto tra le attività ludiche e la loro cultura d'appartenenza.

Il golf, la pelota basca, i castillos catalani, le gare nautiche della Provenza, il buskachi afgano, non si sono generati spontaneamente. I giochi sono le creazioni di una cultura e il frutto di una storia. La letteratura e la musica, i modi di costruire, di vestirsi e di nutrirsi vengono considerati come facenti parte del patrimonio comunitario; ma non occorre dimenticare i modi di divertirsi, di condividere il piacere di agire insieme; non dobbiamo dimenticare i giochi. Anch'essi nascono dal territorio: corrispondono a modi sociali di comportarsi, di comunicare con gli altri e di entrare in contatto con l'ambiente. Legati a credenze secolari, plasmati da riti e cerimonie, ispirati a pratiche della vita quotidiana, i giochi fisici fanno parte del patrimonio culturale, di un patrimonio culturale fondato sulla messa in gioco corporea e sull'azione motoria. E questo patrimonio è particolarmente diversificato ed esuberante.

Questa etnomotricità ludica rappresenta la cultura messa in atto, una cultura che rivive nei gesti del corpo. A questo proposito i giochi figurano come luoghi di memoria, spesso dimenticati, ma in realtà ricchi di un simbolismo evocatore. In questa prospettiva ci si deve attendere che le pratiche ludiche offrano, secondo le circostanze sociali, altrettante differenze rispetto a quanto offrono i tipi di abitazione, le regole che organizzano la famiglia, o le maniere di nutrirsi. Lo studio

dei giochi può così offrire un'interessante via d'accesso alla conoscenza delle società.

Giochi primitivi o giochi civilizzati?

E' consuetudine separare radicalmente i giochi fisici delle epoche passate (chiamati "giochi tradizionali") dai giochi fisici di oggi (chiamati "gli sport"), considerando questi due raggruppamenti come degli universi che rilevano delle intelleggibilità diverse.

Gli specialisti delle attività fisiche e sportive trattano abitualmente i giochi tradizionali come dei "piccoli" giochi puerili, di qualità "inferiore", appena suscettibili di essere "preparatori" agli sport reputati di classe superiore. Questo punto di vista provoca conseguenze rilevanti nella misura in cui la formazione degli specialisti delle attività fisiche della maggior parte dei paesi, si fonda su una concezione normativa di questo tipo.

1) Un pregiudizio tenace.

E' sorprendente constatare come ritroviamo qui gli errori di classificazione che sono stati commessi in biologia e in etnologia nei secoli scorsi. Numerosi autori hanno infatti adottato una sorta di "scala dei giochi" sul modello della "scala dell'essere" (scala naturale) che, con Linneo, classificava le specie secondo un ordine gerarchico lineare, che pretendeva di partire dalle specie più semplici per sfociare nella specie più complessa. A sostegno di questo postulato pre-darwinista imposto come un'evidenza, l'idea dominante in etnologia era quella di considerare il fatto che le società industriali corrispondevano a società "civilizzate", superiori alle società cosiddette "primitive", e che l'insieme delle loro manifestazioni sociali era di un livello più elevato rispetto a quello delle società cosiddette arcaiche e pre-logiche.

E' lo stesso schema ideologico, di una pretesa superiorità dello sport che ha regnato e che regna ancora oggi nel campo delle attività ludico-sportive. Pertanto, i giochi fisici delle società moderne, ossia l'insieme delle attività istituzionalizzate che formano lo sport, sono considerate come superiori e più complesse dei giochi delle società antiche; si presume che esse sigillino un progresso e assicurino il coronamento delle attività fisiche. Nelle scuole si tollererà la pratica regolare dei giochi tradizionali (reputati puerili) soltanto con i bambini; nel caso di partecipanti più grandi, il ricorso a questi giochi tradizionali si giustificherà soltanto nella fase di iniziazione, per "preparare" all'attività reputata "nobile", lo sport: pertanto una piccola partita di *L'orso* avrà come scopo la preparazione al rugby, e una partita di *Palla prigioniera* avvierà un allenamento alla pallamano. Il settore delle attività fisiche, che potrebbe apparentemente riferirsi a fatti concreti e obiettivi è in realtà penetrato di ideologia. Ma è possibile sfuggire ai preconcetti appena evocati?

Ogni ricercatore sa bene che nessuna ipotesi è innocente e che nessuna ricerca è totalmente oggettiva. Si può tuttavia tentare, in un primo tempo, di ridurre al massimo la proiezione dei pregiudizi esterni che classificano e giudicano i giochi prima di averli osservati e analizzati. A questo scopo, sembra auspicabile studiare le pratiche corporee nella loro realtà originaria. Il gioco fisico è una situazione le cui proprietà specifiche sono direttamente legate alla messa in gioco corporea di uno o più praticanti e propone innanzitutto un dispiegamento di azioni motorie. Il problema consiste dunque nell'esplorazione di questa azione motoria, degli obblighi che la contraddistinguono e delle manifestazioni che la caratterizzano. Ecco un invito ad uno studio prasseologico che si può sviluppare mettendo in luce la logica interna di ogni gioco. Come abbiamo anticipato, ogni attività ludico-motoria può essere analizzata studiando i rapporti che i giocatori intrattengono con i partecipanti, con lo spazio, con gli accessori e con il tempo.

2) Lo sport: dei giochi in mezzo ad altri.

Adottando come referenza fondamentale il punto di vista dell'azione motoria, il ricercatore scarta, in un primo tempo, le intrusioni ideologiche che tentano di tingeggiare i giochi e gli sport del loro colore. Le pratiche ludiche saranno allora valutate in modo oggettivo secondo le caratteristiche operatorie delle situazioni motorie che esse mettono in scena, e non secondo una sovrinterpretazione soggettiva, economica o politica. Innanzitutto, si raggruppano in una sola

categoria, denominata “giochi sportivi” tutte le situazioni motorie codificate, denominate “giochi” o “sport” dalle istanze sociali; all’opposto delle concezioni abituali, questa categoria riunisce in uno stesso insieme i giochi cosiddetti “tradizionali” e gli sport.

E’ possibile definire lo sport? E’ l’insieme delle situazioni motorie, codificate in modo competitivo, e istituzionalizzate.

Occorrono quattro criteri: la situazione motoria, le regole, la competizione e l’istituzionalizzazione. Lo sport è un gioco sportivo in mezzo agli altri, quello che possiede un tratto distintivo principale: è istituzionalizzato, ossia incorniciato e sostenuto da dispositivi sociali ed economici di un’importanza determinante (Federazioni, Istanze olimpiche, filiere di formazione, stampa, televisione...). Eppure lo sport non è che un sottoinsieme ristretto all’interno dell’insieme dei giochi sportivi. Una tale concezione evita di stabilire a priori una gerarchia all’interno dei giochi sportivi in funzione della loro appartenenza culturale, del loro peso economico, o di una qualunque ideologia; tutti i giochi sportivi, tradizionali o istituzionali sono inizialmente posti sullo stesso piedistallo e vengono studiati con le stesse procedure, e dunque facilmente comparati gli uni agli altri. Le differenze constatate, verteranno sulle proprietà rispettive della loro logica interna e sulle rispettive conseguenze a livello di comportamenti e rappresentazioni. Non ci si trova più su un piano delle speculazioni, bensì su quello delle realtà osservabili e controllabili. Non c’è nessuna ragione aprioristica per giudicare un gioco sportivo diventato istituzionale (ossia lo sport) come un’attività più complessa e più ricca delle altre. Come afferma il sociologo Raymond Boudon: “le istituzioni privilegiano le pratiche sportive che presentano un basso grado di complessità strutturale mentre l’universo dei giochi e degli sport tradizionali è molto più ricco e più aperto” (Boudon Raymond, *Préface, in “Eléments de sociologie du sport”, P. PARLEBAS, Paris, PUF, 1986*) La dimensione etno-ludica riprende qui tutta la sua incisività: quali valori e quali rappresentazioni, delle proprietà precise e verificabili della logica interna dei vari giochi, vengono messi in primo piano?

Noi consideriamo che fanno parte dello stesso universo ludico che si rifà all’azione motoria, sia i giochi tradizionali africani o brasiliani, baschi o bretoni, asturiani o toscani, sia gli sport come il calcio o il basket, il judo o il pattinaggio. Le differenze palesi, saranno innanzitutto ricercate nei tratti distintivi della logica interna, poi in un secondo tempo, nelle conseguenze sociologiche e antropologiche, generate dalle caratteristiche ludico-sportive. Le nozioni di “giochi primitivi” e di “giochi civilizzati” perdono così ogni validità.

Gli universali dei giochi sportivi

L’analisi dei giochi non si riduce all’inventario dei tratti caratteristici della loro logica interna. Ma come sono organizzati i giochi? E’ possibile mettere in luce una o più strutture correnti, rivelatrici di questa logica interna e che sottendono lo svolgimento delle attività ludiche?

1) Dei sistemi invarianti.

Indipendentemente dal gioco considerato, l’osservatore constata che non vede mai due volte la “stessa partita”; per un dato gioco, ogni incontro dà luogo a comportamenti inediti, a concatenazioni nuove e strategie differenti. Apparentemente l’incontro dà luogo ad azioni che sgorgano ovunque e sembrano provocare un disordine imprevedibile. In realtà, questo disordine di superficie maschera un ordine di fondo. Le azioni di gioco si conformano a modelli sottostanti, impliciti ma imperativi, che traducono in azioni le regole di gioco. L’analisi prasseologica rivela che ogni gioco sportivo è sottinteso da sistemi di interazione, le cui proprietà pre-determinano le condotte motorie dei giocatori. Il “nocciolo” duro dell’analisi è questo: la logica interna prende corpo nei sistemi che rappresentano la trama fondamentale delle azioni di gioco e degli avvenimenti ludici. Questi sistemi sono dei modelli operatori, matematizzabili, che si possono descrivere e il cui funzionamento è stato validato da risultati constatati sul terreno.

Tra questi modelli, possiamo distinguere, per esempio, le “reti di interazione motoria”, che considerano tutte le potenzialità di comunicazione previste dalle regole, il “sistema di punteggi” che determina tutte le possibilità di calcolo dei punti, di esiti positivi e di insuccessi, o la “rete dei ruoli

sociomotori”, che designa le categorie d’azione autorizzate dal codice di gioco, così come le possibilità di passaggio dall’ una all’ altra. Per ogni gioco sportivo considerato, questi modelli sono delle invarianti che ritroviamo inevitabilmente in ogni incontro. La rete di interazione motoria, per esempio, è sempre la stessa per tutte le partite a *Le barriere* e la stessa per tutte le partite di basket, indipendentemente da chi siano i giocatori o in quali paesi si svolgano gli incontri.

Indubbiamente, la rete di interazione cambia a seconda del gioco: quella del calcio è diversa da quella della *Palla al cacciatore*, quella del rugby è diversa da quella de *I tre campi*, ma in tutti i giochi sociomotori, i comportamenti dei giocatori sono strutturati da una rete di interazioni di questo tipo. E questo vale anche per gli altri modelli. Chiameremo pertanto questi sistemi gli “universali” del gioco sportivo, poiché la loro presenza, in forma specifica, si trova in tutti i giochi, in modo universale. E il fatto, che dietro questa universalità, ogni gioco offra le sue particolarità, metterà in rilievo l’etnomotricità, che esibirà così le sue differenze su uno sfondo di continuità.

2) Un esempio: le reti di interazioni motorie.

E’ possibile proporre un’illustrazione concreta di questi universali?

Consideriamo la “rete di interazioni motorie”: è questa che organizza la comunicazione all’interno del sistema. Illustriamone la presenza mediante un gioco tradizionale conosciuto in numerosi paesi e del quale sono state trovate tracce a partire dal medioevo: il gioco de *Le barriere*. Si tratta di un confronto nel quale due squadre, situate in due campi distanti tra loro una trentina di metri, si affrontano “faccia a faccia”. Ogni membro di una squadra cerca di catturare un avversario tramite un semplice tocco della mano; ma un giocatore può far prigioniero un rivale solo se è uscito dal proprio campo dopo che il suo avversario è uscito dal suo. Un giocatore catturato diventa prigioniero, si posiziona nel campo avversario e può essere liberato, con un tocco della mano, da uno dei suoi compagni. E’ possibile erigere il sistema di interazioni motorie di questo gioco?

Questo modello è molto chiaro: si tratta di una rete simmetrica relativa a un duello a squadre: due gruppi che hanno le stesse caratteristiche, interamente solidali tra di loro, sono totalmente opposti l’uno all’altro. Si può tradurre questa situazione per mezzo di un grafo che distribuisce in modo dicotomico e distinto, le relazioni di aiuto e di opposizione per quanto riguarda l’insieme dei giocatori. Durante il gioco, taluni giocatori diventano prigionieri; la rete si diversifica e diviene complessa mettendo in relazione quattro gruppi interconnessi, pur mantenendo globalmente la stessa struttura dicotomica di base.

Questo universale si realizza a partire dalle regole del gioco ed è confermato dai comportamenti dei giocatori sul terreno. E’ un’invariante del gioco de *Le barriere*. Ciò permette di creare una griglia d’osservazione che prende in considerazione l’insieme delle interazioni potenziali; le indicazioni che provengono dall’osservazione sul terreno, forniscono preziose informazioni sulle condotte e le strategie di ogni giocatore, ma pure sui comportamenti globali di ognuna delle due squadre.

Quale importanza possiede una tale rete? E’ al centro della comunicazione prassica. E’ la matrice del legame sociale che si tesse tra i giocatori. Ogni relazione di solidarietà o d’aggressività è pre-iscritta in questa rete. Il giocatore ha numerose possibilità di scelta, ma deve sottomettersi alla trama predeterminata di questo modello.

Opponendo due squadre stabili e simmetriche, questa rete di duello a squadre si ritrova in alcuni giochi tradizionali (*Palla prigioniera*, *Palla virtuale*...), ma la sua caratteristica principale è quella di essere la struttura quasi esclusiva di tutti gli sport collettivi (calcio, pallavolo, hockey, pallanuoto...), di tutti gli sport di combattimento (judo, lotta, boxe...), di tutti gli assalti nella scherma (fioretto, sciabola...) e di tutti gli sport di “racchetta” (tennis, squash, ping-pong...). Modello sovrano dello sport, onnipresente nella cultura sportiva di oggi, è spesso percepito come l’unico modello realista e degno di interesse. In realtà non è così. Una quantità di giochi tradizionali che conobbero grande notorietà nel passato, posseggono delle reti di interazione assai diverse da quelle del duello simmetrico, come ci viene rivelato, per esempio, dalla celebre serie di stampe di Jacques Stella “*Les jeux et plaisirs de l’enfance*” del 1657.

Secondo i contesti di riferimento, si possono osservare di modelli originali del tipo “duello dissimmetrico a squadre” (*L'orso, Palla cavaliere, La bandiera, il “Chambot”...*), “duello dissimmetrico tra individui” (il “*Quiner*”...), “uno contro tutti” (*Sparviero, Pi gufo, Il grande nascondiglio, il “Gouret”...*) “confronto multiplo tra squadre” (*I tre campi...*), “una squadra contro le altre” (*L'orso e il suo guardiano, La rete dei pescatori...*), “ciascun per sé” (*Palla seduta, Il barattolo, Due van bene, tre son troppi...*), “giochi cooperativi” (l’altalena, discesa con la zattera, l’alpinismo in cordata...), “giochi paradossali con relazioni ambivalenti” (*Palla seduta, I tre campi, Il barattolo, I quattro cantoni, Gouret, ...*).

I giochi tradizionali offrono dunque un ventaglio molto largo di strutture di comunicazioni, suscettibili di far vivere esperienze molto variate. Un caso originale che si sovrappone talvolta agli altri, merita di essere segnalato: è l’intervento della dimensione “paradossale” che ricorda la situazione descritta dallo psicosociologo Gregory Bateson e denominata “doppio vincolo” (BATESON Gregory – “*Vers une écologie de l’esprit*”, Tome 1, Paris, Seuil, 1977). Essa si caratterizza grazie al fatto che i giocatori possono essere allo stesso tempo compagni e avversari (*I tre campi, Palla seduta, Il barattolo, Quattro cantoni...*). La regola accorda ai giocatori la libertà di scegliere, nei confronti dello stesso protagonista, un comportamento di solidarietà (per esempio un passaggio) o un comportamento di ostilità (per esempio un tiro) ed eventualmente i due, uno dopo l’altro. Questa comunicazione ambivalente appare come paradossale, suscita delle metacomunicazioni a forte impatto affettivo, provoca situazioni sconcertanti e spesso, spettacolari rovesciamenti di alleanze. Tale proprietà è totalmente bandita dal gioco sportivo istituzionale (lo sport) che fugge le pratiche di “doppio gioco” e ricerca delle situazioni di appartenenza esclusiva (questa chiarezza dell’opposizione tra due campi, favorisce le proiezioni emotive e simboliche degli spettacoli di massa che caratterizzano lo sport e che esaltano la passione dei tifosi).

La “posta in gioco” del gioco

L’identificazione dei tratti di logica interna dei giochi sportivi e la messa in luce dei loro universali, autorizzano un paragone di tutti i giochi fisici del pianeta. Un tale studio comparativo suscita una serie di domande di tipo antropologico: è possibile spiegare le ragioni della diversità planetaria dei giochi? Come nascono i giochi, per invenzione o per imitazione. Hanno una vocazione locale o un destino mondiale?

1) Una posta in gioco fondamentale: la socializzazione.

La spettacolare diversità dei giochi può essere ricondotta a molteplici cause: le particolarità geografiche, della vegetazione e del clima senza dubbio, ma anche i dati storici e i fattori economici, senza dimenticare il livello scientifico e tecnologico del contesto. Tuttavia, se queste differenti variabili rendono esplicite certe modalità del gioco, la causa profonda e onnipresente sembra essere ovunque la stessa: favorire la socializzazione dei praticanti, ossia la loro integrazione armoniosa per quanto riguarda i valori e le norme della società interessata.

La pratica dei giochi provoca la manifestazione di “*habitus*” per riprendere una termine di Mauss, ossia delle “tecniche del corpo” (Mauss Marcel “*Les techniques du corps*” in *Sociologie et anthropologie*, Paris: PUF, 1966) flessibilmente automatizzate, che forniscono una gran quantità di modi di agire in armonia con le regole sociali regnanti. Consentendo sia di penetrare nel meccanismo del legame sociale, sia di vivere l’interazione motoria nella gamma che va dall’antagonismo alla solidarietà, un gioco rappresenta un’eccellente “fabbrica” di futuri attori sociali. La pratica ludica fornisce un codice comune relativo all’uso sociale del corpo e realizza un’efficace acculturazione dinamica. Gli studi etnologici permettono di constatare come le esperienze ludiche dei bambini e degli adolescenti si rilevano preparatori alla vita futura dell’adulto e che, spesso, i giochi dei maschi si differenziano da quelli delle femmine, in quanto i ruoli sociali così allestiti, variano secondo il genere.

2) Una posta in gioco scientifica: la filiazione.

Il gioco è frutto di un'invenzione o di una trasmissione? E' una pura creazione o una semplice imitazione? Christian Duverger ricorda che un identico gioco dallo svolgimento relativamente complesso (*Non t'arrabbiare*), è stato riscontrato sia nella popolazione azteca (con il nome di *Patolli*) che in India (con l'appellativo di *Pachisi*). Siamo in presenza della migrazione di un gioco attraverso più continenti oppure si tratta di creazioni completamente indipendenti? Non sembra impossibile che due giochi con la stessa logica interna, abbiano potuto essere creati e formalizzati in modo autonomo da culture discoste. E' ugualmente ipotizzabile che numerosi giochi siano il prodotto della discendenza di un sottoceppo che avrebbe sviluppato molteplici radici; questo gioco di riferimento avrebbe generato, per filiazione a poco a poco, una o più concatenazioni di varianti più o meno imparentate le une alle altre. Si può essere tentati di applicare all'ambito ludico il concetto darwinista della filiazione delle specie. Per selezione "culturale" e non più "naturale", si trasmetterebbero i giochi più adatti al contesto sociale. Ma è possibile immaginare una filiazione generale dei giochi le cui ramificazioni avvolgerebbero tutti i continenti?

La risposta a questa domanda è delicata e il problema rimane aperto. Occorreranno numerose indagini sul terreno, accompagnate da analisi consistenti. Parallelamente alla ricerca di documenti storici (incisioni, sculture, pitture, testi...) potrà essere illuminante valutare la distanza che separa i giochi, comparando i loro tratti specifici di logica interna. Possiamo così raggruppare i giochi in grandi famiglie coerenti, secondo la modalità della casistica moderna.

Secondo questa prospettiva è interessante evidenziare la presenza dei giochi "transculturali", ossia dei giochi che hanno attraversato molteplici culture, talvolta in epoche molto distanti, pur conservando lo stesso "nocciolo duro" dei tratti di logica interna. A titolo di esempio, un gioco conosciuto oggi come "*L'orso e il suo guardiano*", è attestato in Europa su un periodo di almeno venti secoli e con nomi vari: "*Gioco del chiodo*" (affresco di Pompei, del primo secolo d. C.), "*gioco del pivot*" (Ercolano, primo secolo d. C.), "*Il diavolo incatenato*" (quadro "Giuochi di bimbi" di Bruegel, 1560), "*La pera*" (stampe di Jacques Stella, 1657), "*La pera*" (tappezzeria di Damoisellet, 1723)... Sembra ragionevole pensare che questo gioco si sia propagato attraverso un fenomeno di diffusione dovuto alla mediazione dei viaggiatori, dei mercanti o dei pellegrini. L'ipotesi diffusionista è in questo caso fortemente plausibile, ma può essere generalizzata? Non possiamo pensare che ci sia sovente pura creazione, e che questa possa eventualmente manifestarsi attraverso giochi sorprendentemente simili, nel cuore di civiltà lontane sia nello spazio che nel tempo?

3) Una posta in gioco socio-politica: la mondializzazione dei giochi.

Una pletora di autori pretende che tutti i bambini del mondo si siano sempre dedicati, ieri come oggi, alle stesse attività ludiche. Essi affermano infatti, che i giochi sono universali. Eppure gli etnologi hanno raccolto, sul terreno, numerosi giochi che si rivelano originali e poco diffusi. "*Ogni società ha delle abitudini proprie*" scriveva già Mauss (Mauss Marcel "*Les techniques du corps*" in *Sociologie et anthropologie*, Paris: PUF, 1966 [1936]). In altre parole, si osservano da un lato i giochi transculturali attestati in diverse regioni del pianeta, e d'altro canto una quantità non trascurabile di giochi inediti, propri di un'area ludo-culturale determinata. I giochi non sono dunque universali. A una determinata cultura corrispondono giochi appropriati.

Che ne è dunque di un'eventuale mondializzazione ludica? Dopo le competizioni e le cerimonie di Atene, nel 1896, i Giochi Olimpici hanno messo in piedi un'impresa sportiva multinazionale la cui ambizione annunciata è la mondializzazione dei giochi fisici. Il progetto di Pierre de Coubertin è, da questo punto di vista, un successo incontestabile ed è completato dall'impressionante dispositivo delle Federazioni sportive internazionali. I Giochi Olimpici si vogliono vetrina dell'etnomotricità ludica dell'era moderna.

La conseguenza diretta di questa mondializzazione del gioco sportivo è l'uniformità dei regolamenti, che corrisponde anche all'uniformità delle logiche interne delle pratiche. Ne consegue la standardizzazione degli spazi, degli abbigliamento, dei materiali, delle durate e delle modalità di comportamento. Il gioco sportivo istituzionalizzato diventa un'attività fisica standardizzata comune

a tutte le nazioni: offre un linguaggio corporeo condiviso. Numerose federazioni internazionali, come quella del calcio, raggruppano un numero maggiore di nazioni dell'ONU. Per la prima volta nella storia dell'umanità, benché caratterizzata dalla disparità della Babele delle lingue, degli usi e costumi, un insieme di attività ampie e minuziosamente definite, tende a divenire veramente universale.

Così universalizzato, il gioco sportivo istituzionale non può più illustrare la singolarità delle culture; si oppone così ai giochi autoctoni che tendono oggi a scomparire in un passato giudicato obsoleto. Vi è qui un conflitto che i paesi devono affrontare: trovare un equilibrio soddisfacente tra gli sport mondiali uniformanti e i giochi del territorio, portatori dell'identità di un patrimonio singolare; ma sarà possibile trovare un equilibrio tra il locale e il mondiale?

Un'antropologia dei giochi?

L'animale "gioca" si dice. Ma i giochi degli animali sono della stessa natura di quella degli umani? I comportamenti ludici di un gatto di Barcellona sono molto vicini a quelli di un gatto di Buenos Aires o di Mosca. Gli etologi hanno constatato che ogni specie animale possiede il proprio repertorio quasi intangibile di comportamenti ludici, geneticamente programmati. Al contrario i giochi della specie umana si distribuiscono su un ventaglio straordinariamente aperto: rappresentano una creazione culturale molto diversificata, una costruzione specifica a ogni società, che inventa e adotta le proprie attività ludiche, pur rimanendo eventualmente influenzata da altri gruppi. Le regole dei giochi e degli sport non sono registrati nei profili del DNA.

Il tipo di studio che abbiamo disegnato in grandi linee nelle pagine precedenti, sfocia in un'antropologia del gioco, più nel dettaglio su un'analisi comparativa dell'insieme dei giochi del pianeta. Arricchita dalla molteplicità delle pratiche ludico-motorie osservate, dalla Spagna al Giappone, o dall'Islanda alla Terra del Fuoco, questo studio invita a mettere in evidenza delle forme comuni e delle costanti. E' a questo livello meta-sociale che potrà nascere un significato superiore a portata simbolica.

Abbiamo formulato l'ipotesi che la prodigiosa varietà dei giochi si manifesta in realtà su una trama di invarianti o "universali". Questi universali, non sono delle strutture rigide che si ritrovano identiche in tutti i giochi; sono dei modelli che regolano i grandi registri d'azione (interazioni, punteggi, ruoli...). La presenza di ognuno di questi modelli è attestata in tutti i giochi, in modo universale. Si tratta di invarianti, nella misura in cui ognuno di essi è sempre presente in ogni gioco. Consideriamo ad esempio l'universale delle reti di interazione moria. Per un determinato gioco, questo universale è rigorosamente definito e rimane invariato, qualunque sia la natura dei partecipanti: uomini o donne, giovani o anziani, europei o africani, ricchi o poveri. La configurazione di questa rete varierà a seconda dei giochi, dal calcio allo *Sparviero*, dal basket a *I tre campi*, ma la sua presenza è una costante del gioco. Se si facesse "l'inventario di tutte le usanze osservate" – scrive Claude Lévi-Strauss – in particolare "quelle evocate nei giochi dei bambini e degli adulti" [...] si riuscirebbe ad erigere una sorta di tavola periodica simile a quella degli elementi chimici, dove tutte le usanze reali o semplicemente possibili apparirebbero raggruppate in famiglie e a noi non rimarrebbe che ravvisare quelle che le società hanno realmente adottato" (LEVI-STRAUSS Claude "*Tristes Tropiques*", Collection Terre Humaine, Paris, Plon, 1955.). Agli occhi dell'autore di "Tristi Tropici", l'obiettivo finale sarebbe, in questa circostanza, di ricostituire il "*repertorio ideale*" di tutti i sistemi ludici possibili e di situarvi i casi osservati. Ma la tavola di Mendeleev, rappresenta un tipo di referenziale utopico nel caso delle combinazioni proposte dai giochi derivanti dalla molteplicità delle culture? In prima istanza constatiamo che la procedura che consiste nell'identificare le strutture operatorie dei giochi, e ad organizzarli in un quadro generale secondo le loro proprietà rispettive, è un obiettivo accessibile, che svela una coerenza.

Il fatto di evidenziare delle grandi categorie di gioco in funzione di proprietà strutturali forti, autorizza i confronti e favorisce un'interpretazione in termini antropologici. Già Marcel MAUSS affermava che si potevano distinguere le "culture con la culla" e le "culture senza culla", "l'umanità accovacciata" e "l'umanità seduta" (Mauss Marcel "*Les techniques du corps*" in *Sociologie et*

anthropologie, Paris: PUF, 1966). Analogamente possiamo osservare delle comunità con duello ludico e delle comunità senza duello, delle società con giochi paradossali e delle società senza giochi paradossali. Ogni società propone, e sovente impone ai suoi membri un uso del corpo, dei modi di agire e di giocare predeterminati, che manifestano un atteggiamento al riguardo del mondo e degli altri.

Se il ricercatore parte senza “armatura” teorica, arrischia di trovarsi di fronte a un ammasso di giochi eteroclitici che non lasciano apparire nessuna coerenza globale. Sicuramente, in un primo tempo, ogni gioco deve essere imperativamente ricollocato nel suo contesto sociale, se si vuole cogliere la ragion d’essere delle sue particolarità; ma in un secondo tempo sembra indispensabile situarlo nell’insieme dei fatti ludici su scala planetaria. A questo proposito l’identificazione degli universali permette di rivelare delle costellazioni di tratti comuni mascherati dalle differenze di superficie. Strutture aperte, ma accompagnate da costanti, gli universali offrono un filo conduttore con un valore simbolico, una messa in ordine della confusione ludica. La molteplicità delle configurazioni ludiche rinvia altresì all’unicità dell’uomo che gioca. La logica interna dei giochi sfocia in una logica antropologica.

Il gioco è al tempo stesso il riflesso delle particolarità locali e il testimone delle caratteristiche mondiali. Ogni gioco è l’emblema di una cultura che prende posto e significato negli armadi dell’umanità. L’obiettivo dell’antropologia dei giochi è proprio questo: da un lato descrivere e riconoscere la diversità dei modi di giocare legati localmente all’originalità di ogni cultura d’appartenenza, d’altro canto mostrare che dietro questa disparità di superficie, risiedono delle invarianze che conferiscono la sua identità alla condizione dell’uomo che gioca, vale a dire in ultima istanza, alla condizione umana.