

ARGOMENTI DI PSICOTERAPIA

La comunicazione nel gioco: riflessioni sistemico-relazionali.

*Federico di Fazio**

Abstract

L'articolo ha l'obiettivo di proporre una riflessione sui processi comunicativi sottostanti ai fenomeni interattivi umani e in particolare nel gioco. Alla luce di alcune considerazioni di carattere generale su elementi di pragmatica, sono proposti brevi esempi di transazioni tipiche di un contesto ludico analizzate attingendo alla letteratura classica sistemico-relazionale e alla teoria della comunicazione. Infine, vengono discussi brevi esempi di utilizzo del gioco all'interno del setting terapeutico, in virtù della sua capacità di accrescere i livelli interpretativi della situazione e di promuovere il cambiamento.

*Federico di Fazio, Psicologo.

Abstract

The main purpose of this article consists in presenting an interpretation of the communication processes underlying the human interactive phenomena, with a particular focus on the role of play. In light of some general considerations on elements of pragmatics, some examples of typical transitions within a ludic framework will be analyzed through the lens of classic systemic relational literature and communication theory. In the end, the author discusses how play can be used in the therapeutic setting, thanks to the different interpretational levels which it offers and its ability of promoting change.

Cos'è il gioco? E cos'ha in comune con la fantasia, con la linguistica, con l'orografia, con la comunicazione schizofrenica? Queste domande potrebbero apparire in prima battuta prive di senso o, più semplicemente, inutili o irrilevanti. Il che non fa che alimentare un primo curioso paradosso: quello di giudicare in termini utilitaristici un pensiero riguardante un processo – appunto, il gioco – che ha a fondamento l'attività libera e non finalisticamente orientata.

Tuttavia, in considerazione di rilevanti aspetti di contesto – vale a dire il fatto che questo articolo è contenuto in una rivista scientifica di psicologia e psicoterapia – si rende opportuno rinunciare a proporre un articolo per gioco (o *come* gioco) e strutturare invece alcune riflessioni *sul* gioco. Saranno dunque riportate delle brevi considerazioni su alcuni esempi di comunicazione ludica, frutto di fantasia, esaminati alla luce della teoria della comunicazione.

Nell'articolo "Una teoria del gioco e della fantasia", letto per la prima volta all'American Psychiatric Association Regional Research Conference a città del Messico nel 1954 e pubblicato successivamente nel saggio "Verso un'ecologia della mente", Gregory Bateson (1977) sviluppa alcune importanti riflessioni a partire dai lavori di Whitehead, Bertrand Russel, Wittgenstein, Whorf e altri. In particolare, il saggio tenta di partire dalle riflessioni degli autori citati per farne fondamento epistemologico della teoria psichiatrica.

La comunicazione umana è, in quest'ottica, analizzabile a molti livelli di astrazione, i quali possono essere in sintonia come in contrasto. A partire da un semplice enunciato come «Il cane è in giardino», possiamo individuare almeno i seguenti livelli di astrazione:

1. un livello metalinguistico. Il suono "cane" sta per una classe di oggetti a cui l'enunciato fa riferimento
2. un livello metacomunicativo, che riguarda la relazione tra i parlanti. Ad esempio, un tono di voce seccato e l'espressione rabbiosa del viso potrebbero suggerire che, sul piano della relazione, si vuole comunicare non solo l'attuale ubicazione del cane, ma l'aver infranto una regola, più o meno implicita nella relazione tra gli attori.

I due punti presi in considerazione fanno sì che lo stesso enunciato possa essere declinato pragmaticamente in un numero infinito di traiettorie di significato, ognuna delle quali più o meno divergenti tra loro, anche oltre le intenzioni coscienti

degli attori della conversazione. Immaginiamo la situazione di una moglie che non riesce a trovare il cane e, dopo aver girato tutta la casa, chiede al marito con evidente agitazione se l'abbia visto, venendo rassicurata dalla risposta "il cane è in giardino", pronunciata con tono calmo e sereno unitamente al gesto di indicare la posizione dell'animale sdraiato sull'erba. Sarebbe molto diversa, invece, la situazione di una coppia che avesse come argomento costante di litigio la cura del proprio animale domestico: lo stesso enunciato potrebbe assumere il significato "accidenti, il cane è in giardino: perché diavolo lasci sempre la porta di casa aperta?" oppure "il cane è in giardino, non vedi che piove e deve rientrare? Ti si deve dire tutto!".

La presenza di un livello di contenuto e uno di relazione (P. Watzlawick, J. H. Beavin e D. Jackson, 1971) è una caratteristica propria della comunicazione umana. A questo punto, è necessario sottolineare che, se a livello comunicativo di contenuto un enunciato possa risultare piuttosto esplicito, i messaggi metacomunicativi sono largamente impliciti. È dunque frequentemente possibile osservare, nella stanza del terapeuta così come in qualunque altro luogo, situazioni di reciproco contrasto all'interno del più vasto "pacchetto comunicativo".

Tutti i fenomeni comunicativi possono essere descritti dal punto di vista della pragmatica facendo riferimento a questi due livelli di analisi. Come sa bene chi si interessa di questi argomenti, una transazione può risultare problematica nel momento in cui i comunicanti, per diversi motivi, non sono in grado – o non lo sono più – di comprendere gli aspetti relazionali della propria comunicazione.

La relazione tra i comunicanti è in parte definita dagli stessi e in parte derivante da fattori culturali e sociali. Immaginiamo ad esempio di dare del "tu" a uno sconosciuto: il significato di questa scelta e le sue conseguenze nella definizione della relazione tra i parlanti sarà diversa a seconda dei casi. Se questo comportamento ad esempio può essere considerato appropriato tra due adulti coetanei che frequentano la stessa palestra (immaginiamo che uno rivolga all'altro una domanda banale per rompere il ghiaccio, come "scusami, sai dove trovo i manubri da 8 chili?") sarà decisamente inappropriato nel caso in cui uno studente del liceo dovesse scegliere di usarlo verso il suo professore di lettere: in questa fattispecie, con tutta probabilità, avrebbe il significato di sfida o di messa in discussione della sua autorità.

Esistono invece delle situazioni in cui delle violazioni apparenti delle regole metacomunicative possono essere considerate non solo normali ma adeguate al contesto: è il caso della comunicazione che avviene all'interno del contesto di gioco. La Treccani definisce il gioco come “[...] qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive [...]”. Il primo importante aspetto che emerge da questa definizione è quello che caratterizza lo spirito ludico in ogni sua forma, cioè il non-finalismo. Questo ha riflessi sulla pragmatica della comunicazione che avviene all'interno di questo contesto: lo scambio di informazioni non ha il primario obiettivo di portare a termine un compito ma di definire una relazione tra i giocatori. Questa considerazione può essere applicata al gioco libero come a quello con regole, nella misura in cui, ad esempio, gli elementi metacomunicativi di adesione alle regole affermino la volontà di un partecipante di mantenere la relazione con gli altri partecipanti. Pensiamo ad esempio alla conversazione tra un cliente e un cassiere al momento del pagamento del conto: la classica domanda “carta o bancomat?” può essere pronunciata in maniera automatica e inespressiva tra due adulti alla cassa di un supermercato, mentre può essere fonte di grande divertimento per un bambino che giochi con la propria cassa giocattolo insieme a un suo compagno di classe.

Prendiamo ora in considerazione una situazione ludica: un papà rientra a casa la sera e lo accoglie sua figlia che, con entusiasmo, gli chiede “Papà giochiamo? Facciamo che tu sei al ristorante e io ti preparo la pizza”. A quel punto il papà si siede sulla seggiola accanto alla cucina giocattolo e dice alla bambina “Buonasera, è possibile avere una diavola? Mi ci metterebbe sopra anche dell'olio piccante per cortesia?”; dopo aver finto di infornare la pizza, la figlia la servirà al tavolo e il papà la mangerà con gusto, tagliando gli spicchi con delle posate invisibili e portandoli alla bocca con soddisfazione.

A ben vedere, l'*ethos* del gioco è racchiuso nella formula “facciamo che”, un marcatore che ci informa del fatto che gli scambi che avverranno in seguito sono scambi di fantasia e non hanno l'intenzione di comunicare i contenuti espliciti di messaggio. La bambina che chiede al padre di giocare alla cuoca e poi alla cameriera non chiede di cucinare e servire pizza, ma di fare “come se” si stesse

facendo quelle azioni. In questa transazione il messaggio metacomunicativo è esplicitamente condensato nell'espressione "facciamo che": sta dicendo "Papà, ora tu mi dovrai chiedere una pizza e io infilerò una teglia vuota nel forno giocattolo. Quando metterò in tavola, anche se il piatto è vuoto, dovrai mangiare". Nell'esempio, il padre coglie la comunicazione nella sua interezza e sta al gioco. La risposta del padre non contiene un messaggio metacomunicativo di gioco esplicito come "facciamo che"; al suo posto troviamo l'utilizzo di un registro linguistico evidentemente non consono alla situazione (il dare del lei alla figlia) che informa il ricevente del fatto che, in quel momento, non è più la figlia ma è "come se" fosse una pizzaiola. Sul piano della relazione, inoltre, la figlia sta comunicando al padre "ho bisogno di giocare con te, ho bisogno della tua attenzione e del tuo affetto" e il papà sta rispondendo alla richiesta attraverso l'azione piuttosto che con il linguaggio.

Tali livelli comunicativi sono sempre presenti all'interno della comunicazione umana e, come accennato, rimangono per lo più impliciti. Nell'esempio, papà e figlia si scambiano con naturalezza – e sembrano dimostrare, altrettanto facilmente, di aver inteso correttamente la comunicazione – messaggi sul contenuto della propria relazione. Possiamo immaginare che il papà, dopo aver mangiato la pizza invisibile, pronunci una frase come "dai amore, adesso andiamo in cucina che è ora di cenare per davvero", con un tono di voce non più giocoso e tornando a dare del tu, a indicare metacomunicativamente che "il gioco è finito".

Più i comunicanti sono in grado di scambiare e cogliere correttamente messaggi metacomunicativi e più la comunicazione sarà sana; al contrario, questa potrà degradarsi fino a diventare patologica.

Adottando questa prospettiva epistemologica, possiamo leggere la comunicazione schizofrenica come una comunicazione in cui i marcatori "facciamo che" o "come se" falliscono il proprio compito metacomunicativo. Il livello comunicativo di contenuto e quello di relazione smettono di viaggiare unitariamente; più precisamente, il secondo smette di classificare il primo. Nella comunicazione schizofrenica, per tornare all'esempio di prima, non si chiede più di giocare a mangiare la pizza invisibile ma di mangiarla veramente – saziandosi, per giunta. Possiamo trovare analogia con quello che James Hillman (1984) definisce "letteralizzazione": dare concretezza e dignità ontologica a un'immagine – o a un

messaggio - invece di psicologizzarla. La capacità di cogliere i messaggi “facciamo che” e “come se” è, da questa prospettiva, la funzione che permette di non fallire l’esame di realtà.

Adottando questo punto di vista il gioco, la fantasia, l’ironia e la comunicazione schizofrenica possono essere spiegati con le medesime strutture e meccanismi comunicativi. Il fraintendimento dei messaggi metacomunicativi può dunque riguardare tutti i processi comunicativi e relazionali e non solo i soggetti schizofrenici. Collocare la comunicazione schizofrenica e il gioco su un terreno comune può aiutarci a fare esperienza dei nostri quotidiani fallimenti metacomunicativi e ad avvicinarsi all’esperienza di chi ha perduto il “dispositivo metaforico” del “come se”. De-patologizzare per avvicinare: come la bimba che, non ricevendo il messaggio di fine gioco del padre, volesse continuare a servire pizza invisibile.

In una interessante *review* della letteratura scientifica e filosofica sull’argomento, Colacicco sottolinea come dalla messa a sistema delle diverse definizioni di gioco si delinei chiaramente un perimetro i cui attributi principali sono la volontarietà e non-coercitività, l’adesione a un sistema di regole sufficienti a rendere l’esperienza di gioco altra dal non-gioco ma non eccessivamente rigida da impedire un certo grado di libertà d’azione dei partecipanti e l’improduttività, ossia l’assenza di ricerca del soddisfacimento di un fine o una necessità immediati diversi dal divertimento. L’assenza di *telos*, tuttavia, non impedisce al gioco di avere importanti funzioni pragmatiche nell’apprendimento per l’uomo e per molte altre specie animali: la pratica del gioco in giovane età, secondo K. Lorenz, aumenta le competenze adattive e la ricerca di soluzioni appropriate per affrontare le sfide di un nuovo ambiente (Colacicco, 2017).

Il sistema di regole – sufficientemente stretto da costringere a cercare soluzioni diverse da quelle utilizzate nel *problem-solving* del non-gioco ma al contempo abbastanza flessibile da lasciare libertà di movimento – contribuisce a realizzare quello che Bateson chiamò apprendimento di tipo 2 o deutero-apprendimento, ossia non un semplice cambiamento nel comportamento ma l’acquisizione della consapevolezza del contesto che rende possibile attingere a un più vasto insieme di soluzioni per il medesimo problema iniziale. Tale cambiamento, obiettivo ultimo di ogni psicoterapia, è realizzabile anche per tramite del gioco: ne sono un esempio

gli “oggetti fluttuanti” descritti da Caillé e Rey. Tra questi, ad esempio, il gioco dell’oca sistemico permette di ri-narrare dieci eventi significativi della storia familiare qualificando gli eventi tramite sette carte simboliche (Caillé, Rey, 2005). Il ricorso al piano simbolico permette di ampliare i significati che la famiglia non è in grado di verbalizzare. Riappropriarsi, con l’aiuto del terapeuta, dei vari significati legati al simbolo permette di amplificare e ri-significare gli eventi ritenuti importanti dalla famiglia.

Il gioco ha potere terapeutico: oltre a favorire il consolidamento della relazione, permette ai bambini di collaborare allo sviluppo del lavoro terapeutico accrescendo il livello interpretativo della situazione (Colacicco, 2017). In “Il giocatore di scacchi”, Colacicco racconta di come si è servito insieme al suo paziente - un abile giocatore di scacchi - delle regole di questo gioco per rileggerne la vita relazionale. La scelta di un sistema di regole vicino alla sensibilità di quest’ultimo, tramite un percorso condiviso, ha permesso la creazione di un linguaggio comune che ha messo il terapeuta in grado di restituire al paziente una nuova lettura delle proprie vicende relazionali, personali e familiari, e ha reso possibile il processo trasformativo.

In conclusione, per tramite del gioco è possibile creare un sistema di regole che, paradossalmente, ci libera dalle regole; al suo interno, è possibile non solo imparare nuovi modi di comunicare, ma soprattutto allenarsi a comunicare sulla propria relazione e sul sistema stesso di comunicazione. Cosa c’entra l’orografia? “La mappa non è il territorio” recita la massima di Korzybsky (assunto della *General Semantics*). Il messaggio non consiste nell’oggetto che esso indica, ma piuttosto denota una relazione tra significante e significato. La parola “cane”, benché in giardino, non abbaia e la pizza immaginata non sazia; tuttavia, guai a non mangiarla!

BIBLIOGRAFIA

Bateson, G. (1977). *Verso un'ecologia della mente*. Milano: Biblioteca scientifica ADELPHI.

Caillé P., Rey Y. (2005). *Gli oggetti fluttuanti. Metodi di interviste sistemiche*. Roma: Armando editore.

Colacicco F. (2017). *Il giocatore di scacchi*. Roma: Alpes Italia.

Hillman J. (1984). *Le storie che curano*. Milano: Raffaello Cortina.

Watzlawick P., Beavin J. H. e Jackson D. (1971). *Pragmatica della comunicazione umana*. Roma: Astrolabio.

SITOGRAFIA

<http://www.treccani.it/vocabolario/gioco/>