

Doi: 10.23823/jps.v2i1.36

## La funzione del gioco di ruolo nella costituzione di una relazione

Immacolata Fummo\*

\*Collegio Europeo di Scienze Psicosociali – Napoli

## Parole chiave

Gioco simbolico, fantasia, relazione, giocodanza, linguaggio del corpo

## Keywords

Role playing, children, daydream, play with imagination, body language

## Riassunto

In che misura è possibile considerare il gioco del *fare finta di* uno strumento utile allo sviluppo di una relazione significativa tra bambino e adulto? Tale lavoro ripercorre le teorie sul *gioco simbolico* partendo dall'importanza che riveste nello sviluppo psicofisico del bambino. Se ne esplora la sua funzione in un'innovativa metodologia nel lavoro con bambini in età prescolare che integra mente e corpo: il giocodanza.

Il lavoro si centra sul racconto di un'esperienza con una bambina con notevoli difficoltà relazionali. Giungere alla considerazione che mettere in scena grazie al corpo, stati d'animo, emozioni ed angosce, consente ai bambini di elaborare ciò che appare sconosciuto, grazie al supporto dell'adulto che coglie il vissuto emozionale della *messa in scena*, rielaborandolo e restituendolo in una maniera più comprensibile al bambino stesso.

## Abstract

Is it possible to consider the “*pretend play*” a useful tool for the development of a meaningful relationship between child and adult? This work traces the theories about the construct of symbolic game, starting from the consideration of the importance that it plays in the psychophysical development of the child. It explores its function in an innovative methodology in the work with preschoolers, that integrates mind and body: the *playfulness*. *Pretend playing* during a dance class may seem distant from what constitutes academicism and discipline. However, discovering the possibility of inventing through creative action and learning by playing, allows the child to research the quality of the movement by enriching his own body language.

The paper is based on the story of a concrete experience of application of this methodology with a child with considerable relational difficulties. It, therefore, comes to the consideration that putting on stage moods, emotions and anxiety, allows the child to elaborate what appears to be unknown, thanks to the support of an adult who captures the emotion experience moving the *staging*, re-elaborating and returning it in a more understandable way to the child.

## Introduzione

*Il gioco di ruolo quale strumento della metodologia del giocodanza*

Fummo I.



Doi: 10.23823/jps.v2i1.36

Il gioco di ruolo è un'esperienza di gruppo nella quale un narratore, con il compito di rendere verosimile un mondo immaginario, racconta una storia nella quale i partecipanti devono assumere il ruolo dei vari personaggi (Giusti E., Ornelli C., 1999).

Il gioco di ruolo riveste una notevole importanza nello sviluppo psicofisico del bambino; in particolare, è spesso utilizzato da insegnanti ed educatori nel lavoro con bambini in età prescolare, quale specifica tecnica di una recente metodologia di insegnamento della danza: il *giocodanza*. Esso si inserisce nei giochi di fantasia, consentendo ai bambini di agire liberamente da schemi nonostante le regole che, per sua natura, il gioco di ruolo invita a ricoprire.

Il *giocodanza* nasce quale metodologia innovativa finalizzata alla conoscenza di sé attraverso l'educazione al movimento e il potenziamento della consapevolezza e del controllo delle proprie espressioni emotive, cognitive e comportamentali (Santini, 2014). I bambini ricevono gli strumenti necessari a stimolare l'immaginazione e la fantasia, elementi indispensabili alla creatività, regolando e disciplinando le loro capacità con libertà di espressione.

Il gioco è inteso nella sua valenza educativa; vi sono specifiche regole da rispettare e contenuti precisi, quali la percezione corporea, la qualità del movimento, lo spazio e il tempo. L'essenziale sta nella riscoperta dell'importanza dell' "inventare" attraverso l'azione creativa; questa può aiutare i bambini a costruire attivamente la propria personalità, preziosa per un sano percorso di crescita, soprattutto sul piano affettivo e relazionale, dal momento in cui, giocando, ciascun bambino ha la possibilità di imitare e creare, esplorando le proprie capacità nel loro insieme, non solo quelle fisiche.

L'attività ludica rappresenta l'espressione più immediata della capacità immaginativa del bambino, essenziale a mantenere tali possibilità espressive; imparare giocando porta il bambino a ricercare la qualità del movimento e arricchire il proprio bagaglio di conoscenze e il suo linguaggio corporeo.

### *Ma che cosa sono nello specifico i giochi di ruolo?*

Si tratta di una delle tecniche più usate e conosciute nell'ambito della formazione e la loro origine risiede nello psicodramma moreniano (Moreno, 2011).

Il termine *gioco di ruolo* nasce nel 1934 da Jacob Levi Moreno per indicare un cambiamento di ruolo all'interno dello psicodramma, il cosiddetto "teatro della spontaneità", tecnica psicoterapeutica che consiste nella rappresentazione scenica di esperienze personali e/o particolari conflitti (Corsini R., 2010). Nel gioco di ruolo la persona che mette in scena, con l'aiuto di altri, una propria storia scambia, durante la rappresentazione, il suo ruolo con quello di un altro partecipante (Rotondi M., 2000).

La differenza sostanziale che intercorre tra i giochi di ruolo e lo psicodramma è che, mentre in quest'ultimo si recitano aspetti personali, nei giochi di ruolo si mettono in scena ruoli organizzativi e sociali in genere (Waskul D., Lust M., 2004).

Esso si basa su una tipologia di apprendimento tipica dell'infanzia: l'imitazione quale processo cognitivo attraverso cui i bambini ripropongono ciò che osservano e lo fanno proprio.

Doi: 10.23823/jps.v2i1.36

*Il gioco simbolico: un excursus epistemologico*

Piaget (1972) aveva notato che già a pochi mesi il bambino imita i gesti che osserva, anche se non ne conosce il significato, sottolineando una tesi innatista; durante la crescita, all'imitazione meccanica si aggiunge poi la curiosità di comprendere il significato di ciò che si osserva, per capire come inserirsi nell'ambiente sociale. Infatti, il contenuto del gioco simbolico nel bambino è in diretta connessione con le tappe essenziali del suo sviluppo psichico.

Anche nello specifico della metodologia del Giocodanza, l'uso del gioco di ruolo cerca di coniugare l'acquisizione di competenze relazionali (il "saper essere") e competenze pragmatiche (il "saper fare") grazie all'utilizzo dell'immaginazione, dell'interpretazione e della cooperazione.

L'immaginazione è un aspetto centrale, qualcosa che "non c'è", in una sorta di sogno ad occhi aperti condiviso; immaginare qualcosa non è una semplice attività astratta, ma permette una prima forma d'esperienza. In tal senso il gioco di ruolo assume le caratteristiche di "gioco simbolico"; il *fare finta di* permette ai bambini di esplorare comportamenti che potrebbero essere inibiti a causa di paure o di limitazioni sociali, esercitare la propria leadership, "allenarsi" ad affrontare situazioni sconosciute e imparare a condividere regole sociali.

L'interpretazione di un personaggio permette l'espressione di Sé in modi talvolta differenti da quelli abituali, mettendo in evidenza aspetti del carattere di chi mette in scena; questo può favorire l'integrazione di aspetti diversi della personalità, che nel bambino possono essere presenti ma latenti, e non accettati per motivi sociali e/o educativi.

Infine, cooperare permette di confrontarsi con gli altri in modo costruttivo, affina le capacità di realizzare un'attività di squadra e valorizza le differenti caratteristiche di ciascuno; non esiste un personaggio considerato migliore degli altri, ma l'accento viene posto sulla sinergia che si crea nel gruppo.

*Quali sono le caratteristiche psicologiche del gioco di ruolo?*

Gli autori di matrice psicoanalitica sottolineano soprattutto il ruolo del gioco per lo sviluppo psicoaffettivo dei bambini. Fin dalla prima infanzia, il gioco rappresenterebbe un mezzo simbolico che accompagna il processo di separazione del bambino dalla madre, il suo riconoscersi come essere umano distinto da lei e la sua capacità di tollerarne l'assenza.

In particolare Donald Winnicott (1974) considera il gioco un'importante area transizionale, cioè una dimensione intermedia fra mondo esterno e mondo interno là dove, proiettando con l'immaginazione le proprie angosce interne su oggetti reali, i bambini imparerebbero a controllarle e a gestirle, sviluppando creatività e autonomia.

Esso, in quanto attività ricreativa derivante dall'impersonare la parte di qualcuno, costituisce una tappa obbligata per lo sviluppo dell'individuo: il giocare con le bambole o con i soldatini, ad esempio, rappresentano modalità di gioco simbolico esperibili solo attraverso funzioni mentali superiori (Vygotskij, 1990).

Secondo Vygotskij (1981), esso consente al bambino di esprimere il proprio bisogno di conoscere e adattarsi al mondo; è il mezzo più efficiente per sviluppare il pensiero astratto e consente di creare delle situazioni immaginarie per superare i limiti delle possibilità di azione concreta e reale.

Doi: 10.23823/jps.v2i1.36

Per comprendere come il gioco faciliti il processo d'astrazione, Vygotskij (1981) parte dalla percezione dei bambini. All'inizio la percezione dell'oggetto è totalmente associata all'azione che il bambino può compiere su di esso, il bambino ha bisogno di un oggetto concreto che in qualche modo renda possibile l'azione ed evochi realisticamente l'oggetto che vuole rappresentare; l'oggetto usato nel gioco ha sempre, sia pur in maniera limitata, qualche proprietà che l'oggetto intende evocare.

Il gioco evolve con il progredire dell'età dei bambini, andando in parallelo non solo con lo sviluppo affettivo, ma anche con quello cognitivo, come ha evidenziato Jean Piaget (1972). Se, infatti, fino ai 2 anni i bambini si limitano a semplici "giochi di esercizio" (ripetizione di schemi di comportamento motori o vocali osservati negli adulti), dai 3 ai 7-8 anni sviluppano con i "giochi simbolici" la capacità di rappresentare, mediante gesti o schemi appresi, una realtà immaginaria per compensare le frustrazioni, sdrammatizzare eventi turbativi, anticipare e assimilare situazioni nuove e controllare l'aggressività. È infine dopo i 7-8 anni che i bambini accedono ai giochi di movimento in cui imparano a condividere e a rispettare determinate regole per la socializzazione fra pari.

Piaget (1972) colloca lo stadio del pensiero simbolico a 18 mesi, laddove si osserva il primo cambio di direzione qualitativo importante, vale a dire che avviene il passaggio dall'esplorazione senso-motoria alle prime forme di rappresentazione simbolica, cioè una prima forma di operazione cognitiva sulle informazioni ricavate dall'ambiente.

Questo vuol dire che, se nella tappa del piacere senso-motorio la strutturazione della propria identità ha un carattere primariamente corporeo e il bambino, attraverso l'uso del corpo in tutte le sue potenzialità fisiche, acquisiva la coscienza di un "Io- corporeo-agente", a livello simbolico, la strutturazione dell'identità si consolida a livello più mentale, psichico.

### *Il gioco di ruolo nella costruzione di una relazione*

Si può considerare il gioco del "fare finta di" quale strumento capace di potenziare lo svilupparsi di una relazione significativa tra bambino e adulto, funzionale al suo processo di individuazione?

Il gioco simbolico può dirci molte cose sulle paure, sui sentimenti, sui desideri dei bambini. Attraverso il gioco di ruolo è possibile che i più piccoli affidino ad un terzo la comunicazione di alcuni stati d'animo, liberandosi da ciò che spesso costituisce fonte di angoscia, consentendo una loro maggiore comprensione. Questo tipo di gioco diventa un *mediatore comunicativo* e si colloca su un piano simbolico, laddove tutti i piani espressivi del linguaggio corporeo (mimica, tono, sguardo, postura, spazio ecc.) si pongono in non congruenza. Al contrario, se tutti i piani espressivi sono coerenti nell'esprimere la medesima cosa, allora indicano il situarsi su un piano di realtà.

Tale differenza è fondamentale a comprendere quanto i contenuti del gioco simbolico costituiscano, da un punto di vista emozionale, la rappresentazione simbolica delle tappe fondamentali della vita infantile; per il bambino potere identificare paure, angosce e stati d'animo attraverso la rappresentazione simbolica è molto importante, perché in questo modo ha la possibilità di elaborarle.

Doi: 10.23823/jps.v2i1.36

La comprensione, da parte dell'adulto di riferimento, delle emozioni che stanno dietro la messa in scena del gioco simbolico del bambino, è fondamentale a cogliere il vissuto che ne sta alla base al fine di poterlo identificare, elaborare e restituirlo al bambino in modo per lui assimilabile e integrabile.

*Un esempio: l'importanza de gioco simbolico per R.*

*“R. è stata il mio caleidoscopio, “la mia lente”: mi sono accostata a lei pian piano, “un occhio alla volta”, e dall'altra parte ho scoperto esserci una miniera ricca di tenerezza e forza d'animo”.*

R. è una bambina con grandi potenzialità e risorse, appare sveglia e vivace, anche se sul piano relazionale si presentano talune difficoltà con me e gli altri bambini, in parte connessi al forte legame con la madre, con la quale agisce comportamenti spesso aggressivi, riversando su di lei una forte rabbia e angoscia. Non c'è una diagnosi dichiarata di cui sono a conoscenza, ma sono al corrente di un percorso ultimatosi con una valutazione neuropsichiatrica per la quale oggi R. segue una terapia logopedica e psicomotoria. Si ipotizza pertanto una qualche forma di disagio psicoaffettivo non altrimenti specificato.

Ho modo di vederla e conoscerla la prima volta a Settembre 2014, quando ha 4 anni, ma l'inserimento nella classe di Giocodanza di primo ciclo, primo livello, non riesce per le medesime difficoltà che si ripresenteranno l'anno successivo, a Settembre 2015.

Se è vero che ogni messaggio umano ha una componente corporea che passa attraverso l'uso del movimento, dello sguardo, della gestualità, dello spazio, della postura, e se è vero che tutta questa corporeità insita in ogni messaggio ha lo scopo di informare l'altro di come siamo e quali sono le nostre emozioni, allora forse R. vuole comunicare qualcosa che ha a che fare con lo stato della nostra relazione nascente.

Un contatto corporeo con lei non è semplice, è rifiutante e soprattutto in taluni momenti, avverto un certo disorientamento spazio-temporale; è tuttavia alla ricerca di un punto di riferimento, una “base sicura”, che oltre ad “accoglierla in un abbraccio” sia capace di rassicurarla del fatto che ci sono degli spazi “confinati” entro i quali può muoversi senza rischio.

Ecco che lo spazio entra a far parte dell'alfabeto del linguaggio corporeo: rivela la qualità e il grado di esistenza dell'essere in rapporto con l'altro. Esso non può esistere come “vuoto”, ma acquista un senso solo se l'assenza va riempita.

Decido quindi di utilizzare con lei e il suo gruppo molti esercizi-gioco incentrati sullo spazio, fondamentali al fine di investire il medesimo di una funzione significativa: è ciò che tiene insieme noi due e lei e gli altri bambini e le consente allo stesso tempo di percepirsi come differente da ciascuno degli altri, compresa me.

Nonostante la presa tra me e lei sembra stingersi di più, inizia ad allentare quando provo a dare un senso al suo pianto angosciato ogni volta che si avvicina il momento in cui dobbiamo terminare; ansia di separazione, una vera e propria angoscia, che R. riserva per la madre con forti contenuti rabbiosi e che sposta su di me.

Ecco che insieme allo spazio anche il tempo fa parte dell'alfabeto del linguaggio corporeo: è importante restituire parole alla sua angoscia, raccontando

Fummo I.

Doi: 10.23823/jps.v2i1.36

storie, inventando favole e soprattutto, utilizzando il gioco di ruolo teso quale strumento di “fine” del tempo insieme e indicatore del “ci rivedremo ancora”. La “non presenza” è una presenza psicologica anche se comporta un’assenza fisica e questo sarà di grande supporto alla maturazione di R.

Il gioco di ruolo è stato importante a creare una relazione con R., tutt’oggi solida.

Riuscire ad andare oltre il “reale”, ha consentito a R. di guardare a sé stessa in altro modo e non solo come la bambina angosciata dallaseparazione dalla mamma; ad esempio, mettere in scena “*la principessa protetta dalla fata del bosco, che la salva dagli incantesimi del mago cattivo*”, le ha consentito di esplorare il campo delle potenzialità proprie e altrui rispetto all’affidarsi, allentando le sue difese, che non le consentivano alcuna altra relazione se non quella esclusiva e simbiotica con la madre.

Gli aspetti docili della principessa sono una scoperta di aspetti de sé fino ad allora sconosciuti; R. può confrontarsi, nel percorso verso il consolidamento della propria identità, con la sua identità sessuale, rispetto proprio all’identificazione con un ruolo sociale femminile.

Nello specifico della mia funzione, le propongo la versione di un femminile materno protettivo ma che tuttavia le lascia lo spazio necessario ad esplorare ciò che la circonda: nel gioco di ruolo condiviso ricopro quello della fata del bosco verso cui le principesse possono rifugiarsi ogni volta che avvertono un pericolo. L’ambientazione del bosco come spazio da esplorare nasce proprio dall’idea di “mettere in scena” una situazione in cui la bambina può esplorare ciò che la circonda, incorrendo in prove da superare e pericoli da affrontare, tuttavia alla presenza fisica di una “base sicura”.

Questo rappresenta un aspetto nuovo rispetto alla relazione con la madre che rende meno frustrante e più tollerabile il suo intervenire in specifici momenti di difficoltà piuttosto che costantemente in maniera iperprotettiva senza lasciare a R. alcuno spazio di esplorazione di sé.

Oggi la relazione tra R. e la madre è serena ed entrambe riescono a prendersi cura dei propri spazi senza riempire l’una quello dell’altra.

Quanto al mio ruolo, è stato quello di lavorare sulla relazione tra R. e sua madre pur in assenza di quest’ultima, così come in un setting clinico si può lavorare grazie alla tecnica della presentificazione del terzo, in assenza del medesimo.

Accade spesso, nel lavoro coi bambini, di fare i conti con relazioni che richiamano aspetti simili a quelli della primaria con la madre, trattandosi di bambini non ancora scolarizzati che vivono un processo di separazione visto talvolta in maniera angosciante dalle mamme medesime. È per questo motivo che, spesso, nella conduzione dei giochi di ruolo, le mamme sono invitate a prendervi parte, ampliando così il raggio delle possibilità di intervento su relazioni complesse e ben strutturate.

### Bibliografia

- [1] Corsini R. (2010), *Role playing in psychotherapy*, Talor & Francis Group
- [2] Giusti E., Ornelli C. (1999). *Role play, teoria e pratica nella clinica e nella formazione*. Roma, Sovera Edizioni.

Doi: 10.23823/jps.v2i1.36

- [3] Santini M. (2014). *Giocodanza. La nuova propedeutica, ovvero imparare giocando*, Innocenti Editore.
- [4] Santini M. (2015). *L'avventura del giocodanza: una vita, un gioco...un sogno!*, Effigi Editore.
- [5] Santini M. (2017). *Il racconto del giocodanza...favola e magia*, Effigi Editore.
- [6] Moreno J.L. (2011). *Il teatro della spontaneità*, Di Renzo Editore.
- [7] Piaget, J. (1972). *La formazione del simbolo nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze.
- [8] Rotondi M. (2000). *Facilitare l'apprendere: modi e percorsi per una formazione di qualità*. Milano, Franco Angeli.
- [9] Winnicott, D. W. (1981). *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma.
- [10] Vygotskij L. S. (1981), *Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino*, in Bruner J.S., Jolly A. e Sylva K., *Il gioco. Il gioco in un mondo di simboli*, vol. 4, Armando, Roma.
- [11] Waskul D., Lust M., (2004), *Role plaing and playing roles: the person, player and persona in fantasy role plaing*, symbolic interaction, vol. 27 issue 3 pp. 333-356.