

Saggiistica Aracne

Massimo Galiazzo

Giochi per adulti in natura

Teoria

Prefazione di
Ivano Gamelli





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVII
Giacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.giacchinoonoratieditore.it
info@giacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-0110-0

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: marzo 2017

*A chi,
in questi anni di montagne e parole,
ha fatto da eco
ai primi suoni delle mie intuizioni
fino a far scorrere in loro l'inchiostro,
che ha disegnato queste pagine.*

*A chi
come accompagnatore di gesti
in me e nei miei sentieri,
riconosce in questi itinerari
tracciati della sua ricerca
a cui devo la paternità e le radici.*

*A chi,
come il vento,
in silenzio o con un sibilo,
ha fatto da cuscino per sostenere la voce
in una materna custodia
che solo l'assenza ricorderebbe la presenza.*

*A chi
si affaccia nel suo peregrinare
a questa foresta fatta di carta e segni
e ritrova appigli, per riapprendere la sua via.*

*Alla natura
che mi ha concesso tanto spazio possibile
di gioco
tra vento, respiro e parole*

Scalava leggero, il corpo rispondeva teso e schietto all'invito degli appigli, il fiato se ne stava compresso nei polmoni e staccava sillabe di soffio seguendo il ritmo di una musica in testa. Il vento gli arruffava i capelli e sgomberava i pensieri. Con l'ultimo passo toccava l'estremità dove la terra smette e inizia il cielo. Una cima raggiunta è il bordo di confine tra il finito e l'immenso. Lì arrivava alla massima distanza dal punto di partenza. Non è il traguardo una cima, è sbarramento. Lì sperimentava la vertigine, che in lui non era risucchio del vuoto verso il basso, ma affacciarsi sul vuoto dell'insù. Lì sulla cima percepiva la divinità che si accostava. Lassù si avvolgeva di vento. Una sommità senza urto di masse d'aria addosso è spaventosa. Perché l'immenso sta trattenendo il fiato.

E. DE LUCA, *E disse*

13 *Prefazione*
di Ivano Gamelli

17 *Introduzione*

Parte I I GIOCHI

21 **Capitolo I**
Workshop esperienziale e gioco

1.1. «Papà queste conversazioni sono serie?», 021 –1.2. Ma come fanno i giochi ad essere seri?, 021 –1.3. Perché questi giochi da adulti dovrebbero godere di una serietà?, 022 –1.4. Ma come funzionano i clichès?, 022 –1.5. Ma c'è contrasto nel gioco?, 023 –1.6. Il gioco ha regole?, 023 –1.7. Si può entrare nei pasticci del gioco a caso?, 024

25 **Capitolo II**
Diamo luogo ai giochi

2.1. «Il gioco è un'esperienza creativa», 025 –2.2. «La precarietà del gioco è dovuta al fatto che esso si svolge sempre sulla linea teorica che separa il soggettivo da ciò che è oggettivamente percepito», 026 –2.3. Il gioco è “spazio potenziale” per un'appercezione creativa e poetica di sé, 026 –2.4. «L'interpretazione fuori dalla compiutezza del materiale è indottrinazione e produce compiacenza ... o produce resi-stenza», 027 –2.5. «Giocare vuol dire fare” e “io rendo concreta la mia idea del gioco pretendendo che il gioco abbia luogo... e abbia un tempo», 029 –2.6. Il gioco “è immensamente eccitante”, 029 –2.7. L' «esperienza culturale – è – estensione dell'idea di fenomeni transizionali e del gioco», 032 –2.8. La differenza tra fantasticare e sogno, 032 –2.9. Il gioco un ponte con la psicosi, 033

35 **Capitolo III**
Un trovatore girovago nel gioco

43 **Capitolo IV**
Giochi senza fine

- 49 Capitolo V
A che gioco giochiamo
- 57 Capitolo VI
Animali umani
- 71 Capitolo VII
Homo ludens
- 93 Capitolo VIII
Giochi iniziatici
8.1. Adolescenza , 093 –8.2. Riti di passaggio, 097 –8.3. Communitas ed esperienza di flusso, 101 –8.4. Liminali e liminoidi, 107 –8.5. Il rito iniziatico e la sua migrazione nel tempo libero, nella forma di gioco iniziatico, 111
- 117 Capitolo IX
Giochi per adulti
- 121 Capitolo X
Rischio, ordalia e ludopatia
10.1. Rischio e gioco, 121 –10.2. Riti ordalici, 122 –10.3. Holding sociale, 124 –10.4. Esperienze ordaliche contemporanee e il rischio, 126 – 10.5. Avventura in montagna e il mercato del rischio, 128 –10.6. Ordalie adolescenziali, 131 –10.7. È veramente possibile una consumazione individuale del gioco iniziatico e dell'ordalia?, 133 –10.8. Gli autori sin qui incontrati e le derive ludopatiche (tavola sinottica), 135 –10.9. Ludopatie e new addiction, 157–10.10. Sintomi delle addictions, 158 –10.11. Correlati neurobiologici delle addictions, 159 –10.12. Psicodinamiche delle addictions, 160–10.13. New addictions, 161 –10.14. Gambling, 162 –10.15. Sensation seeking, 163 –10.16. Dipendenza da sport, 165 –10.17. Dipendenza da tecnologie di comunicazione, 166 –10.18. Dipendenze patologiche e nuova adolescenza, 167

Parte II

I GIOCHI IN NATURA E I NOSTRI SENSI

- 175 Capitolo I
I luoghi che parlano: ecopsicologia e voce
1.1. Invocare il genius loci , 179 –1.2. Evocare gli spiriti (dialogo ed ascolto), 179 –1.3. Advocare gli spiriti guida, 182–1.4. Convocare, 183 –1.5. Congedo, 183

- 185 Capitolo II
Paesaggire: ecopsicologia e sguardo
- 193 Capitolo III
*Con tatto incamminarsi in una fiaba: ecopsicologia e
tatto*
3.1. Le tappe del con-tatto, 195 –3.2. Parole a fil di pelle, 197
- 203 *Bibliografia*

Prefazione

di IVANO GAMELLI¹

Inutile negarlo, il gioco in età adulta è guardato con sospetto. Perdita di tempo, fuga dalle responsabilità, imbarazzante regressione, sono solo alcune delle neppure troppo implicite allusioni con le quali viene non di rado apostrofato colui o colei che ne fa manifesta e gioiosa adesione. Da pedagogo non posso non rilevare, con tristezza e disappunto, come il gioco sia considerato perlopiù solo come strumento finalizzato a preparare, ad alleggerire, a rendere meno indigesta la fatica dell'apprendimento, strategie comunque tollerate se riservate prevalentemente ai processi educativi rivolti all'infanzia.

In realtà il gioco non ha solo caratteri di divertimento, non è solo un mezzo per “passare il tempo” né tantomeno è qualcosa da circoscrivere ai primi anni di vita. Il gioco è una grande metafora dell'educazione per ogni età della vita, un modo di raccontare e di raccontarsi, luogo elettivo delle elaborazioni, dei significati, delle ansie degli uomini e delle donne di ogni latitudine del pianeta. Va da sé che il gioco nell'immaginario adulto contemporaneo contiene in sé elementi trasgressivi e minacciosi, il che in realtà svela le ragioni dell'ostilità come pure della sufficienza difensiva che l'accompagnano.

La contrazione delle opportunità di gioco equivale a una restrizione dei gesti e, di conseguenza, dei significati (dei mondi) che gli stessi sottendono. Per dirla con Jung «L'uomo è solamente uomo quando gioca»: un adulto che ha perso la capacità di giocare, ha perso la sua anima. Non si dà educazione

¹ Docente di pedagogia del corpo all'Università di Milano-Bicocca.

e cura se l'educatore e l'educando, l'insegnante e l'allievo, l'analista e l'analizzante, il terapeuta e il paziente non sono nella condizione di "giocare", poiché giocare è l'unico modo di "immaginare altrimenti".

Incontriamo visioni del gioco più profonde e autentiche, che rendono merito alla sua più autentica dimensione, se ci rivolgiamo all'ascolto di coloro che lo hanno guardato e studiato da una prospettiva filosofica. È il caso di Nietzsche («Un nascere e un perire, un costruire e un distruggere, che siano privi di ogni imputabilità morale e si svolgano in un'innocenza eternamente uguale, si ritrovano in questo mondo solo attraverso il gioco dell'artista e del fanciullo»), come pure di Fink, autore di un indimenticabile e delizioso piccolo libro, *L'oasi del gioco* («Il gioco non va posto solo accanto agli altri fenomeni della vita, al lavoro, alla realtà, alla serietà, all'autenticità, e ancora, alla morte, alla lotta, all'amore e al potere; il gioco sta di fronte a tutto questo per accoglierlo in sé, rappresentandolo. Ogni gioco consiste in un rapporto di comprensione della vita umana con sé stessi. Noi giochiamo la serietà, giochiamo l'autenticità, giochiamo la realtà, giochiamo il lavoro e la lotta, giochiamo la vita e la morte. E giochiamo ancora perfino il gioco. Il gioco per-mette di gustare il divenire leggero della vita»).

Il gioco – come sostiene Romano Màdera – è la radice della civiltà, di ogni gesto e di ogni azione e quindi di ogni lavoro e di ogni tecnica, qualità che esso esprime attraverso il processo essenziale di ogni apprendimento che consiste (come si può osservare nell'attitudine che caratterizza l'approccio del fanciullo) nella composizione/scomposizione di gesti e parole attraverso le quali noi costantemente rimescoliamo e rimettiamo in moto (in gioco) i processi di conoscenza.

Ebbene, ritroverete tutto questo, e molto di più, nella lettura di questo libro scritto da un appassionato "giocatore-educatore-filosofo". Con un affondo particolare, strettamente connesso con la biografia dell'autore, appassionato di montagna.

In questo libro si parla infatti di gioco (come sempre dovrebbe essere) non disgiunto da corpo, da esercizio corporeo

nella natura. In tale prospettiva a un giovane come a un adulto è infatti data la possibilità di ricontattare il piacere originario del movimento, di essere un corpo vivo che si relaziona ad altri corpi vivi, di esercitare nel tempo e nello spazio le sue molteplici potenzialità espressive.

La stessa parola sport, è interessante ricordarlo, viene dal latino “deportare”, “uscire fuori”, portarsi fuori dalle mura cittadine per dedicarsi ad attività ludiche e corporee. Da questo termine deriva il provenzale *deportar* e il francese *desporter* (divertimento, svago), ed è proprio da quest’ultimo che prese origine nell’inglese del XVI secolo il termine *disport*, abbreviato in seguito nell’odierno sport. L’etimo della parola ci apre quindi al valore primario del gioco sportivo, che consiste appunto in una pratica corporea di svago che si svolge “fuori”, “altrove”. Una digressione etimologica che ci consente di comprendere meglio quanto sosteneva Riccardo Massa a proposito della stessa educazione: «Educare significa condurre all’aperto, in un luogo lontano e diverso, teso a generare l’esperienza, nel soggetto in formazione, del trovarsi altrove».

Giocare all’aperto e lontano dalle “mura” quotidiane dell’esperienza implica il tornare a sentire il freddo come il caldo, il vento, la pioggia come la neve, in sintesi a vivere e cogliere le risorse e la bellezza dell’ambiente, un’occasione particolarmente facilitata per noi che abbiamo la fortuna, da nord a sud, di vivere in questo Paese. Il corpo in questa dimensione si fa *habitus*, non più semplice strumento ma matrice di possibilità di cui si va alla ricerca. Il gioco-sport, liberando il corpo dalla stretta degli habitus normali, consente di esplorare l’ambiente e di contattare possibilità alternative. Abituati come siamo a identificare l’educazione al gioco e allo sport con uno spazio attrezzato e specifico – la palestra – abbiamo in buona parte svuotato di senso questa possibilità, così come abbiamo limitato il fare scuola alla presenza di cattedra e banchi e identificato il fare teatro con un palcoscenico rivolto verso una fila di poltroncine rosse.

Educare al gioco in età adulta non può non comportare, oggi più che ieri, l’opportunità di riappropriarsi degli spazi del

“selvatico”, perché il sentirsi vivi in un corpo vivo necessita di un ambiente vitale qual è quello della natura, in particolar modo della montagna e del bosco, forse gli unici contesti ancor non del tutto “addomesticati” dall’uomo. Ed è in tali contesti che il gioco-sport (come già per l’avventura con la quale costituisce un binomio eccellente) può ritrovare quegli aspetti qualificanti capaci di renderlo unico e insostituibile.

Introduzione

Riflessioni teoriche sul gioco e su quali giochi possono diventare iniziatici e come?

Come in un'autoformazione che nell'esplorare un tema trova argomenti e spunti per ulteriori indagini e ricerche, così si sviluppa questa ricerca attorno al gioco. In cui nella sequenza dei capitoli si possono distinguere un filo del discorso che si perde per poi ritrovarsi: ogni capitolo aggiunge un pezzo alla comprensione e apre nuove domande che consegnano il testimone ai capitoli successivi. La mappatura completa e la cartografia di tutto il viaggio, però appartiene solo alla fine in cui, come in una cima conquistata, è consentita una visione d'insieme (Parte prima, capitoli VIII-X). Infatti solo gli ultimi capitoli teorici si possono permettere quella padronanza di citare i precedenti e quasi prendere insieme il paesaggio che si stava percorrendo.

Le esperienze pratiche di gioco in natura nascono in tempi diversi, di pari passo con i capitoli teorici conquistati, a cui si appoggiano. In questi anni circa dal 2008 al 2016 sia che si parli di progetti educativi sia che si parli di workshop di counseling sono stati tutti presentati e realizzati, attraverso due associazioni Equilibero (educazione) e Punto Gestalt (counseling e natura).

Ho iniziato dicendo autoformazione: perché proprio come in una ricerca azione personale, che proprio per questo chiamerei ricerca-formazione, nel cercare fuori mi sono cercato anch'io. Ecco che allora questo scritto è anche e soprattutto un'esperienza autobiografica, con un bisogno di integrare

educazione e counseling ad approccio umanistico integrato (con particolare interesse per la psicoterapia della Gestalt: counselor 2005). A cui aggiungerei la mia formazione filosofica che fa parte del mio percorso (laurea in filosofia 2004): anche quest'ultimo elemento avanza un suo bisogno di considerazione attorno al valore dell'esperienza e alla sua cifra esistenziale. Devo integrare solo un ultimo elemento all'amalgama: la passione per la montagna, l'ambiente naturale e l'alpinismo (sono istruttore di arrampicata libera del Cai di Padova 2007). In questi anni tutte le componenti hanno cercato una loro composizione alchemica che sembra per ora riposare nel Gioco. Un gioco per adulti e in natura: in particolare quali giochi per adulti possono diventare iniziatici e come?

PARTE I

I GIOCHI

