

Per Freud «il contrario del gioco non è ciò che è serio, bensì ciò che è reale».

Esistono questioni che avendo spesso sotto agli occhi, o dandole per scontate, non ricevono le attenzioni che al contrario meriterebbero. È il caso del gioco, quella cosa buffa che i bambini fanno da soli o in compagnia e che, benché evidente anche agli occhi più inesperti (chi non ha mai visto un bambino giocare?), e nonostante le molte teorie psicologiche e pedagogiche sviluppate negli anni, ancora non gode della giusta considerazione.

Ma che cos'è il gioco e a cosa serve?

Certamente lo si può considerare un residuo evolutivo che ha garantito all'individuo di affinare le *skills* necessarie alla propria sopravvivenza nonché a canalizzare energie e bisogni; tuttavia, la convinzione di molti è che il momento di gioco del bambino corrisponda a quello dell'ozio dell'adulto. E non v'è assunto più pericoloso e errato di questo. Del resto, bisognerà attendere il contributo di Fröbel (1782- 1852) per passare dalla credenza che il gioco fino ai sette anni sia solo una fase preparatoria per le "cose serie" (la scuola), alla consapevolezza che esso possiede una sua funzione specifica e insostituibile.

Gli aspetti psicologici correlati al gioco sono i seguenti:

1. *La motivazione intrinseca* ovvero il bambino gioca per il semplice gusto di farlo, senza pressioni esterne o obiettivi da raggiungere;
2. *La priorità dei mezzi sul fine* cioè l'attenzione del bambino si focalizza più sulla preparazione del gioco che non sul suo svolgimento (per cui non v'è frustrazione né possibilità di insuccesso);
3. *la dominanza dell'individuo rispetto alla realtà esterna*: la contrapposizione tra ciò che l'oggetto è e cosa invece può diventare;
4. *Non letteralità del gioco*: gli oggetti possono essere usati come fossero altro (gioco simbolico per l'appunto);
5. *La libertà dai vincoli* nella misura in cui le regole e le modalità del gioco possono essere decise dai partecipanti;
6. *Il coinvolgimento attivo del bambino* che giocando non si risparmia nelle intenzioni né nella concentrazione.

Analizzando la questione dalla prospettiva della psicanalisi, il gioco è una trasposizione simbolica dell'esperienza e dei contenuti emotivi del bambino, un escamotage per dominare (e controllare/contenere) mentalmente le cose, in special modo quelle problematiche. Nello specifico, il gioco simbolico è la capacità di rappresentare attraverso alcuni simboli, immagini, oggetti qualcosa che non è disponibile nell'immediato, o che non si può percepire. Volendo dunque scomodare Freud, egli elenca una serie di funzioni assolute proprio da tale tipo di gioco ovvero:

- a) funzione identificatoria, con il bambino che finge di essere qualcun altro e si prepara così a assumere l'identità e i ruoli dell'adulto;
- b) funzione anticipatoria e riparatoria, con il che bambino cerca di abbassare il suo livello d'ansia nei confronti di un evento problematico avvenuto o che deve verificarsi (una visita medica fatta o da fare);

- c) funzione compensatoria, dove il bambino compensa la sua percezione di perdita attraverso il gioco (es. nasconde volutamente un oggetto dalla sua vista per poi farlo ricomparire in modo da simulare e contenere emotivamente il tempo che intercorre tra il distacco e il ritorno del genitore). La funzione compensatoria per Winnicott è assunta dall'oggetto transizionale ovvero quell'oggetto che serve a evocare simbolicamente il corpo materno e a tranquillizzare il bambino che inizia a distaccarsi dalla madre (processo di separazione/individuazione definito da M. Mahler);
- d) funzione rappresentativo-espressiva, dove il bambino riesce a interpretarsi la realtà imitandola (tra i due e i cinque anni) soprattutto quando ancora non è capace a raffigurarla o a raccontarla;
- e) funzione di dominio e controllo: il bambino crea e distrugge un suo mondo così da poter difendersi da una realtà fatta di divieti e regole;
- f) funzione manipolatrice: manipolare oggetti aiuta il bambino a scaricare le tensioni che avverte nel contesto affettivo in cui è inserito.

La questione di cosa sia il gioco per un bambino è stato affrontato nei decenni da molti pedagogisti e psicologi. Ad esempio, secondo Vygotskij il gioco ha inizio quando è finita l'esplorazione dell'oggetto e il bambino ne ha acquisito familiarità. Secondo lo psicologo sovietico, l'atto ludico consente al bambino di affrontare la tensione che si crea tra i desideri e l'impossibilità di soddisfarli nell'immediato. Quando il bambino separa l'oggetto dal pensiero, cioè distingue il reale dall'irreale, acquisisce la capacità d'immaginazione donando all'oggetto (ma solo a quello nello specifico) le sembianze dei propri desideri. Nei giochi di esercizio come in quelli simbolici, le regole definiscono i ruoli, i tempi e gli snodi della trama narrativa. Per questo Vygotskij non differenzia il gioco simbolico da quello con le regole.

Dunque, tornando al concetto fondante, il simbolo è un oggetto che serve a rappresentarne un altro non disponibile in quel momento e il gioco simbolico, detto anche di immaginazione o di finzione, non è un processo né deduttivo né induttivo, ma viaggia sui binari delle libere associazioni (un telecomando diventa un telefono). A due anni il bambino è in grado di comprendere il mondo attraverso le esperienze vissute in prima persona e, di conseguenza, è capace di utilizzare dei simboli che non hanno solo una funzione simbolica, ma anche cognitivo-emotiva. Attraverso il gioco il bambino riproduce ciò che è la sua realtà per cui l'attività ludica diventa rappresentativa della sua situazione affettiva.

Nei primi giochi di finzione il bambino tende a voler giocare con le persone reali (genitori, pari, fratelli ecc.) poiché egli non è ancora in grado di animare personaggi immaginari che entreranno nel gioco quando le capacità ludiche saranno affinate. L'evoluzione del gioco simbolico si poggia sulla capacità del bambino di possedere una comprensione spazio-temporale dei fatti narrati, per cui può armarsi di oggetti congeniali, comunica ad alta voce ciò che sta facendo o che si appresta a fare dando il via a una rappresentazione mentale e alla rievocazione delle esperienze maturate. Una volta che il bambino ha acquisito le proprietà fisiche e funzionali degli oggetti (intorno ai 2 anni di età) il gioco simbolico si evolve e assolve le funzioni di *definalizzare* l'oggetto (uso l'oggetto non per la sua funzione) e *decontestualizzare* cioè lo utilizzo fuori dal contesto abituale, per cui mangerà da un piattino vuoto, fingerà di dormire anche se non ha sonno in un luogo che non è il suo letto, e così via.

Ad ogni modo, ciò su cui mi vorrei soffermare è la funzione identificatoria freudiana di cui accennavo all'inizio.

Nell'articolo nel quale ho parlato delle differenze di genere ho concluso spronando l'adulto a lasciare che un bambino, maschio, giochi con un bambolotto. E la risposta al perché è tutta qui. Manipolando la bambola (vestirla, pettinarla, imboccarla ecc.) il bambino svolge tutte le "mansioni" che rientrano nell'ambito della *cura del sé e dell'altro*; gli è possibile identificarsi col proprio *caregiver* (che è spesso ma non necessariamente la madre) vestendone il ruolo al fine di controllare le ansie, esprimere desideri di accudimento, esercitare l'autorità vissuta su di sé (tentando di spostarla verso l'esterno) o, di contro, rinforzando i comportamenti "sicuri" (mi riferisco alla tipologia di attaccamento). In questo modo, tutti i sentimenti e gli stati emotivi vengono canalizzati, controllati e contenuti. È importante che attraverso il gioco simbolico il bambino possa rielaborare la realtà, modificandola, oppure riproducendola, a seconda dei propri bisogni/vissuti, contestualizzandola, dando forma e ragione d'essere a ciò che egli prova nell'interazione con gli altri, a prescindere dal sesso biologico cui appartiene. Non si può non considerare il fatto che, durante il loro sviluppo, maschi e femmine apprendano modi diversi di giocare che coincidono con gli stereotipi di ruolo sessuale (già a partire dai 20 mesi di età). È il rinforzo o la sanzione diretta del genitore che guida la scelta del gioco del bambino e inoltre, nel caso in cui non mostri i comportamenti adeguati al genere, i genitori tendono a scoraggiare maggiormente il figlio maschio che non la femmina; come dire, è preferibile che una femmina giochi con una macchinina piuttosto che un maschio con un bambolotto o coi vestiti della madre<sup>1</sup>.

Durante la mia carriera di educatrice ne ho sentite molte di stranezze, ma una volta mi capitò un padre che, in fase di inserimento (riguarda i primi giorni di frequenza al Nido), tornando a seguito del distacco, mi rimproverò dicendo che il figlio non doveva giocare con la bambola o sarebbe diventato gay, e se credete che non ci sia nulla da ridere, allora mi va bene piangere. Cucinare, pulire e accudire sono azioni culturalmente ritenute femminili e non c'è nulla di più sbagliato del privare un bambino della possibilità di autogestire un gioco che non è solo gioco, ma costruzione e decostruzione continua e efficace della realtà. Un "lavoro" impegnativo che va sostenuto anziché ostacolato.

Quando vi capiterà di osservare un bambino alle prese con un gioco, ricordatevi che «i giochi dei bambini non sono giochi, e bisogna considerarli come le loro azioni più serie» (M. De Montaigne).

<sup>1</sup> Goldberg S. e Lewis M., *Play behavior in the year-old infant = Early sex differences*. Child Development, 1969.