

Alessandro Guidi

La funzione del gioco
dal bambino all'età adulta

L'orientamento psicoanalitico lacaniano sul gioco



Edizioni ETS



www.edizioniets.com

© Copyright 2013

EDIZIONI ETS

Piazza Carrara, 16-19, I-56126 Pisa

info@edizioniets.com

www.edizioniets.com

Distribuzione

PDE, Via Tevere 54, I-50019 Sesto Fiorentino [Firenze]

ISBN 978-884673762-5

Ad Ernst ed a tutti i bambini del mondo

Un ringraziamento a Simona Balzani per la preziosa revisione del testo; a Gloria Bartoletti per le serate a colloquiare sul gioco dei bambini; a tutti gli allievi di Counseling del Centro di Ascolto di Pistoia per l'aiuto a cercare gli esempi ludici.

INTRODUZIONE

Scrivere un libro sul “*gioco*” e dedicare del tempo (è dal 1998 che mi occupo della questione ludica a partire da un Seminario sul gioco da me condotto presso l’Istituto Francese di Firenze) all’importanza che l’attività ludica ha per il bambino, per l’adolescente e per l’adulto, sembra un controsenso se si pensa al dramma in cui è sprofondata l’attuale società che mostra tutto il peggio possibile o in altri termini, tutto il disagio di una Cultura che sta liquidando, progressivamente, ma in maniera costante, tutto ciò che si riferisce all’uomo e dunque anche al saper giocare insieme al significato di gioco. Il risultato che ci troviamo di fronte, vede l’uomo ormai trasformato dalla Cultura e dalla scienza dominante in una *stella, o un pianeta o peggio ancora in una cavia non solo da laboratorio ma direi una cavia ad uso e consumo del territorio e del quotidiano, una cavia cacciata e sperimentata nel suo mondo.*

Bisognerebbe, di conseguenza, dedicarsi allo studio del dramma e della tragedia, piuttosto che del gioco, per cercare vie di uscita a questo disagio moderno; ebbene sono invece convinto, che occuparsi del gioco, così come se ne occupa la psicoanalisi da Freud a Lacan, significhi, appunto, non solo, cercare una via di uscita alla tragedia sociale moderna a partire dalla considerazione che in questa tragedia il soggetto inconscio svolge un ruolo fondamentale, ma anche significhi dare un contributo epistemologico per capire la natura di questo disagio.

Questo libro, dunque, si pone due domande: **Che cosa è il gioco? E che vuol dire giocare per l’uomo?**

Parlando del gioco si riesce a tracciare un filo rosso che, attraverso il disagio moderno dal lato della struttura del soggetto, ci dice del suo coinvolgimento in questo disagio: il coinvolgimento del soggetto in questo disagio è dato, tra le altre cose *dall’aver rinunciato a giocare* o meglio *dal non saper più giocare.*

Inoltre il coinvolgimento del soggetto che gioca all’interno del

disagio moderno passa dalla **funzione motoria** perché il gioco implica una forza che costringe il soggetto a muoversi e a non lasciarsi travolgere dalla inattività o inazione, e poi passa dalla **funzione ludica** che ha la caratteristica del *piacere*.

Il gioco nel disagio moderno è il sintomo che ci indica come il soggetto umano venga ridotto al *motorio* ovvero alla sola funzione attiva che coincide con una attività programmata e studiata dall'Altro a priori e inscritta nella tecnica, mentre lo stesso sintomo ci dice anche della atrofia progressiva in cui è stato ridotto il lato ludico del gioco che ha invece una forza caratterizzata da ciò che i latini, soprattutto con Plauto, chiamavano "*ludus*".

Nell'ottimo libro di Andrea Nuti "*Ludus e iocus*"¹, l'autore mette in evidenza la natura particolare del "*ludus* "per distinguerlo dal gioco come attività pubblica e sociale", (*iocus*): "Sono qui presentate le otto delle ventuno attestazioni plautine in cui *ludus* compare al singolare. In esse possiamo individuare un valore che non si discosta troppo dai termini italiani quali il divertimento, gioco; *ludus* indica cioè qualcosa che è causa di ricreazione e svago per l'animo umano...").

- Il gioco, dunque, come *ludus* è una risorsa e un antidoto al disastro sociale, per questo vale dunque la pena occuparsene e almeno per due motivi:
- 1) il primo riguarda la mia personale implicazione nel *ludus* prima come ex bambino poi come analista. È in ciò in cui siamo maggiormente implicati personalmente che, come soggetti, troviamo le risorse per uscire dalla tragedia che segna il determinismo inconscio e che ci spinge verso un destino che sembra ineluttabile. In sostanza, e la psicoanalisi ci dice proprio questo, dobbiamo essere implicati e lo dobbiamo presupporre perché la cura del disagio coincide con l'etica ovvero con ciò che per il soggetto ha a che fare con il desiderio e la sua causa e, come abbiamo visto, anche il *ludus* è per il soggetto "*causa*" *ricreativa*.
- 2) Il secondo motivo riguarda il gioco come attività ludica sottratta al bambino dall'Altro sociale: difendere il gioco, attraverso proposte concrete e progetti, è dunque doveroso per uno psicoanalista che fa della pratica il presupposto della teoria e che tenta di ridurre il divario tra teoria e pratica. Pertanto ne consegue, in questo caso, che il gioco, come attività ludica,

¹ Andrea Nuti, *Ludus e iocus*, Viella Libreria, Editrice Roma, 1998, p. 24.

venga teorizzata sempre a partire dalla pratica con il bambino, sia essa clinica, sia educativa con l'obbiettivo di conservare o recuperare il "ludus perduto".

Il bambino vuole questo. Il grido disperato del bambino si può sentire dovunque, a patto che l'adulto, che se ne occupa, lo voglia sentire e non lo scambi invece per il suo stesso grido che invoca un disperato bisogno di aiuto: in questo caso il bambino, di nuovo, farebbe da tappabuchi all'angoscia dell'adulto stesso.

Il bambino ci dice della natura preziosa del ludus e *ci dice* anche, con il suo grido disperato, avvertito dallo psicoanalista, di tutta la paura che il suo ludus, connesso al principio di piacere, non arriverà a praticarlo a lungo e non arriverà a mantenerlo nella età adulta, perché sente insistente già il pericolo della corruzione attraverso la domanda dell'Altro sociale che tratta il gioco sempre di più come un business e come competizione agonistica: il bambino corrotto dal gioco dell'Altro porta in dote al soggetto adulto una estorsione ma porta anche in dote il modo per poterla evitare e questa dote è appunto il ludus. Questo libro è stato scritto per raccogliere ciò che il bambino ci porta in dote per essere trattato e conservato e scongiurare la dimenticanza del ludus stesso.

Con la pratica psicoanalitica mi sono reso conto direttamente che l'inconscio non è solo uno spazio già occupato dal discorso dell'Altro (genitoriale e sociale) ma è uno spazio bianco sempre da scrivere e riscrivere e questa caratteristica di novità ha a che fare con il ludus.

- Se c'è uno spiraglio di luce per il futuro, questo spiraglio lo si può intravedere attraverso la difesa del gioco contro il degrado sociale. Questo spiraglio è tutto bianco, è fatto di tela, di carta bianca, di tessitura annodata in maniera labirintica, è fatto di un testo pronto per essere scritto ex-novo oppure tradotto ovvero tradito dall'autore-traduttore che, mettendoci del suo, lo rinnova e gli dà una nuova sembianza in quanto ripropone la questione del soggetto che *si mette in gioco* audacemente.
- La civiltà vuole i suoi sacrifici e le sue perdite, talvolta vuole anche le sue vittime; crescere significa proprio saperci fare con la perdita e integrarla pacificamente anche con la Legge. Ebbene in nome di questa crescita il bambino viene persuaso dall'Altro ad abdicare alla sua reggenza, ovvero al *ludus* in favore del *iocus* meno imbarazzante nel doverlo gestire. Questo libro è nato anche con l'intento di stare dalla parte dei bambi-

ni, ma, potendolo fare solo limitatamente, ci arriverà di riflesso attraverso i genitori e gli educatori che nei loro rispettivi ruoli e funzioni potranno mettersi alla giusta distanza dal bambino per farlo lavorare (per Freud il gioco è un lavoro necessario che non deve perdere però la sua caratteristica di *ludus*).

La direzione psicoanalitica che va da Freud a Lacan ha mantenuto il filo rosso del *ludus* inserendolo nel corredo delle pulsioni infantili e dettando le modalità cliniche per il suo recupero con tutta la sua energia reale, immaginaria e simbolica: infatti il *ludus* si iscrive nei tre registri che strutturano il soggetto e si va a condensare in ciò che Lacan chiama oggetto piccolo *a*: *il ludus è la forza energetica propulsiva condensata nell'oggetto a, che è a disposizione di ogni soggetto sottoposto alla castrazione della Legge*. Il *ludus* non indica una selvaggia forza anarchica ma, al contrario, una forza soggettiva privata che crea regole proprie, non in antagonismo con i giochi pubblici regolati dalla Legge sociale. Il *ludus*, per esempio, corrisponde ad una vacanza scolastica dopo che lo scolaro ha svolto regolarmente i giochi scolastici o i compiti per il giorno seguente. In questa concezione latina di *ludus*, la psicoanalisi riconosce il carattere intersoggettivo del gioco rispetto al carattere sociale del gioco (*iocus*). Il *ludus*, dunque, corrisponde al concetto di vacanza intesa non come momento di sospensione di un'attività, ma come momento ludico nel quale il soggetto crea qualcosa di nuovo, crea un proprio spazio vacante permanente, uno spazio sempre vuoto. La minaccia al *ludus* nella attuale società consiste proprio nell'annullare questo spazio vuoto che risulta essere, proprio per questo tentativo di annullamento, sempre chiuso e pieno.