

1. Il Gioco

1.1 Introduzione al gioco

In Occidente ha preso sempre più forza la tendenza a misurare il valore di una persona dal successo che essa ottiene. Nello stesso tempo, la competitività è divenuta lo strumento principale che le persone utilizzano per cercare la propria affermazione individuale. E' come se ci trovassimo immersi in un campo di forze, per la maggior parte di segno uguale, che ci spingono a trovare la nostra realizzazione nel successo attraverso la competizione sociale.

In realtà, le emergenze a livello planetario evidenziano le problematiche di un modello competitivo che non ha limiti né verso l'ambiente, oggi deprivato e sfruttato, né verso gli esseri umani, se pensiamo alle crescenti diseguaglianze sociali.

Ne sono prova le regole dell'economia di mercato globale, l'industria e l'agricoltura di massa che hanno trasformato il cibo in una merce ambita di speculazioni pericolose o di interventi pseudo-ecologici.

Se, quindi, la nostra civiltà basata sul modello competitivo è oggi in crisi, la sfida che dobbiamo cogliere è quella di costruire comportamenti cooperativi e, a monte, modi di pensare la vita e il cambiamento in modo collaborativo.

Occorre accompagnare i giovani e gli adulti alla scoperta dell'equità e della solidarietà sociale, attraverso lo sviluppo di interazioni fondate sulla fiducia interpersonale, alla base della cooperazione. Occorre avere la capacità di pensarsi insieme di fronte alle grandi sfide e occorre desiderarlo.

Ecco perché abbiamo bisogno di allenarci, di metterci alla prova e di confrontarci simulando situazioni: il gioco ha questo scopo, in quanto misura la capacità di gestire lo spazio che sta tra il sé e la realtà. Infatti, *"l'esperienza culturale comincia con il vivere in modo creativo ciò che in primo luogo si manifesta nel gioco. Si vedrà che se questo territorio deve essere pensato come parte dell'organizzazione dell'io, noi abbiamo una parte dell'io che non è un io corporeo, che non si basa sul modello del funzionamento del corpo, ma si basa sulle esperienze del corpo"* (Donald Winnicott, *Gioco e realtà*, Roma 1974). E il gioco è un'esperienza che la persona compie nella

sua interezza, a livello corporeo, sensoriale, cognitivo ed emotivo, che contiene una componente di rischio, rispetto alla quale i giocatori devono compiere delle scelte.

Arriviamo, quindi, al nostro gioco: la questione che vogliamo mettere in luce attraverso il gioco DILEMMA e le successive riflessioni è la presenza, in ogni nostra azione e in ogni nostra scelta, pur spesso sotto traccia, di un modello (il modello comprende la visione, il modo di pensare e di agire) basato sulla competizione e/o sulla cooperazione.

In particolare, ci interessa focalizzare l'attenzione su azioni e scelte sia quotidiane sia strategiche di larga portata riguardanti i temi legati alla sovranità alimentare, alla giustizia fra i popoli, alla promozione del benessere per tutti, alla sostenibilità ambientale, sociale ed economica. Con l'obiettivo di contribuire allo sviluppo della consapevolezza rispetto alla necessità di un impegno collettivo per rispondere alle grandi sfide globali. E con la finalità di promuovere lo sviluppo di relazioni e collaborazioni con le organizzazioni della società civile e le reti territoriali impegnate su tali temi.

Per fare in modo che la parola "competitività" non sia considerata come rivelatrice di un valore assoluto.

Per la strutturazione del gioco ci siamo ispirati al paradosso logico conosciuto come Dilemma del prigioniero¹, dove il dilemma è rappresentato proprio dal dover scegliere, di fronte a diverse situazioni, fra un atteggiamento cooperativo e uno competitivo. La riflessione al termine del gioco permette di approfondire i vantaggi e gli svantaggi derivanti da entrambe le opzioni, ma anche di avvicinarsi e approfondire i temi evidenziati dalle carte.

¹ Il gioco, inventato dal matematico statunitense A.W. Tucker e presentato pubblicamente nel 1950, pone un problema su cui i giocatori devono compiere una scelta l'uno all'insaputa dell'altro. Le strategie logiche messe in campo possono portare ad esiti paradossali. *Per approfondimenti:* http://www.mcurie.gov.it/files/bernucci.gianfranco/Anno_Scolastico_2014_15/Classe_5A/Dilemma_del_prigioniero.pdf.