

# Alcune osservazioni sul gioco, luogo di pensiero

di Grazia Maria De Rugeriis

La dimensione ludica è espressione dell'essere umano; le modalità del gioco riflettono il periodo storico e l'orientamento culturale.

Il valore del gioco, costante nella manifestazione comportamentale, affascina da sempre, da quando appariva impertinente come uno pseudo-concetto che prendeva il potere insediandosi nel Palazzo d'Inverno abitato dall'Estetica, dalla Teoretica e dall'Etica.

Platone ed Aristotele entusiasti dal gioco della trottola, indagarono sul fascino che esercitava. Simonide consigliava ai suoi concittadini di prendere la vita come un gioco, essendo tutti immersi nello spirito passionale e nella intelligenza del popolo greco, perché nell'azione dell'intelletto e nella conoscenza risiede il dolore e la difficoltà di conciliarsi con il gioco della vita; «(...) chi è sazio del giuoco e non ha in nuovi bisogni un motivo per lavorare, è colto talvolta dal desiderio di un terzo stato, che ha col giuoco il rapporto che il volare ha col danzare, il danzare col camminare beatamente e tranquillamente: è la visione della felicità, propria degli artisti e dei filosofi»<sup>1</sup>.

Il gioco *rinascimentale* si realizzava nella ricerca della perfezione, nell'imitazione dei classici, nell'idillio pastorale, nella cavalleria, senza escludere una serietà profonda di intenti.

Nell'analisi del rapporto con la poesia, la letteratura, la filosofia, l'assenza del gioco è sintomo di decadenza dell'entusiasmo per la vita, ma nella 'rottura epocale', sembra che la sensibilità per l'eterna giovinezza del 'fanciullino' guarda al gioco come un mezzo attraverso il quale è possibile recuperare la genuinità dei sentimenti. La passione decadente di Huizinga esprime la cultura come un gioco che si realizza quando l'individuo prende le distanze dall'impegno importante della vita.

La conoscenza *superiore* si può raggiungere attraverso il gioco come fa il filosofo, spinto dalla ricerca trascendentale o il letterato attraverso l'arti-

*Presentato dall'Istituto di Psicologia.*

<sup>1</sup> Nietzsche 1927, p. 349.

ficio delle parole. Il gioco si avvera quando si recuperano i ricordi dell'infanzia in cui l'anima non è ancora contaminata dalle forme culturali ed ideologiche e non è tanto interessante sapere quale sia il gioco e come funzioni, quanto che venga *giocato*.

Il gioco accompagna il quotidiano e viverci significa orientarsi verso quella serenità che riporta ad uno stato primordiale di coscienza e di godimento.

Nessuna regola è superiore alle non regole quando ci immergiamo nel ruolo, che sia competitivo o cooperante, travolti dalla fantasia, dalla creatività e dalla immaginazione, con-fuse nel gioco che viviamo. Il bambino gioca uscendo dalla quotidianità, adottando un ruolo nuovo e ciò che si compie non è direttamente legato al suo essere; così può provare e rischiare per raggiungere lo stato del *credere di essere* e si rappresenta, soddisfacendo anche le regole del gioco.

Nello spazio in cui gioca, il bambino non vede semplicemente ma costruisce la sua realtà accanto a quella dell'altro, non solo intendendo le parti ma comprendendo la sua evoluzione attraverso il gioco.

Nel gioco si coglie l'occasione per dimostrare la continuità tra il passato e il presente e nella sua forza – forma e materia – ci sono l'unione della realtà con la forma, della necessità con la libertà e l'essenza dell'individuo che ridimensiona i limiti nell'armonia dell'*essere* umano.

La cultura può manifestarsi come gioco: essa contiene la norma e la possibilità della sua trasgressione, con l'enfasi dell'una o dell'altra secondo il periodo storico. La modernità può essere vista come una degenerazione ludica della cultura, le parate di Norimberga mettono in crisi le regole sovrane del gioco e le sue forme superiori, con l'azione *ordinata* di chi partecipa.

Il luogo più arcaico in cui si gioca e in cui il pensiero abbozza una forma è il volto della madre la quale si immerge nel gioco essenziale che contiene il senso, oltrepassando l'istinto immediato per mantenere la vita. Consideriamo in questo modo la conoscenza *sub specie ludi* osservando come, nella funzionalità del gioco, il bambino che sa di 'fare per finta', permette alla madre che ha compreso il suo pensiero di esprimerlo nella parola.

L'antitesi gioco-serietà è notoriamente instabile<sup>2</sup> e, sebbene i limiti dell'inferiorità del gioco siano rintracciabili nella superiorità della serietà, il gioco si fissa come forma di cultura<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> Chi si sottrae dal gioco svela la fragilità e la relatività del mondo del gioco in cui era immerso provvisoriamente, togliendo così l'illusione (*in-lusio* corrisponde in realtà a *essere nel gioco*).

<sup>3</sup> Huizinga 1949.

L'aspetto ludico è presente nello sconvolgimento delle regole sociali, come quando i giovani, dalla comunità *primitiva*, entrano in quella degli adulti, avviando un movimento di messa in atto e di rappresentazione di uno stato psichico per esplorare la realtà dell'essere; una esperienza personale che si accompagna sia ad un ritorno nel passato sia ad una presa di coscienza del vincolo affettivo, dell'espressione emotiva e delle risposte opportune alle situazioni nuove. La creatività cresce e si va formando un substrato di capacità che crea adattamento.

Muovendoci con l'affidabilità del linguaggio psicoanalitico possiamo osservare parole molto semplici, tipiche nel territorio pre-verbale, che il bambino utilizza quando le rappresentazioni sono ancora cariche di fantasia, quando porta in scena qualcosa di diverso, di più bello, anche pericoloso rispetto a quello che è: egli è principe o padre, strega o tigre. Come fanno i poeti con l'uso delle parole, il rappresentare del bambino è un'apparente realizzare; egli immagina, sotto il dominio dell'emozione, senza perdere la coscienza della realtà consueta.

#### *Sviluppo emotivo tra gioco e concetti strutturali*

La cultura si sviluppa nel gioco e questo, quando è fuori<sup>4</sup> della razionalità della vita pratica e del bisogno; il significato sta al di là delle norme della ragione, del dovere e della verità.

Il bambino può osservare per avere conferme e scoprire il significato in un processo che è il potenziale maggiore per comprendere ciò che viene osservato.

Si tratta di una esperienza di comprensione degli aspetti di un gioco mai visti prima, senza tenere in mente ciò che è già *noto-limite*: è lo stato mentale aperto e attivo - *raison d'être* -, libero dalle teorizzazioni di chi riceve rispetto a ciò che viene ricevuto. Il bambino guarda gli aspetti della natura mai visti prima condividendo ed espandendosi, verso la vita culturale dell'uomo, nel vivere creativo, in cui la scoperta e l'invenzione non sono differenziati.

Il bambino gioca trattando la realtà in forma soggettiva, nell'area di osservazione che si trova tra le cose percepite e quelle concepite, non attivandosi per modificare i suoi schemi, ma attendendo l'*emergenza* dei pattern che è alla base delle esperienze di comprensione.

Nella condizione mentale infantile di 'ricettività negativa'<sup>5</sup> possiamo

<sup>4</sup> Non nasce dal gioco come 'frutto' vivo che si svincoli dal corpo materno.

<sup>5</sup> Espressione che racchiude il pensiero di Bion. Tutto il concetto è complesso e diventa accessibile su una base ampiamente assimilata delle conoscenze relative all'infanzia. A volte il pensiero più complesso può essere esplorato inaspettatamente, senza

ammettere l'autonomia del bambino rispetto alla dimensione inconscia, sottraendo quindi l'enfasi a ciò che intensifica e può ostruire il gioco e la capacità di fare uso dell'esperienza culturale in ogni suo senso.

«Il riso è un affezione, che deriva da una aspettazione tesa, la quale d'un tratto si risolve in nulla. Proprio questa risoluzione, che certo non ha niente di rallegrante per l'intelletto, indirettamente rallegra per un istante con molta vivacità»<sup>6</sup>.

Il bambino può stravolgere le regole del gioco dissolvendo la trama delle motivazioni che offre al proprio pensare ed agire: non è più rappresentazione illusoria, ma struttura d'ordine che trasforma il caos in cosmo e la natura in cultura. La tensione verso l'oggetto ludico lascia una traccia che richiama l'esperienza allucinatoria di adesione<sup>7</sup>, e la sua perdita e l'abbandono devono essere messi sul piano psichico; pure nella perdita del significato originale avviene l'interiorizzazione che forma la 'colonna vertebrale' psichica.

Accade così l'investimento *tonico* dei diversi legami anche attraverso il ricorso a mezzi 'antichi'; nei giochi delle identificazioni proiettive tra madre e bambino si costruisce una struttura ritmica, che comprende anche il sonoro prenatale e le sensazioni tattili, che aiuta a differenziare il ritmo e a definire le azioni trasformatrici dell'oggetto ludico.

L'attenzione è rivolta al gioco e al rapporto che il bambino ha con l'oggetto ludico reale, contenitore di identificazioni e di proiezioni che vengono trasmesse in questo terreno di incontro privilegiato e primo modello di legame in cui la madre può distinguere gli aspetti libidici vitali da quelli distruttivi.

I limiti di spazio e di tempo che inevitabilmente nascono nel gioco, accompagnano anche l'ascolto e l'attenzione ai bisogni del bambino, migliorando le condizioni enfaticanti degli aspetti più salienti della sua personalità, e il rinforzo della meraviglia: il legame diventa conviviale.

Il cambiamento avviene nel processo maturativo con il ritrovamento delle *parti* di bambino nella separazione dalla madre reale; nella dimensione del gioco, l'inconscio materno comunica al bambino soprattutto attraverso il corpo e tesse le prime tracce che conducono alla nascita psichica.

farsi ingannare; l'epistemologia hegeliana nell'opera di Freud dimostra che si può attribuire, nel gioco *reale*, un significato alle reazioni, non casualità.

<sup>6</sup> Kant, 1, 1, 54 [NDR. manca l'indicazione dell'opera kantiana, anche nella bibliografia].

<sup>7</sup> È il momento in cui il bambino, oltre all'acquisizione della capacità di stare da solo, inizia un processo, costante e poco uniforme, ed è l'accettazione della realtà che si è soli.

Nel linguaggio psicoanalitico ritroviamo la tendenza ad eliminare i fattori ambientali «ad eccezione di quella parte per cui l'ambiente può essere pensato in termini di meccanismi proiettivi» he prendendo in considerazione la natura dell'oggetto ludico non come una proiezione ma come una cosa in sé si entra nel gioco come nello spazio di riconoscimento e segno del passaggio del tempo.

Il contributo della coppia madre-bambino è fondamentale soprattutto quando il piccolo non è una unità indifferenziata e ha bisogno del timbro dell'esistenza per arricchirsi; la presenza della madre non è solo holding ma anche la tensione viva verso di lui.

Attraverso il gioco col seno il bambino opera una internalizzazione di una madre capace di comprendere e di pensare i suoi messaggi. È come se si attraversasse il passaggio che va dal concetto ferencziano del non-esistere a quello di gioco narrativo come strumento per rapportarsi con gli altri; un bambino di 5-6 mesi che comincia a *giocare* le proprie emozioni esprime una delle prime funzioni vitali e fondamentali: il sentimento di poter esistere.

A questo punto dello sviluppo si va creando l'*oggetto* nella vasta gamma di attività per cui il bambino attinge alla sua immaginazione quando, in assenza della madre – espulsa, rimossa, fenomenologicamente annullata – e *congelato* parzialmente nella sua esistenza, riesce a sopportare.

Tutto può essere rappresentato nel gioco narrativo, anche la personificazione, la novità, l'alternativa, la drammatizzazione, ma «l'idea di una fase di sviluppo che implica la sopravvivenza dell'oggetto» può influenzare la teoria delle radici dell'aggressività; ci riferiamo all'impulso reale a *di-struggere*<sup>8</sup>.

La capacità di sopravvivere agli attacchi è fondamentale per lo sviluppo del bambino che viene guidato dalla madre nelle sue prime esperienze di *gioco*, nell'area dove l'adattamento è in rapporto con la dipendenza.

Un gioco problematico riflette la difficoltà di reverie e una capacità negativa di tipo *aut-aut* in cui non c'è rispetto di sé e dell'altro e la possibilità di aggiustare le manifestazioni comportamentali. Nell'assenza della figura materna si consolida uno stato di coscienza diadico e all'inizio del gioco il bambino trova un modo diverso per poter andare incontro alle sue necessità.

L'*azione* comunicativa del gioco è nella interazione continua e si basa su sequenze di messaggi affettivi: il bambino conosce l'oggetto attraverso le aspettative dell'altro; l'apprendimento è reciproco e il sistema si apre per incorporare lo stato di coscienza dell'altro in una forma più coerente.

<sup>8</sup> Winnicott 1996, p. 161.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI.

- Aristotele, *Etica Nicomachea*, Bari, Editori Laterza 1957.  
S. Freud, *Il motto di spirito*, in *Opere 1886-1905*, Roma, Newton 2002.  
J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi 1949.  
F. Nietzsche, *Umano, troppo umano*, III, Milano, Casa Editrice Monanni 1927.  
D. Winnicott, W., *Gioco e realtà*, Roma, Armando 1996.  
G. Pascoli, *Il fanciullino*, Universale Economica, Feltrinelli.