

# *La scomparsa dei giocattoli e il disincanto della nostra vita*

Silvia Vegetti Finzi (\*)

## *C'era una volta l'infanzia*

Quando evoca la propria infanzia, la maggior parte delle persone si sofferma con evidente piacere a descrivere i primi giocattoli come se in quelle piccole cose fossero racchiusi il senso e il gusto di esperienze irripetibili e preziose. L'infanzia è nostalgia (già a tre anni i bambini dicono "quando ero piccolo"...), consapevolezza di un tempo perduto, di un "mai più" su cui si stagliano a tratti, vividi *amarcord*.

I miei primi anni sono trascorsi non lontano da qui, a Villimpenta, un paese del mantovano al centro di ampie risaie su cui si riflettevano i ruderi di un suggestivo Castello dei Gonzaga. Con gli occhi del ricordo vedo la grande cucina degli zii e, allineati sulla base del camino, i pochi *bilin*, i giocattolini che l'epoca concedeva ai bambini non abbienti: una bambola col viso di cartapesta, un carillon a manovella, un acciarino che sprigionava scintille colorate, alcuni pentolini di alluminio e forse qualcos'altro che la memoria non ha conservato. La scarsità rendeva quelle povere cose, come scrive *Giovanni Raboni*, un "reliquiario del poco".

Gli altri, i bambini poveri, non avevano neppure quello e i giocattoli se li inventavano assemblando, con ingegnosa improvvisazione, materiale d'accatto. Un ramo diventava una fionda, una scatola un carrettino, una scopa fungeva da cavallo, uno scolapasta da elmo, i noccioli di pesca venivano utilizzati come pedine, nella terra si scavavano buche per le biglie, piste per i tappi di birra e, con i sassi, si costruivano fortini.

Ogni cosa può trasformarsi in giocattolo se è investita dalla fantasia e animata da esigenze interiori. Dapprima i bambini giocano per l'impulso istintivo di prepararsi ai compiti essenziali della vita: sopravvivere e diventare genitori. In seguito sono motivati dal desiderio di esistere, di vedersi vivere fuori di sé, di divenire soggetti della propria storia. Una storia che si vuole piena di senso, magari eroica e straordinaria. I giochi di fantasia, messi in scena dall'immaginazione, sono le prime manifestazioni di quello che Freud chiama "l'io ambizioso", l'istanza che ci induce a prospettare e, per quanto possibile realizzare, una esistenza degna di essere vissuta e narrata.

Da questo punto di vista non c'è nulla più serio del gioco, il "lavoro dei bambini" e più significativo dei giocattoli. La creazione di sé, il mettersi al mondo una seconda volta, avviene dando forma alla fantasia, figura ai sogni, incidenza all'agire. Anche i cuccioli degli animali giocano: riconoscono negli oggetti che trovano intorno a sé dei possibili giocattoli e li usano per



addestrarsi. Per tutta l'estate Pino, il gattino di casa, si esercitò, attaccando e schivando un ramo ritorto, a lottare contro i serpenti e, facendo rotolare una pigna, a cacciare i topi. Ma per gli animali tutto finisce lì: la maturità conclude il giocare.

Per gli umani invece la faccenda è più complessa perché noi abbiamo una storia, siamo la nostra storia, e i racconti che intrecciamo intorno ai giocattoli anticipano il futuro e per certi versi lo determinano per la capacità delle previsioni di auto-verificarsi.

Non è la stessa cosa se un bambino preferisce la palla, la spada o i giochi da tavola e una bambina gioca alle mamme piuttosto che alle signore. Non lo sa ma sta anticipando il suo domani.

Già Goethe ammoniva le fanciulle: "*attente a quello che sognate!*" i sogni non sono innocui, potrebbero anche realizzarsi.

Un tempo i desideri dei bambini erano pochi e omogenei: per le femmine fare la mamma, per i maschi fare la guerra, combattere. Da una parte bambole e pentolini, dall'altra spade e soldatini.

Ma, nonostante quegli elementari obiettivi, ognuno giocava a modo suo, proiettando sugli oggetti paure e speranze, impulsi d'odio e d'amore, creatività e distruttività.

Era frequente che i bambini, per reagire ai tanti segreti che limitavano il loro bisogno di vedere e di sapere, distruggessero i giocattoli per scoprire come erano fatti dentro. Oppure che, educati tra divieti e castighi, sfogassero su quegli oggetti inermi la rabbia e il rancore che non osavano rivelare agli adulti.

Nelle prime pagine della sua autobiografia, intitolata *Poesia e verità*, Goethe racconta che da piccolo aveva gettato dalla finestra i suoi giocattoli, pentolini, tazzine e piattini di terracotta e, incitato dai vicini di casa divertiti da quella insolita scena, aveva continuato con tutto il vasellame di famiglia. Sarà poi Freud a connettere quell'azione distruttiva con la gelosia per il fratellino appena nato che per il maggiore, ingiustamente detronizzato, così come era entrato dalla porta, doveva andarsene dalla finestra.

In quel clima di *ancien regime*, destinato a concludersi col dopoguerra, i giocattoli giungevano, dopo una spasmodica attesa, soltanto una volta l'anno, portati da Santa Lucia, il Bambino Gesù o la Befana. Babbo Natale sarebbe arrivato dopo, con la musica americana e lo *chewingum*.

L'unica eccezione era costituita dalla Fiera del Santo patrono quando, intorno alla chiesa, si snodavano bancarelle che esibivano palline di segatura appese a un elastico, bambole e cavallucci di cartapesta, trottole, corde per saltare, soldatini di terracotta, spade di latta e fucili di legno. Nell'aria fluttuavano aromi di zucchero filato e mandorle tostate, misti all'acre odore di zolfo sprigionato da rotoli di cartucce sparate a salve. La sera, al calar della festa, la luce abbagliante delle lampade ad acetilene rendeva sfavillanti quegli oggetti di poco conto eppure capaci di diffondere allegria, di suggerire una possibile felicità.

In un mondo grigio e polveroso, determinato dal bisogno e dalla fatica, la meraviglia del superfluo faceva luccicare gli occhi e schiudere le labbra dei bambini in un'ingenua espressione di stupore. Convinti che "l'erba voglio non cresce neppure nel giardino del re", già sapevano che quel "ben di dio" non era per loro. Sin dalla scuola materna le severe poesie di Lina Schwarz li addestravano alla rinuncia: " quanti giocattoli nelle vetrine, tutti si fermano, bimbi e bambine, ma si divertono solo a vedere, san già che tutto non si può avere". Dove il tutto veniva spesso a coincidere col poco o col niente. Mentre i giocattoli erano tenuti distanti dall'ammonimento "guardare e non toccare", il piacere di giocare, contrapposto al dovere di crescere, di diventare adulti, era stato colpito, nel mitonazionale di *Pinocchio*, da una condanna esemplare. Gli sventati monelli, fuggiti notte tempo nel "Paese dei balocchi", si sarebbero trasformati, la mattina seguente, in miseri ciuchini, asinelli capaci soltanto di nitrare e scaldare. Forse Collodi non aveva tutti i torti a diffidare di quella gioiosa trasferta perché nel gioco i bambini si perdono e, sottraendosi almeno per un momento all'addomesticamento, tornano nella terra di nessuno da dove sono venuti. Ma, si sa, solo perdendosi ci si può ritrovare.

Nello spazio vuoto, che il gioco crea sospendendo la realtà, i bambini sono capaci di evocare un mondo tutto loro, costruito proiettando fuori di sé la scena interiore e introiettando dentro di sé la realtà esterna. Attraverso il gioco gli infanti, dapprima parlati dagli adulti, diventano parlanti: ideatori dei loro copioni, registi e interpreti delle loro sceneggiate, liberi impresari del teatro del sogno.

Con l'annuncio solenne "facciamo che io ero..." i bambini si sottraggono alle identità desiderate e imposti dagli adulti. Come *Alice nel Paese delle meraviglie*, attraversano lo specchio e si rifugiano altrove. In questo senso i giocattoli sono solo un



pretesto perché il gioco li ingloba in un'aura magica che li trasforma e trascende. L'incollocabilità che lo contraddistingue espone il gioco al sospetto di essere, oltre che trasgressivo, anche pericoloso. Il giocatore, sospeso come un funambulo alla fragile corda della fantasia, affronta in ogni momento il rischio di farsi male cadendo a terra, precipitando su quella che viene definita la "dura realtà".

Nella letteratura, accade spesso che un gioco si concluda con la morte del bambino. Muoiono così l'infelice protagonista di *Incompreso*, Nemeček, il più fragile de *I ragazzi della via Pal*, Ombretta "sdegnosa" del *Piccolo mondo antico*. Si salvano invece i bambini miracolati che molti ex voto rappresentano mentre cadono sorretti dall'angelo custode o sottratti al fuoco da un santo protettore. Piccoli indizi di paura e di speranza. L'educazione tradizionale, disincentivando il gioco e ostacolando il possesso dei giocattoli (spesso nascosti in cima all'armadio) si riprometteva di spingere i bambini a entrare al più presto nel mondo dei grandi. Come si dice ancora oggi "il bel gioco dura poco". A seconda del livello sociale, gli adulti volevano condurli al più presto sui banchi di scuola, dinnanzi a una pila di libri, oppure avviarli al lavoro manuale dove avrebbero utilizzato gli attrezzi del mestiere. Ma, per una sorta di compensazione, la carenza di soddisfazioni ludiche finiva per incentivare la propensione infantile a fantasticare, a immaginare i giocattoli che non avrebbero mai avuto o che, nel migliore dei casi, avrebbero potuto chiedere in dono la prossima festa.

La frustrazione però non è sempre negativa, entro certi limiti sollecita i desideri (si desidera solo ciò che non si ha più e non si ha ancora), alimenta i sogni, induce a cercare dentro di sé quello che non si trova fuori di sé. Tra illusione e delusione i bambini indugiavano nel sogno a occhi aperti, certi che la realtà li avrebbe ben presto riportati a terra. "Scendi dal pero!", ingiungono ancora oggi i concreti bresciani a chi si concede il lusso di fantasticare.

Eppure è proprio nello spazio dell'illusione che cresce l'albero della creatività, che soffia il vento dell'innovazione, che il necessario si converte in possibile. L'importante è che il virtuale non prevarichi il reale, che il concepire con la mente non escluda il percepire con i sensi, che il pensiero della notte non sostituisca quello del giorno. Un'avvertenza che, se valeva allora, è

diventata indispensabile ora, quando i giochi elettronici conducono bambini e adulti nell'universo della simulazione ove tutto è possibile: lo spazio è elastico, il tempo reversibile, il corpo immune, l'identità intercambiabile, le relazioni fluide.

### ***Crescere nella dimensione del “troppo”***



Progressivamente, inavvertitamente, siamo passati dalla dimensione del poco a quella del troppo.

Col benessere economico, l'amore che si porta ai bambini ha incrementato a dismisura la quantità e la varietà dei giocattoli trasformati, dalla società dei consumi, in merce sempre più affluente e diffusa. Se prima, i giocattoli più belli - i trenini Rivarossi, i “meccano” di fabbricazione tedesca, le bambole di panno Lenci, le piste per le macchinine - erano riservati ai ricchi, la produzione industriale a basso costo li rende, dopo averli semplificati nel materiale e nella forma, prodotti di largo consumo.

Mentre negli anni cinquanta, come ricordano i film neorealisti, una bambola, vestita da gran dama, troneggia in mezzo al letto matrimoniale, nel decennio successivo scende a terra. Gli idoli sono ormai altri.

Nel decennio del miracolo economico, i negozi di giocattoli (ora emarginati in anonimi, periferici centri commerciali) sono tra i più fastosi e ammirati della città. Le loro vetrine risplendono di proposte allettanti, di suggestioni irresistibili. Per i più piccoli, animaletti di peluche e poi, per le bambine, bambolotti simili

a neonati e bambole che sembrano coetanei, come Patatina e Ciccio Bello. In clima di viaggi spaziali, ai maschi si regalano armi da fantascienza: mitra che sparano razzi luminosi, astronavi che puntano su Marte, piste di allunaggio. Negli anni '70, i più richiesti erano i robot giapponesi, mostri *cyborg*, in cui l'umano si fonde con la macchina, la fantasia con la tecnica.

Ma, nel mondo di giocattoli, l'evento più strepitoso è rappresentato, nel 1964, dall'arrivo di Barbie, una bamboletta col corpo di ragazza, che rivoluzionerà il gioco delle bambine. Barbie si avvale d'infiniti accessori: un guardaroba da diva, due case completamente arredate, e poi la spider, la piscina, il camper e, da ultimo, il computer portatile.

La *signorinetta* californiana incarna i sogni delle nuove bambine che si riconoscono sempre meno nella figura della mamma che sta in casa e sempre più in quella della single che lavora, viaggia, fa sport, si permette qualsiasi acquisto, o meglio *shopping*. E soprattutto, conta esclusivamente su di sé. In una piccola inchiesta svolta in alcune scuole materne di Pavia nei primi anni '90, invitavo le bambine a scegliere fra tre giocattoli: il bambolotto, immagine del passato, la bambola tradizionale, immagine del presente e Barbie, simbolo del futuro. Quasi tutte scelsero quest'ultima.

Vestita di volta in volta da cantante, ballerina, dottoressa, atleta, hostes o manager la Barbie orienta ancora oggi i desideri delle bambine.

Sembra incredibile ma, dopo cinquecento anni, ci comportiamo ancora come i genitori della piccola

Geltrude, la famigerata “monaca di Monza” de *I promessi sposi*, cui avevano regalato una bambola vestita da suora per convincerla a entrare in convento . Il triste esito di quella costrizione servirà da monito alle generazioni successive: con i giocattoli non si scherza.

Tornando a Barbie, è interessante osservare che, nella sua vita, l’innamoramento è marginale. Per non mancare di niente deve avere un boy- friend, l’aitante Big Jim. Ma i sentimenti non devono interferire con la sua vita, che ha ben altre priorità : il lusso e il successo. Quel giocattolo di plastica, promotore di tanti sogni e, per certi versi, di emancipazione femminile, raggiungerà una diffusione senza precedenti: da più generazioni il 99% delle bambine ne possiede almeno uno.

### ***L’invasione del virtuale***

Mentre le camerette rigurgitano di giocattoli, i bambini giocano sempre meno. I primi a scomparire sono i giochi di gruppo perché gli spazi riservati ai ragazzini, strade, piazze, campetti, cortili e pianerottoli divengono *off limits*.

Si restringe anche il tempo cosiddetto “libero”, occupato da mille impegni: la scuola a tempo pieno, lo sport, le attività espressive, le integrazioni culturali e così via.

Mentre i giocattoli si accumulano , i bambini si allontanano.

Tuttavia, anche se inflazionati, i giocattoli rimangono il primo e principale banco di prova per superare l’innato senso del possesso. E’ intorno ai propri giocattoli che i bambini comprendono la necessità della condivisione, della solidarietà e della generosità, che imparano a declinare il “mio” nella reciprocità del “tuo” e poi del “nostro” e del “loro ”, superando così il narcisismo e l’egoismo della prima infanzia.

Da un’inchiesta, precedente la crisi economica, ma suppongo ancora valida in quanto si cerca, appena possibile, di non far mancare nulla ai più piccoli , risulta che i bambini, a Natale, chiedono in media quattro giocattoli, sempre in media ne ricevono undici, sette di troppo.

I giocattoli si regalano ai bambini per tante ragioni, spesso perché i genitori, soprattutto le mamme che lavorano, si sentono in colpa per le lunghe ore trascorse fuori di casa. I giocattoli ( piccoli e tanti) diventano così un simbolo della loro attenzione e del loro amore. Per quanto graditi, non riusciranno però a sostituirne completamente la presenza. Gli affetti non si lasciano mercificare! Né la quantità trasformare in qualità.

In ogni caso l’eccesso satura i desideri, inibisce la fantasia, impedisce di vivere l’attesa e di sperimentare la felicità che nasce dalla soddisfazione della mancanza. Una bambina che accompagna i genitori in un fastoso negozio di giocattoli, a un certo punto si chiede: " E io cosa voglio?" . La vita priva di desideri si riduce al presente, al qui e ora senza passato e senza futuro.

D’altra parte il mondo virtuale, che progressivamente prevale su quello reale, annulla il tempo. I giochi elettronici sono sempre disponibili: la consolle si può aprire a tutte le ore e il palmare accendere in qualsiasi situazione, in treno come nell’anticamera del dentista. Ogni volta si può ricominciare, le conseguenze si possono annullare e le immagini comporre e scomporre, evocare e cancellare. Le bambole virtuali vengono composte dalle bambine stesse scegliendo i pezzi del

corpo come fossero abiti, e gli eroi dello schermo vivono, muoiono e rivivono con un klik.

Non esistono più giocattoli per ricchi e per poveri, le offerte dei supermarket elettronici sono a disposizione di tutti, o quasi.

Le competenze richieste sono minime e le istruzioni superflue: il gioco si impara giocando. Inoltre il corpo del giocatore è coinvolto solo in minima parte: il computer impegna gli occhi, le dita e ovviamente la testa, ma gli arti inferiori potrebbero anche scomparire. In compenso i tempi di reazione divengono sempre più rapidi e, di conseguenza, la facoltà di riflettere si riduce a un handicap da superare.

Anche nei giochi di fantasia, individuali o collettivi, il contesto è prefissato e le scelte predisposte da una invisibile regia che governa il caso, la necessità e i margini di possibilità. Ciascun partecipante può scegliere l’identità che preferisce e gli accessori che desidera purché si attenga alle regole e rimanga nello spazio virtuale dello schermo.

A lungo andare i giocatori più accaniti rischiano di trasformarsi in ibridi, un misto di reale e virtuale, di biologia e tecnica, di corpo e macchina.

I bambini stanno cambiando antropologicamente: *adultizzati* anzitempo, agiscono come noi e ci somigliano sempre di più. In un mondo di illimitate e continue interazioni, ognuno segue i propri fantasmi trovandosi, al tempo stesso, vicino e lontano dagli altri, interconnesso e solo.

I bambini noi non li conosciamo e quelli che crediamo di conoscere seguendo gli stereotipi della tradizione, i pregiudizi della cultura, l'inerzia dell'abitudine, non abitano più qui. Il pifferaio di *Hamelin* li ha portati con sé, lasciando il nostro mondo più povero e solo.

### ***La funzione costruttiva dei giocattoli***

*Gioco e realtà*, dello psicoanalista e pediatra inglese, Donald W. Winnicott, è uno dei libri più importanti della psicologia contemporanea. Pubblicato nel 1971, costituisce un testo fondamentale nella preparazione teorica e clinica degli psicoterapeuti. Ma non solo, è un libro di filosofia che scopre una dimensione nuova nella relazione uomo-mondo.

Eppure oggi la sua lettura ci dà l'impressione che, di fronte a cambiamenti irreversibili, sia diventato per certi aspetti inattuale. Probabilmente i processi psichici che descrive funzionano anche oggi così.

Tutto sommato non siamo così diversi dai nostri bambini e, tra nonni e nipoti, ci s'intende ancora. Ma l'uomo del terzo millennio si sta staccando dal continente del passato rendendo sempre più antiquati i superstiti del 900. Il quadro complessivo è cambiato anche se lo sviluppo umano comincia sempre dallo stesso punto: il rapporto madre-figlio, la loro originaria fusione. Come scrive Freud: in un primo tempo il bambino è la madre e solo successivamente *ha* la madre. Il passaggio dall'essere all'avere è decisivo per l'individuo e per la società. Il neonato trova nel seno materno la piena corrispondenza tra ciò che cerca e ciò che trova, tra immaginazione e percezione. Ma con la crescita subentrano elementi di dissonanza, vissuti di insoddisfazione e di inquietudine che progressivamente spezzano l'unità originaria. Ogni separazione è dolorosa e il bambino, staccandosi dal corpo della madre, la base sicura su cui era atterrato, viene invaso dalla paura del vuoto e dall'angoscia della solitudine. La dipendenza totale in cui si trova rende l'abbandono un pericolo mortale. Come reazione, cerca allora di aggrapparsi, come tutti i primati, al corpo materno, ma la madre, che sta allentando la dedizione iniziale, non sempre è disponibile e occorre imparare a sopravvivere alla sua assenza. Per affrontare l'indipendenza, desiderata e temuta, il bambino cerca allora di equipaggiarsi portando con sé un oggetto privilegiato, scelto tra quelli che lo circondano: una copertina calda, un pigiama morbido, un peluche spelacchiato, un oggetto-simbolo che rappresenti se stesso e la mamma, che riaffermi l'unione che si sta allentando.

### ***L'oggetto transizionale***

A questo scopo deve essere un oggetto usato, meglio se consunto e impregnato dell'odore di entrambi. E guai se viene lavato! Come Linus, il tenero personaggio dei fumetti di Schulz, il bambino lo tiene in mano, lo sfrega tra le dita, lo avvicina alla bocca, lo stringe nel sonno, magari appoggiandolo al viso. In certi casi può essere sostituito da una musicchetta o da un piccolo rituale di consolazione. L'importante è che colmi il vuoto, che si opponga al nulla, che plachi l'angoscia suscitata dall'allontanamento della madre. Questo oggetto bizzarro si colloca, paradossalmente, dentro e fuori il bambino, tra il me e il non me, il corpo e la mente, l'essere e il fare.

Per svolgere la sua funzione è essenziale che non sia una parte del corpo ma un oggetto esterno, che il bambino stesso sceglie e utilizza per ammortizzare la contrapposizione tra realtà interna ed esterna, tra sé e l'altro, tra il tutto e il niente. A un certo punto, difficilmente prevedibile, il giocattolo che il bambino pretendeva fosse sempre disponibile, viene abbandonato, lasciato cadere a terra, per sempre. Esaurita la sua funzione affettiva, si rivela per ciò che è, una povera cosa.

Nel frattempo però due scopi sono stati raggiunti. Innanzitutto la mamma si può allontanare senza che il bambino sia travolto dall'ansia perché la sua immagine continua a vivere dentro di lui, nei suoi pensieri.

Inoltre, ed è l'aspetto più importante, intorno a questo primo, irripetibile giocattolo si è delineato un terzo spazio, intermedio tra la mente e il mondo.

Un'area trasversale dove la dimensione soggettiva e oggettiva restano separate e tuttavia correlate. Grazie a questa zona cuscinetto il bambino che gioca passa dal controllo magico e onnipotente degli oggetti al controllo reale delle cose. E diviene capace, al tempo stesso, di concepire con la mente e di percepire con i sensi.

Quest' area intermedia, dove non ci si chiede se ciò che accade appartenga alla realtà interna o esterna, viene mantenuta tutta la vita come sede di intense esperienze, dice *Winnicott*, quali la religione, l'arte, le scoperte scientifiche, le proposte innovative. Senza lo spazio transizionale che si estende intorno al primo oggetto amato e odiato non ci sarebbero né la cultura né la società umana.

Nello sviluppo infantile l'oggetto transizionale viene poi occupato da altri giocattoli, meno intimi e solitari, più disponibili a essere condivisi, più idonei a comunicare, creare relazioni, sviluppare sentimenti morali. Ma soltanto alcuni di loro rivestono un significato particolare, come il rocchetto legato a un filo che il nipotino di Freud fa sparire e riapparire da sotto un mobile accompagnando i gesti con le esclamazioni "fort" (via) e "da" (qui) nel tentativo di controllare l'assenza della madre che il rocchetto simbolizza. Nel gioco ciò che, nella vita reale, è vissuto passivamente può essere rievocato attivamente e, nella ripetizione, il dolore trova conforto e la disperazione consolazione.

Tra tanti giocattoli, pochi saranno capaci di rappresentare gli oggetti d'amore lontani e di riparare il vuoto dell'assenza con una presenza concreta, materiale, sensoriale. L'orsacchiotto o la bambola che il bambino spaventato stringe al petto riscalda il corpo l'anima garantendo, con la sua familiare presenza, la continuità del mondo e degli affetti.

Ma, nell'era digitale, i giocattoli, come tante altre cose, si sono derealizzati, smaterializzati; sottratti alla presa del corpo, al contatto dei sensi, sono stati rinchiusi in uno spazio virtuale che ci separa, non solo da loro, ma da noi stessi.

In una condizione umana caratterizzata dallo sbilanciamento delle nostre esistenze verso la dimensione virtuale, nel paese dei balocchi più onnipotente e pervasivo che si conosca, il gioco si è reso indipendente dalla fantasia: per esistere non ha bisogno della creatività dei giocatori. Basta quella dei programmatori. I bambini nascono e crescono così, intrappolati in una rete di figure e di avventure che cambiano senza chiedere il loro consenso. Un luogo impalpabile, sospeso nell'etere, assimila e manipola tutte le fantasie in modo che gli individui si trovano a vivere la stessa vita senza saperlo. Come dice l'antropologo Marino Niola: "E' il sogno collettivo di un mondo senza collettività".

Di fronte alla potenza della sfera virtuale quella reale scolora, perde d'incanto e d'attrazione. Capita sempre più spesso che un ragazzino, concentrato sullo schermo di *Nintendo* o ipnotizzato dagli strumenti "I" (*i-phone, i-pad, i-pod*), volti le spalle al mondo circostante, che per lui non ha attrattive.

Per riportare tra noi i bambini, che il flautista di *Hamelin* ha sottratto alla città, occorre allora una riflessione che investa l'individuo e la società, l'identità e le relazioni.

Nonché le cose in quanto mediatori dei rapporti sociali. Per iniziare potremmo ripensare i giocattoli e i giochi che essi suggeriscono, sottraendoli alla gestione del mercato e alla logica dei consumi. In un mondo che invecchia, e invecchia male, ridare ai bambini la creatività dell'infanzia potrebbe essere un progetto possibile e realizzabile, un'utopia valida per tutti.

### ***Alla ricerca dei giocattoli perduti: il dramma del terremoto***

Prima di concludere un discorso centrato su giochi e giocattoli vorrei dedicare un momento di riflessione ai bambini coinvolti nel terremoto che ha sconvolto queste terre.

Indubbiamente l'improvvisa perdita dei giocattoli, temporanea o definitiva, deve essere stata per loro una esperienza particolarmente dolorosa. Successivamente però, recuperati o acquisiti, i giocattoli hanno costituito una risorsa importante per superare lo stress post traumatico e ritrovare la calma e la serenità perdute nel crollo della realtà quotidiana

Come insegna la psicoanalisi, il gioco esprime il mondo interno del bambino e il suo rapporto con gli altri. Come tale è terapeutico in se stesso: giocando il bambino si educa e cura e i giocattoli costituiscono un farmaco. Così come la loro perdita è stata un veleno.

Il significato e il valore delle cose che consideriamo "nostre" emerge pienamente, crudelmente direi, soltanto quando le perdiamo, quando escono dalla nostra sfera di possesso e di controllo. Sul vuoto, che subentra al posto di ciò che non c'è più, si installa il ricordo con una evidenza lancinante, come se i sensi cercassero, in un tentativo di onnipotenza, di restituirci quanto ci è stato sottratto.

*"San Giuan dalla barba bianca, fam truà quel che me manca"*

implorano i bambini mentre esplorano lo spazio circostante alla ricerca di ciò che è incomprensibilmente svanito nel nulla.

Alla luce di questa considerazione mi chiedo se abbiamo davvero compreso il dolore delle popolazioni che, nelle catastrofi ambientali, hanno perduto (non voglio qui parlare delle persone) gli oggetti più cari. La sottrazione non causa solo una perdita materiale ma anche affettiva, una perdita che ferisce la mente e il corpo, che ne resta quasi mutilato. Molti oggetti fanno parte del nostro schema corporeo, costituiscono la nostra immagine così come la percepiamo dal di dentro e come ci viene rimandata e confermata dal di fuori. In questo senso è evidente la funzione degli abiti, dei gioielli, degli arredi più prossimi al corpo come il letto dove dormiamo, soprattutto il guanciale, la tavola su cui mangiamo, la macchina che siamo soliti guidare e così via. Gli oggetti sono un concentrato di storia, una sedimentazione della nostra vita e, quando svaniscono, portano con sé affetti e ricordi, memorie e speranze.

E i giocattoli? Poche cose fanno parte della sfera più intima quanto i giocattoli. In particolare i primi, quelli transazionali che il bambino colloca dentro e fuori di sé.

Che cosa può provocare, in termini emotivi, perderli di colpo, da un momento all'altro, senza preavviso, senza aver il tempo di farsene una ragione e di prendere commiato come avviene alla fine dell'estate, quando i bambini ripongono, come di consueto, i giocattoli da spiaggia. Immagino che per i piccoli, in particolare per quelli che si sono svegliati lontani dalle loro case, non trovare più i propri giocattoli sia stato un attentato ai sentimenti fondamentali: la sicurezza e la fiducia.

Poiché il pensiero infantile funziona in modo semplice e assoluto devono aver pensato: "come è sparita la bambola, l'orsacchiotto o la macchinina, tutto può sparire."

Certo la presenza della mamma e delle persone care deve essere stata rassicurante, deve aver dimostrato che non tutto è perduto e che la vita continua. Ma gli oggetti non si lasciano dimenticare così facilmente e, per superare l'angoscia della loro "morte" deve essere stato necessario il lavoro del lutto. Non a caso uso il termine "morte" perché per i bambini i confini del vivente sono piuttosto labili e tra un gatto reale e un peluche non c'è per loro una gran differenza.

D'altra parte se non sapessimo dar vita alle figure, ai suoni, alle parole, alle cose inanimate non ci sarebbe cultura. E proprio alla capacità della cultura di produrre simboli capaci di sostituire l'assenza dobbiamo la relativa serenità dei bambini colpiti dal terremoto. Giustamente la costruzione di ludoteche, di spazi attrezzati per far giocare i bambini, è stata una delle prime preoccupazioni dei soccorritori.



Deve essere stato difficile superare il senso di estraneità, rendere familiare un tendone o un prefabbricato, rispetto alla rassicurante intimità delle proprie stanze, così come sostituire giocattoli qualsiasi a quelli usati e amati. Ma l'accoglienza, l'empatia, la comprensione, la creatività dagli educatori e dagli animatori possono fare miracoli.



Giochi nella tendopoli dopo il terremoto in Emilia

Se lo stress post traumatico, che sappiamo dura almeno un anno, sarà superato, molto si deve alla dimensione ludica dell'assistenza psicologica. La resilienza è resa possibile dalla condivisione della sofferenza che, nel dialogo, fatto anche di semplici gesti, trova la sua stazione di partenza. "Io comprendo solo ciò che condivido" sostiene Christa Woolf. E condivisione vuol dire in questi casi mettersi nei panni del bambino, soffrire e gioire con lui.

Non si tratta soltanto di ritrovare proprio quel giocattolo, di rimediare a quella specifica perdita, ma di renderne possibile la sostituzione. Il bambino che ha recuperato sicurezza e fiducia proietta su un'altra cosa, a sua scelta, quel fascio di affetti che aveva riservato ai primi amori.

La stessa funzione può essere svolta dai videogiochi? Credo proprio di no. Giocare sullo schermo, superare le sfide poste dalla programmazione, può servire a distrarre, eccitare, stimolare le capacità intellettuali, ma il corpo rimane inerte e il cuore gelato.

Solo i giocattoli tradizionali, mi verrebbe da dire "in carne e ossa" sono capaci di mettere al mondo il mondo, così che la vita possa ricominciare e il dolore di ieri trasformarsi nella forza di domani.

*(\*) Relazione tenuta al Festival della Filosofia di Modena, Carpi, Sassuolo – 14-16 Settembre 2012*