

Creare e distruggere: il gioco nello sviluppo maturativo dell'individuo

di Tiziana Schirone

È solo nel gioco che il bambino e l'adulto sono liberi di essere creativi. (D.W. Winnicott)

In questo modo solo il gioco, il gioco degli artisti e dei fanciulli, mostra il farsi e il disfarsi dell'essere, lo strutturarsi e il distruggersi (...). E come il gioco dei fanciulli e degli artisti, così il gioco del fuoco perenne, che costruisce e distrugge, in piena innocenza (...) trasformandosi in acqua e terra, esso costruisce torri di sabbia come un fanciullo in riva al mare, una sopra l'altra, e poi le calpesta (...). L'impulso al gioco, che perennemente si autorinnova, dà vita a mondi nuovi. Il fanciullo di tanto in tanto getta lontano i suoi giocattoli, per poi ricominciare, con capricciosa innocenza. Ma quando costruisce, egli combina e unisce e forma le strutture in modo regolare, secondo forme interiori. (F. Nietzsche)

Il tempo è un fanciullo che gioca ai dadi e muove le pedine: il regno di un fanciullo. (Eraclito)

L'esperienza ludica nell'infanzia ha una natura universale ed è indispensabile alla costruzione del pensiero e della vita psichica di ogni soggetto, dall'infanzia all'epoca adulta; pur subendo delle trasformazioni maturative essa permane come realtà psicologica per tutto il ciclo vitale di ognuno. «Gioco, linguaggio infantile, ri-creazione, riattualizzazione e ritualizzazione configurano un linguaggio complesso che integra e condensa tutta la storia culturale. La relazione tra gioco, immaginazione, rêverie, sogno, mito, teatro e rituale si trova sia nelle varie età dell'uomo sia nelle diverse civiltà e culture»¹.

La capacità di giocare è l'essenza della salute psichica ed è il fondamento dello sviluppo maturativo del soggetto, i bambini che non sanno utilizzare questa risorsa potrebbero aver subito un danno nella loro crescita.

Come l'esistenza dell'individuo, anche il gioco ha un'origine relazionale che scaturisce dal legame dell'*infans* con la madre e si esplica, nello spazio della condivisione, attraverso scambi comunicativi emozionali e verbali – versi e lallazioni.²

Presentato dall'Istituto di Psicologia.

¹ S. Resnik, *Il teatro del sogno*, Torino, Bollati Boringhieri, 2002, p. 91.

² D. Stern, *Le prime relazioni sociali: il bambino e la madre*, Roma, Armando, 1977.

I vissuti del bambino acquisiscono significato in presenza di una figura sintonizzata e in ascolto pronta a riconoscerli, accoglierli e a restituirglieli. Lo spazio del contenimento materno – fisico e visivo – e la natura dei vocalizzi del bambino e della madre, si manifestano nell'*hic et nunc* come un duetto musicale il cui ritmo è caratterizzato dai tempi armonici della relazione.

Lo sviluppo maturativo, accompagnato dalla fiducia nelle cure contenitive sufficientemente buone dell'ambiente, si snoda attraverso un percorso nel quale la capacità di creare e l'acquisizione del simbolo sono primarie.

Nel corso del tempo il nutrimento psichico, fornito dalla madre al piccolo ne accresce le potenzialità e stimola i processi immaginativi arricchiti, di volta in volta, dalle esperienze emozionali sperimentate, che gli permetteranno di compiere il percorso che lo condurrà a distinguersi dal mondo che lo circonda. Nella psiche infantile, tra lo spazio materno simbiotico e quello della differenziazione, si apre una fenditura, un vuoto, un abisso, carico di angoscia impensabile e di sofferenza, che dovrà essere colmato³. Se prima vi era una continuità fusionale nella relazione *infans*-madre adesso si è aperta una discontinuità, necessaria per la strutturazione dell'identità e per il riconoscimento di *alter*, che dovrà essere armonicamente ricollegata.

Una volta riconosciuti gli oggetti come estranei al me, il bambino potrà utilizzarli traendo da essi un beneficio consolatorio, che lo aiuterà a mettere in relazione e ad integrare il suo spazio interno con la realtà oggettiva del mondo circostante. Attraverso l'uso transizionale degli oggetti (coperte, giocattoli ecc.) provenienti dall'esterno, la sua psiche sarà dunque capace di tracciare un'unione comunicativa con i luoghi della sua intimità più profonda. È grazie alla creazione di uno spazio transizionale che il bambino, fiducioso, sarà in grado di colmare il vuoto dell'assenza della madre anche in sua presenza⁴. «L'oggetto transizionale contiene così un elemento del Sé e un elemento dell'ambiente»⁵. «(...) L'ambito in cui il gioco ha luogo è uno spazio potenziale compreso tra il bambino e la madre, nella stessa area dove hanno luogo i fenomeni transizionali (...)»⁶.

³ S. Resnik, *L'esperienza psicotica*, Torino, Bollati Boringhieri 1986.

⁴ D. W., Winnicott, *Esplorazioni psicoanalitiche*, Milano, Raffaello Cortina Editore 1995a;

D. W., Winnicott, *Gioco e realtà*, Roma, Armando Editore 1995b.

⁵ E. Gaddini, R., De Benedetti Gaddini, *Oggetti transizionali e processo di individuazione: una ricerca in tre differenti gruppi sociali*, in E. Gaddini, *Scritti (1953-1985)*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2002, p. 224.

⁶ R. Gaddini, p. 149, (1979-1982) *Dai fenomeni transizionali di Winnicott al gioco: evoluzione e aspetti clinici*, in AA. VV., *Il pensiero di Winnicott*, Roma, Armando Editore 1982.

Su queste basi si forma gradualmente una capacità creativa individuale, fondamentale per consentire di mantenere, attraverso la mediazione della fantasia, lo stupore per le proprie esperienze personali. In questo modo l'individuo, avendo sviluppato la capacità di essere solo in presenza di qualcuno e in contatto con la sua intimità – il Vero Sé – potrà preservare la sensazione di sentirsi reale e di sperimentare la vertigine del senso della continuità dell'esistenza.

È il gioco del rocchetto, attraverso il meccanismo della coazione a ripetere inconscia, che fornisce a Freud, per primo, gli elementi necessari per osservare quanto il bambino, mediante il rituale della sparizione e della riapparizione dell'oggetto, drammatizzi la dolorosa esperienza della separazione dalla madre, emergendo dalla condizione vissuta in modo passivo. Tale agito gli fornirà la possibilità di controllare le situazioni spiacevoli e di trarne un beneficio catartico.⁷ Il rocchetto di filo diventa un vero e proprio sostituto materno, utilizzato per rivivere in modo ripetitivo l'esperienza della separazione. Melanie Klein approfondisce questo aspetto, ponendo l'attenzione proprio sull'importanza della simbolizzazione che permette l'emersione delle fantasie inconsapevoli, caratterizzate da sentimenti contraddittori, attraverso la comunicazione emozionale.

Nel gioco agiscono importanti meccanismi di proiezione, di ripetizione che si trasformano in metafore di ansie e di conflitti interni; queste si esplicano in un'azione creativa, le cui componenti fondanti emergono proprio dalla logica dell'inconscio. Quest'ultimo è costituito, da fantasie angosciose, distruttive e persecutorie che trovano la loro scarica attraverso la rappresentazione ludica⁸. «Alla base di ogni scoperta, di ogni atto creativo, c'è il bisogno di trovare un oggetto perduto o distrutto "poiché ogni costruzione è fatta di frantumi" (...). La perdita di un oggetto amato è sempre una ri-presentazione di un dramma già rappresentato»⁹. Giocando, il bambino sarà libero di drammatizzare l'esperienza della propria distruttività interna che potrà evolvere nel gesto della riparazione. È la madre interna pre-edipica ad essere attaccata, la figura introiettata e carica di investimenti affettivi, colei che attraverso il meccanismo della scissione è odiata per il suo essersi allontanata e contemporaneamente tanto amata per avergli fatto acquisire fiducia nel suo ritorno. È grazie al contenimento materno che il piccolo sarà in grado di integrare stati emoti-

⁷ S. Freud, *Al di là del principio del piacere* (1920), in *Opere* (1917-1923), Torino Bollati Boringhieri 1997.

⁸ M. Klein, *La tecnica psicoanalitica del gioco: sua storia e suoi significati*, Milano, Il Saggiatore 1971.

⁹ S. Resnik, *Il teatro del sogno*, Torino, Bollati Boringhieri 2002, pp. 203-204.

vi così intensi e, di dare vita al gesto *riparativo* che avrà la funzione sia di placare il suo senso di colpa – che avrà avuto modo di sperimentare – sia il fantasma persecutorio di quella madre che si era separata da lui. Il continuo condizionamento, che discende dalle intime esperienze emozionali, confluisce, dunque, in azioni ripetitive in cui il bambino è il *creatore* di una organizzazione di sopravvivenza psichica¹⁰.

«L'atto creativo che produce riparazioni incollando in una nuova sintesi i frammenti dell'individuo avviene spesso a scapito degli oggetti, recuperando quegli aspetti narcisistici della personalità, mai abbastanza amati; viceversa, l'atto creativo, che offende l'integrità psichica, riproduce lo spessore del soggetto che si sente esistere degli e negli oggetti, affettivi e materiali, passati o futuri, sostanze o sostituti. Il permanere dell'illusione»¹¹. Anche *illusione - disillusione* hanno un'origine relazionale e nella loro articolazione linguistica contengono l'aspetto *ludico* – *illudere* e *disilludere*; insieme costituiscono armonicamente il processo grazie al quale può nascere il campo esistenziale che ha bisogno di uno spazio e di un tempo per durare.

Il gioco rappresenta il luogo della sperimentazione infantile e della conquista dell'indipendenza; infatti, esso, come ogni manifestazione *creativa*, pone l'individuo in rapporto con le proprie percezioni all'interno delle quali è possibile scoprire l'elemento del Sé e passare alternativamente dall'esperienza dell'integrazione dell'Io a quella disintegrativa.

«Il bambino ama giocare al treno non solo per la sua molteplicità articolata e ordinata (i vagoni) ma anche per il suo essere contenuto dalle rotaie (...). I bambini giocano ad articolare e disarticolare il treno esercizio che drammatizza le vicissitudini integrative e disintegrative dell'Io. Nel movimento del treno, nello spazio che attraversa, esistono inoltre dei punti di riferimento: le stazioni. Ogni stazione è un riparo contro l'avventura dell'errare ma anche un riferimento nell'errare. Il mondo diventa nel treno nascita e rinascita, continuo cambiamento: il paesaggio si trasforma attraverso i finestrini»¹².

Il tratto distintivo del gioco per Winnicott è caratterizzato dalla *precarietà* con cui la realtà psichica personale e l'esperienza del controllo degli oggetti reali si alternano influenzandosi di continuo. «È questa la precarietà di tutto ciò che è magico che nasce nell'intimità profonda, in un rapporto umano che deve dimostrarsi duraturo»¹³.

Nell'atto del giocare il piccolo è concentrato in una realtà che non

¹⁰ E. Bick, *The experience of the skin in early object relations* [1968], in AA.VV., *Surviving Space- Papers on Infant Observation*, London, Karnac Books 2003.

¹¹ S. Rossi, R. Travaglini, *Progettare la creatività*, Milano, Guerini 1997, p. 55.

¹² S. Resnik, *Il teatro del sogno*, Torino, Bollati Boringhieri 2002, p. 129.

¹³ R. Gaddini, *Il processo maturativo*, Padova, Clueb Editore 1982, p. 151.

può essere abbandonata con semplicità e nella quale non è facile accettare interferenze da parte di un ambiente intrusivo. Il gioco è la capacità del bambino di illudersi e di creare il mondo, ma questo può essere plasmato solo attraverso gli elementi che costituiscono il suo spazio interiore in un contesto reale, in cui l'adulto lascia esprimere il piccolo attraverso l'invenzione delle parole, dei gesti, degli agiti e delle rappresentazioni che gradualmente prenderanno forma. La drammatizzazione mostra le identificazioni e segnala costantemente la natura e gli eventi che si succedono nel campo relazionale, le difese agite e le fratture comunicative. I personaggi del gioco rimandano agli abitanti del mondo interno e contemporaneamente corrispondono alle figure significative che vivono nel quotidiano del bambino. L'osservazione delle simbolizzazioni espresse svelerà affetti, emozioni, conflitti e tensioni.

Vi sono genitori che mostrano di non comprendere il significato emotivo di questa attività, altri che non riescono a far fluttuare e a sospendere la catena delle loro idee. I primi non riuscendo ad entrare in contatto con l'elemento del proprio Sé non valorizzano l'area fantasmatica e creativa della loro mente; i secondi, invece, intrudendo nell'immaginario del gioco infantile con fantasie e stimoli che li caratterizzano, interrompono sia il legame associativo dei pensieri che, con un impegno faticoso, il piccolo cerca di raggiungere, sia il flusso spontaneo dell'azione ludica che diviene priva di senso.

La capacità di attingere alla propria infanzia, appartiene all'adulto rispettoso del gioco del bambino che sa comprende intimamente quanto questa attività creativa sia intrisa del significato dell'esistenza. Lo svelamento dell'azione ludica, che avviene attraverso la drammatizzazione spontanea, pone il soggetto al cospetto del proprio Sé e lo colloca nella condizione di vivere e di ri-attualizzare morte e rinascita, facendogli sperimentare l'ebbrezza del senso della *continuità dell'esistenza*. La capacità di giocare fornisce incessantemente plasticità e senso alla riparazione, alla ricostruzione e alla rappacificazione; in questo modo l'individuo avrà la possibilità di identificarsi con le funzioni materne e paterne, con il femminile e il maschile, il contenimento e il limite, e di accogliere in questo modo le differenze, conciliando creativamente gli opposti all'interno della sua identità.

Bibliografia

- A. Alvarez, *Il compagno vivo*, Roma, Astrolabio 1993.
A. Alvarez, *Failures to link: attacks or defects, disintegration or unintegration?*, in AA.VV., *Surviving Space-Papers on Infant Observation*, London, Karnac Books 2003.

- AA.VV., *Il pensiero di Winnicott*, Roma, Armando Editore 1982.
- AA.VV., *Surviving Space-Papers on Infant Observation*, London, Karnac Books 1986.
- E. Bick, *Ulteriori considerazioni sulle funzioni della pelle nelle prime relazioni oggettuali: integrando i dati dell'Infant Observation con quelli dell'analisi dei bambini e degli adulti*, «Rivista di Psicoanalisi», 30, 3, 1975.
- E. Bick, *The experience of the skin in early object relations [1968]*, in AA.VV., *Surviving Space- Papers on Infant Observation*, London, Karnac Books 2003.
- E. Bott, Spillius, (a cura di), *Melanie Klein e il suo impatto sulla psicoanalisi oggi*, I, Roma, Astrolabio 1995.
- E. Bott, Spillius, (a cura di), *Melanie Klein e il suo impatto sulla psicoanalisi oggi*, II, Roma, Astrolabio 1995.
- L. Cresti, P. Farneti, C. Pratesi, (a cura di), *Osservazione e trasformazione*, Roma, Borla 2001.
- A. Ferro, *La tecnica nella psicoanalisi infantile*, Milano, Raffaello Cortina Editore 1992.
- S. Freud, *Al di là del principio del piacere (1920)*, in *Opere*, (1917-1923), Torino, Bollati Boringhieri 1997.
- S. Freud, *Opere (1917-1923)*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997.
- E. Gaddini, *Scritti (1953-1985)*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2002.
- E. Gaddini, R. De Benedetti Gaddini, *Oggetti transizionali e processo di individuazione: una ricerca in tre differenti gruppi sociali*, in E. Gaddini, *Scritti (1953-1985)*, Milano, Raffaello Cortina Editore 2002, p.224.
- R. Gaddini, *Il processo maturativo*, Padova, Cluep Editore 1982, p. 151.
- J. Jackson, E. Nowers, *The skin in early object relations revisited* in AA.VV., *Surviving Space- Papers on Infant Observation*, London, Karnac Books 2003.
- M. Klein, *Sull'osservazione del comportamento dei bambini nel primo anno di vita*, in *Scritti, 1921-1958*, Torino, Bollati Boringhieri 1978.
- M. Klein, *Amore odio e riparazione*, Roma, Astrolabio 1969.
- M. Klein, *La tecnica psicoanalitica del gioco: sua storia e suoi significati*, Milano, Il Saggiatore 1971.
- J. Magagna, *Tre anni di osservazione di un bambino con Ester Bick*, «Contrappunto», 9, 1991.
- S. Resnik, *L'esperienza psicotica*, Torino, Bollati Boringhieri 1986.
- S. Resnik, *Spazio mentale*, Torino, Bollati Boringhieri 1991.
- S. Resnik, *Il teatro del sogno*, Torino, Bollati Boringhieri 2002.
- S. Rossi, R. Travaglini, *Progettare la creatività*, Milano, Guerini 1997.
- S., Rossi, *L'ascolto che fa esistere*, in S. Rossi, R. Travaglini, (a cura di), *Formazione all'ascolto. Contesti educativi e terapeutici per l'età evolutiva*, Milano, Franco Angeli 2005.
- S. Rossi, *Tempo e solitudine*, in S. Rossi, R. Travaglini, (a cura di), *Formazione all'ascolto. Contesti educativi e terapeutici per l'età evolutiva*, Milano, Franco Angeli 2005.
- D. Stern, *Le prime relazioni sociali: il bambino e la madre*, Roma, Armando Editore 1977.
- D. Vallino, *Atmosfera emotiva ed affetti*, «Rivista di Psicoanalisi», 38, 3, 1992.
- D. Vallino, *Raccontami una storia*, Roma, Borla 1999.
- D. Vallino, M. Macciò, *Essere neonati*, Roma, Borla 2001.

- D. W. Winnicott, *Dal luogo delle Origini*, Milano, Raffaello Cortina 1991.
- D. W. Winnicott, *La famiglia e lo sviluppo dell'individuo*, Roma, Armando Editore 1994.
- D. W. Winnicott, *Esplorazioni psicoanalitiche*, Milano, Raffaello Cortina Editore 1995a.
- D. W. Winnicott, *Gioco e realtà*, Roma, Armando Editore 1995b.
- D. W. Winnicott, *Sviluppo affettivo e ambiente*, Roma, Armando Editore 1995c.