

## ANTROPOLOGIA DEL GIOCO

*I bambini romagnoli, come i loro coetanei di tutto il mondo, hanno appreso dai giochi le prime regole della convivenza sociale.*



Il gioco infantile, dopo il rapporto madre-figlio e l'analisi dei sogni, è stato probabilmente il fenomeno sul quale si è scritto maggiormente da parte di psicanalisti, sociologi, etologi e specialisti delle scienze del comportamento, e questo fin dall'antichità, quando Aristotele ne fece l'elogio in quanto esso era assimilabile a qualità eccelse dell'uomo, come la gioia e la virtù.

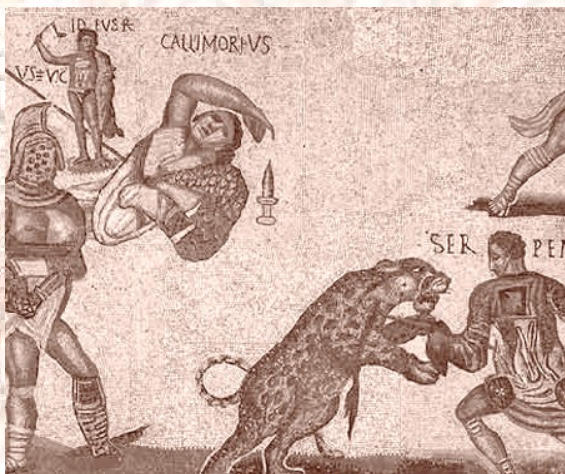
Se prendiamo in considerazione ciò che è stato scritto sul gioco ci accorgiamo che l'inevitabile specializzazione specifica di ogni autore ha finito per restringere l'analisi del fenomeno negli spazi limitati di queste competenze.

Possiamo cominciare dai filosofi, che videro nel gioco una delle poche attività non finalizzate a questioni pratiche, anzi la prima attività tipicamente intellettuale che l'individuo (in questo caso "bambino", quindi ancor più svincolato da finalità concrete) attuava per produrre "libere associazioni fantastiche" (I. Kant), o chi vi vedeva la creazione di una fantasia decisamente orientata alla produzione del "gioco estetico" (F. Scott Schiller).

Il filosofo Huizinga negava il concetto di cultura al gioco, rovesciando completamente il problema: il gioco non è cultura, ma se proprio volessimo parlare in questi termini dovremmo dire che tutti gli aspetti culturali che volessimo ritrovare negli individui infantili non sono altro che "gioco", ossia qualcosa di finalizzato al solo divertimento; esistevano solo "... forme, caratteri e stati d'animo ludici..."<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> JOHAN HUIZINGA – *Homo ludens* – Einaudi, Torino, 1946.

Gli psicologi videro nel gioco dei bambini i tentativi di imitazione del genitore dello stesso sesso (quindi un processo di identificazione), mentre per le bambine si tratterebbe di un modo per imporre la propria volontà, per avere un'autorità che, nel proseguo della vita, verrà loro vietata dal maschio; sempre secondo gli psicologi sarebbe questa negazione ad un'identità propria che produrrà nevrosi e malattie psicologiche.



*I giochi di guerra e di caccia tentavano l'imitazione del mondo adulto, fondamentale per identificare che erano i nemici e per prepararsi ad affrontarli.*

In realtà fu proprio il più famoso degli psicanalisti, Sigmund Freud, a riconoscerci anche il modo di trasferire timori ed angosce su un oggetto (il giocattolo) in modo da superare le proprie paure, avvicinandosi così ad un'interpretazione antropologica, visione

ribadita anche da L. Vygotskij, con particolare riferimento all'evoluzione affettiva dei ragazzi.

I sociologi videro nel gioco la sintesi delle diverse forme sociali nelle quali si andavano evolvendo le varie popolazioni (R. Callois)<sup>2</sup>.

Anche i comportamentisti si sono cimentati sull'argomento, e da specialisti molto specializzati quali sono, si lanciarono in analisi estremamente circoscritte, come quelle della "dinamica comportamentale post-esercizio" (E. H. Carr) contrapposta a quella del "pre-esercizio" (K. Gross), fino alla "funzione centralizzata nella sfera conoscitiva personale" (J. Piaget), ai lavori dei quali si rimanda per chi fosse interessato a studiare questi particolarissimi aspetti del fenomeno.

Forse solo Gregory Bateson compì un'analisi che si avvicina alla visione dell'antropologia culturale<sup>3</sup>, identificando nel gioco una "meta comunicazione" tra il mondo reale e quello irreal della fantasia, riferendosi ad azioni fittizie viste come reali, propedeutiche alla futura vita nella comunità<sup>4</sup>.

Al di là di queste analisi sicuramente dettagliate ma forse troppo specializzate per servire da guida in una ricerca delle origini culturali del fenomeno, utilizzando una schematizzazione antropologica del gioco, possiamo, almeno in prima battuta, suddividere le varie tipologie di gioco come segue:

<sup>2</sup> ROGER CALLOIS – *I giochi e gli uomini* – Bompiani, 1981. Callois arriva ad una complessa classificazione delle forme sociali basate sui vari tipi di giochi: libero, separato, incerto, improduttivo, regolato, fittizio. La suddivisione dei giochi viene creata, dal sociologo, in base ai "segni" tipici di ogni gioco.

<sup>3</sup> Probabilmente questo dipende dal fatto che nei suoi studi Bateson aveva avuto insegnanti come Radcliffe-Brown e Malinowski, e forse anche per essere stato sposato alla famosa antropologa Margaret Mead.

<sup>4</sup> GREGORY BATESON – *Questo è un gioco* – Cortina Edizioni, 1996.



1. giochi "di insegnamento" (favorito dagli adulti)
2. giochi "di imitazione" della vita adulta (autonomo ed accettato dagli adulti)
3. giochi non-giochi, ma rituali

I giochi "di insegnamento" erano quelli che imitavano i comportamenti del mondo dei genitori, come giocare alla guerra, giocare a nascondino, con la palla, il cerchio, la lippa, la trottola ecc..., ossia tutti quelli che sviluppavano nei bambini tutte quelle caratteristiche che erano loro necessarie per sopravvivere nella comunità.

Se giocare alla guerra era una vera e propria imitazione di una situazione del mondo adulto, altri, come la lippa, ne contenevano i concetti fondamentali di competizione, aggressività e cooperazione con il proprio gruppo; altri ancora, come la palla, il cerchio, la trottola, giocare a nascondino, sviluppavano facoltà fisiche e psichiche come velocità, destrezza e acutezza visiva.



*Un carro agricolo giocattolo ed una bambola in legno. Probabilmente questi giochi furono inventati inizialmente dagli stessi bambini utilizzando, per la loro rappresentazione simbolica, simulacri ottenuti da rametti o scarti delle lavorazioni manuali dei genitori. Successivamente gli adulti li crearono appositamente, cercando di dare ai giocattoli una forma più vicina possibile all'originale.*



*Il gioco delle biglie sollecitava la destrezza e l'acutezza visiva.*



Questi erano sicuramente giochi che gli adulti favorivano, ed erano ritenuti talmente validi che si prolungavano per tutta la vita, trasformandosi nelle attività



sportive e, contemporaneamente, incanalando nella competizione quell'aggressività che, se esagerata, poteva condurre a problemi sociali all'interno di una stessa comunità.

Inoltre vanno considerati facente parte di questa categoria anche attività sempre tipiche dell'età adulta, che non si possono considerare competizioni sportive ma ancora giochi, meno "fisici", più intellettuali, ma che contenevano ugualmente insegnamenti legati alla necessità di battere l'avversario (gli scacchi) o informazioni sulla divisione in classi della società (i giochi di carte).

I giochi "di imitazione", per quanto, come i precedenti tendessero ad imitare le attività degli adulti, nascevano autonomamente dai bambini, dapprima con semplici simulacri, poi con quelli che potremmo considerare i primi giocattoli (costruiti dagli adulti).

Erano quelli che prevedevano l'uso di bambole, finti attrezzi da lavoro, animaletti di legno, ecc... In questo caso non si sviluppava il senso di competizione o di addestramento come nei precedenti, servivano semplicemente al bambino per proiettare sé stesso nel mondo degli adulti, ad identificarsi con quegli individui che sarebbero diventati in futuro.

Gli adulti accettavano questi giochi ma non li favorivano, proprio perché non propedeutici alla vita adulta; dovranno passare molti anni prima che qualche esperto di pedagogia capisse che anche questo tipo di giochi era necessario alla formazione di una persona sana, soprattutto da un punto di vista psicologico.

Il terzo tipo, quelli definiti "giochi non-giochi" erano quelli che nascevano come forme ludiche trasferite al mondo infantile da antichi rituali. L'insegnamento era così lontano nel tempo che i bambini non riuscivano più a recepirlo, e l'utilizzo diventava quindi quello del solo divertimento. Il più noto di questi giochi era quello chiamato "della settimana".

#### *Il gioco della settimana.*

Tra i giochi che abbiamo ricordato uno di quelli che non si ritrova più nel mondo infantile (anche se esistono tutt'oggi tornei organizzati da amatori) è quello della "lippa".

La lippa è un antico giuoco popolare, che, almeno in Italia e almeno nella forma attuale, sembra risalire al XV secolo.

Il gioco si basava sulla competizione tra due squadre, che dovevano, a turno, lanciare e recuperare un elemento in legno a forma di doppio cono (la "lippa" vera e propria), che veniva scagliato lontano colpendolo con un corto bastone di legno (la "mazza", che in Romagna era detta *bac*).



Si giocava in tutta l'Italia, anche se con nomi diversi: nelle zone sud del Canton Ticino veniva chiamato *rèlla*, ad Alessandria *cirimèla*. Nella parte orientale del paese si trovava il termine *pìndul* (o *pàndul*, o anche *lip*) in Friuli, *pìto* a Treviso, *còncio* a Vicenza, mentre a Brescia ed a Bergamo era noto con il nome di *ciancol*, molto simile al *s-cianco* di Verona, al *s-ciancol* di Mantova; *pandolo*, *mazza* e *pindolo* a Venezia come a Padova, e simile a Ferrara (*bac* e *pandòn*); a Rovigo *bindeche*, a Pavia *ciaramèla*; scendendo verso il sud trovavamo a Prato *cibbè*, *ghinè* a Livorno, *zirè* a L'Aquila, mentre a Pescara si chiamava *mazz'* e *cuzz'*, a Roma *bastone* e *nizza*, in Ciociaria *zicchia*, in altre zone del sud laziale *mazza* e *saràga*, in Campania *mazza* e *pivezo*, *mazza* e *pieuze*, in Calabria *stiriddru*, in Puglia *pizzecal*, *mazz'e licche* o *mazz'a ccurte*, in Sicilia *tanapapiù* e *scannello*. Fino alla seconda guerra mondiale si giocava anche in Inghilterra, dove era noto come *tipcat*. In Romagna era chiamato *lepa*, e si è giocato fino a tutti gli anni "50 del secolo scorso.

Così come in tutto il mondo esistevano, ed esistono ancora, giochi il cui concetto fondamentale era quello di colpire un oggetto, scagliarlo lontano, e recuperarlo prima di



*Il gilli danda indiano.*

“nemici” che volevano impossessarsene, il gioco è evidentemente la rappresentazione di una caccia ad una preda, complicata dalla competizione con un gruppo avversario; dato che la caccia era diffusa

in tutto il mondo, i giochi di “battuta e lancio” sono probabilmente nati in maniera del tutto autonoma in aree diverse, e in maniera altrettanto autonoma si sono sviluppati nelle diverse forme in cui li troviamo tutt’ora (*golf*, *cricket*, *baseball*) per cui sono assurde certe diatribe, di cui ogni tanto si legge, sulla vera paternità di un determinato gioco<sup>5</sup>.

Ciò che appare sicuro è che giochi molto simili alla lippa nella forma, ed identici nelle regole, erano presenti in tutto il mondo fin dall’antichità.

A Londra sono conservati dei bastoni di legno, risalenti a circa 3500 anni fa, la cui analisi della conformazione fa pensare a questo particolare gioco; reperti analoghi sono stati trovati in Siria, in tombe che sono attribuibili a fanciulli; in Cina un gioco chiamato *chuiwan*, rappresentato in alcuni disegni su un testo del 1200, sembra riportare qualcosa di molto simile; altrettanto simili sembrano essere giochi rappresentati stavolta in pareti di tombe romane ed etrusche.

Ci sono bambini che, da qualche parte del mondo, utilizzano ancora questo gioco: in Nepal si gioca anche oggi a *dandi biyo*, in Sri Lanka a *kitti-pul*, in Iran a *alak-doulak*.

Lo stesso succede in India, dove il *gilli danda* è straordinariamente simile a quello che si giocava in Romagna.

<sup>5</sup> Qualche tempo fa si è letta la notizia che i cinesi avrebbero inventato il gioco del *golf* che, a detta degli esperti di quel paese, sarebbe stato portato in Inghilterra da parte di Mongoli immigrati nell’isola. Altra notizia è stata quella dell’invenzione del gioco del calcio sempre da parte dei cinesi, il cui antico nome era *cuju*. Queste notizie hanno una loro valenza antropologica, in quanto significative di un certo spirito di rivalsa culturale da parte di paesi fino a poco tempo fa considerati facenti parte del terzo mondo, ed oggi sono emergenti.



Anche l'etimologia testimonia dell'antichità del gioco. Qualcuno lo fa risalire al termine caldeo *halip*, che significava "lancio", "getto".

In particolare, per quanto riguarda la Romagna, il termine "baco" con il quale si identificava la mazza, deriva indubbiamente dal latino *baculus*, che significa "bastone", o "asta".

Lo stesso termine, però, veniva a volte utilizzato per indicare anche il "lituo" (lat. *lituus*) ossia quello strumento di culto in uso già negli Etruschi e nei Latini e poi passato ai Romani; era un bastone ricurvo sulla cima (molto simile in questo al pastorale vescovile, che probabilmente ne è l'erede) utilizzato dagli àuguri nelle pratiche divinatorie.

Secondo una teoria, che comunque gode di poco credito tra gli specialisti, il lituo veniva utilizzato come strumento per misurare la direzione del volo degli stormi di uccelli: la parte terminale curva veniva centrata con un determinato punto del cielo, e ruotando l'asta su questo punto la parte diritta indicava tale direzione. Confrontando l'orientamento così determinato con le posizioni delle stelle nello stesso momento, si poteva ottenere il responso.

Il fatto che il lituo venisse chiamato anche *baculus* potrebbe far pensare, anche per il gioco della lippa, ad un'origine rituale, classificando perciò anche questo gioco tra quelli che abbiamo definito "giochi non-giochi".

Questa ipotesi è suffragata dal fatto che con gli stessi termini si indicasse pure il nome di una tromba della cavalleria romana dalla forma ricurva.



*Il lituo rappresentato in un dipinto murale etrusco e su una moneta.*

