



DIEGO SARTO

RELAZIONE:

SPORT E GIOCO

Scopo di questa relazione è quello di provare a distinguere la posizione dei "pedagoghi dello sport", nel senso pieno della parola, che hanno come scopo quello di aiutare la gioventù a crescere e ad acquisire una "cultura autentica", e gli altri: quegli allenatori o sportivi che ritengono fondamentale nel loro lavoro il raggiungimento della vittoria, e un valore in sè l'aspetto competitivo, ma, contemporaneamente sentono lo sport depositario di valori di fratellanza, lealtà, cooperazione, formazione civica.

Leon Bloy mezzo secolo fa affermava: "credo fermamente che lo sport sia il mezzo più sicuro per produrre una generazione di cretini malfattori".

Non ci associamo evidentemente ad una così radicale condanna, ma dobbiamo ammettere che lo sport come si pratica spesso sotto i nostri occhi nasconde in effetti una grande forza degenerativa.

Anche se non è scopo centrale di questo lavoro non bisogna dimenticare gli eccessi quasi grotteschi a cui porta il fanatismo sportivo anche se in questo caso l'evento sportivo è soltanto uno degli aspetti di tensioni sociali e culturali ( E. Dunning "La struttura di una società in cui la coesione segmentaria è dominante tende a incoraggiare la violenza nei rapporti umani in modi naturalmente rafforzantesi").

Esamineremo, ora, parte delle cause che hanno indotto alla diversificazione del concetto di sport da quello di gioco. Una modificazione progressiva che ha toccato il suo apice nell'ultimo ventennio.

Il carattere antiludico dell'organizzazione sportiva, che diventa diritto del più forte, è stato analizzato da Huizinga, nel constatare che lo sport, agli inizi del xx secolo, tendeva sempre di più a diventare un elemento di "civiltà sui generis", cioè distaccato, coscientemente o non, da ogni contesto culturale.

Huizinga definiva lo sport come "un'espressione autonoma dell'istinto agonistico" e ciò lo vedeva evolversi verso una "funzione sterile in cui il vecchio fattore ludico sarebbe stato presto interamente estinto".

Questa posizione pur essendo troppo categorica chiarisce ad ogni modo quale sia la tendenza del comportamento culturale che ha coinvolto lo sport oggi.

Bisogna comunque ritenere eccessivo qualificare come sterile la funzione del gioco agonistico nella sua forma attuale; visto che anche nelle forme più impure lo spettatore è in grado di distinguere il ruolo che si ha nelle varie situazioni.

"Quando ci appare un atleta in un manifesto pubblicitario con un sorriso smagliante non riesce a farci dimenticare completamente il suo vero volto, che ci propongono i fotografi durante le manifestazioni sportive" (G. Magnane).

La coesistenza di queste due immagini fa sì che noi sappiamo con certezza che quel campione non è un uomo che gioca, ma un uomo al lavoro, che con piena determinazione e cognizione di causa costruisce il suo successo professionale.

Si può, comunque, affermare che siamo giunti ad una fase che segna la fine della fantasia, dell'improvvisazione, di tutto ciò che costruiva "l'artigianato in fatto di sport".

Fraasi del tipo: "Per raggiungere la perfezione, per migliorare il rendimento dell'uomo, non si ha più il diritto di divertirsi" sono ormai di uso corrente tra tecnici sportivi e tifosi.

Dichiarazioni come queste non sono inutili.

Esse permettono di tracciare la linea di demarcazione tra lo sport non ludico, da una parte ( non solo quello dei professionisti, ma anche quello degli atleti che non vedono che il record

e la consacrazione che questo comporta ), e lo sport che, fedele alle sue origini, tende a rimanere un gioco, dall'altra.

L'apparente prosperità dello sport, il suo innegabile successo in una civiltà che si definisce proprio per il culto del successo, non è mai giunta a soffocare completamente questa maggiore rivendicazione: il diritto al gioco.

Il gioco deve esercitare un ruolo di primaria importanza nell'adattamento all'ambiente culturale.

Il gioco "è il momento in cui si apprendono i moduli comportamentali che si conserveranno per tutta l'età adulta"( Marcel Mauss).

L'attività ludica rappresenta un "consumo di attività fisica e mentale privo di uno scopo immediato utile, come pure di uno scopo definito e la cui sola ragion d'essere per la coscienza di chi vi si dedica, è il piacere stesso che essa vi prova" ( Le Boulch). Nell'attività ludica è messa in gioco la funzione di simulazione, che rappresenta il livello più alto della funzione cognitiva.

"Immaginare vuol dire uscire da un piano strutturato dalle nostre conoscenze logiche e dalle nostre abitudini sociali. La funzione immaginativa o di simulazione non ha nel gioco il carattere di apprendimento o di imitazione che le si è spesso attribuito .....Essa non è orientata verso la padronanza dell'oggetto, ma implica al contrario il ritorno del soggetto su se stesso provando piacere della sua attività e creando un mondo fittizio in cui tutto avviene secondo i propri desideri disponendo di tutte le forze della vita affettiva"(Le Boulch).

"Il gioco permette l'avverarsi simbolico del desiderio , la distruzione o l'attenuazione provvisoria dell'angoscia. Esso è rivelatore dei timori, delle frustrazioni, delle ossessioni dell'infanzia. Una delle sue principali funzioni è fornire ai fantasmi una via di scarico" (Melanie Klein).

Il gioco può essere considerato a questo riguardo come una rivalsea del principio del piacere sul principio della realtà. Il gioco non ha nulla di una attività veramente gratuita poichè ci sono nel gioco una struttura ed un senso che ne fanno una forma involontaria di linguaggio, conferendogli così un valore simbolico.

Dal punto di vista del significato le parole gioco e sport dovrebbero essere sinonimi: in entrambi domina l'idea del divertimento, della gioiosa e libera attività senza scopo apparente, del diporto, dello svago ricreativo.

In realtà, le due voci si sono profondamente differenziate l'una dall'altra specialmente negli ultimi tempi.

Il gioco tradizionale è rimasto nel suo significato originario, esclusiva prerogativa dei bambini ma, il gioco istituzionalizzato, con le sue gerarchie, regole, e simboli (più consoni ad un adulto) è rimasto schiacciato da una realtà di sport spettacolo / lavoro.

"Lo sport nella pratica è divenuto o un lavoro (professionismo o pseudo-dilettantismo) o uno spettacolo, e nell'uno o nell'altro caso non è più una libera e spontanea attività, ma un'attività a pagamento, e questa è forse una delle differenze fondamentali" (G. Magnane).

Critiche allo sport, così come è concepito oggi, sono state mosse da diversi autori (Huizinga, Ortega, Volpicelli) che notano come il mondo degli adulti, a causa dell'eccessiva importanza data alla gara sportiva, tenda ad impuerilirsi e come dall'esagerazione ascetica medioevale si sia passati nell'evo moderno all'eccesso opposto: all'esaltazione del corpo, al culto della gioventù (L. Calabrese).

Simili preamboli ci conducono inevitabilmente a dover separare la parola sport dalla parola crescita ed educazione.

Oggi l'uso indistinto del termine sport induce a speculazioni che dietro al primordiale significato nascondono la vera essenza di questa voluta confusione culturale.

Oggi il termine sport deve essere utilizzato per quello che ne è rimasto "un lavoro con origini ludiche", un lavoro attorno al quale girano interessi economici e di potere considerevoli.

Nello sport oggi quel che conta è vincere ( *c'est que importe est la victoire*) e l'aggressività, la violenza nei campi di gioco sono solo un sintomo degli enormi interessi in gioco. Il controllo del risultato obbliga a studiare spazi e regole sempre più strutturati che tolgono gioia e "plasticità"( in senso psicomotorio) al movimento.

L' educazione non trova più spazio in quel termine che può e deve essere sostituito dalle parole gioco, attività motorie, sociomotricità o qualsiasi altra che non permetta a chi usa per i propri interessi il movimento di avere una legittimità culturale.

