Riflessioni sull'educazione

Gioco, giocattoli e bambini

Un contributo sulla molteplicità dei significati del gioco infantile.

Che cosa fanno i bambini quando giocano? Alcuni esempi

Jacopo ha cinque mesi, quando è poggiato sul tappeto al suolo ha imparato bene a girarsi e a rotolare; ha iniziato anche a strisciare, ma non si regge ancora bene se la madre lo pone seduto. Per questo lo circonda di cuscini che lo sorreggano e gli pone davanti a portata di mano un piccolo cesto con diversi oggetti e giocattoli.
Inizialmente guarda in qua e in là senza manifestare un interesse apparente per il cestino, poi allunga la mano e, quasi senza guardare, prende l'oggetto più vicino, lo afferra, lo parta alla bocca e inizia a succhiarlo. Compie questa azione in modo concentrato per circa tre minuti, poi qualcosa lo distrae e l'oggetto gli cade rotolando un po' lontano in un punto che non riesce a raggiungere. Si ferma immobile e fissa qualcosa che c'è di fronte a lui: lo fa con insistenza senza distogliere mai lo sguardo. Poi d'improvviso si scuote, prende un altro oggetto qualsiasi del cestino (sembra essere quello più a portata di mano, non sembra quindi una scelta intenzionale fra i diversi oggetti disponibili) e se lo porta alla bocca. Nel compiere questa azione sposta il cuscino che si trova alla sua destra e che lo sorregge. Barcolla, ma riesce a rimanere seduto mantenendo il tronco eretto.
Poi nota un altro oggetto (un coperchio) che si trova al lato opposto del cestino: piega il busto per afferrarlo con la mano (questa volta sembra essere una scelta intenzionale) ma il movimento un po' brusco lo sbilancia, ondeggia e oscilla, cerca di reggersi ma lo sbilanciamento è eccessivo e cade di lato disteso sul fianco destro. Allunga la mano come per cercare il cestino, ma il movimento è vano perché si trova alle sue spalle. Si gira sulla pancia, si gira ancora sul fianco sinistro in vista del cestino. Afferra un piccolo cubo, lo porta alla bocca e si mette supino. Non si interessa più agli altri oggetti del cestino e non fa nessun tentativo di rimettersi seduto.
Mattia è un bambino di tredici mesi ed ha imparato da poco a camminare. Siamo in piena estate

e per un po’ osserva le due sorelle un po’ più grandi di lui che giocano alle bambole e lo ignorano. Mentre le sorelle sono concentrate sulle cure da prestare alle bambole, Mattia ne approfitta per impadronirsi del piccolo girello appena abbandonato dalle sorelle e vi si aggrappa. Vuole spingerlo e questa operazione gli permette di reggersi in piedi che in modo che diventi nello stesso tempo il suo giocattolo e il suo sostegno.
Va un po’ avanti e indietro guardando le piccole ruote. Per un attimo sembra rischiare di cadere, ma fa subito un aggiustamento che lo rimette in equilibrio. Con la coda dell’occhio guarda che cosa fanno le sorelle, poi le ignora e riprende il suo gioco. Fa più tentativi di guida del girello e questo gioco sembra divertirlo molto. Poi, d’improvviso abbandona il girello ed afferra la piccola scopa/giocattolo che si trova abbandonata a terra e l’afferra per il manico. Tenta di pulire il vetro della porta con la scopa, poi fa la stessa cosa con la tenda, ma il risultato è deludente. Prova a pulire per terra ma la scopa gli scivola di mano. La guarda sorpreso ma non la raccoglie. Si gira invece nella direzione del girello e riprende a spingerlo ridendo. Poi indietreggia reggendosi in equilibrio sul manubrio del girello ma l’operazione non riesce completamente e dopo un po’ cade a terra. Prontamente si rialza e inizia da capo il gioco.
Francesca e Irene hanno cinque anni e stanno giocando nell’angolo della casetta della scuola dell’infanzia. Il resto del gruppo sta svolgendo le attività libere e le due bambine sono totalmente immerse in un gioco di loro invenzione che si sta alimentando via via che il gioco procede. Stanno accudendo una bambola e giocano, a turno a fare la mamma: lo mettono a letto, lo rialzano, lo lavano e lo vestono, poi lo svestono e lo rimettono nella culla. Nel frattempo, una delle due bambine descrive verbalmente ciò che sta succedendo come se fosse un racconto. Ogni tanto l’altra bambina interviene a correggere parzialmente la narrazione. Poi in accordo, decidono di dare la pappa al bambino: prendono una tazza e un cucchiaino e fingono di forzare il bambino a mangiare anche se – nella finzione – non ne vuole sapere. “Diamogli da bere!”, dice Irene. E Francesca si guarda intorno per vedere se c’è qualcosa di adatto; alla fine la sua scelta cade su un piccolo contenitore vuoto che conteneva del detersivo per piatti. Insieme simulano di dare da bere alla bambola. D’improvviso Francesca si blocca sorpresa e finge di leggere l’etichetta pronunciando un nome inventato. “Ma è veleno!”, esclama. E Irene: “È vero, è veleno. allora, diamolo ai piccoli!”. Poi insieme si rivolgono a un bambino di tre anni che casualmente si trovava vicino a loro e Francesca dice: “Bevi bambino questa medicina che ti fa tanto bene”. Ma il nuovo arrivato non comprende la situazione e l’insistenza aggressiva con la quale le due bambine vorrebbero fargli bere qualcosa da una bottiglietta di plastica lo turba. Inizia a piangere, fino a che l’insegnante nota quel pianto e interrompe quel gioco. Si potrebbe andare avanti facendo molti altri esempi per bambini più grandi, adolescenti, giovani, adulti e anziani. Il gioco accompagna tutta la vita delle persone e i giochi cambiano in rapporto alle diverse età della vita. All’inizio, per i bambini piccoli, è difficile distinguere che cosa è gioco e che cosa è sviluppo e apprendimento (molti studiosi ritengono che sia l’una e l’altra cosa

insieme); quanto più si va avanti con l'età, tanto più il gioco si configura come *loisir* (in cui la situazione di gioco avviene nel tempo libero, ossia in un tempo separato dal lavoro e dall'impegno professionale), ma non in tutti i casi le cose stanno necessariamente così.
Ci sono anche altre distinzioni che si possono fare: ad esempio si può parlare di giochi solitari e di giochi che richiedono la presenza di un'altra persona o più di una, di giochi con e senza oggetti (giocattoli o altri materiali utilizzati in funzione di un gioco), giochi con e senza squadra, giochi che richiedono una spazio specificamente organizzato (come il campo da gioco o la scacchiera della dama e degli scacchi); ci sono giochi con regole rigidamente fissate (ad esempio il gioco del calcio o quello degli scacchi) e giochi informali in cui si fissano e/o si cambiano le regole durante il gioco stesso (come avviene ad esempio nel caso dei bambini piccoli quando il gioco alimenta la fantasia che a sua volta comporta di fissare delle regole coerenti con il contesto immaginato).

Il gioco è un concetto polisemico

Sappiamo come il gioco non riguardi solo l'infanzia ma comprenda tutte le età della vita e riguardi una molteplicità di contesti e situazioni diverse. Si tratta, in altre parole, di un concetto polisemico applicato a situazioni, età, contesti e funzioni differenti.
Sul piano filologico il termine deriva dal participio passato - *jactum* - del verbo *jectare*, che letteralmente significa gettare, lanciare, spargere, scagliare; quando il termine viene utilizzato in senso figurato significa anche fabbricare, costruire improvvisando.
Comunque stiano le cose, l'impressione è che occorra diffidare di un termine in grado di proliferare tanti significati differenti; ed anche un interesse scientifico per le attività ludiche è scoraggiante per la vaghezza che si fa del termine "gioco" sul piano dell'impiego linguistico poiché designa fenomeni eterogenei che non è possibile studiare secondo criteri omogenei.
Un esempio del carattere polisemico della parola gioco risulta infatti evidente anche solamente dal suo impiego nel linguaggio. Limitandoci solamente ad alcuni modi di dire che prendono a riferimento il termine gioco, incontriamo una varietà notevole di significati diversi. Sono molte le metafore che usano il gioco per riferirsi a situazioni della vita fra le più disparate. Si parla di fare un gioco, prestarsi a un gioco, mettersi in gioco, prendersi gioco, entrare in gioco, essere compagno di gioco, essere preso in gioco, gioco infantile, gioco politico, giochi psicologici, giochi di guerra, a giochi fatti, nascondere (o rivelare) il proprio gioco, fare gioco, rovinare il gioco, fare il doppio gioco, e molti altri modi di dire.
Ci sono poi i "giochi logici", i "giochi matematici", "i giochi linguistici", così come i "giochi di parole", "i giochi di luce", ecc.
Anche in relazione alla vita delle persone il gioco assume significati e connotazioni assai diverse in funzione delle differenti realtà e situazioni alle quali il termine fa riferimento.

Il gioco assume significati diversi a seconda dell'ottica di approccio da cui si parte. Ad esempio, in ambito antropologico, il gioco è il cemento dei gruppi e rappresenta un importante banco di prova delle relazioni sia interne sia esterne al gruppo di appartenenza. Il gioco svolge una funzione importante come piattaforma per la costruzione e il consolidamento delle relazioni future.
Qualcosa di simile accade anche in ambito etologico: i cuccioli attraverso il gioco provano sé stessi e si esercitano per le azioni future tipiche dell'età adulta, come il senso di appartenenza la branco, il consolidamento dei legami sociali, "il diritto di beccata" (cioè il livello di gerarchia sociale nel quale il singolo membro si colloca all'interno del gruppo), l'apprendimento delle strategie di caccia e così via. Il gioco può risultare sinonimo di salute se pensiamo all'educazione motoria e all'avvio allo sport, ma anche di competizione se pensiamo al mondo agonistico, come ad esempio le olimpiadi o ai campionati di diversi sport.
Il gioco rappresenta una piaga sociale e un problema grave se pensiamo alle diverse forme di ludopatia o agli eccessi violenti di certe tifoserie del calcio o di altri sport.
In generale, qualsiasi forma di gioco è legata a un interesse, a un desiderio e a un piacere: un gioco è un gioco fin che piace, quando non piace più non è più un gioco.
Se guardiamo alla storia, le Olimpiadi dell'antica Grecia, improntate sulla competizione, avevano un significato insieme atletico e religioso poiché costituivano nello stesso tempo le potenzialità del corpo e venivano svolte in onore degli dei.
La leggenda degli Orazi e dei Curiazi ci spiega come due popoli fra loro imparentati ed entrati in conflitto non potevano farsi la guerra e scelsero perciò il gioco come terreno neutro per risolvere la contesa.
L'imperatore Ottaviano Augusto, all'epoca della cosiddetta Pax Augustea, decise di offrire al popolo romano un mese di ferie, appunto il mese di agosto, interamente dedicato ai giochi intesi come spettacolosi passatempi: la locuzione "panem et circenses" (pane e [giochi] del circo) è utilizzata ancora oggi per sottolineare la strumentalizzazione politica dei giochi che servivano in effetti per ammansire la plebe e che dimostrano un uso bassamente populista e demagogico: distribuzione di generi alimentari e offerta di divertimenti gratuiti in cambio del consenso politico.
Le giostre cavalleresche erano tornei e gare d'armi medioevali che avevano lo scopo, attraverso forme diverse di competizione, di addestrarsi alle armi: giochi di guerra in essenza di guerra o di preparazione alla guerra.
A sua volta il carnevale, di carattere più popolare e di origine antica, coinvolgevano ricchi e poveri e per un giorno mettevano insieme i diversi ceti sociali: la sua caratteristica peculiare è lo scioglimento temporaneo e giocoso delle gerarchie e degli obblighi sociali come rovesciamento - appunto in forma di gioco - dell'ordine. Le persone si mettevano maschere per simulare identità diverse in funzione ironica e beffarda di cambio di ruoli; il carnevale aveva un inizio ed

una fine e nella porzione di tempo definito ci si poteva dedicare liberamente alla finzione per ripristinare l'equilibrio ed i ruoli stabiliti allo scadere del tempo.
Anche la società odierna è essenzialmente incentrata sui giochi. Ci basti pensare ai numerosi sport ed alla loro organizzazione (la costruzione degli stadi, la realizzazione dei campionati, le trasmissioni televisive, ecc.). Si pensi anche alle diffusissime forme dei giochi d'azzardo, dal lotto ai "gratta e vinci", alle slot machine ad anche alle innumerevoli possibilità offerte dalla rete.
Normalmente però nella vita individuale delle persone il gioco assume il significato di svago, di occupazione non obbligata e non vincolata, di impegno scelto e gradito, di occupazione piacevole del tempo libero. In questo caso, il tempo del gioco si distingue da quello del lavoro e della produzione, ma questo non avviene quando il lavoro piace e la persona che lo svolge lo fa con piacere: c'è anche un modo di dire che lo conferma quando si dice che per la tal persona il lavoro è un gioco, ossia un'occupazione piacevole che fa volentieri. A volte può essere anche un passatempo, un modo per ingannare il tempo che altrimenti risulterebbe vuoto.
Se guardiamo all'*infanzia*, il gioco ha in generale a che fare con lo sviluppo e l'apprendimento. Fin da neonato il bambino gioca e lo fa per crescere: nell'infanzia il gioco è funzionale allo sviluppo ed alla maturazione del bambino. Un criterio largamente diffuso (sebbene non esaustivo e, per così dire, "di superficie") per riconoscere una condotta ludica da quella non ludica è quella del comportamento non finalizzato ad uno scopo immediatamente produttivo. Si tratta senza dubbio di un criterio ancora eccessivamente vago e non applicabile a tutte le circostanze e situazioni e ancor meno legate ai comportamenti dei bambini.

Per un'idea estensiva di gioco

Partiamo da alcune direzioni di lavoro che ci possano illuminare per focalizzare quali sono i caratteri significativi del gioco infantile.
Sul piano pratico potremmo porci metodologicamente la domanda "a che cosa assomiglia questo gioco?", tenendo presente che in questa maniera si stanno tirando in ballo contemporaneamente due questioni:

- la prima si risolve rispondendo direttamente alla domanda (questo gioco assomiglia a un combattimento, quest'altro gioco a una competizione, quest'altro ancora ad un mascheramento – quando ad esempio simuliamo ciò che non siamo -, ecc.);
- la seconda, più sottile, riguarda la consapevolezza implicita che si tratta di un comportamento mimetico (sembra un combattimento, ma sappiamo che non lo è; appare come una competizione ma sappiamo tutti che "è per gioco" non sfocerà in un conflitto; quel bambino si è travestito da re ma sa di non essere un re).

Se da un lato il gioco appare un fenomeno umano relativamente poco studiato a causa della sua "vaghezza", vale a dire per la sua tendenza a designare fenomeni e comportamenti eterogenei e in quanto tali non assoggettabili a criteri rigorosi di analisi, dall'altro tale indeterminatezza può avere per noi un significato che va oltre la fumosità e nebulosità per aprirci ad una molteplicità di mondi possibili non necessariamente contradditori o in contrasto fra loro.
La vaghezza del suo significato non dovrebbe scoraggiare da un interesse scientifico (o speculativo) nei confronti di ciò che è ludico. In altre parole, potremmo intendere il gioco come caratterizzato da una "identità plurale" che raccoglie in sé un ventaglio ampio di significati ed è aperto ad operazioni di ulteriori "ampliamenti categoriali" e "conferimenti di senso".
Il nodo fondamentale sta proprio qui: è difficile una definizione univoca del concetto di gioco se operiamo all'interno di una cornice logica, ma se utilizziamo (come opportunamente suggerisce Bateson) una cornice psicologica, i conti tornano e possiamo rintracciare un nesso pur costituito da elementi diversi che appartengono a tipi logici diversi: cioè fra messaggi costituiti da emozioni-segni e messaggi costituiti da simulazioni di emozioni-segni. Possiamo notare allora che le diverse manifestazioni di gioco possono rientrare in una loro cornice di senso in cui entrano il piacere, le regole, la simulazione, la fantasia e creatività, il contratto con l'altro, la condivisione di spazi, tempi e norme.
Certamente le circostanze che ci permettono di affermare che si tratta di un gioco sono molte nelle esperienze delle persone e nella vita di ogni giorno. Appare perciò possibile individuare un *pool* di indicatori (o un repertorio di situazioni) che ci possano aiutare a dire che: "Sì, questo è un gioco!"
Non sarà nemmeno del tutto impossibile rispondere alla domanda che si chiede se l'idea di "vaghezza" possa permetterci di non vedere in una determinata situazione di gioco tutti gli indicatori insieme, oppure solamente alcuni (se non addirittura anche solo uno di essi).

Il gioco come loisir o "otium"

Una prima definizione classica compare in Aristotele quando afferma che il gioco è un'attività strutturata e svolta liberamente, mettendo quindi insieme due elementi fra loro interconnessi: da un lato *una struttura* (un gioco ha schemi, regole, procedure definite) dall'altro *la libertà* (una situazione di disimpegno dal lavoro e dal bisogno di rispondere a delle necessità e nello stesso tempo svolto con piacere perché liberamente scelto. Per giocare occorre dunque trovarsi in una situazione di autosufficienza e di *eudaimonia*, cioè di felicità e di vita beata.
È interessante notare che secondo Aristotele l'ozio (compresa una delle sue componenti fondamentali qual è il gioco) è uno *svago nobile* in quanto "in funzione di sé stesso", mentre altre sono in funzione di qualcos'altro hanno cioè secondo la funzione pratica di rispondere a delle necessità. Ad esempio, l'educazione alla musica non è né necessaria né utile, come lo è,

per fare un altro esempio la grammatica per parlare, la ginnastica per conservare la salute o le pratiche artigianali per produrre manufatti.
L'ozio è proprio degli uomini liberi e, conseguentemente, educare al gioco significa educare alla libertà. È chiaro, perciò, secondo il filosofo greco, che esiste una forma di educazione nella quale bisogna educare i figli non perché utile né perché necessaria, ma perché "liberale e bella".
Non va dimenticato che per Aristotele l'ozio (che per lui non significa inerzia e inattività, ma è l'insieme delle attività riservate agli uomini liberi) è fondamentale per la formazione del cittadino. Evidentemente Aristotele non sta parlando dei bambini.
Ugualmente appare interessante per noi l'idea di libertà. Come per il mondo antico il giovane ateniese si costruisce da solo attraverso l'ozio, ossia dandosi il tempo di comprendere il mondo e di mettersi alla prova serenamente e 'giocosamente' per diventare cittadino, anche oggi i bambini e i ragazzi (ma anche in certa misura gli adulti) la libertà rilassata che il gioco permette costituisce un'importante prova di sé per affrontare con capacità e coerenza i problemi della vita personale e sociale.
Va detto non possiamo essere pienamente d'accordo con Aristotele se non collocandolo nella sua epoca. Oggi il lavoro ha una funzione centrale nella vita dell'uomo e nella società, mentre nell'antichità era affidato agli schiavi. Per Aristotele l'uomo nobile era colui che poteva godere dell'ozio, vale a dire non aveva incombenze operative e di impegno pratico per garantirsi la sopravvivenza: solo così poteva considerarsi uomo nobile e saggio perché aveva il tempo per interessarsi della cosa pubblica e della città.
Straordinariamente, usando gli stessi termini Maria Montessori esprimerà la posizione opposta. Alla stessa maniera per cui per Aristotele è importante l'ozio in quanto nobilita l'uomo e il cittadino, la Montessori vedrà nel gioco inutili trastulli e perdita di tempo, mentre il bambino manifesterà il suo interesse per il lavoro, poiché – secondo la concezione moderna - è il lavoro che è costruttore dell'uomo. Qualcosa si simile – ma tuttavia partendo da premesse completamente diverse – lo hanno detto gli stoici.
Seneca avverte che il gioco uccide e lo dice in un duplice senso, sia nel senso che i giochi gladiatorii e circensi in generale comportano il massacro di persone per il divertimento di chi vi assiste, nel senso che chi gioca perde tempo, si trastulla estraniandosi dalla vita reale. Da un lato, infatti "L'uomo, creatura sacra all'uomo, viene ormai ucciso per divertimento e per gioco, e mentre prima era considerato un misfatto insegnare a un individuo a ferire e a essere ferito, ora lo si spinge fuori nudo e inerme, e la morte di un uomo è uno spettacolo che soddisfa." (Seneca, Lettere a Lucilio), dall'altro "… Con essi l'anima gioca, non progredisce, e trascina la filosofia giù dalla sua altezza in basso." (Seneca, lettere a Lucilio).
In altre parole, il gioco è roba da bambini che si perdono con poco e si accontentano di poco e mentre gli adulti che giocano si perdono in inutili scempiaggini invece di occuparsi di cose serie. Queste affermazioni trovano la loro giustificazione negli ideali stoici del controllo di sé,

del distacco dalle cose terrene, dal dominio delle passioni e dal raggiungimento della saggezza come massima virtù. È interessante notare che Seneca condanna il gioco in quanto le persone attraverso di esso si estraniano dalla realtà. C'è tuttavia una situazione nella quale il gioco ha un suo valore ed è quello di sapere prendersi gioco di sé stessi. Assumere un atteggiamento 'giocoso' nelle relazioni come modo di affrontare gli inconvenienti della vita: è questo l'atteggiamento che l'uomo distaccato e "benevolo" deve assumere. Il gioco appare dunque a Seneca una perdita di tempo perché si basa su un mondo immaginato e irrealistico e separato dalla concretezza della vita, ma è tuttavia utile in certi momenti entrare mentalmente in un mondo di gioco nel senso di non prendersi sul serio prendendo le distanze da qualsiasi possibile situazione di ira che tuttavia nella quotidianità si presenta continuamente ma che bisogna evitare. L'atteggiamento giocoso permette di prendere le distanze dall'offesa ricevuta.
In realtà Seneca non appare lontano dal vero se pensiamo ad alcune follie legate a certi sport come ad esempio il calcio. Non ci riferiamo ovviamente al gioco in sé, come per altro fa anche Seneca, che non condanna la competizione in quanto tale ma le conseguenze feroci che ne derivano (il riferimento è ai giochi gladiatorii) generano sofferenza e morte per il divertimento superficiale e infantile degli spettatori. È la verità dire che simili modi di intendere il gioco offrono un'immagine di degrado perché offendono la dignità umana. Seneca non affronta il ruolo e la funzione del gioco ma ne condanna tuttavia il suo travisamento nella misura in cui scivola nel disimpegno e distoglie dall'imperturbabilità della riflessività consapevole. È interessante notare come il gioco per Seneca abbia una funzione di controllo delle emozioni – attraverso l'ironia su di sé – come forma di autocontrollo che aiuta a superare l'ira derivante dall'offesa ricevuta.
Gli esempi che Seneca propone riguardano ciò che Nussbaum chiama rabbia di *status*, e si verifica quando qualcuno assume comportamenti (o noi semplicemente crediamo che li assuma) nei nostri confronti che ledono il nostro io (quando ad esempio qualcuno ci passa davanti oppure non ci assegna il posto che pensavamo di meritare, ecc.): in questo caso è interessante assumere la posizione scherzosa e ironica nei confronti di noi stessi come saggezza non narcisistica. Noi sappiamo che anche per questo il gioco è importante perché ci permettere di assumere dei ruoli (per finta) e di cambiarli quando cambiamo gioco: il gioco in altre parole da un lato è un grande teatro che ha ruoli intercambiabili e che quando è finito ci fa sapere che siamo fuori scena, dall'altro, dall'altro è fonte di emozioni intense che sono però in funzione del gioco stesso e che svaniscono al di fuori del contesto nel quale vengono vissute. Il gioco è dunque maestro di vita perché relativizza, contestualizza, aiuta a non prendere sul serio ciò che in realtà è temporaneo, effimero, appunto relativo.

Per uno sguardo etologico

Se ci è mai capitato di osservare un animale domestico, come ad esempio un cane o un gatto, siamo disposti ad ammettere che alcuni comportamenti, specie dei cuccioli ma senza escludere le altre età, sono da interpretare come un gioco. Quando un cane corre all'impazzata e si ferma di scatto, quando un gatto insegue un raggio di luce mobile prodotto da uno specchio, quando i cuccioli si accavallano l'uno sull'altro, si azzuffano, fingono di mordersi, ecc., diciamo che si tratta di un gioco. Siamo perciò consapevoli che anche gli animali giocano. Lo diciamo perché vediamo in queste attività dei comportamenti non immediatamente finalizzati. Nel caso del "diritto di poppata" possiamo comprendere con una certa facilità che la corsa ad arrivare per primo, lo scalzare il fratello da una posizione preferita per prenderne il posto è finalizzato alla corsa al cibo ed è deriva dall'istinto di sopravvivenza. Il gioco degli animali appare un insieme di attività non finalizzate ad uno scopo diretto. E dire "indiretto" non significa però che uno scopo manchi.

Ce lo spiega bene Konrad Lorenz quando afferma che il comportamento animale dipende nello stesso tempo dalle caratteristiche della specie e da quelle dell'ambiente: da un lato troviamo i pattern (vale a dire la configurazione, ovvero i gli schemi ricorrenti e le strutture ripetitive che costituiscono un modello comportamentale o schema fisso di comportamento) caratteristici di una determinata specie che l'animale manifesta quando si trova in condizioni ambientali naturali, dall'altro l'ambiente che ha le sue caratteristiche specifiche e che impone le sue regole a cui l'animale si adatta attraverso la messa in campo delle sue possibilità e capacità di adattamento.

Ciò che è interessante notare è che lo sforzo di adattamento degli animali all'ambiente è *apprendimento*. Dunque, anche i giochi dei cuccioli e degli adulti che fanno le finte zuffe (finte perché ognuno aggredisce l'altro trattenendo l'aggressione e nello stesso tempo ognuno "sa" che l'altro fingerà di aggredire ma non aggredirà per davvero) rappresentano una prova, un adattamento all'ambiente e dunque un apprendimento.

Anche Jerome Bruner, pur muovendo da prospettive epistemologiche diverse, appare prendere le mosse da una direzione coerente con quella di Lorenz per poi andare oltre. Per lo psicologo americano il gioco è un comportamento umano adattivo che ha lo scopo di individuare e provare strategie per risolvere problemi. Il vantaggio del gioco è che si tratta di una situazione "controllata" dallo stesso giocatore, il quale in questo modo corre il minimo rischio di violare regole sociali. Deriverebbe essenzialmente da qui la finzione: ti aggredisco ma senza aggredirti veramente, ti combatto ma per finta, lottiamo l'un contro l'altro ma la pace continua ad essere garantita. Il gioco in altre parole ha la doppia funzione di *prova* (prova di sé, prova di confronto con l'altro, prova di strategie e di modelli di comportamento, prova di soluzione di problemi, ecc.) e di adattamento/adeguamento al contesto sociale di appartenenza (senza infrangerne le regole e senza incappare nelle sanzioni). Anche per Bruner, perciò, il gioco è in funzione dello sviluppo della mente (nel suo caso una "mente sociale") nel senso che permette di trovare

soluzioni senza imbattersi in una situazione di fallimento in caso di insuccesso, di imparare ad usare degli strumenti dandosi il tempo per imparare bene, di immaginare strategie e metterle alla prova, di migliorare la propria destrezza e di individuare combinazioni diverse di comportamenti. Il gioco rappresenta perciò un grande fattore di maturazione svolgendo la funzione di *autoeducazione*.
Ma Bruner ci dice anche qualcosa di più. Quando un bambino molto piccolo cade e batte la testa al suolo piange e si arrabbia perché ritiene che il pavimento sia causa colpevole del suo malanno: chiede perciò un risarcimento e pretende che al pavimento siano restituite le percosse. Questo comportamento ingenuo ha un significato interessante se comprendiamo che il bambino attribuendo un'intenzione e un'azione al pavimento lo riconosce comunque come alterità distinto da sé.
Il gioco del bambino costituisce sempre il rapporto con qualcuno o con qualcosa: anche quando il bambino gioca con un oggetto realizza una situazione di scambio fra "sé" e qualcosa che è "fuori da sé" ma con il quale ha stabilito una relazione che può essere anche semplicemente quella di scoprirne le caratteristiche percettive e strutturali.

Il gioco come costruzione di sé

Freud ci spiega come il gioco abbia a che fare con l'inconscio e può essere riportato al fenomeno della "coazione a ripetere". Si tratta, secondo il fondatore della psicoanalisi, di comportamenti schematici che ripetono quanto rimosso come esperienza attuale invece di ricordarlo come esperienza del passato. Si tratta di un fenomeno che possiamo vedere frequentemente nei bambini piccoli quando adottano schemi di comportamento ripetuti nel tentativo di superare esperienze dolorose e drammatiche. Tali schemi ripetitivi, che apparentemente sono fine a sé stessi e vengono interpretati come giochi infantili, hanno per Freud una funzione essenzialmente catartica e hanno lo scopo di superare le esperienze dolorose e traumatiche.
Freud trasse queste conclusioni dall'osservazione di Ernest, un nipote di diciotto mesi, mentre giocava con un rocchetto. Il bambino, tenendo in mano un rocchetto legato ad una cordicella, si divertiva a lanciarlo al di là della sponda del letto e farlo scomparire alla vista per poi riprenderselo tirando la cordicella. Ad ogni riapparizione del rocchetto il bambino emetteva esclamazioni di sorpresa e di gioia. Freud ha argomentato che il gioco di Ernest – ed il piacere che ne derivava – aveva una funzione simbolica. In questo modo il bambino riproponeva, a livello simbolico, l'assenza della madre e la sua successiva ricomparsa e attraverso il rocchetto che compariva e scompariva e in questo modo aveva la possibilità di tenere sotto controllo la situazione. Non ancora in grado di verbalizzare il suo disagio e la sua sofferenza a causa del distacco forzato con la madre, il gioco del rocchetto era un modo per reagire alla frustrazione e

all’angoscia causata dall’assenza della madre.
Ernest ha dunque effettuato uno spostamento trasferendo la scomparsa e la ricomparsa della madre al gioco del rocchetto che poteva sì scomparire e riapparire, ma sotto il suo diretto controllo. Freud non si interessa direttamente del gioco in sé stesso e non si preoccupa di spiegarne il senso ma racconta questo episodio a sostegno del significato profondo della coazione a ripetere.
È interessante però osservare che, dal nostro punto di vista, il gioco (almeno quello di Ernest, ma Freud è convinto che si possa estendere a molte altre situazioni) per essere tali ha bisogni di tre criteri: il primo è quello della ripetizione, il secondo è quello del piacere di ripetere (anche se nel caso di Ernest consolatorio) e il terzo è ha una funzione simbolica, costituisce – nella mente del bambino - un sostituto che sta al posto di qualcos’altro, di un rifugio, dell’uscita dalla realtà dolorosa e non governabile per entrare in un’altra dimensione (simbolica o, appunto, di gioco inteso come mondo a parte, immaginato e quindi governabile) che è appunto quella del gioco.
Freud osserva Ernest da scienziato, ossia senza un pregiudizio. Il processo simbolico è la possibilità di sostituire quello che abbiamo perso con qualcosa di diverso e di più. Sostituire le ferite con simboli astratti con conseguente crescita della mente. Espansione della mente, strutture potenti di reazione alle ferite emotive.
Il gioco, dunque, non è la realtà, ma la rappresenta. È una sorta di elaborazione psichica di essa. È la ripetizione di un trauma per eliminarlo superandolo e è in questo senso che il gioco ha una funzione catartica. Il gioco è una simulazione che serve al bambino per controllare le situazioni che nella realtà non ha la possibilità di controllare. Nello stesso tempo il gioco è una prova di realtà – qualcosa di molto simile che avviene ad esempio nell’ascolto e nel racconto delle fiabe – nel senso che il bambino esce dalla realtà perché faticosa e dolorosa per entrare in un altro mondo immaginato e fantastico che ha tuttavia dei fili che lo connettono con la situazione reale. La fantasia serve per immaginare la realtà senza scontrarci con essa, senza pagare se si fanno degli errori.
L’esempio riportato evidenzia bene l’intenzione di Freud: analizza il gioco di Ernest, ma non lo fa dal punto di vista del gioco in sé stesso bensì dal punto di vista dell’uso che il bambino ne fa in funzione consolatoria e di riduzione dell’ansia. Il gioco è cioè uno strumento della psiche per risolvere un problema.
Il contributo di Freud è indubbiamente importante perché ci ha offerto un esempio illuminante, ma questo non deve per forza significare che ogni gioco svolto da un bambino venga esercitato in funzione del superamento della frustrazione. È interessante cioè chiederci se, quando i bambini piccoli giocano, lo fanno sempre per superare qualcosa che li angoscia o semplicemente per il piacere di giocare.
Lo psicanalista Erik Erikson argomenta che il gioco una funzione dell’Io, un tentativo di sincronizzare i processi sociali e fisici alla propria individualità. Il gioco rappresenta il bisogno

dell’Io di tenere sotto controllo il proprio sé sia corporeo che psichico in relazione al mondo circostante. Non ha dunque necessariamente una funzione compensatoria (come dice Freud), ma ha comunque una funzione di equilibrio ritrovato, perché il giocatore deve comunque porsi in rapporto con le regole fisiche e sociali. Non solo: fa qualcosa che sceglie di fare senza essere spinto da una necessità o da un bisogno urgente ed è, per così dire, in vacanza dalla realtà. Non dipende dunque dalla fatica o dall’impegno richiesto, ma dalla gratuità dell’azione. Ed è qui che sta la differenza fra il bambino e l’adulto: quest’ultimo può distinguere ciò che produce utilità (ed è quindi da considerare lavoro) da ciò che non lo produce, mentre il bambino non lavora, si preparerà per farlo in seguito.

Battista Quinto Borghi
ultimo aggiornamento: ottobre 2024