

Nell'enunciare le "strategie di difesa" che le donne metterebbero in atto per affrontare senza traumi l'anzianità, nel suo *Gli uomini muoiono le donne invecchiano* (2006) Ada Fonzi si sofferma sul «ruolo di nonna» (p. 70), sostenendo che sarebbe utile «proprio contro l'inappetenza intellettuale e cognitiva».

In particolare, nel descrivere l'importanza del contatto con i bambini, l'autrice nota come giocare con i nipotini, assecondare le loro richieste più fantasiose, seguire le loro istruzioni non costituisca affatto un peso per la persona anziana, ma anzi sia quasi «un modo per neutralizzare le sue eventuali lentezze e disabilità». Che gli anziani abbiano, rispetto agli adulti, maggiore facilità (e, soprattutto, maggior tempo) nel giocare con i bambini è un dato di fatto universalmente noto. Ritengo che molto dipenda dalla mancanza di quella famigerata fretta che sempre affligge gli adulti, ma certo anche da una innata propensione che è parte del "mestiere" di nonno, propensione a scendere al livello dei bambini sia psicologicamente che fisicamente, ad ascoltarli, a sorridere dei loro vezzi, a farsi quasi oggetti nelle loro mani, strumenti più che semplici destinatari dei loro giochi.

Dando per scontata questa caratteristica delle persone più avanti con l'età, potremmo ora cercare di comprenderne le ragioni, con l'obiettivo di analizzare costi e benefici del gioco in età anziana.

La circolarità educativa del gioco

Giocare per restare giovani

o per essere anziani fino in fondo?

Giocare per restare giovani

La psicologia dello sviluppo non perde occasione per sottolineare l'importanza del gioco e certi autori hanno provato a delinearne le caratteristiche. Smith, Cowie e Blades (1988) affermano che il gioco è un comportamento "attivo", caratteristico dell'infanzia, ma non certo esclusivo di essa, dal momento che «anche gli adulti giocano, sebbene spesso lo facciano con i bambini» (*ibidem*, p. 191).

Certo, per mezzo del gioco i bambini imparano a "fare gli adulti", servendosi soprattutto di quella tipologia di gioco che compare già dai 12-15 mesi, ossia il gioco di simulazione: all'inizio, esso coinvolge per lo più oggetti realistici, o surrogati molto realistici; solo a partire dai 3 anni i bambini manifestano più spontaneamente una

simulazione decontestualizzata, utilizzando oggetti meno realistici, come un blocco di legno per un dolce o un bastone per un fucile. Questa tipologia di gioco concorre a sviluppare nei bambini la capacità di interagire con gli oggetti formando la consapevolezza della loro funzione e del loro collegamento logico con i contesti e le persone.

Ada Fonzi sostiene che il contatto con i bambini dà alle donne anziane la possibilità di ritrovare la dimensione magica, che non è appannaggio dell'età adulta. E cita appunto i giochi simbolici, «in cui spesso le nonne, più dei nonni, si lasciano coinvolgere, aderendo con gioia ad usare, seguendo il nipotino, un cuscino come se fosse un cavallo e un cucchiaio come un martello» (Fonzi, 2006, p. 71). Non solo. È altrettanto nota la capacità e l'estrema facilità che proprio le nonne hanno di proporre ai

bambini i giochi linguistici: filastrocche, indovinelli, doppi sensi, che spesso vengono rievocati da un passato ormai lontano ma per nulla dimenticato e che, comunque, divertono tanto i nipotini che li ascoltano e vi si cimentano, quanto le stesse nonne che li recitano, con quella pazienza e quella parvenza di saggezza che solo loro sanno avere e che molto raramente gli adulti fanno o vogliono mettere in campo.

Ma se per i bambini il gioco costituisce una sorta di trampolino di lancio verso le attività del mondo adulto – perché, giocando, il bambino impara a tenere conto delle regole, sviluppa la propria volontà, gettando le basi del pensiero astratto (Vygotskij, 1933) –, quale può essere l’obiettivo, consapevole o meno, che caratterizza il gioco dell’anziano?

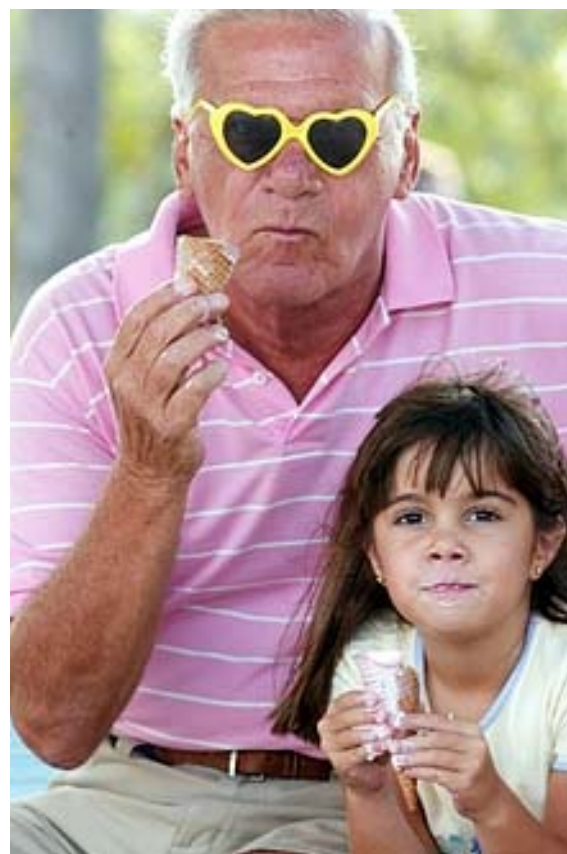
George Bernard Shaw ha consegnato alla storia questo aforisma: «L’uomo non smette di giocare quando invecchia, ma invecchia quando smette di giocare», che si può prestare ad almeno due letture distinte. La prima è quella per cui la massima è diventata famosa: l’esaltazione del gioco – o, meglio della capacità di vivere con il sorriso sulle labbra – come mezzo per esorcizzare il tempo che scorre inesorabile e restare giovani il più possibile. Ritengo che questa interpretazione non sia del tutto positiva: ad inficiarla è il mito dell’eterna giovinezza, che tutto pervade e spinge molti a comportamenti estremi; inoltre, porta con sé una connotazione negativa del verbo “invecchiare”, legata quasi più al termine dell’esistenza che non a un periodo più o meno lungo della stessa.

Come a dire: chi smette di giocare, presto si consuma e volge alla fine.

Inoltre, leggere l’aforisma di Shaw sotto questa ottica rischia di bollare come “cattiva” la stessa transizione alla vecchiaia e pone comunque una premessa secondo me non valida, proprio perché, come abbiamo visto, gli anziani hanno la propensione a giocare anche più degli adulti più giovani.

Dunque, se giocare è il mezzo per restare in qualche modo giovani, cioè per non invecchiare, allora occorre equilibrio per non rimanere prigionieri della superficialità e dell’immaturità. Una cosa è essere capaci di “mettersi in gioco” e anche giocare nel vero senso della parola, ma in maniera costruttiva, per mantenere allenati i sensi e il fisico, quando il contesto lo consente e talvolta addirittura lo richiede; ben altra cosa è giocare sempre e comunque, comportarsi da eterni bambini, non riuscire a cogliere il limite oltre il quale si scade, appunto, nell’immaturità e talvolta nel ridicolo.

Tuttavia c’è chi, come il sottoscritto, per appartenenza a determinate realtà di volontariato, del gioco fa uno strumento educativo, alla base del quale vi è un progetto ben preciso e per il corretto uso del quale esistono forti momenti di formazione. Allora, l’equazione «giocare = restare giovani» assume uno spessore diverso, assume i connotati di un vero e proprio metodo che ha finalità educative specifiche: restare giovani significa, in questo caso, saper stare con i giovani, saper parlare il loro linguaggio, farsi



accettare in mezzo a loro.

Ma anche senza andare a “scomodare” attività di tipo educativo, non c’è chi non colga l’importanza, per le giovani generazioni, di poter avere accanto a sé adulti in grado di “giocare con loro” e non solo in senso metaforico. Riuscire a giocare, da questo punto di vista, non è affatto scontato né semplice: richiede pazienza, tempo, energie; richiede la capacità di mettere da parte il pensiero logico-paradigmatico per recuperare quello fantastico, modalità di ragionamento cui non siamo più abituati. Giocare con i bambini richiede lo sforzo di lasciare che a condurre il gioco siano loro, perché loro con il gioco stanno costruendo un ragionamento, stanno cercando un senso che ancora non hanno ben presente, stanno edificando se stessi; mentre noi, gli adulti,



siamo “oltre”, a noi la rapidità del pensiero renderebbe più facile dire, spiegare, correggere, piuttosto che stare al gioco.

Restare giovani giocando, quindi, non è affatto facile. Tuttavia, da quanto abbiamo visto, pare che agli anziani riesca molto più semplice e vale la pena scoprire perché.

Giocare per essere anziani, fino in fondo

Personalmente, preferisco una seconda chiave di lettura per l’aforisma di Shaw, secondo la quale “invecchiare” potrebbe significare esaurire la capacità di apprendere, di mantenere allenati la mente e i sensi; quindi, il gioco sarebbe visto come il modo per mantenere attivi i processi mnestici della persona.

Scrivono Daniele Biolatti: «Giocare è apprendere, a qualunque età, e la formazione usa sempre più il gioco come strumento didattico» (2004). L’autore sottolinea come il gioco abbia grosse potenzialità come strumento educativo e come giocando, a qualunque età, l’uomo si confronti con se stesso, con gli altri, con il contesto. Divergendoci, ci poniamo con un atteggiamento di disponibilità a ciò che ci è estraneo, a ciò che ci è nuovo: quando siamo contenti, apprendiamo meglio e più velocemente.

Per gli adulti, inoltre, lo strumento è sotto certi punti di vista anche potenziato: la capacità di pensiero di un soggetto adulto e psicologicamente maturo permette di riflettere sull’attività svolta, apprendendo dagli errori e verificando i comportamenti. Dunque, se – come dicevamo all’inizio – per un bambino giocare significa apprendere a costruire la realtà, un adulto può ottenere lo scopo di apprendere a controllarla e a modificarla in base all’esperienza acquisita.

Gli adulti giocano, tendenzialmente, con obiettivi specifici e facendo del gioco una vera e propria attività, anziché un semplice momento ludico personale. Nella maggioranza dei casi, il gioco deve avere lo scopo di gareggiare contro altri contendenti e conseguire premi, come accade per gli sport; questo perché gli adulti hanno la necessità di investire energie fisiche e mentali in attività caratterizzate da obiettivi ben definiti, piuttosto che impiegare tempo e risorse in attività spesso ripetitive e fini a se stesse, come sono appunto i giochi dei bambini.

Al contrario, gli anziani hanno (o, meglio, ritornano ad avere) la possibilità di giocare senza fini dichiarati, ma per il solo piacere di giocare; possibilità che, forse, è anche una necessità, visto che le risorse a disposizione possono anche essere scarse ed investirle in attività ludiche complesse potrebbe risultare faticoso.

Mi piace suddividere i giochi degli anziani in due categorie: quelli con i bambini e quelli tra loro. Dei primi, ho già detto e tornerò a dire in conclusione. Sui secondi mi soffermo un attimo.

Sono davanti agli occhi di tutti quelle gustose scenette di simpatiche vecchiette che giocano a briscola a casa di una di loro o al circolo; oppure dei loro coetanei uomini che si impegnano in lunghe partite a bocce presso la struttura sportiva dove i più giovani magari giocano a tennis o a calcio a cinque. Queste attività tra anziani sortiscono un duplice vantaggio: da una parte, contribuiscono a mantenere vive le amicizie e i rapporti interpersonali con i coetanei – fatto che, peraltro, costituisce un’altra delle “strategie” per affrontare serenamente la vecchiaia, individuata da Fonzi (2006, pp. 74-75) –, dall’altra servono a mantenere il buonumore e a impegnare la mente e talvolta anche il corpo. Impegnarsi in diverse attività durante il tempo libero consente di conoscere persone nuove e interagire con esse attraverso la condivisione delle attività, come hanno potuto verificare Sappa, Bonica e Ciarano (2005) in una ricerca su anziani dell’Italia del nord-ovest. Le autrici, citando Kelly, sottolineano infatti il ruolo protettivo, in età anziana,

di una rete sociale che offra un sostegno emozionale-affettivo.

Forse perché, in generale, gli anziani non nutrono più il bisogno di mettere le proprie doti in competizione con quelle altrui, il gioco per loro ritorna ad essere un momento prettamente ludico, distensivo; inoltre, quello che una persona anziana ha in più rispetto a un adulto è, sicuramente, il tempo. Perciò, giocare diventa anche il modo per occupare almeno parte delle lunghe ore che gli anziani hanno a disposizione durante la giornata. E, spesso, più tempo a disposizione significa anche maggiore pazienza e disponibilità alla concentrazione.

Possiamo quindi affermare che, giocando, i bambini costruiscono, mentre gli anziani “fanno manutenzione”. Si tratta, a mio parere, di una sorprendente circolarità di tipo educativo ed auto-educativo, da bambino ad anziano e viceversa, che ha nel gioco il suo fulcro e rappresenta un importante strumento di passaggio della cultura. I bambini, giocando, anticipano la realtà adulta e stabiliscono per se stessi modalità mentali di interpretazione della stessa: il gioco interviene, infatti, sulla «zona di sviluppo pros-

simale» per il pensiero astratto (Vigotskij, 1933); quando nel gioco intervengono i “nonni”, essi sono in grado di trasmettere ai piccoli “pezzi” del passato che contribuiscono a quella costruzione: come dicevamo più sopra, giochi di fantasia, filastrocche, indovinelli.

Di converso, gli anziani, giocando con i bambini, possono tornare a vivere quella realtà, che già hanno fatto propria da una vita, con la lentezza e la delicatezza che sono loro più consone rispetto alla rapidità e al cambiamento repentino; e possono tornare, partecipando ai giochi simbolici, ad immaginare, a “fare finta”, a volare con il pensiero fuori dalla realtà in cui vivono e che rischia di imprigionarli.

In questo modo, quindi, possiamo affermare con certezza che il gioco può servire agli anziani per essere veramente tali fino in fondo, nel senso di poter vivere pienamente molteplici dimensioni, mantenendo al contempo vivi i legami tra passato e presente in maniera costruttiva, peraltro contribuendo anche all’educazione delle nuove generazioni, così da rivivere, almeno in parte, quello stadio della “generatività” che

Erikson (1950) riserva all’età adulta precedente, ma che, a mio avviso, contribuisce anche da vecchi ad affrontare meglio la “crisi” dell’“integrità”.

Così, in conclusione e parafrasando George Bernard Shaw, ci viene naturale affermare che l’uomo non smette di giocare quando invecchia e, se non smette di giocare, invecchia meglio!

Riferimenti bibliografici

- BIOLATTI D. (2004), «Il gioco come strumento per apprendere», in www.psicologiadellavoro.com.
- ERIKSON E.H. (1950), *Childhood and society*, New York, Norton. Trad. it. *Infanzia e società*, Roma, Armando, 1968.
- FONZI A. (2006), *Gli uomini muoiono le donne invecchiano*, Firenze, Giunti.
- SAPPA V., BONICA L., CIAIRANO S. (2005), «Transizione al pensionamento: senso di autoefficacia personale, coinvolgimento in attività e sistema delle relazioni interpersonali», *Psicologia della salute*, 2, 24-25.
- SMITH P.K., COWIE E., BLADES M. (1988), *Understanding children's development*, Blackwell. Trad. it. *La comprensione dello sviluppo del bambino*, Firenze, Giunti, 2000.
- VIGOTSKIJ L.S. (1933), *Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino*. In AA.VV., *Il gioco*, Roma, Armando, 1981.

Andrea Mangone

Dipartimento di Psicologia, Università di Torino.