

IL GIOCO SECONDO G. BATESON

Da Gregory Bateson "Mente e natura" Adelphi 1988

"Il gioco e la creazione del gioco debbono essere visti come un unico fenomeno e anzi, dal punto di vista soggettivo, è plausibile dire che la sequenza può essere veramente giocata solo finché conserva qualche elemento creativo e inatteso. Se la sequenza è del tutto nota, essa è *rituale*, benché forse sempre formativa del carattere." ivi pag. 184.

"Un fenomeno a tutta prima miracoloso è l'invenzione del gioco tra membri di specie di mammiferi assai diverse tra loro. Ho osservato questo processo di interazione tra il nostro *chow-chow* e il nostro gibbono addomesticato, ed era chiarissimo che il cane reagiva in modo normale a una inattesa tiratina della pelliccia. [segue descrizione: il gibbono "attacca" e il cane lo insegue dalla casa alla veranda esterna] Allora il gibbono si arrampicava sul tetto e tutta la sequenza ricominciava daccapo e veniva ripetuta molte volte con evidente divertimento di entrambi i giocatori." ivi pag. 185.

"Si noti che il termine gioco non limita né definisce gli atti che costituiscono il gioco. (...) Nel linguaggio ordinario, <<gioco>> non è il nome di un atto o di un'azione: è il nome di una cornice per l'azione. Possiamo attenderci allora che il gioco non sia soggetto alle regolari norme del rinforzo. Anzi, chiunque abbia cercato di far smettere di giocare dei bambini sa cosa si prova vedendo che i propri sforzi vengono semplicemente incorporati nella struttura del loro gioco." ibidem.

Da Gregory Bateson "Verso un'ecologia della mente" Adelphi marzo 2000

Dal metalogo "Dei giochi e della serietà"

[...]

Padre: Allora sembra che dipenda da me chiarire che cosa intendo con l'idea di gioco. Io so di essere serio (qualunque ne sia il significato) nelle cose di cui parliamo. Noi parliamo di idee. E io so di giocare con le idee allo scopo di comprenderle e metterle insieme. E' un 'divertimento' nello stesso senso in cui un bambino si diverte coi cubi... E un bambino con i cubi per lo più si comporta in maniera molto seria col suo 'divertimento'. Ivi pp. 48-49.

[...]

Figlia: Papà, i nostri discorsi hanno *regole*? La differenza tra un gioco e il divertirsi puro e semplice è che il gioco ha delle regole.

Padre: Sì, lasciami pensare. Credo che abbiamo certe regole... e credo che un bambino che gioca coi cubi abbia anche lui le sue regole. I cubi stessi costituiscono una specie di regola. In certe posizioni stanno su e in altre posizioni non stanno su. E sarebbe una specie d'imbroglio se il bambino usasse la colla per far star su i cubi in certe posizioni in cui altrimenti cadrebbero." ivi pag 49.

Dal saggio "Una teoria del gioco e della fantasia"

"il primo chiaro passo nella formulazione dell'ipotesi che guida questa ricerca lo feci nel gennaio del 1952, quando mi recai allo zoo Fleischhaker di San Francisco per ricercare criteri di comportamento capaci di indicare se un dato organismo è o no in grado di riconoscere che i segni emessi da lui stesso e da altri membri della sua specie sono segnali." ivi pag 220

"Quello in cui mi imbattei allo zoo è un fenomeno ben noto a tutti: vidi due giovani scimmie che

giocavano, cioè erano impegnate in una sequenza interattiva, le cui azioni unitarie, o segnali, erano simili, ma non identiche, a quelle del combattimento. Era evidente, anche all'osservatore umano, che la sequenza nel suo complesso non era un combattimento, ed era evidente all'osservatore umano che, per le scimmie che vi partecipavano, questo era 'non combattimento'.

Ora questo fenomeno, il gioco, può presentarsi solo se gli organismi partecipanti sono capaci in qualche misura di metacomunicare, cioè di scambiarsi segnali che portino il messaggio: <<questo è un gioco>>.[...] Il mordicchiare giocoso denota il morso, ma non denota ciò che sarebbe denotato dal morso.” ivi pp. 220-221

“Da ciò che si è detto fin qui risulta che il gioco è un fenomeno in cui le azioni di 'gioco? Sono collegate a, o denotano, altre azioni di 'non gioco'. Di conseguenza, nel gioco ci si imbatte in un esempio di segnali che stanno per altri eventi, e quindi risulta chiaro che l'evoluzione del gioco può essere stata una tappa importante nell'evoluzione della comunicazione.” ivi pag. 222

“ Siamo dunque di fronte a due caratteristiche del gioco: a) che i messaggi o i segnali scambiati nel gioco sono in un certo senso non veri non sono quelli che si hanno in mente; e b) che ciò che viene denotato da questi segnali è inesistente.” ivi pag. 224

“Noi supponiamo, e questa supposizione sembra ortodossa, che il processo primario [pensiero inconscio] funzioni senza interruzioni, e che la validità psicologica del quadro paradossale del gioco dipenda da questa parte della mente.” ivi pag. 226

“La distinzione tra 'gioco' e 'non gioco', come la distinzione tra fantasia e non fantasia, è certo una funzione del processo secondario, o <<ego>>. All'interno del sogno, il sognatore di solito non si rende conto di sognare, e all'interno del 'gioco' gli si deve spesso ricordare: <<Questo è un gioco>>.ivi pp. 226-227

“Ne consegue pertanto che l'inquadramento di gioco, impiegato come qui facciamo, cioè come un principio esplicativo, comporta una speciale combinazione dei processi primario e secondario. Ciò è tuttavia collegato a quanto è stato detto prima, quando si è sostenuto che il gioco segna un passo avanti nell'evoluzione della comunicazione, anzi il passo cruciale nella scoperta delle relazioni di tipo mappa-territorio. Nel processo primario la mappa e il territorio sono identificati; nel processo secondario essi possono essere distinti. Nel gioco vengono sia identificati che distinti.” ivi pag. 227