

Il gioco

C'è vita senza gioco?



Esami di Stato 2011-2012

Candidato

Riezzo Massimiliano

Corso di dirigente di comunità

Mappa concettuale



IL GIOCO

C'è vita senza gioco?

Premessa

Bambini che gattonano, corrono, manipolano oggetti, inventano e costruiscono rincorrendo la loro fantasia... adulti che sembrano bambini, che si dimenticano per un momento della loro realtà ed entrano in una fase atavica, quasi mistica...che magia il gioco!

Ho deciso di trattare il tema del gioco in tutti i suoi aspetti più rilevanti lungo tutto l'arco della vita degli esseri umani, proprio perché lo ritengo il veicolo trainante dell'età dello sviluppo ma anche una componente fondamentale della vita in ogni sua fase temporale.

Affronterò le sue funzioni pedagogiche, socioculturali, di sviluppo psicofisico e i suoi risvolti psichici, parlerò della mia esperienza di animatore ludico per bambini e delle tematiche incontrate rispetto a quello che ho imparato da pedagogisti e psicologi durante il mio percorso scolastico portando esperienze dirette anche del rapporto con i genitori dei bambini, ma soprattutto del gioco come forma di libertà, espressività e diritto all'infanzia di cui i bambini, purtroppo, non in tutte le parti del mondo possono beneficiare.

La nostra vita è di tipo socio-culturale, l'apprendimento avviene a partire dagli altri sia in modo diretto, interagendo con loro o indiretto attraverso opere prodotte da altri esseri umani come libri, quadri, musica e così via.

Il gioco è la prima forma di socialità che un bambino attua e da cui apprende quello che lo circonda, impara comportamenti e regole, comunica e si esprime, è per lui la forma più naturale e spontanea di tutto ciò e lo affronta molto seriamente.

Il desiderio di giocare, anzi il bisogno di giocare, non abbandona l'uomo alla fine dell'età dello sviluppo, ma rimane sempre ben radicato in tutti, anche se molti cercano di nascondere.

La ricerca del piacere, e il gioco dà piacere, anzi senza piacere il gioco non è più gioco, mai ci lascia e aiuta oltretutto a scaricare tensioni, stress, stanchezza, fondendo Io, Es e Super-io, aumentando le potenzialità di ognuno e permettendo di recuperare energie che si pensava sparite.

Non c'è vita senza gioco, esso è antecedente anche alla cultura umana, esiste dalle fasi primordiali del mondo, ne sono testimonianza gli animali che hanno innato il senso del gioco. Ecco il punto focale, il gioco ha un senso o forse mille sensi al suo stesso interno, cercherò pertanto di analizzare tutto quanto è nelle mie possibilità per farli emergere in toto.

La magia del Gioco

In questi miei anni scolastici e di animazioni ludiche ho imparato a comprendere le mille funzioni del gioco, gli innumerevoli sensi che esso ha radicati in sé.

Da sempre l'ho ritenuto importantissimo ma in questi anni mi si è aperto un mondo completamente nuovo, un mondo fatto di colori, suoni, gioia e purtroppo dolore per quegli adulti che ne vengono travolti perdendone il vero significato.

E' difficile parlare delle sue funzioni dandogli un ordine di importanza, tutte ne hanno e quantificarle forse non è nemmeno corretto, giusto, ma sicuramente queste hanno il maggior peso nella fase evolutiva, quando per un bambino tutto o quasi deve ancora svilupparsi e tutto è ancora da scoprire.

Il bambino che si affaccia al mondo ha, come diceva Fröbel ma non solo lui, un'innata curiosità, il suo primo mezzo e forse unico per saziarla è proprio il gioco.

Il gioco stesso però è innato, è dentro tutti noi dalla notte dei tempi, può essere considerato come uno di quegli archetipi che Jung sostiene rinascono ogni volta che una nuova vita viene alla luce.

Da come questo archetipo verrà riempito si svilupperanno poi i tratti fondamentali del futuro uomo e da come egli affronterà la vita.

Sembra un'esagerazione, ma pensiamo a quei bambini dall'infanzia persa o addirittura mai vissuta, bambini segregati, bambini con le armi in mano, che prospettive possono vedere nel prosieguo della vita e soprattutto che vita faranno?

Su questo punto ritornerò in seguito, voglio soffermarmi ancora sulla capacità del gioco di "far crescere" e sulle sue innumerevoli funzioni. L'attività ludica, oltre a conferire le basi per l'apprendimento e permettere la crescita e la maturazione sia fisica che cognitiva, libera in toto la creatività che il bambino possiede e gli dà la possibilità di esprimersi meglio di come potrebbe fare verbalmente, diventa lo sfogo principe delle tensioni accumulate che come Freud ha affermato se non scaricate possono portare anche a seri disturbi. Il gioco inoltre è molto più di tutto questo, è socializzare, è desiderio di stare con gli altri e fare con gli altri, il gioco ha un senso tutto suo o forse, come ho accennato nella premessa, mille sensi tanto da essere diventato per pedagogisti e psicologi un potente mediatore da utilizzare coi bambini per favorire l'apprendimento, per capire i loro comportamenti e bisogni.

Giocando i bambini imparano a conoscere come è fatto il mondo che li circonda, lo toccano, lo manipolano, lo cambiano a loro piacere, ne prendono confidenza.

E' il primo fare del bambino, si manifestano con esso attività motorie, cognitive e sociali; è e deve essere la strada maestra dell'infanzia sia in ambito familiare che in quello scolastico. Attraverso il gioco il bambino può esprimere il proprio mondo interiore e attraverso di esso noi imparare a capirlo maggiormente, a verificare il suo stato d'animo, le sue eventuali frustrazioni.

La scuola psicoanalitica, di cui Anna Freud si può considerare la capostipite, si basa in particolar modo proprio sull'osservazione del gioco, Melanie Klein su di esso ha sviluppato una teoria psicoanalitica per capire la condizione psicologica dei bambini.

Essendo poi il gioco il primo interesse dei bambini, la sua attenzione e il suo impegno sono massimi, lo affrontano molto seriamente fino a dimenticarsi perfino di mangiare.

In una delle ultime animazioni che ho svolto, un laboratorio con i tappi di sughero e tutta una serie di altri materiali accessori, dove i bambini potevano inventare e costruire ciò che più li appassionava, alcuni bambini e bambine nemmeno andavano a mangiare, neanche per il gelato si staccavano dall'attività intrapresa...

Dal punto di vista cognitivo, il bambino attraverso il gioco attiva tutte le sue capacità neurologiche e sensoriali, il pensiero, il linguaggio, la creatività, la comprensione, sperimenta soluzioni nel momento in cui trova un ostacolo, aumenta la sua autonomia e autostima, impara a socializzare, sviluppa praticamente tutte quelle abilità che nel prosieguo della vita gli permetteranno di affrontarla in modo più o meno sicuro.

L'importanza del gioco si può trovare in Freud, interpretandolo alla luce di un simbolismo inconscio, che permette la ricerca del piacere e la scarica della aggressività;

nella teoria psicosociale di Erikson, soprattutto negli stadi che portano dall'infanzia all'inizio della adolescenza, dove il gioco permette di trovare l'autonomia, di sviluppare l'iniziativa e l'industriosità.

Piaget ritiene che è nella natura dell'organismo umano adattarsi all'ambiente, è un processo attivo, un atto intelligente; il motore dell'intelligenza del bambino è il suo fare e il suo fare cosa altro è se non il giocare? Infatti, il bambino con il suo fare prova, rievoca e riattua, in una sorta di assimilazione prima e accomodamento poi.

Secondo la teoria di Lev Vygotskij, fondatore della scuola storico-culturale, i processi cognitivi si attivano quando il bambino interagisce con persone del suo ambiente e in cooperazione con i suoi compagni, venendo indotto a riflettere ed autoregolamentare il proprio comportamento; il gioco permette questa interazione sociale grazie alle quale fa suo ciò che ha affrontato e sperimentato.

Nelle scuole nuove e nell'attivismo pedagogico il bambino è considerato all'interno dell'apprendimento in maniera attiva, ossia la sua attività posta al centro dell'apprendimento stesso, e la sua attività principale qual è se non il gioco?

Certamente non basta lasciarlo giocare solo come più gli aggrada, anche se è importante lasciargli i suoi spazi di gioco matto e sregolato, anche se il bambino crea lui stesso delle regole che noi adulti forse non riusciamo a capire, si può proporgli giochi con un apposito valore pedagogico, creargli un percorso con spazi e materiali adatti in cui può giostrarsi, aiutarlo a giocare senza sostituirsi a lui, giocare con lui che oltretutto aiuta a rinforzare i suoi legami affettivi e di sicurezza.

Giocare aiuta anche lo sviluppo fisico, ogni singola parte dell'organismo ne beneficia.

Correre, saltare, rotolare, anche le eventuali contusioni che ne possono scaturire portano a sviluppare il fisico, la sua forza, la sua agilità, la sua coordinazione e resistenza. Ne beneficiano in toto tutti gli apparati, da quello cardiocircolatorio a quello muscolare e scheletrico, è terapeutico e aiuta anche a correggere o attenuare un'alimentazione che spesso al giorno d'oggi non sempre è corretta o equilibrata.

Per ora ho parlato di come il gioco sviluppa le capacità cognitive e quelle fisiche, ma è sicuramente più corretto affermare che il gioco sviluppa contemporaneamente queste capacità, in quanto il nostro organismo non è formato da compartimenti stagni, tutto è collegato, è in simbiosi.

Dewey, Decroly, Claparede hanno cercato di fare del gioco un mezzo per sviluppare integralmente la vita psicofisica del bambino.

Nel momento in cui corro dietro ad un pallone per esempio, attivo sì i miei organi addetti alla corsa come gli arti inferiori e i muscoli relativi, ma anche gli arti superiori per mantenere l'equilibrio, il cuore batte più forte perché maggiore è la richiesta di energia e di conseguenza deve produrre più sangue, attivo contemporaneamente le attività sensoriali e cerebrali che regolano e guidano tutti i movimenti, attivo in poche parole la psiche globalmente. E con tutto quello appena citato attivo e sprigiono i sentimenti più profondi perché giocare, non dimentichiamolo mai, dà piacere, gioia, felicità, portando al bambino ma anche a qualsiasi individuo che gioca, un vero benessere psicofisico.

Giocare è l'esperienza più comune che ci possa capitare, è dunque fondamentale per un armonico sviluppo conoscitivo e psicofisico. Il venir meno del divertimento, del piacere, della gioia nel giocare porta alla perdita di tutte quelle innumerevoli funzioni di cui il gioco è promotore e delle quali ho parlato finora.

La magia del gioco esiste solo se esso dà piacere, se fa divertire e rende felici, nel qual caso questo non avvenga o si interrompa sparisce la sua magia, e tutto quello che ho cercato di far emergere sulle enormi potenzialità del gioco diventa solo puro esercizio linguistico, dove le parole perdono il loro vero significato e volano via come le foglie in autunno.

Un sorriso sul viso

Nella mia esperienza di animatore ludico è proprio la gioia, la felicità che vedo sui visi dei bambini l'immagine che maggiormente rimane in me, custodita e pronta ad uscire al primo momento di stanchezza permettendomi di continuare, di tirar fuori energie che non ci sono più, facendo dimenticare anche a me per un po' la fame sopravvenuta...

Il gruppo che mi ha permesso di entrare in questo mondo, l'associazione Saltabanco e Arciragazzi di Brescia, mi ha accolto subito calorosamente e mi ha permesso di conoscere e capire molto di più la dimensione del gioco e di cosa effettivamente vuol dire giocare. **Giocare, entrare in gioco, vuol dire esprimere il proprio io senza remore, la propria fantasia, la propria creatività, dare e ricevere gioia, felicità.**

Quando mi sono avvicinato all'ambiente delle animazioni ludiche non sapevo effettivamente cosa aspettarmi, certo con i bambini mi sono sempre sentito bene, mi sono sempre trovato a mio agio senza difficoltà, ma devo ammettere che un po' di timore per non essere in grado di poter "giocare" per loro ma soprattutto con loro mi pervadeva.

Invece è bastata la prima sera per calarmi anima e corpo nel loro mondo, che forse non ha mai smesso di essere anche un po' il mio; le loro grida, le loro corse, le loro manine tese come a dirmi "mi aiuti?" o "posso giocare anch'io?", i loro sorrisi, fin da subito mi hanno

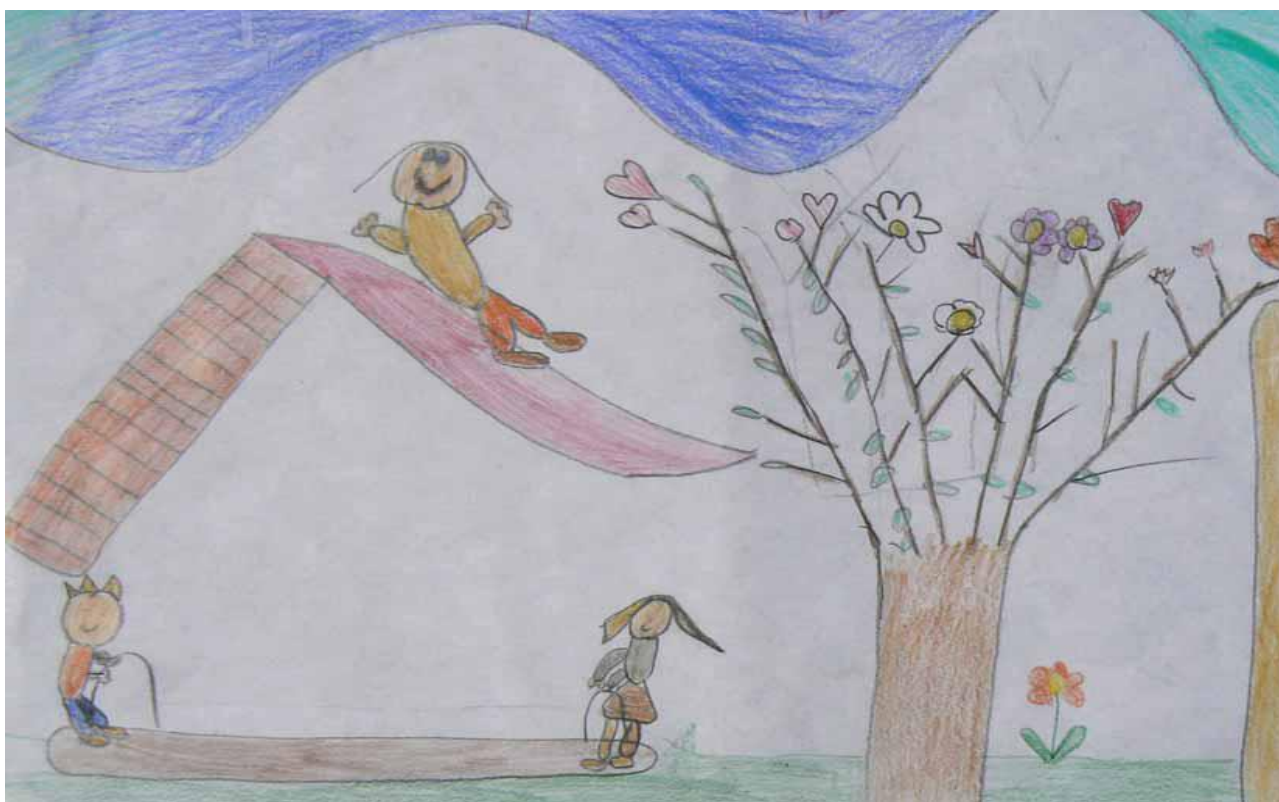
trasmesso gioia, quella gioia che i loro occhi trasmettevano solo per aver qualcuno tutto a loro disposizione per giocare...

E' veramente incredibile quello che provo, ogni volta che vivo un'animazione, probabilmente è innato, il tempo perde il suo valore, i problemi della vita quotidiana spariscono, la fatica anche, rimangono solo i bambini e i giochi che stiamo facendo assieme.

I nostri percorsi ludici, in ognuno dei quali cerchiamo sempre di dare anche un valore educativo, sono i più svariati ma sempre in collaborazione con i bambini stessi.

I bambini sono totalmente attivi in quello che proponiamo, sia esso il Ludobus, un furgone colorato pieno di attività ludiche, siano essi laboratori dove loro possono inventare, costruire, manipolare, creare fiabe animate...tutto sempre all'interno di un atmosfera di puro divertimento che, come ho detto prima, senza di esso nulla di questo avrebbe valore o interesse né per noi, né soprattutto per i bambini.

Il fatto più straordinario è però ciò che avviene durante l'animazione, si sprigiona come una fusione, dove il nostro mondo di adulti e il mondo dei bambini diventa uno solo, il mondo della voglia di divertirsi, della spensieratezza, della libertà del fare e dell'essere, dove addirittura a volte risulta difficile distinguere chi è l'animatore e chi è il bambino...



Disegno fatto da un bambino

Mi sarebbe piaciuto inserire delle foto di qualche animazione da me svolta, di qualche bambino impegnato a inventare un parco di tappi di sughero o a costruire l'acchiappasogni, ma per problematiche riferite alla privacy e alla tutela dei minori questo purtroppo non mi è stato possibile.

Altro fatto molto bello che illumina l'atmosfera che si crea durante le animazioni è la partecipazione ai nostri giochi o laboratori di alcuni genitori o nonni, e con che passione lo fanno, chissà anche per loro forse è tornare un po' nel fatato mondo della fantasia di cui i bambini sono i maggiori detentori. E la gioia che riempie il mio cuore durante le animazioni non è più solo mia o dei bambini...ma spesso è proprio anche di quei genitori e di quei nonni!

A tal proposito voglio riportare pari pari una meravigliosa lettera che una mamma ci ha donato dopo una di esse.

METTI UNA SERA D'ESTATE COL LUDOBUS... OVVERO... IMMAGINI DA UNA "SERA DI MEZZA ESTATE" INSIEME ALL'ANIMAZIONE DI ARCIRAGAZZI

Eccomi qui, cari lettori a narrarvi, le immagini, le emozioni, i suoni, i colori di una "sera di mezza estate" ravvivata dall'animazione di Arciragazzi e a condurvi, per un istante, nella magica atmosfera dove il gioco diventa realtà e la finzione si trasforma in libertà d'immaginazione.

Però, vi prego, di volermi seguire chiudendo gli occhi, per poter ritornare così un po' bambini e vivere con intensità e apertura di cuore questo breve viaggio nello spazio della fantasia.

*... E' un tardo pomeriggio estivo, s'aprono i cancelli del grande parco ed entra un furgone colorato che annuncia novità ed emana note di leggerezza e di calore. Ed ecco che scendono, come saltimbanchi, figure indaffarate che, quasi per incanto, trasformano l'ambiente in un luogo un po' fatato. S'odono rumori; si osserva il lavoro abile e organizzato di queste figure che stanno allestendo lo spazio della fantasia; si vede lo sguardo curioso dei primi bambini accorsi a salutare. Il nulla si anima; nel vuoto appaiono i giochi, oggetti destinati ad essere usati, a trasformarsi, ad inventarsi, a divenire ciò che l'altro vorrà, ad adattarsi alle immagini fantastiche che ognuno deciderà di attribuire loro. **"Venite bambini e bambini" - "Venghino signori e signore"** paiono dire, **"siamo qui per voi, vogliamo che per un breve istante voi possiate giocare, liberare la fantasia, immergervi nel mondo fantastico del gioco, dove tutto è possibile."***

L'atmosfera si riscalda di nuovi colori, di volti, di voci; i bambini, i protagonisti del magico momento, si avvicinano... gli sguardi stupiti, le grida. C'è chi è più ritroso, chi ha paura, chi si lancia a capofitto nel gioco, chi non finirebbe mai. I bambini giocano, nella libertà del loro essere, si lasciano guidare, improvvisano, sperimentano, saltano, corrono... Anche qualche adulto si fa coinvolgere, decide di giocare un po', di lasciarsi per un attimo alle spalle il fardello della condizione adulta. Gli animatori, con discrezione e competenza, osservano, vigilano; disponibili e attenti propongono, danno anima al gioco e alla situazione, sono il ponte che collega il gioco col bambino.

E così accade che il tappetone gonfiabile prende vita di storie e di nuovi movimenti; il bruco colorato si alza nel cielo e si trasforma; dalla lingua della libellula escono anche erba e foglie; nel paracadute nascono ogni volta nuovi racconti un po' strampalati in cui i bambini possono immergersi, ridere, urlare, giocare col corpo, identificarsi ed uscirne un

po' trasformati. La fantasia non ha limiti e questa è la sua magia. Si fa sera e le ombre della notte avanzano. Il magico momento sta per terminare; è sempre faticoso porre fine a ciò che piace e fa star bene. Ma non è ancora finita! Mancano i palloncini a cui i bambini vogliono dare le forme dei loro desideri... la spada, un fiore, un animale, un cappello... Pian piano i bambini se ne vanno e alle loro voci fa seguito il silenzio dell'imbrunire. Dal mondo della fantasia si ritorna a quello della realtà. E' il tempo del ritorno e del ricordo. Ognuno –bambini, adulti, animatori- porterà con sé un pezzo di questi attimi di libertà, dove è stato possibile librarsi in volo.

Una mamma

Spesso mi sembra di essere in un'altra vita, dove le brutture e le cattiverie non esistono, ma quando l'indomani rientro nella vita di tutti i giorni, la vita reale, mi torna alla mente che così non è, che non tutti i bambini possono giocare, possono librarsi in volo e addentrarsi nella magia del gioco.

Penso ai bambini soldato, ai bambini segregati da adulti che non sanno cosa vuol dire amare e gioire, bambini ai quali viene violata l'infanzia...

Per esprimere questo mio stato d'animo ho pensato di appoggiarmi alla musica, ho scelto due canzoni, che raccontano o fanno ben immaginare , almeno così è per me, queste situazioni a cui non riesco nemmeno a trovare un termine tanto negativo per definirle.

La prima canzone probabilmente la conoscete tutti o almeno ne avete sentito sicuramente parlare:

Another Brick in the Wall Part.2 [Pink Floyd](#)

We don't need no education
We don't need no thought control
No dark sarcasm in the classroom
Teachers leave them kids alone
Hey! Teachers! Leave them kids alone!
All in all it's just another brick in the wall.
All in all you're just another brick in the wall.

We don't need no education
We don't need no thought control
No dark sarcasm in the classroom
Teachers leave them kids alone
Hey! Teachers! Leave them kids alone!
All in all it's just another brick in the wall.
All in all you're just another brick in the wall.

"Wrong, Do it again!"
"If you don't eat yer meat, you can't have any pudding.
How can you have any pudding if you don't eat yer meat?"
"You! Yes, you behind the bikesheds, stand still laddy!"

La seconda, almeno per me, era sconosciuta o quasi:

The wrong child [R.E.M.](#)

I've watched the children come and go
A late long march into spring
I sit and watch those children
Jump in the tall grass
Leap the sprinkler
Walk in the ground
Bicycle clothespin spokes
The sound the smell of swingset hands

I will try to sing a happy song
I'll try and make a happy game to play

Come play with me I whispered to my new found friend
Tell me what it's like to go outside
I've never been
Tell me what it's like to just go outside
I've never been
And I never will

I'm not supposed to be like this
I'm not supposed to be like this
But it's okay

Hey those kids are looking at me
I told my friend myself
Those kids are looking at me
They're laughing and they're running over here
They're laughing and they're running over here
What do I do?
What can I do?
What should I do?
What do I say?
What can I say?

I said I'm not supposed to be like this
Let's try to find a happy game to play
Let's try to find a happy game to play
I'm not supposed to be like this
But it's okay...okay

L'associazione Saltabanco e Arciragazzi, il mio trampolino di lancio per le animazioni ludiche e la fantastica dimensione del gioco di cui ho accennato in precedenza, è sparsa un po' in tutta Italia. I bambini della sede di Palermo hanno riscritto per i 20 anni dei diritti dell'infanzia in Italia "**La convenzione sui diritti dei bambini e dei ragazzi**", da essa voglio riportare un articolo, il 31, che dice esattamente:

- il bambino ha il diritto di giocare, di riposarsi, e di svagarsi. Gli Stati devono garantire a tutti questi diritti.

Per un futuro migliore bisogna cominciare da subito, i bambini sono il futuro, diamogli la possibilità di giocare, aiutiamoli a giocare e chissà che forse il futuro potrebbe essere più roseo e meno ingiusto.

Ritornare bambini e il sorriso svanito

I bambini nell'affrontare il gioco sono molto seri, ma gli adulti come si avvicinano ad esso? Molte volte gli adulti sono molto infantili, è come se si dimenticassero di essere adulti, come se volessero lasciare alle spalle il grigiore della vita reale, fatta di preoccupazioni, problemi, poco spazio per la fantasia e l'immaginazione.

Probabilmente proprio per queste ragioni l'adulto è molto spesso infantile quando gioca, anche se nel gioco degli adulti entrano fattori un po' più accentuati rispetto a quelli presenti nei bambini, come il confronto e il volersi mettere alla prova, ad esempio nei giochi sportivi.

Il desiderio di giocare, anzi il bisogno di giocare, non ci abbandona mai nemmeno da adulti, è basilare e ci aiuta a crescere anche quando siamo già cresciuti.

Giocare permette all'adulto, sì di attenuare e scaricare le tensioni accumulate, ma se riesce a lasciarsi andare ed entrare veramente nel gioco, di ritrovare la propria vera anima, di ritrovarsi nell'intimo di se stesso, di sentirsi nuovamente vivo come non mai. Oltretutto è sempre un modo per stare con gli altri e socializzare. Il gioco per l'adulto ha una specie di aurea particolare, è come se ne sospendesse le conseguenze delle sue azioni, aurea definita da Bruner con "funzione di moratoria del gioco".

Giocare mantiene il nostro organismo giovane, rallenta l'invecchiamento psicofisico, qualsiasi età si abbia non bisognerebbe mai smettere di giocare, ed essendo i giochi i più svariati c'è ne sempre almeno uno da poter fare.

Purtroppo negli ultimi anni molti adulti stanno perdendo il senso del gioco. Per i motivi più diversi, molti giovani adulti ed adulti entrano in una vera e propria dipendenza da gioco. Il proliferare di casinò on-line, l'aumento delle giocate per lotto, superenalotto, gratta e vinci, le slot-machine sempre più presenti in bar e ricevitorie, sono chiari sintomi della direzione in cui si sta andando.

Non essendoci dati statistici certi, questo possibile rischio collaterale, è ancora troppo sottovalutato, se ne sminuiscono le conseguenze a cui può portare per il giocatore ormai patologico, ma anche per la sua famiglia e di riflesso sulla società stessa.

Voglio comunque riportare un'indagine conoscitiva sul gioco d'azzardo tra divertimento e dipendenza. Questa indagine sui comportamenti di gioco è stata effettuata tra i visitatori

dello stand del Dipartimento delle Dipendenze della A-Usl 8 alle Giornate della Salute del 6 e 7 giugno 2008 nella realtà aretina.

L'indagine riguarda sia il tipo di gioco praticato che la qualità del legame con il gioco: più legato alla socializzazione e al divertimento nel giocatore "sociale", caratterizzato da una perdita di controllo nel denaro e nel tempo speso nel gioco nel giocatore "problematico".

Ho analizzato questa seconda casistica che, pur su un campione limitato di persone, rende bene l'idea di come la dipendenza possa insinuarsi tra i giocatori.

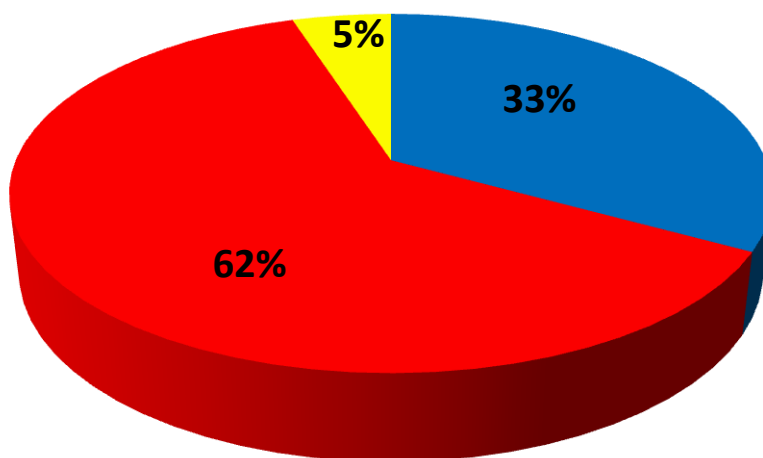
Lo strumento utilizzato è un questionario anonimo autosomministrato dal soggetto.

Il questionario, elaborato dal Gruppo G.A.N.D.2 del SerT Zona Aretina della A-uzl 8, si compone di due parti: nella prima parte, viene riportato un elenco di giochi rispetto a cui si chiede di indicare i tipi di gioco praticati nel corso della vita, la frequenza e la spesa media delle giocate, ma come ho già detto non ne analizzerò i risultati; nella seconda parte, viene presentato il "Lie/BET Questionnaire" di Johnson et al. (1997). Quest'ultimo test è uno strumento di screening utilizzato in contesti non clinici e permette in maniera agile di discriminare tra gioco "sociale" e gioco "problematico". Il test si compone di due domande: una relativa alla tendenza ad aumentare la quantità di denaro spesa nel gioco e l'altra riguarda l'abitudine a tenere nascosta l'entità del gioco ai familiari. La risposta affermativa ad almeno una delle due domande indica un legame problematico con il gioco.

Il questionario è a n.98 soggetti; n.97 sono i questionari compilati che costituiscono il campione su cui sono state fatte le analisi statistiche; 1 questionario è stato consegnato in bianco e considerato quindi come un rifiuto.

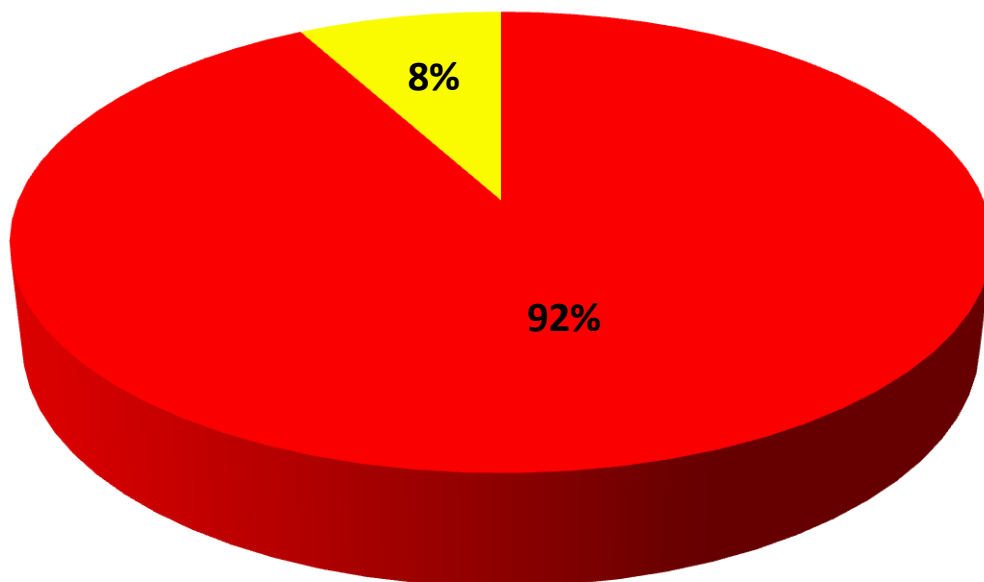
Per una maggiore chiarezza e una più facile presa visione dei risultati li riporterò in una tabella apposita, una distribuzione di frequenza, e conseguente rappresentazione grafica utilizzando un aerogramma o diagramma a torta come comunemente viene chiamato.

| risposta | f | f% |
|-----------------------|----|-----|
| mai | 32 | 33 |
| Occasionali o sociali | 60 | 62 |
| Problematici | 5 | 5 |
| Totale | 97 | 100 |



Certo il campione utilizzato è limitato, tanto è vero che la percentuale di giocatori problematici o patologici è un po' superiore a quella stimata , il 3%, da alcuni esperti, anche se come ho già detto non è stata potuta dimostrare con effettive statistiche, ma è comunque significativa, tanto più se il numero di persone risultate giocatori problematici la riportiamo solo col numero di persone risultate giocatori occasionali. In questo caso il nostro campione si riduce a solo 65 questionari, e da come risulta evidente dalla prossima tabella e rappresentazione grafica la percentuale di giocatori patologici è superiore di quasi 2/3 a quella avuta precedentemente.

| risposta | f | f% |
|------------------------------|-----------|------------|
| Occasionali o sociali | 60 | 92 |
| Problematici | 5 | 8 |
| Totale | 65 | 100 |



Sta di fatto che è un fenomeno che non può non preoccupare, dove la magia del gioco sparisce e il sorriso che tanto mi riempie il cuore sul viso dei bambini, svanisce sul viso di queste persone. Nella mia esperienza di raro frequentatore di casinò e poker room ho incontrato alcune di queste persone, osservandoli era come se fossero assorti in un'aria, come cantavano i Pink Floyd: "comfortably numb", piacevolmente insensibile; ma di piacevole non avevano veramente nulla.

Certamente in questa dipendenza, come in tutte le dipendenze del resto, incidono anche fattori neurobiologici, ma resta il fatto che il senso del gioco è completamente svilito. Il divertimento, la gioia, felicità, che esso dovrebbe infondere non esiste più e il gioco non è più gioco.



Una scena dal film Rounders, Il giocatore

Purtroppo la dipendenza nasce anche in alcuni bambini, lasciati a se stessi troppo tempo davanti ai videogiochi, che non sono certo da criminalizzare, anche loro hanno la loro funzione, ma come in tutte le cose l'esagerazione non fa mai bene.

Anzi questa ludopatia per i bambini è molto dannosa, ne rallenta lo sviluppo di alcuni organi, pensiamo solo alla continua sedentarietà cosa può creare, ma anche dal punto di vista psichico può portare problematiche molto serie.

C'è vita senza gioco?

Non so se sono riuscito a far trapelare effettivamente i miei sentimenti rispetto al gioco e la sua vera essenza, spero vivamente di sì, ma rispondendo alla domanda "C'è vita senza gioco?" rispondo No, con la enne maiuscola, No! Il gioco è vita, nulla nella vita stessa è e dà come il gioco. Giocare equivale a vivere, non giocare è un po' come morire o come vivere sospesi in un non luogo, dove tutto è triste, grigio, senza gioia e felicità, dove nulla ci appartiene...

Bibliografia

Non è un libro, ma è come se lo fosse per la sua grande esperienza di animatore e del gioco coi bambini, il responsabile di Saltabanco di Brescia Giancarlo Casanova.

La psicoanalisi infantile S. Freud

Psicopatologia della vita quotidiana S. Freud

Infanzia e società E. Erikson

Psicologia dell'intelligenza J. Piaget

Lo sviluppo mentale del bambino J. Piaget

Pensiero e linguaggio L. Vygotskij

Il trattamento psicoanalitico dei bambini A. Freud

Normalità e patologia del bambino A. Freud

La tecnica psicoanalitica del gioco: sua storia e suo significato M. Klein

Il mio credo pedagogico J. Dewey

Scuola e società J. Dewey

Scuola su misura E. Claparède

In gioco I. Riccardi Ripamonti