



Dimmi come e (forse) ti diro

Nell'attività ludica si impegnano tempo ed energie, ma la trasformazione del gioco dovuta all'interferenza del mondo dei mass media crea interrogativi e perplessità.

di Paolo Bozzaro

Per parlare di gioco ci viene in aiuto il testo "Gioco e realtà", uno dei libri più interessanti di Donald W. Winnicott, lo psicoanalista inglese che con grazia e semplicità ha spiegato il valore e la funzione della "coperta di Linus", di quegli "oggetti transizionali" che permettono al bambino di abbandonare piano piano la fusionalità con la madre e di addentrarsi nel mondo esterno, tollerando le paure e le angosce.

A questo psicoanalista-pediatra, nato nel 1896 e scomparso



giochi chi sei

nel 1971, dobbiamo una delle più sottili esplorazioni della scena psichica primitiva, quella nella quale si formano le prime fantasie, le prime attività fantasmatiche, le prime esperienze di "costruzione della realtà". Strumento elettivo di questa attività di conoscenza e di relazione è per il bambino (e per l'osservatore che lo interpreta) il gioco. "Il gioco - dice Winnicott - è immensamente eccitante... La cosa importante del gioco è sempre la precarietà di ciò che si svolge tra la realtà psichica personale e l'esperienza di controllo degli oggetti reali... In questa area di gioco il bambino raccoglie oggetti e fenomeni dal mondo esterno e li usa al servizio di qualche elemento che deriva dalla realtà interna o personale". Nel gioco, in effetti, i bambini impegnano la maggior parte del loro tempo e delle loro energie fisiche e psichiche. Ogni cosa in loro possesso diventa oggetto di attenta esplorazione visiva, tattile, cinestesica. La "portano alla bocca" come per mangiarla, come per introiettarne attraverso il loro organo più sensibile ogni aspetto, ogni qualità.

In questa frenetica attività di esplorazione non è solo la corporeità ad essere coinvolta, ma la relazione con la madre. L'area del gioco, infatti, è un'area intermedia nella quale bambino e madre si incontrano. "Il gioco - afferma Winnicott - implica fiducia e appartiene allo spazio potenziale tra quello che era in origine il bambino e la figura materna, col bambino in uno stato di dipendenza quasi assoluta e la funzione di adattamento della figura materna presa dal bambino per scontata".

L'area del gioco permette così di costruire un ponte con il mondo esterno, con il mondo degli adulti, con la cultura, perché "solo nel giocare è possibile la comunicazione".

E' chiaro che il gioco del quale parla Winnicott è la libera e creativa esperienza ludica dell'incontro tra bambino e mondo, con alle spalle una madre "sufficientemente buona" (non perfetta) che tale attività gioiosamente osserva, sostiene e promuove.

Se nei primi anni di vita un bambino ha avuto modo di attraversare questa esperienza accede con una certa facilità agli stadi successivi del "gioco" (i giochi simbolici, i giochi imitativi, i giochi con regole...), maturando progressivamente atteggiamenti adattivi non in contrasto con la ricerca del sé.

Quanto detto fin qui sul gioco e sulla sua funzione trova ormai una accoglienza generalizzata: permettere ai bambini piccoli una ricca esperienza di gioco è una regola psicopedagogica ampiamente assimilata da genitori, educatori, pediatri e psicologi.

I problemi di identità e di adattamento, infatti, si presentano quando questa fase primitiva è compressa o elusa o perché alla "carenza originaria di gioco" si aggiunge l'inattendibilità della funzione materna nel momento della separazione: è l'area immaginaria e simbolica del gioco (e quindi degli oggetti transizionali) che permette al bambino di tollerare la separazione dalla madre, ma deve comunque esserci stata "un'esperienza" adeguata di legame, di dipendenza per poter accedere all'autonomia.

Un'altra caratteristica del gioco infantile è quella segnalata

dall'etologia: il gioco come "simulazione", "imitazione", "anticipazione immaginaria" del mondo degli adulti. In parole semplici: il gioco come "prova di realtà". I cuccioli degli animali simulano nel gioco le azioni principali del loro futuro destino: lotta, caccia, uccisione della preda, conquista del territorio... Il gioco degli animali è una sintesi di istinto e di apprendimento, che avviene attraverso l'imitazione.

Anche i bambini "apprendono" le regole, i ruoli, gli atteggiamenti degli adulti attraverso lo stesso processo imitativo, anche se nei bambini l'influenza educativa dei genitori svolge un ruolo preponderante. La differenziazione sociale dei ruoli maschili e femminili una volta veniva insegnata attraverso la chiara distinzione di "giochi adatti ai maschietti" e "giochi adatti alle femmine". Malgrado l'unisex imperante, ancora oggi l'industria del giocattolo si

S I D I F A P R E S T O A D I R E G I O C O

"Può sembrare riduttivo pensare al gioco come un'attività non seria, secondaria, da svolgere quando si sono fatte le cose più importanti, il gioco come riposo, il gioco come evasione. La filosofia del gioco ha alcuni secoli di riflessione alle proprie spalle, il gioco è uno degli atteggiamenti fondamentali dell'essere umano, almeno quanto la nutrizione, la deambulazione, il sonno, il sesso.

Lo stesso bambino ad una certa fase della gestazione comincia a giocare tentando i primi movimenti. Il gioco è una delle nozioni più difficili da definire, esiste una certa pagina di Wittgenstein per dimostrare gli imbarazzi, i crampi che nel linguaggio quotidiano provoca continuamente. Ogni tentativo di definizione trova una sua negazione. Il gioco si fa per puro disinteresse?

E allora il giocatore al casinò di Montecarlo che cosa sta facendo?

Se affermiamo che si fa in due, dobbiamo subito pensare al bambino che si caracolla nel prato. E' una cosa che si fa per piacere? Ma ci sono dei giochi faticosissimi. E' una cosa che implica competizione? Ma molti giochi la escludono. Sono tanti gli aspetti contraddittori che non si capisce più che cosa intendiamo per gioco. Credo che però alla base di tutte queste attività che definiamo giochi siano tre aspetti fondamentali: il disinteresse, l'esercizio e il piacere". Così dice Umberto Eco,

saggista, semiologo, docente universitario, personaggio Extra Ludico dell'anno '96, sulle tante definizioni della nozione di gioco.

Il giocare è un concetto apparentemente semplice. La lingua italiana usa un solo termine per indicare il gioco. La lingua inglese, ne adotta invece due. Indica "play" per attività ludica, il correre, il saltare; indica "game" per indicare un sistema regolato come il poker, gli scacchi, i giochi da tavolo. Quindi il gioco da una parte è attività libera e gioiosa, dall'altra è sottomissione a regole di interpretazione.

Di giocare non si finisce mai. Diceva George Bernard Shaw: "l'uomo non smette di giocare perché diventa vecchio, ma diventa vecchio perché smette di giocare". Giocare aiuta sempre a qualsiasi età a stare con gli altri.

Il filosofo tedesco Karl Groos sosteneva che il bambino non gioca soltanto perché è piccolo, ma prepara con i suoi giochi il suo sviluppo futuro. Il gioco è anche attività preparatoria, perché stimola la crescita degli organi, mantiene le attività acquisite da poco. Infine, il gioco è assimilazione del reale da parte dell'io.

Il momento ludico, quindi, è fondamentale nella vita di un bambino e se trascurato porta ad una vita "anormale".

Giocare quindi non è uno scherzo. Lo sapevano bene gli antichi. Per i greci sacralità e ritualità erano infatti parte fondamentale dell'agòn che



ebbe la sua massima espressione nei giochi olimpici. Lo spettacolo olimpico si trasformò con i romani in uno spettacolo circense durante il quale nacquero anche le scommesse sui cavalli, mentre i gladiatori ingannavano il tempo giocando con i "tali" (ossicini antesignani dei più moderni dadi), a "nauta aut capita" (il nostro testa o croce), a "par o impar", o alla "micatio" (molto simile alla morra).

Ai tempi dell'imperatore Traiano ben 182 erano i giorni dedicati ai Ludi. Dopo la caduta dell'impero, nell'austero medioevo, fu tollerato soltanto il gioco dei figli dei principi e dei signori, come preparazione alle armi e al potere. Ma occorre aggiungere che i giovani e i vecchi affollavano le taverne facendo sfoggio di forza e destrezza nei cosiddetti giochi popolari.

Le carte compaiono in Italia nel XIV secolo. Sulla fine del '500, Genova tiene a battesimo il lotto e nel '700 Venezia diventa la capitale mondiale del divertimento.

Il Settecento è un secolo rivoluzionario anche nel gioco. Da un lato i pensatori come Rousseau e gli enciclopedisti celebrano il carattere pedagogico dei giochi infantili, dall'altro compaiono i primi giocattoli meccanici (bambole e cavalieri), mentre i giochi popolari cominciano ad assumere le caratteristiche di sport.

Il gioco man mano si

modifica grazie a balocchi sempre più sofisticati, ma a segnare una vera e propria linea di demarcazione fra passato e futuro nell'ambito dell'attività ludica è il 1971.

Non ci sono ancora in quell'anno né computer né video giochi. Il primo nasce con il sistema Atari, uno scatolo da attaccare alla televisione: sullo schermo appare un campo grigio delimitato da due linee orizzontali bianche, in ognuna delle due metà campo un segna punti. Poi una pallina quadrata, che i due giocatori spostano muovendo in su e in giù le loro racchette. Più che un gioco è un mito. E' "pong", il padre di tutti i videogiochi.

E' l'inizio di un cambio radicale nel modo di giocare che avrà un'ulteriore accelerazione quando nell'82 appare il "fly simulator". Uno choc nel mondo del video game. Bello, realistico, è veramente l'antesignano dei giochi virtuali.

Contemporaneamente fanno il loro ingresso nelle case degli italiani altri giochi di simulazione: sono quelli di guerra che riuniscono per ore attorno a un tavolo soprattutto gli adulti. Probabilmente è partendo dai giochi di guerra, di simulazione che la struttura si è man mano trasformata nella direzione di un gioco di ambientazione, dove gli scenari possibili sono tra i più vari. Vi è solo il limite della fantasia più sfrenata, dal



contesto storico a quello fantastico, dal fantascientifico al giallo, a quello spionistico. E' il gioco di ruolo, dove tutto quello che la letteratura o il cinema hanno prodotto si può rivivere, ma il rischio è di lasciarsi troppo condizionare dagli stessi meccanismi del gioco, che possono snaturare la personalità di chi si identifica in un personaggio molto più direttamente che nel romanzo o nel cinema. E per il futuro?

Al momento un'unica sola parola: Internet.

Concita Cosentino

ispira ad un doppio canale: Barbie, orsacchiotti e beauty-case fanno parte del patrimonio ludico delle bambine. Ai maschietti si continuano a proporre guerrieri sempre più mostruosi e iperspaziali, pistole con effetti speciali, automobili. Come dire sentimenti e bellezza alle une, aggressività e tecnica agli altri. Ma i processi di identificazione che portano un bambino a costruirsi piano piano la propria identità, anche attraverso l'esperienza del gioco, risultano oggi più intrigati e complessi. Negli ultimi tempi, con l'interferenza massiccia del mondo mass mediale (cinema, TV, videogiochi) l'area del gioco nell'universo infantile si è andata trasformando. I bambini rischiano di essere deprivati della propria immaginazione e indotti a fruire passivamente di "fictions", di storie, di emozioni, ben confezionate e così totalizzanti da la-

sciare pochissimo spazio all'iniziativa personale. E' impressionante il tempo che bambini da 4 a 10/11 anni passano di fronte alla TV o a grandi e piccoli video (anche tascabili), ripetendo spesso lo stesso gioco o rivedendo lo stesso film o incamerando disordinatamente pezzi di realtà, di pubblicità, di documentari... in una sorta di "blob" personale, che ha più il carattere della frammentazione che non della "costruzione" del reale.

Fra gioco e realtà si va sempre più insinuando una dimensione che non è né immaginaria né simbolica, ma "virtuale". Per un adulto che è in grado di distinguere sufficientemente la fantasia dalla realtà, la "virtualità" è un divertente gioco di "impossibilità possibili" in un contesto molto particolare e definito. Per un bambino che faticosamente si va costruendo i confini mentali per non scambiare fantasia e realtà,



ATTENTI AL GIOCO...

Per un assurdo "gioco" muore a Tortona, in Piemonte, una giovane donna schiacciata dai sassi tirati da un gruppo di ragazzi da un cavalcavia. In Sicilia, a Caltagirone, un giovane ammazza la madre che gli nega i soldi per andare in una sala giochi. Tentando la roulette russa si uccide sotto gli occhi di un coetaneo uno studente di 18 anni in provincia di Verona. A Montecatini, sempre per una roulette russa si spara, addirittura in classe, Alberto, appena 16 anni.

A Milano ragazzini di 14 anni rapinano gli amici per giocare ai videogames. A Mantova è un gioco di moda sfrecciare agli incroci dopo il tramonto con il motorino a fari spenti. Mentre sono già quattro i passanti

arrotati durante le gare a folle velocità fra le strade di varie città.

L'agonismo, la competizione sono diventati sempre più violenza. La morte stessa è diventata un gioco? Forse. E' soltanto voglia di protagonismo che porta a tentare la sfida in un assurdo gioco con la vita? E' un grande senso di vuoto che assale i giovani e li porta a cercare emozioni in atti eroici che di eroismo hanno ben poco?

Difficile rispondere. Qualcosa è cambiato nel gusto, nella lettura e anche nel gioco. Così come l'horror vince sugli altri generi letterari, persino sulle fiabe tradizionali, tra videogiochi, film e tv vince la voglia di giocare con una morte spettacolo. Una sfida ripetuta e persa.

"Il gioco è immergersi in una situazione di coraggio che non è coraggio.

Fortunatamente chi gioca scagliando le pietre o ammazza o si ammazza per gioco è una percentuale minima dei nostri ragazzi, soltanto lo 0,5%", rassicura Cristina Capodanno, psicologa. Ma subito aggiunge: "Se i giovani si rifugiano in una realtà virtuale che li fa diventare eroi di un mondo fantasma non è certo una causa, ma l'effetto di un mondo di adulti che non ha costruito grandi cose. Il mondo dell'infanzia è il più fragile, quello degli adulti totalmente in crisi, quindi un adolescente privo di riferimenti diventa disorientato in un gruppo anch'esso privo di riferimenti".

Dice il filosofo Umberto Galimberti: "Loro (i giovani) sono il branco. Noi gli uomini. E in tutto questo la

scuola ha le sue colpe perché non dà alcuna educazione emotiva".

Ma da più parti non si accusa soltanto la scuola, ma l'intera società dove i "modelli tecnologici schiacciano la personalità e appiattiscono la fantasia". E non manca chi si spinge oltre e tenta una connessione fra alcuni suicidi di studenti e un certo modo di giocare, mettendo sul banco degli imputati un passatempo come i "giochi di ruolo".

Luciano Faraon, avvocato, ma lui ci tiene a ricordare che per sette anni ha insegnato Diritto nelle scuole superiori, dirigente del Gris e dell'Arise, due gruppi di ricerca sulle sette, uno dell'azione cattolica l'altro laico, mette in guardia: "I giovani che partecipano ad un gioco di ruolo possono in determinate situazioni arrivare a perdere il controllo di

il mondo virtuale rischia di essere un "mondo realmente possibile", piacevolmente simile a quell'universo creato dall'onnipotenza del pensiero magico infantile, dove tempo e spazio, prima e dopo, interno ed esterno, dentro e fuori, ... insomma tutte le coordinate "dure" dell'esperienza reale, possono essere annullate o deformate.

Avere a propria disposizione un dispositivo elettronico che permette di "bloccare" con un semplice klik il tempo di una sequenza, di riportarla indietro o avanti o di ricominciare daccapo un gioco senza avere la necessità di elaborare la microfrustrazione di non essersi riusciti inducono nel bambino un rapporto magico con le cose. L'immortalità degli eroi dei videogames è ben diversa da quella degli eroi classici: essa non scaturisce dall'attraversamento vittorioso di situazioni pericolose e rischiose, nelle quali c'è la possibilità

"reale" di perire, ma dall'inconsistenza della loro morte. "Risuscitano" troppo in fretta, dando così l'illusione al bambino che il ciclo che egli ha appena attraversato non ha alcun valore.

L'identificazione che questi personaggi sollecitano è puramente fantasmatica. Il bambino non ha modo di riportare le azioni degli eroi nel suo spazio quotidiano o nel gioco fra compagni, perché il contesto domestico è troppo distante dagli scenari "surreali" che vede al cinema o nella grafica di un videogames. Solo se prova a giocare con i pupazzetti che riproducono questi eroi, ha modo di verificare quanta distanza c'è tra "il mondo delle immagini" e quello reale.

Sicuramente, la maggior parte dei bambini troverà comunque un modo personale di costruirsi il "ponte" verso la realtà, attraversando anche i rischi e il fascino della virtualità, ma si ha l'im-

pressione che il percorso sia più accidentato.

E infatti, rispetto ad una volta, oggi si colgono minori differenze fra i giochi dei ragazzi e quelli degli adolescenti. Certamente nell'adolescenza la funzione del gioco cambia: si colora di significati nuovi - il rischio, la sfida, la provocazione, la competizione - in accordo con le istanze di una personalità che tende all'affermazione di sé, del proprio valore, della propria identità.

Se per tutta l'infanzia il gioco (anche quello che si esprime nelle forme sportive) è soprattutto "espressione ludica di piacere", con l'adolescenza diventa "agonismo", "ricerca di risultato", "bisogno di vittoria", "successo". Si afferma attraverso il gioco il valore personale e individuale. E contemporaneamente si comincia a sentire il bisogno di condividere tale successo con "un gruppo", di sentirsi accettati e ammi-

sé e a smarrire gli elementi base dell'autodifesa. Negli Stati Uniti - aggiunge - è ormai chiaro che si tratta di un pericolo latente e gli investigatori fanno corsi sui giochi di ruolo. Mentre alcuni medici parlano di connessione con la droga".

Il gioco di ruolo, nato in America come terapia, è arrivato in Italia una quindicina di anni fa e non ha fatto moltissimi proseliti.

Si è diffuso essenzialmente fra gli adolescenti, che annoiati dal computer scoprono in questo *game* tutto particolare nuovi orizzonti. Si inizia a giocare fra i quindici e i sedici anni. Il gruppo non è mai inferiore a tre giocatori e non supera i sei, escluso il *master*, colui che conosce tutte le regole e conduce il gioco. La "partita" ha durata illimitata e i giocatori continuano a vedersi anche per anni.

Marco ha 25 anni e studia Chimica. Gioca da cinque. E' un *master*, il regista-arbitro del gioco. "Uno che si diverte a fare scoprire le cose del gioco ai giocatori, che non dirige né influisce, uno che si deve limitare a prendere atto", afferma.

Il gruppo di Marco si riunisce ogni giovedì dalle ventuno a mezzanotte alla "Locanda del viandante", un club che dal '91 accoglie i giocatori di ruolo. Il gioco si chiama "Advanced dungeon and dragons", è il più vecchio e il più semplice, quello che permette ai neofiti di entrare in questo mondo al di fuori del tempo popolato di super eroi.

Marco ha cominciato per curiosità dopo aver visto in edicola una rivista specializzata. "Gioco per divertimento, ma questo non è un gioco e basta - spiega - perché non è competitivo

(nessuno vince e nessuno perde da solo) ed è gratificante perché riesci a superare con i tuoi mezzi anche situazioni difficili. Chi ha paura di questo gioco - afferma ridendo - è perché non lo conosce, perché il gruppo fa cose che non si conoscono bene all'esterno. Forse - aggiunge - la preoccupazione nasce dal fatto che anni fa si è scoperto che alcuni gruppi militari usavano il sistema dei giochi di ruolo per formare quadri. Quanto alla dipendenza - conclude - questa si crea in mancanza di serenità personale".

Intanto in fatto di giochi c'è stata lo scorso anno una sentenza senza precedenti. Un giudice di Piacenza ha imposto ad un baby rapinatore di 17 anni il divieto assoluto di frequentare sale giochi. Fra le imprese della banda un vero e proprio re-

golamento di conti con un ragazzo di 13 anni ritenuto responsabile di una "soffiata" agli insegnanti e "giustiziato" a colpi di proiettile di plastica sparati da due pistole di soft air (simulazione dal vivo di giochi di guerra) appena rubate in un negozio di giocattoli.

Una realtà virtuale che sembra superare qualsiasi fantasia e che preoccupa Gillo Dorfles. Il triestino docente di Estetica e critico d'Arte, fondatore nel dopoguerra del movimento di Arte Concreta, ha recentemente pubblicato due libri su falsi eventi e comportamenti alienanti: "Conformisti" e "Fatti e fattoidi" (*il fattoide è il fatto simulato, che non esiste, n.d.r.*). "Attenti - dice Dorfles - alla realtà virtuale. E' un feticcio e inquina l'immaginario".

C. C.



rati dai propri coetanei. Ma l'atto di sfida o la dimostrazione di coraggio non sembra avere più la funzione che poteva avere nelle società meno complesse della nostra, quella cioè di "mostrare" agli altri che si avevano i requisiti per essere ammessi nel "gruppo degli adulti".

I giochi degli adolescenti e dei giovani non rappresentano più "riti di passaggio" fra l'infanzia e la condizione adulta: sono in molti casi una disperata espressione di affermare anzitutto la propria esistenza, la propria identità, la propria condizione in una società che è sempre più indifferente alle vicende delle singole persone. L'eccesso di protagonismo, che si manifesta in tanti comportamenti giovanili - dall'abbigliamento alla ricerca di esperienze "off limits" - non è riportabile ad una delle tante "figure del gioco". Sembra invece scaturire da un bisogno immediato di segnalare ad ogni costo e con enfasi la propria esistenza, a dispetto di tutti, ricorrendo anche all'atto aggres-

sivo, violento, balordo, puramente distruttivo.

La cronaca ha registrato non pochi episodi di "giochi violenti" fra ragazzi o di "scherzi" tragicamente paradossali fatti da giovani nei confronti di passanti o di occasionali automobilisti. Colpisce in questi atti non tanto la debole consapevolezza del rischio o la non percezione del rapporto causa-effetto quanto l'assoluta indifferenza nei confronti della componente tragica: ancora una volta dolore e morte non sembrano apparire a questi giovani come eventi reali, in grado di suscitare emozioni precise, bensì "eventi virtuali". L'interazione emotiva interpersonale è assente. La realtà "esterna" è intesa da questi ragazzi come uno schermo neutro sul quale è legittimo proiettare ogni impulso emotivo, anche il più aggressivo.

Che fare, allora? La risposta repressiva o proibizionistica, che scatta quasi in contromolla di fronte agli episodi più choccati, serve spesso a mettere a tacere la falsa coscienza degli adulti, che dall'uni-

verso infantile e adolescenziale molto più spesso preferiscono tenersene fuori, a distanza falsamente "regolamentare". Colpevolizzare o criminalizzare "gioco" e "giocatori", "cinema" e "tv" è una scorciatoia per non affrontare il problema nella sua complessità.

E' meglio che vada ricercato da parte degli adulti un modo diverso di essere "presenti" accanto ai bambini o agli adolescenti. Non si tratta solo di "esserci" per ascoltare le richieste e fornire le risposte o di individuare i bisogni e di soddisfarne l'urgenza. Occorre creare - in famiglia, nella scuola, nella comunità sociale - un nuovo spazio "psichico" nel quale adulti, giovani e bambini possano avere l'opportunità di incontrarsi, di comunicare, di percepirsi nelle reciproche differenze, uno spazio "comune" che permetta la condivisione delle esperienze, delle emozioni: tentare semplicemente di "vivere insieme" e non come spesso succede, di far coesistere artificialmente "mondi paralleli" che non si incontrano mai.