

Maria Mutata Margherita

L'enigma del gioco nell'infanzia: valenza etica ed efficacia terapeutica.

Dialogando con Gregory Bateson

Svelare qualcosa dell'enigma del gioco è un'impresa non facile. Quando lavoriamo con i bambini, abbiamo, continuamente, sotto i nostri occhi questo fenomeno esistenziale, proprio dell'infanzia; spesso rischiamo di darlo per scontato.

Gregory Bateson, (Grantchester – Inghilterra, 9 maggio 1904 – San Francisco – Stati Uniti, 4 luglio 1980), biologo, antropologo, psicoterapeuta, ci mostra quanto sia difficile vedere senza dare per scontato, vedere con occhi nuovi.

Per “vedere” occorre fare la spola tra le differenze, posizionarsi tra due punti di vista, attraversare la linea di due diversi linguaggi.

La psicanalisi e la sistemica, ad esempio, sono due linguaggi, la cui linea di frontiera è molto fruttuoso attraversare.

La pratica clinica delle relazioni si svela, nella sua essenza, in questo “gioco” ed è essa stessa, nella sua essenza, “gioco”.

In “Mente e natura” (1979, edizione italiana del 1984, Adelphi), Bateson si domanda: « Quale struttura connette il granchio con l'aragosta, l'orchidea con la primula e tutti e quattro con me? E me con voi? E tutti e sei noi con l'ameba da una parte e con lo schizofrenico dall'altra? ...Qual è la struttura che connette tutte le creature viventi?» (pag 21)

Una domanda epistemologica radicale che indica, prima ancora della sua posizione eccentrica nel mondo scientifico, la sua posizione etica.

Per sviluppare questa domanda ricerca tutti gli esempi, derivanti dal mondo della logica, della fisica, della biologia, che mostrano in che modo venga incrementata la conoscenza, in particolare, si sofferma sul “sovrappiù o incremento di conoscenza che viene dal combinare informazioni derivanti da due o più sorgenti”.

A questo proposito afferma: «In ciascun esempio la domanda fondamentale riguarderà l'incremento di comprensione fornito dalla combinazione delle informazioni. Tuttavia, il lettore tenga presente che dietro questa domanda semplice e superficiale si cela in parte la domanda più profonda e forse mistica: “Lo studio di questo caso particolare, in cui dalla comparazione delle fonti scaturisce comprensione, fornisce qualche lume su come è integrato l'universo?” ».(pag 96)

Partiremo dalla lettura di un brano tratto da “Mente e natura” nel quale Bateson descrive un esempio che può essere, per noi, molto significativo.

(Bateson *Mente e natura*, p100)

Un esempio elegante (cioè economico) di questi principi è fornito dall'espedito usato da Clyde William Tombaugh, il quale nel 1930, giovane ricercatore fresco di laurea, scoprì il pianeta plutone.

Dai calcoli basati sulle perturbazioni dell'orbita di Nettuno, pareva che queste irregolarità si potessero spiegare mediante l'attrazione gravitazionale di qualche pianeta su un'orbita esterna a quella di nettuno. I calcoli permettevano di stabilire le zone del cielo nelle quali, con ogni probabilità, si sarebbe via via trovato il nuovo pianeta.

L'oggetto da cercare doveva certo essere molto piccolo e fioco, e... distinguibile nell'aspetto solo per il suo moto lentissimo, tanto lento da essere affatto impercettibile all'occhio umano.

Questo problema fu risolto con uno strumento che gli astronomi chiamano *lampeggiatore*. Si fotografò a intervalli piuttosto lunghi la zona prescelta del cielo, si studiarono poi le fotografie a coppie nel lampeggiatore. Questo strumento è l'inverso del microscopio binoculare: invece di due oculari e un portaoggetti, ha un oculare e due portaoggetti, ed è costruito in modo che spostando una leva ciò che si vede in un dato istante su un portaoggetti può essere sostituito da ciò che sta sull'altro. Sui portaoggetti si collocano due fotografie in perfetta collimazione, in modo che tutte le stelle fisse ordinarie coincidano esattamente. Quando si sposta la leva, mentre per le stelle fisse non si osserva alcun movimento, un pianeta salta da una posizione all'altra. Tuttavia, nel campo fotografico erano presenti molti altri oggetti che saltavano (asteroidi), e Tombaugh doveva trovarne uno che saltasse meno degli altri. Dopo centinaia di confronti simili, Tombaugh **vide saltare Plutone.**

Veder saltar Plutone

Il gioco è il nostro prezioso Plutone e il pensiero di Bateson è la foto su uno dei due piatti del portaoggetti, sull'altro piatto la nostra pratica con i bambini. Pratica che deriva da Bernard Aucouturier, della quale diamo una nostra interpretazione.

L'abbiamo chiamata "Pratica del gioco libero". Capirete perché.

L'adulto si prende cura del gioco del bambino, lo accoglie, lo rispetta, ne sostiene lo sviluppo e le articolazioni.

L'intento è di mostrare in che senso sia una pratica che permette l'espressione della posizione etica del bambino, in cosa risieda la sua innegabile efficacia terapeutica, educativa, come pure, - senza mai essere riabilitazione - , la sua valenza riabilitativa.

L'originalità del pensiero di Bateson sul gioco è data dal fatto di cercarne l'essenza e di trovarla identica in una serie di fenomeni che, in modo del tutto trasversale, si riferiscono al mondo animale, al gioco del bambino, alla vita degli adulti e, cosa che ci riguarda molto da vicino, alla relazione psicoterapeutica.

Dialogare con Bateson

Per dialogare con Bateson ho scelto un prezioso libretto: **“Questo è un gioco”** *Perché non si può mai dire a qualcuno “gioca!”* (Gregory Bateson, 1956, Raffaello Cortina Editore, 1996)

La storia di questo testo è interessante e ne fa comprendere la particolarità.

La Fondazione Macy, negli anni “40 e “50, organizzò alcuni cicli di convegni, particolarmente interessanti e originali, con l'obiettivo di favorire, realmente, un approccio multidisciplinare e una comunicazione creativa ed efficace.

Ai convegni partecipavano relatori e partecipanti in numero ridotto (uno o due interventi al giorno, per un pubblico di una ventina di scienziati al massimo), i quali si reincontravano, a scadenze regolari, per almeno cinque anni.

Ai relatori non si chiedeva di leggere un intervento già preparato, ma di illustrare, in maniera abbastanza informale, gli aspetti più interessanti delle proprie ricerche in corso, lasciando ampio spazio, durante l'esposizione, a domande, critiche e commenti da parte degli altri partecipanti.

Nel 1955 Bateson fu invitato a parlare del gioco in un convegno, il cui obiettivo era mettere a confronto rappresentanti del mondo della biologia e delle scienze umane sulla natura delle interazioni fra gli organismi: c'erano Psicologi, Antropologi, Biologi ed Etologi.

Il libro nasce dalla trascrizione del lungo dibattito, intercorso tra tutti i partecipanti, in cui Bateson funge “solo” da coordinatore e provocatore.

All'inizio del libro, tutti i partecipanti si presentano, tra loro ne elenchiamo solo alcuni per darvi un'idea dell'eccezionalità dell'evento:

Lo psicanalista **Fritz Redl** che si occupava di organizzare un reparto psichiatrico per bambini aggressivi. Ha pubblicato nel 1952 due volumi, ancora attualissimi, dal titolo *“Bambini che odiano”* Tradotto in Italia da Boringhieri nel 1975.

Erik H. Erikson, psicanalista notissimo in tutto il mondo, tra le tante, un'opera cruciale nel suo insegnamento: *“Infanzia e società”* del 1963, tradotta e pubblicata in italiano nel 1966 da Armando Editore.

Margaret Mead, non ha bisogno di commenti, uno dei più grandi antropologi di tutti i tempi.

Alex Bavelas, allievo e collaboratore di Kurt Levin.

Howard S. Liddell, professore di psicologia e psicobiologia, che racconta, nel presentarsi, di aver lavorato in passato per dimostrare che gli animali sono una rigida macchina a riflesso condizionato, ma di essersi, oggi, liberato da questa vecchia concezione.

In questo libro, così poco strutturato, Bateson semina una massa, ampia e sintetica ad un tempo, di spunti, attraverso i quali va dritto al cuore delle questioni, senza doversi troppo preoccupare della coerenza del testo e di altre cose del genere.

Vi proporrò alcuni contenuti di questo libro, così come Bateson propone alle lontre, di cui ci parla, “un pezzo di carta al posto del pesce”, ovvero come un modo per attivare un pensiero.

A volte può bastare un pezzo di carta che sta al posto di qualcos'altro per costruire una struttura metaforica che, come nella poesia, forza il contesto del nostro solito modo di pensare e ci spinge verso nuove consapevolezze il cui contenuto, in fondo, non è poi così importante quanto, invece, è importante il fatto che una nuova consapevolezza appaia.

Con la consapevolezza, - che non può che essere, sempre e alla lettera, “nuova”, che non può essere congelata, conservata, ma solo rinnovata nel nostro impegno etico-epistemologico -, appare il fenomeno esistenziale che chiamiamo gioco.

Procederemo per passi percorrendo il testo di Bateson del quale leggeremo assieme alcuni stralci che saranno preceduti da un titolo e da un mio commento.

Il dialogo con Bateson costituirà la tessitura di un breve percorso per costruire, insieme, un'idea di gioco, sulla quale confrontarci.

Primo passo:

Perché un pezzo di carta riesce a far giocare le lontre e dei palloncini no.

La metafora “sveglia la mente”, anche quella delle lontre.

La metafora aggancia le lontre ad una certa “consapevolezza”.

Consapevolezza di cosa?

Possiamo distinguere un contenuto della consapevolezza dalla consapevolezza stessa?

La consapevolezza, qualunque sia il suo contenuto è sempre, anche, alla sua radice, contemporaneamente, un più alto livello di astrazione della mente e consapevolezza di “esserci”.

Ora, la cosa strabiliante è che il gioco appare, si stabilisce, prende forma e durata, esattamente nel punto in cui qualcosa risveglia la mente e la porta verso un più alto livello di astrazione rendendo vivida al soggetto, da qualche parte, l'incognita della presenza a se stesso: “Ci sono!” Che diventa immediatamente, quasi simultaneamente: “Chi sono?”

Primo passo:

Perché un pezzo di carta riesce a far giocare le lontre e dei palloncini no.

(Questo è un gioco pag. 80, 81,82, 93.)

Bateson: tra il dicembre del 1952 e l'aprile del 1954, ho osservato con una certa continuità due maschi adulti di lontra allo zoo di San Francisco...

Quando osservai le lontre per la prima volta, l'interazione tra loro era minima: gironzolavano ognuno per conto proprio nel recinto, ora sul terreno, ora in acqua, esibendosi in varie attività che sembravano piacevoli: si strofinavano nell'erba, o nuotavano compiendo eleganti capriole e piroette. Quando lanciammo loro dei palloncini di gomma, sembrarono riconoscerli come oggetti di gioco: le lontre li spingevano a pelo d'acqua col muso mentre nuotavano. Restava comunque un "gioco" individuale, eccetto quando una delle due manifestava un debole (e mai soddisfatto) desiderio di impadronirsi del palloncino dell'altra. Il tutto non sembrava particolarmente entusiasmante. Un giorno, nel marzo del 1953, attaccai un pezzo di carta all'estremità di uno spago e lo calai nel recinto, facendolo dondolare davanti alle lontre. Avevano da poco ricevuto il loro pasto principale della giornata. Una delle lontre, che aveva finito di mangiare, corse immediatamente verso il pezzo di carta: tentò alcuni timidi approcci, in parte incuriosita, in parte spaventata. La seconda lontra abbandonò i resti del suo pranzo avvicinandosi anch'essa, e in breve incominciarono a contendersi il "giocattolo". In pochi secondi la contesa degenerò in una violenta zuffa che rasentava una vera e propria lotta, ma senza mai diventare realmente tale. Nelle ultime fasi di questa zuffa, l'interazione era chiaramente un **non – combattimento**...

Lo stesso pomeriggio, poco dopo questo episodio, appesi allo spago un pesce, per vedere se il comportamento cambiava davanti a un giocattolo o davanti al cibo. Il comportamento fu completamente diverso. Non vi fu gran competizione, e anzi il tutto si limitò a quel desiderio insoddisfatto di cui parlavo prima.

Dal giorno seguente, il comportamento delle lontre fu completamente diverso da qualsiasi altro che avessimo osservato in precedenza. Furono molto attive, giocando a lungo ad azzuffarsi, a volte sul terreno, a volte in acqua. E il gioco continuò per tutta l'estate.

Il punto teorico cruciale era l'idea che la presentazione di un giocattolo, che era *non* cibo, avesse creato il contesto per un'interazione, che fosse *non* combattimento, e che il cambiamento drastico nel comportamento delle lontre potesse essere il risultato di questa esperienza "psicoterapeutica".

...Si tratta di gioco, perché un pezzo di carta sta al posto di qualcos'altro, senza esserlo del tutto. Qui c'è un elemento metaforico.

Secondo passo

Il gioco non riguarda i contenuti

Non è importante interpretare il gioco di fantasia del bambino, anche se ci mostra elementi cruciali della sua storia, non è così importante, e nemmeno troppo efficace, essere troppo centrati sul contenuto immaginario di un gioco.

Siamo decisamente in linea con il pensiero di Jacques Lacan, (Parigi, 13 aprile 1901 – 9 settembre 1981) grande psicanalista francese, che è vissuto e ha operato nel vecchio continente, nello stesso periodo storico in cui Bateson ha operato in America.

Jacques Lacan ci insegna che, nel gioco del bambino, come nelle parole dell'adulto in analisi, ciò che conta non è, mai, il contenuto ma la logica della struttura.

È la logica della struttura che ci fa intendere l'essenziale di quello che l'altro ci vuole dire con il suo discorso, come con il suo gioco.

L'interpretazione per Lacan non mira, mai, alla comprensione del contenuto, mira ad agganciare il soggetto alla propria parola per rendere abitabili, meno rigidi, i limiti della propria struttura, nell'anelito perenne di oltrepassarli che fa la specificità del desiderio umano.

Per Bateson, dall'altra parte dell'oceano, questo anelito non può essere solo dell'uomo, questo anelito costituisce l'humus dell'entropia negativa, ovvero della possibilità di vita del pianeta terra, forse del cosmo intero.

Al di là delle differenze, possiamo asserire, con Lacan e con Bateson, che, mettersi nella posizione di “comprendere contenuti”, può essere spesso deviante in ogni forma di relazione clinica, o, più precisamente, in ogni **“clinica delle relazioni”**.

Secondo passo

Il gioco non riguarda i contenuti

(Questo è un gioco pag. 33,34,35,36,37.)

Bateson: Per esempio, un bambino sta giocando a essere un arcivescovo. Possiamo usare due diverse forme verbali: possiamo dire “non è realmente un arcivescovo”, oppure “è realmente un arcivescovo”. Nel linguaggio psicanalitico diremmo: ...”sta realmente impersonando suo padre”. Ma se nella stanza ci fosse realmente un arcivescovo diremmo: “il bambino non è un arcivescovo”.

...Sto cercando di allontanarvi da ciò che normalmente chiamiamo interpretazione.

Una delle cose più importanti è che il rapporto fra un simbolo e il suo referente tende ad essere molteplice:... è un papà, è il sé, e così via... I codici si moltiplicano a dismisura, perciò la domanda “che cosa rappresenta questa attività?” non può trovare risposta. Possiamo solo suggerire un’interpretazione, e la fantasia del piccolo giocatore potrà suffragarla; ma del resto ne avrebbe ammesse anche molte altre.

Qualcuno ha detto che ci accorgiamo dell’importanza del gioco per il bambino, perché è nel gioco che egli impara a comportarsi secondo vari ruoli. Senza dubbio c’è qualcosa di vero, ma ancor più vero è che attraverso il gioco un individuo diventa consapevole dell’esistenza di vari tipi e categorie di comportamento.

...Il bambino sta giocando a essere un arcivescovo. Non mi importa che, ricoprendo quel ruolo impari come essere un arcivescovo, ma piuttosto che si renda conto che esiste qualcosa come un ruolo. Impara o acquista un modo di vedere, flessibile e rigido ad un tempo...Non si tratta di imparare lo stile particolare richiesto da questo o quel gioco, ma la flessibilità degli stili e il fatto che la scelta di uno di essi o di un ruolo è collegata alla cornice e al contesto del comportamento.

Frank: Potrebbe spiegare meglio in che senso lo stile è collegato al contesto?

Bateson: Va bene. Lasciate che vi parli di un mio paziente schizofrenico. Si tratta di un uomo di trentacinque anni il cui modo di parlare, all’epoca dei fatti, era praticamente incomprensibile per un orecchio non addestrato: la classica insalata verbale schizofrenica...Non era capace di fare un discorso compiuto di più di due o tre parole, che avesse qualche significato a livello non schizofrenico. Lo portai nel campo da golf dell’ospedale. Naturalmente era terrorizzato. Voleva che facessi il primo colpo e così feci. Non volevo sbagliare apposta perché ero sicuro che si sarebbe offeso, ma fui fortunato e feci solo un buco nell’erba. A quel punto fece il suo tiro, e raggiunse la sua prima buca con un ottimo *Drive*. Giocò un golf perfetto per le prime quattro buche, e per tutto quel periodo parlò nel modo in cui normalmente un giocatore da golf si rivolge al suo compagno di partita. Da una trascrizione di quella conversazione, avreste concluso: “si tratta di persone normali, nessuna delle due schizofrenica, che stanno giocando a golf”

Alla quarta buca sbagliò un colpo e ripiombò nel suo stile schizofrenico. Mi interessa mostrarvi come il gioco predisponga una cornice per il comportamento. In questo caso c’era una cornice per

un certo stile di comportamento, e all'interno di quella cornice il mio paziente andava benissimo. Ma appena essa venne modificata dalla competizione e lui fece il primo errore, tutto divenne più difficile.

...Vorrei convincervi che tutto ciò di cui stiamo parlando sono cornici e categorie.

Terzo passo

Il gioco è “accorgersi”

Esiste uno scarto, una differenza tra il contenuto della cosa di cui ci accorgiamo e l'atto dell'“accorgersi”.

Il gioco è “accorgersi”, ovvero l'atto epistemologico preso alla sua radice.

Anche la psicanalisi è, in questo senso, gioco.

La pratica del gioco libero con i bambini molto piccoli, prima dell'instaurarsi del linguaggio, oppure con i bambini con gravi patologie psicofisiche è un lavoro che favorisce e sostiene, nella relazione con l'adulto, con lo spazio e con gli oggetti, l'emergere, di questo qualcosa che stiamo chiamando “accorgersi”.

Quando questa forma di consapevolezza si affaccia, anche il gioco si affaccia.

Il bambino un po' più grande, nell'età dell'Edipo, compie, rispetto alla consapevolezza un nuovo passo.

Ha acquisito tutto l'impianto del linguaggio e, attraverso di esso, passa dalla capacità di operare generalizzazioni, già propria del bambino più piccolo, alla capacità di concettualizzare, ovvero di creare gerarchie di insiemi.

L' “accorgersi” del bambino si modifica, diventa più complesso, per la prima volta la sua consapevolezza può tenere insieme, contemporaneamente, se stesso e gli altri, può, cioè, accorgersi del contesto in cui è inserito, di essere parte di quel contesto costituito da lui, una madre e un padre.

In questo momento storico della vita di un bambino osserviamo l'apertura dell'Edipo, ovvero l'apertura della domanda su quale sia il suo posto.

Questa nuova forma di consapevolezza, apre il gioco del bambino al piacere in sé del movimento o piacere senso-motorio, un piacere che nasce da tutte le articolazioni possibili del movimento che

mettono in tensione il rapporto tra equilibrio e disequilibrio fino al raggiungimento di vere e proprie rotture toniche, entro le quali il bambino vive, con piacere, la sua più ampia consapevolezza di se stesso.

Ogni rottura tonica, infatti, ogni tensione tra equilibrio e disequilibrio, nello scarto che si apre rispetto ad un moto continuo, ci regala la precisa sensazione di esserci.

Questo “esserci”, questa consapevolezza di sé nel mondo, articolata in infiniti modi e sfumature, dalle più delicate alle più forti è, alla lettera, il gioco del bambino dai 3/ 4 ai 6 / 7 anni.

L’adulto, che ne riconosce il valore in sé, permette ad ogni bambino di radicarsi nella propria esistenza come essere pensante, di acquisire una radice propria, più esattamente, permette ad ogni bambino di nascere e rinascere nella radice del proprio atto, competente della propria dimensione etica.

Anche in riabilitazione, l’“accorgersi” del bambino e, ancor più, “l’accorgersi” dell’adulto, - (ad esempio quella luce, se pure minima di consapevolezza dell’afasico rispetto alla propria afasia, che può nascere dopo un periodo di riabilitazione) -, è un segnale forte del fatto che la mente sta integrando gli esercizi e si sta elevando, almeno un po’, oltre i limiti della disfunzione organica.

In altre parole è un segnale dell’avvento di nuove forme di flessibilità entro nuove forme di rigidità.

Per comprendere questo piccolo-grande miracolo in termini logici, scientifici ed etici, Bateson propone, nei suoi scritti, di riformulare coerentemente una teoria ecologica della mente.(“Verso un’ecologia della mente” e “Mente e natura”).

Nella sua teoria, il gioco, la consapevolezza e l’etica sono una triade non separabile. Il gioco non è altro che l’atto del soggetto che accetta consapevolmente di stare nella struttura come parte di essa, e questo stare dentro, questa immanenza, è il senso concreto del suo profondo rispetto per sé, il suo vicino, l’albero, la foresta, il pianeta terra, il cosmo.

Il gioco del bambino, in questo senso, è un atto in sé etico, l’atto con cui il piccolo si include nella conoscenza. Pensate al bambino di Piaget che scopre che è stato lui la causa di quel suono interessante che ha udito toccando per caso il sonaglino appeso.

Un modo dell’etica, quello dei bambini, che è ancora, per così dire, antecedente alla cacciata dal paradiso terrestre, ovvero un modo innocente dell’etica.

Diverso è il concetto di etica nell’età adulta, quando si misura la libertà di scelta davanti alla difficoltà di distinguere il bene dal male. Ma, nonostante questa diversità, che mette noi umani adulti davanti alla responsabilità del libero arbitrio, - con il quale possiamo corrompere la bellezza della mente -, il senso dell’etica, nel pensiero di Bateson, non cambia alle diverse età della vita, così come non cambia a tutti i livelli della vita organica e dell’esistenza della materia.

Questo concetto di etica costituisce forse un limite del suo pensiero, ma, al contempo, in esso troviamo tutta la sua genialità, e, soprattutto, tutta la sua umanità, nonché, la sua civilissima scelta politica (nel senso più ampio e alto della parola), di uomo del novecento in grado di precorrere il suo tempo.

TERZO PASSO

IL GIOCO È “ACCORGERSI”

(Questo è un gioco pag. 38,39,41,42,43)

Bateson:... Credo si tratti di apprendere un modo di strutturarsi del pensiero nei confronti dell'universo.

Erikson: se il bambino gioca a impersonare un arcivescovo, non lo fa per scoprire che non lo è, ma per scoprire che è possibile espandere il proprio sé fino ad includervi l'immagine di un arcivescovo. E che poi è possibile delimitarlo.

Bateson: si può imparare qualcosa sulla linea che sta fra arcivescovo e “non arcivescovo, oppure si può giocare su quella linea...

...Non ci sono in realtà obiezioni accettabili al correre attraverso queste linee, *giocando* in tutti i modi possibili con le categorie. Anzi lo facciamo un po' tutti. La parola “gioco” cade a proposito. Ma se nel farlo **non ci accorgiamo** che stiamo attraversando linee di questo tipo, allora abbiamo a che fare con qualcos'altro ancora, non con il gioco.

...Ho un paziente schizofrenico, che ogni giorno quando viene da me è una persona diversa. Un giorno è il dirigibile R 34, perché sta perlustrando il confine fra salute mentale e pazzia. Un altro giorno è il signor Bonton o il signor Valle dell'Eden, e così via. Ha una gran varietà di queste diverse sfaccettature di se stesso che impersona e a cui dà un nome. Una volta, dopo essere entrato, affermò in modo molto aggressivo, ma indiretto, che voleva interrompere i nostri colloqui. Risposi: “No, lei può dire quello che le pare in questa stanza, ma quella è una decisione di cui devo prendermi io la responsabilità, perciò non interromperemo”.

Era quello che voleva sentirsi dire. Più o meno una settimana dopo tornò a dire che voleva smettere. Gli dissi: “No, quella è una decisione che devo prendere io, perciò non smetteremo. È una cosa che le ho già detto l'altro giorno”. Al che diede questa significativa risposta: “Quello era un altro di loro”.

Fremont-Smith: Un altro me stesso, in parole diverse.

Bateson: Un altro me stesso. Lei non l'ha detto al me stesso di oggi, ma al “me stesso” di una settimana fa.

Ribattei: “Quando parlo, parlo a *tutti* loro”. Dopo di che uscimmo a bere una tazza di caffè sugli spalti del campo da baseball. Cominciò ad andare su e giù per la rampa, come se fosse impegnato in una discussione, e poi disse: “Ascoltate voi tutti, siete tutti John Robert Baker” (usando il suo vero nome che qui ho cambiato). In un certo senso era un'impresa riuscire a verbalizzare tutto questo. Ma riuscendo a verbalizzarlo e a verbalizzarlo in quel modo, era ancora molto lontano dalla normale condizione mentale in cui sarebbe stato del tutto inutile verbalizzarlo, perché il tipo di

affermazione che stava facendo era fuori dalla norma rispetto al consueto modo di gestire le nostre diversità.

Erikson: Era una specie di presa in giro.

Bateson: Sicuramente, e anche una presa in giro nei miei confronti.

Conclusione

“Questo è un gioco” : piccola storia del maialino Tiny.

Ovvero, il gioco come antidoto alla perversione.

Se la perversione è mettere il soggetto in posizione di oggetto, il gioco è il più potente antidoto alla perversione.

È il tema più scottante, anche il più toccante: non permettere che la perversione tocchi l’innocente.

Credo che sia qui assolutamente pertinente, per mostrarvi la portata di quello che Bateson non smette di trasmetterci nei suoi scritti, un cenno al “gioco” nel film di Benigni, “La vita è bella” . Oltre lo strazio più profondo e consapevole dell’uomo, oltre il dolore inimmaginabile di un padre, la scelta di preservare l’innocenza, di provare, nonostante tutto, a trasmettere integra la vita.

Conclusione

“Questo è un gioco” : piccola storia del maialino Tiny.

Ovvero, il gioco come antidoto alla perversione.

(Questo è un gioco pag. 46,47.)

Spiegel: sta arrivando al punto in cui possiamo vedere quale sia il “non” oggetto proprio del gioco o, in altre parole, che cosa sia non gioco?

Bateson: Se potessi rispondere, sarei ben felice. Mi è venuto in mente un esempio di “non gioco” proprio: gli animali del dottor Liddell, quando vengono trattati come meccanismi a riflesso condizionato secondo la teoria di Pavlov. In effetti, se considerate gli animali come dei meccanismi come sosteneva Pavlov, e se stabilite in modo appropriato stimoli e rinforzi, quegli animali finiranno per cadere in una nevrosi indotta sperimentalmente. Se fosse possibile, e che io sappia non

ci sono motivi fondati per cui non dovremmo esserne capaci, comunicare a quegli animali “questo è un gioco”, essi non cadrebbero nella nevrosi indotta.

Fremont-Smith: Ne abbiamo un esempio perfetto.

C’era un animale, un maiale di nome Tiny, che regolarmente manifestava comportamenti nevrotici. Ma quando davanti a lui stava John Sutherland, che era stato suo amico e che gli aveva dato da bere e da mangiare durante l’estate precedente, anche se non lo incontrava da diversi mesi, Tiny non cadeva mai preda della nevrosi, per quanto provassimo e riprovassimo in tutti i modi.

Liddell: In altre parole, in presenza del suo amico, Tiny non si trovava più di fronte a una mera congerie di stimoli meccanici che significavano “non gioco”.

Fremont-Smith: Aveva tutti gli stimoli che avrebbe avuto in assenza dell’amico, ma in più aveva l’amico.

Liddell: L’amico l’aveva salutato “Ciao Tiny”.

Fremont-Smith: Il che era un messaggio.

Liddell: Un segno.

Fremont-Smith: E voleva dire: “Di qualunque cosa si tratti, è tutto in regola: questo è un gioco”.

Liddell: Sutherland usciva dalla stanza e Tiny continuava a dire “Questo è un gioco” È tutto a posto.

Spiegel: ...La mia domanda è: la differenza più importante sta nel fatto che gli esempi di “non gioco” hanno esiti diversi rispetto agli esempi di “gioco”? E questa differenza negli esiti non dipende dal fatto che nel gioco c’è una certa qual reversibilità delle conseguenze, o una qualche possibilità di fare marcia indietro davanti a esse, mentre nella classe del “non gioco” le conseguenze hanno una sorta di inevitabilità?

Fremont-Smith: Tipo la morte?

Spiegel: Sì.

Liddell: Si gioca per sopravvivere.

Barron: È a questo che serve il gioco.

Bateson: No: il gioco è la vita, per così dire.