

Il calcio come gioco profondo della contemporaneità

ROMINA NESTI

Docente di Didattica e metodologia del gioco – Università degli Studi di Urbino

Corresponding author: romina.nesti73@gmail.com

Abstract. The topic aims to reflect on the relationship and role that football has within contemporary society starting from Geertz's concept of deep play and from the reflections on this sport by sociologists and anthropologists. Finally, brief reflections are then made on how a deep play can influence the educational processes.

Keywords. Deep Play - Games - Society - Emotions - Education

1. Gioco e società: un rapporto che attraversa tempi e spazi

Giocare un gioco è l'esperienza che caratterizza tutta l'umanità, in tutti i tempi, in tutti i luoghi. Giocare è un'esperienza comune e quotidiana che cambia nel corso della vita, che può prendere molte strade e forme diverse. Caleidoscopico, polimorfo difficile da definire, il gioco caratterizza la vita sociale dell'uomo si intreccia con i suoi riti, i miti, le ideologie, etc., è oggi riconosciuto nella sua profonda funzione culturale ed educativa. La storia del gioco nelle sue mille evoluzioni, nei suoi "strumenti" racconta la storia dell'umanità.

Spesso il mondo ludico ha svolto un ruolo di "palestra" sociale, come ben raccontano le storie ludiche del mondo greco e romano dove il gioco è soprattutto pubblico è «il modello di riferimento e la palestra di esercitazione, di regole socialmente codificate e condivise, come tale, definisce e normalizza praticamente qualsiasi manifestazione/espressione umana all'interno e in virtù di un contesto istituzionale»¹. Il gioco troverà poi nella modernità e nella contemporaneità il suo massimo riconoscimento e sviluppo, e sarà il Novecento a individuare le definizioni e a compiere le analisi di gioco più accurate e a dar vita a nuove forme ludiche, le quali rafforzeranno ancora di più il legame che il gioco intrattiene con la cultura e la società. Il gioco viene riconosciuto come un vero e proprio media come ci ricorda McLuhan «I giochi [...] sono situazioni artificiali e controllate, estensioni della consapevolezza collettiva, che permettono una tregua dagli schemi consueti. Sono un modo attraverso il quale l'intera società parla a se stessa [...] I giochi sono situazioni escogitate per permettere la partecipazione simultanea di mol-

¹ R. Frasca, *La dimensione ludica nella società romana antica*, in F. Cambi, G. Staccioli G., *Il gioco in Occidente*, Roma, Carocci, 2007, p. 15

te persone a qualche schema significativa delle loro vite collettive»². Molteplici saranno le ricerche e gli studi che mostreranno come attraverso il gioco la società veicola valori, ruoli sociali, idee, simboli, rappresentando così al contempo anche se stessa.

Superate poi (ma sempre punto di partenza fondamentale) le definizioni di Huizinga e Caillois³, la ricerca si concentrerà sul cercare di rispondere alla domanda “perché si gioca?”, approfondendo la risposta, solo apparentemente banale, che vede la spinta ludica nel piacere che provoca tale esperienza. Allora non solo si va ad indagare la struttura profonda dei giochi ma si legge tale fenomeno e pratica umana legandolo alla sfida che sempre il gioco contiene in sé, alla voglia di superare gli ostacoli in un ambiente definito, controllato (ma mai determinato a priori nel risultato) dove si prova piacere nell’impegno, Suits ci ricorda come «i giochi sono attività finalizzate a obiettivi nelle quali sono scelti intenzionalmente mezzi inefficienti. Per esempio, nei giochi come le gare di corsa si gira volontariamente su una pista nello sforzo di arrivare alla linea del traguardo invece che tagliare ‘avvedutamente’ attraverso il campo»⁴ e di come i giochi siano oggi visti come «a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rule, that results in a quantifiable outcome»⁵. E certo tutto questo trova il proprio zenit nell’evoluzione più strutturata e “istituzionalizzata” degli sport.

Ciò che determina la distinzione tra un gioco motorio, tradizionale da uno sport è rintracciabile nell’utilizzo, nell’importanza e nella funzione delle regole. Nello sport le regole sono ufficialmente decodificate, tutti coloro che voglio praticare un determinato sport devono conoscerle e rispettarle, e sono le federazioni, come istituzioni, a garantire il rispetto di tali “norme”. Regolamentazione, dunque, delle forme di competizione ma anche rappresentazione di una volontà di standardizzare e uniformare (omologare anche) il mondo ludico, volta alla ricerca di quell’*Agon* perfetto che lo stesso Caillois descriveva: «un cimento in cui l’uguaglianza delle probabilità di successo viene artificialmente creata affinché gli antagonisti si affrontino in condizioni ideali, tali da attribuire un valore preciso e incontestabile al trionfo del vincitore»⁶. Una pretesa di controllare il ludico? Sì ma anche la creazione di un mezzo per veicolare valori, soddisfare bisogni. Le situazioni ludiche sportive mettono al centro il concetto di performance, scopo del gioco e puntano lo sguardo sulle logiche dell’agonismo, della competizione e della vittoria, ma anche l’ideale e forse l’illusione della parità e dell’uguaglianza.

Ma c’è un altro fenomeno che si sviluppa sempre nel corso del Novecento e che rende ancora più esplicito il rapporto tra gioco e società ed è la spettacolarizzazione del gioco, il gioco dunque guardato, che si fa esperienza indiretta ma coinvolgente, emozionante e formativa.

2. Il calcio come gioco profondo

Il calcio è l’esempio perfetto del rapporto tra gioco-società-cultura, un rapporto, che

² M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, NET, 2002, pp. 259-260

³ Cfr. R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 2004; J. Huizinga, *Homo Ludens*, Torino, Einaudi, 2002.

⁴ B. Suits, *La cicala e le formiche. Gioco, vita e utopia*, Parma, Junior, 2021, p. 39.

⁵ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of play*, MIT Press, Cambridge, 2004, p. 80.

⁶ R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, op. cit., p. 30.

ricordiamo è in costante evoluzione e divenire. Il calcio nel suo essere un grande teatro che coinvolge identità personali, sociali e culturali, rappresenta una grande metafora sociale della contemporaneità.

In che modo?

Rubando le parole a Caillois è maschera e vertigine al tempo stesso, per chi lo mette in atto e per chi lo guarda grazie a quel processo di spettacolarizzazione che lo ha visto protagonista nel corso del Novecento e racchiude in sé, secondo mille forme diverse, tutte le categorie ludiche da lui codificate (*agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*). *Agon* nella sua struttura di gara, con un luogo e un tempo definito per lo svolgimento dell'“agone”; fortuna (*alea*) certo come componente sempre presente nella partita stessa che la rende imprevedibile nel suo risultato; *mimicry* con le sue divise, i ruoli, le gestualità (ma possiamo trovare la categoria della *mimicry* anche nelle forme di travestimento del tifoso); *ilinx* per le emozioni e le vertigini che suscita non solo nei giocatori ma soprattutto negli spettatori, emozioni che emergono forti e brucianti dalla gioia alla rabbia alla tristezza.

Un grande “fatto” sociale che incontra l'*homo ludens*. Un grande rituale moderno ci ricorda Augé «il calcio costituisce un fatto sociale totale perché riguarda, più o meno, tutti gli elementi della società ma anche perché si lascia considerare da diversi punti di vista. In se stesso è doppio: pratica e spettacolo»⁷.

Ma proviamo ad andare per ordine.

I giochi di palla sono sempre esistiti (la palla è uno dei giocattoli più antichi del mondo non dimentichiamolo). Esistono molti giochi tradizionali con la palla che già in tempi passati ben rappresentavano il rapporto tra gioco e società in quanto spesso legati a eventi specifici, a riti religiosi, giochi concessi e talvolta vietati (vietati spesso più per la violenza che generavano fuori dal campo che nel gioco stesso) e penso ad esempio all'*harpastum* romano, al calcio fiorentino, alla palla a bracciale per citarne alcuni.

Ma rimangono spesso giochi legati a specifici luoghi, giochi di strada, con regole locali, coinvolgenti sì, con un loro ruolo educativo ma che non vedono certo la diffusione e la spettacolarizzazione che avranno gli sport. Come abbiamo già detto ad un certo punto ecco la nascita degli sport che si distinguono dai giochi tradizionali per la loro decodificazione e strutturazione, disciplinati attraverso le regole che potremmo definire universali, con le forme di controllo del gioco (i sistemi di arbitraggio, l'antieroe della nostra narrazione). Il passaggio tra gioco e sport rivoluziona il modo di guardare/giocare il gioco. Un passaggio definitivamente sancito dalla nascita del professionismo.

Se da sempre il gioco nel suo rapporto con la società incarna alcune funzioni sociali e trasmette valori lo sport è l'apice di tale processo proprio attraverso le forme delle sue regolamentazioni ufficiali che lo rendono gioco universale nelle regole, nella percezione e nei valori che trasmette.

Ed è a partire da questi processi che possiamo applicare al calcio la definizione di gioco profondo contemporaneo (la decodificazione ufficiale del calcio è della seconda metà dell'ottocento).

Per comprendere l'importanza del calcio nel contesto sociale planetario possiamo partire dalla definizione (ma utilizzandola in senso più ampio) di “gioco profondo” utilizzata dall'antropologo Geertz, il quale negli anni Cinquanta studia e analizza un “gio-

⁷ M. Augé, *Football*, Bologna, EDB, 2016, pp. 15-16.

co” tradizionale molto diffuso nella società tradizionale balinese, il combattimento dei galli. Durante l’osservazione e l’analisi di tale situazione ludica, l’antropologo si rese conto che in quella data società quel tipico modo di giocare, profondamente regolato, raccoglieva e rappresentava significati ben più profondi di quelle che l’idea di gioco, come puro divertimento e svago, racchiudeva⁸.

Le modalità secondo le quali veniva giocato tale momento ludico, le regole presenti all’interno della “cornice” ludica che il gioco veniva a declinare, regole sia esplicite, sia implicite, avevano dei profondi riflessi sulla società balinese e viceversa. Queste analisi condussero l’autore a riscoprire ed applicare ai giochi così radicati nelle società che li giocavano la nozione di “gioco profondo”, andando a mettere in evidenza come in questo tipo di giochi sono presenti delle “rappresentazioni” sociali all’interno delle quali vi sono regole, scelte, modalità particolari di relazioni, meccanismi che vanno a definire ceti e status sia di chi gioca sia di chi è spettatore.

Ogni società possiede e ha posseduto nei secoli giochi che è possibile definire come profondi. Per buona parte del nostro mondo oggi quel gioco profondo è il calcio che si è fatto come ci ricorda Bromberger “battaglia rituale e linguaggio universale”, o con le parole di Augé “nuova religione”. Il calcio come un grande sogno collettivo che coinvolge non solo i giocatori ma tutti coloro che lo “guardano”, un “fatto sociale totale” per dirla con Mauss.

E sono tanti i volti del calcio come gioco profondo, perché il calcio è rito e mito. Riti dei giocatori, il ritiro (e come non notare la parola e il suo rimando al religioso?) l’isolamento per concentrarsi di alcuni giocatori con la musica a tutto volume nelle cuffie, il rito dell’entrata in campo con lo scambio di saluti, i riti propiziatori e le superstizioni (spargere il sale, baciare il terreno o la testa di un compagno, etc..) ma soprattutto riti dei tifosi che trovano in esso un’identità e un’identificazione, un immaginario, un’appartenenza (e penso proprio al rito dello stadio, dai simboli rappresentativi di una squadra ai cori, di nuovo i riti propiziatori e i dovuti scongiuri, alle emozioni che emergono), la partita guardata come «un momento eccezionale di estetizzazione festosa della vita collettiva, una fonte privilegiata di esperienza e di senso del bello [...] fa provare, in 90 minuti, tutta la gamma delle emozioni che si possono vivere nel tempo lungo e disteso di una vita»⁹.

Pensiamo poi a come il calcio influenza anche la vita quotidiana, permeandola spesso condizionando i tempi di vita (i giorni delle partite), il tempo libero, il linguaggio e pensiamo a tutte le parole ed espressioni presi dal gioco che fanno ormai parte del parlare quotidiano, dove il gioco diviene argomento di conversazione e influenza le relazioni tra i soggetti, dove i “campioni” o meglio i vincitori divengono modelli sociali da imitare, acquisendo a loro volta un riconoscimento e uno stato status sociale (fino a livello di eroe), modelli “fisici” e “estetici” che fanno pensare al concetto di incorporazione di Mauss¹⁰, il quale mette in rilievo il carattere culturale e convenzionale della corporeità umana, dove il corpo (e la sua percezione) è frutto di un processo di inculturazione, che

⁸ Cfr. C. Geertz, *Interpretazioni di culture*, Bologna, Il Mulino, 1987; Geertz C., *Deep Play. Notes on the Balinese Cockfight*, in *Daedalus*, 101 (1), 1972.

⁹ C. Bromberger, *Il calcio come “gioco profondo” e denso di significati*, in A.A.V.V., *L’umanità in gioco*, Milano, UTET, 2017, formato e-book, pos.168.

¹⁰ Cfr. M. Mauss, *Le tecniche del corpo*, Pisa, ETS, 2017.

passa anche attraverso l'imitazione dei comportamenti corporei di coloro che sono percepiti come modelli socialmente accettati.

Pensiamo solo a centinaia, milioni di persona che in contemporanea, in luoghi diversi condividono la partita magari tifando per una squadra diversa, emozionandosi insieme. Narrazioni condivise potremmo dire (o anche non condivise visto che spesso sembra che ognuno guardi una partita diversa...). Costruttore di identità, luogo di rafforzamento dell'identità (tifare una determinata squadra in una determinata città in un determinato contesto storico sociale), luogo di aggregazione, «ogni incontro fornisce agli spettatori un supporto alla simbolizzazione di una dimensione della loro identità locale, professionale, regionale, etnica, nazionale»¹¹.

Senza dimenticare come il calcio in molti luoghi del mondo rappresenti possibilità di miglioramento delle condizioni di vita e emancipazione.

Un gioco profondo che va oggi oltre il "profondo" pensato da Geertz nelle sue correlazioni in tutti gli ambiti della vita (politico, economico) figlio di una globalizzazione, strumento per attrarre e distrarre, convincere o mostrare posizioni ideologiche o fare dichiarazioni. Consapevoli certo che dei suoi lati oscuri (gli stereotipi e i pregiudizi e penso al tema del femminile e al pensiero sessista ancora radicato), agli scandali che lo circondano alla sua mercificazione.

3. Il calcio, l'educazione e la formazione

E arriviamo così a provare a sintetizzare alcune riflessioni su come questo gioco profondo si intersechi con l'educazione e la formazione dei soggetti.

Un primo e fondamentale livello formativo del ruolo di tale sport possiamo trovarlo nel calcio come gioco di strada: quello giocato durante l'infanzia e l'adolescenza nelle strade e nelle piazze e che molti di noi ricordano come un momento saliente della propria infanzia. Quali processi educativi e formativi fa emergere? Sicuramente dà vita a processi di apprendimento delle regole, ma non solo quelle del calcio bensì regole sociali, morali e etiche. Un luogo di sperimentazione e di esperienze.

Ricordiamoci come il gioco sia un atto libero e democratico, per giocare dobbiamo essere tutti d'accordo sul come si gioca. I giocatori ricordando le regole che già conoscono e delineandone delle proprie, secondo i giocatori presenti, il luogo, il contesto di gioco, mettono in atto il gioco. Nel calcio di strada vi è un incontro-scontro tra le regole ufficiali e quelle flessibili del gruppo di gioco, questo produce processi continui di adattamento, ricerca di soluzioni originali. Poi avvengono apprendimenti legati alle competenze sociali e a esperimenti di socializzazione, il calcio di strada viene giocato a squadre improvvisate, fluide, lì si sperimenta l'esclusione (non sai giocare, sei una femmina, etc.), ma anche l'inclusione e il riconoscimento, si sviluppa un linguaggio comune (spesso anche senza parole), si apprende il piacere della sfida e si assapora il gusto amaro della sconfitta, ma si impara a collaborare e a "ragionare", anche ad accogliere, gestire le emozioni. Particolarmente interessante sul piano educativo e formativo il tema dell'inclusione/esclusione che si sperimenta in tale contesto, Abbiamo detto che lì si può trovare una forma di riconoscimento nell'essere un bravo giocatore, si diventa modello di riferimento

¹¹ C. Bromberger, *Il calcio come "gioco profondo" e denso di significati*, op. cit., pos. 283.

per gli altri giocatori al di là della propria fisicità (la storia del calcio ha presentato spesso modelli di calciatori che non rientravano nella definizione classica di atleta, di bellezza, di virilità), o del proprio successo in altri ambiti della vita quotidiana. Questo rende il calcio luogo possibile di riscatto ed emancipazione, contribuendo al riconoscimento di sé e alla costruzione dell'autostima.

Un altro tema centrale sul piano educativo è senz'altro quello delle emozioni e dell'affettività che si sperimentano. Come ci ricorda Parlebas con le sue analisi di sociomotricità, l'atto motorio non è mai solo un atto fisico meccanico, bensì in esso sono coinvolte molteplici dimensioni (osservabili spesso anche dallo spettatore della partita): biologica, cognitiva, sociale e relazionale, affettiva, espressiva, decisionale. In particolare la dimensione sociale e relazionale dà vita alla comunicazione motoria fatta di incontri e scambio, un insieme non più solo di azioni "tecniche", ma di interazioni che permette lo svilupparsi di «un'autentica rete d'empatia sociomotoria in base alla quale si organizzano gli scambi motori»¹², e in relazione alla dimensione affettiva l'atto motorio dà sempre vita ad un insieme di reazioni emotive che influenzano il gioco e i giocatori «l'affettività diviene la chiave di volta delle condotte motorie»¹³ rendendo tutto ciò particolarmente importante sul piano educativo.

E come abbiamo già sottolineato qui si imita la società e il mondo che ci circonda, si fa esperienza in un circolo magico ludico.

Un secondo livello di riflessione e di analisi è legato al gioco del calcio guardato come processo di inculturazione e acculturazione, alfabetizzazione sociale e simbolizzazione: spesso anche se non sempre in famiglia c'è un tifoso che "passa" la propria passione ai più giovani, contribuendo così a costruire un'identità familiare e un'appartenenza territoriale. La società poi incoraggia attraverso una serie di processi anche commerciali al mito del calcio disegnandone i riti collettivi: le figurine, i videogiochi, il fantacalcio, etc. contribuendo così alla costruzione di un immaginario che ci accompagnerà tutta la vita e che si vede molto bene nelle forme di simbolizzazione che i bambini già nel calcio di strada mettono in atto (scendere con la maglietta del proprio giocatore preferito, imitare i gesti di vittoria da un'immaginaria bandierina, gli sfottò agli "avversari", etc...). Un apprendimento come già detto di modelli e immagini, di corporeità e fisicità ma anche di riconoscimento sociale attraverso il gesto motorio sportivo. E infine nel suo essere specchio della società, la sua analisi come gioco profondo può condurci allo sviluppo di riflessioni critiche sulla sua presenza, ruolo e decodifica. Non possiamo, infatti, nascondere dietro l'immagine idilliaca di sport le ombre che investono e coprono lo sport in generale e il calcio in particolare, perversioni e deviazioni dovute in parte proprio alla sua uscita dall'idea di gioco (di cerchio magico ludico) e dall'intreccio con la società. La necessità di sviluppare uno sguardo obiettivo e critico, non più solo da tifoso, è un'azione centrale da mettere in atto soprattutto da parte di tutti gli adulti che hanno ruoli educativi, che allenano ad esempio i giovani giocatori e che possono far riscoprire loro tutta l'importanza educativa, di sviluppo, di crescita che il calcio può ancora avere in sé.

Il calcio giocato ma soprattutto guardato, spettacolarizzato, con le sue luci e con le

¹² P. Parlebas, *Giochi e sport*, Torino, il Capitello, 1997, p. 20

¹³ Ivi, p. 22.

sue ombre è sicuramente specchio e modello della società, luogo di educazioni (al plurale) e attraverso la sua storia, la sua evoluzione, le sue mille diramazioni fuori dal campo, l'impatto sulla quotidianità può davvero raccontare la contemporaneità nella quale viviamo (che ci piaccia o meno). Perché il calcio nel suo essere gioco profondo non è sicuramente solo la partita o la singola squadra, né il singolo giocatore (voluto, desiderato), ma è un evento sociale e culturale che educa e dis-educa al contempo, che crea comunità nel suo essere "soltanto un gioco".

Bibliografia

- Augé M. (2016), *Football*, Bologna, EDB.
- Avedon E.M., Sutton-Smith B. (1971), *The study of game*, New York, John Wiley & Sons.
- Barba B. (2007), *Un antropologo nel pallone*, Roma, Meltemi.
- Bromberger C. (2017), *Il calcio come "gioco profondo" e denso di significati*, in A.A.V.V., *L'umanità in gioco*, Milano, UTET.
- Caillois R. (2004), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani.
- Cambi F., Staccioli G. (2007), *Il gioco in Occidente*, Roma, Carocci.
- Casotti F. (2022), *Non è solo un gioco*, Roma, Meltemi.
- Dal Lago A. (1990), *Descrizione di una battaglia. I rituali del calcio*, Il Mulino, Bologna.
- Dunning E., Elias N. (1989), *Sport e aggressività*, Bologna, Il Mulino.
- Frasca R. (2007), *La dimensione ludica nella società romana antica*, in Cambi F., Staccioli G., *Il gioco in Occidente*, Roma, Carocci.
- Geertz C. (1972), *Deep Play. Notes on the Balinese Cockfight*, in "Daedalus", 101 (1).
- Geertz C. (1987), *Interpretazioni di culture*, Bologna, Il Mulino.
- Huizinga J. (2002), *Homo Ludens*, Torino, Einaudi.
- Huizinga J. (2008), *Sui limiti del gioco e del serio nella cultura*, "Aut-Aut", 337, Gennaio-Marzo.
- Mauss M. (2017), *Le tecniche del corpo*, Pisa, ETS.
- McLuhan M. (2002), *Gli strumenti del comunicare*, Milano, NET.
- Morris D. (2016), *La tribù del calcio*, Milano, Rizzoli.
- Parlebas P. (1997), *Giochi e sport*, Torino, il Capitello.
- Salen K., Zimmerman E. (2004), *Rules of play*, Cambridge, MIT Press.
- Suits B. (2021), *La cicala e le formiche. Gioco, vita e utopia*, Parma, Junior