Percorsi di Apprendimento Interattivo per Studenti

Enzo Spaltro

Ottava lezione

GIOCO, jeu, game, spiel

Situazione composta da processi di decisione effettuati a rischio minimo e calcolato.
Il gioco in psicologia corrisponde ad un setting preparato (spesso in sitiuazione di gruppo) in cui il rischio è minimizzato.
L'obiettivo è che "giocando" i soggetti si sperimentano in una situazione simulata, e la capacità appresa è (o sembra) trasportabile nella realtà.
Nella società abbondante la desiderabilità sociale del gioco è cambiata, l'infuenza simulata passa dal mito (malessere) al gioco(benessere):
il gioco come consolazione-fuga diventa sempre più un gioco come simulazione-allenamento.
Tre caratteristiche della situazione ludica sono da ricordare:
analogia, simulazione, elasticità.

Analogia è essere simile, ma diverso, cambiando le parti accessorie, ma permanendo identico nelle parti fondamentali.

Simulazione (simul = contemporaneamente) è suggerire sentimenti di realtà prodotti artificialmente, produrre realtà fittizia, mediante uno speciale rapporto con gli altri.

Elasticità è il legame esistente tra attività (drama) e fantasie (logos), tra esperienza e pensiero (etico-estetico), tra essere e dover-voler essere, tra percezione ed aspettativa.
L'elasticità è primaria se suggerisce un'etica-estetica, (es. dilemma del prigioniero) è secondaria se è puramente percettiva o relazionale (es.finestra di Johary)

MITO, mythe, myth, mythus

Termine greco che indica parola, notizia, novella, cosa. Nel dilemma (desiderio o bisogno?) dell'influenzamento e della ricerca di benessere, il mito "congela" con metafore stabili e storie poco trasparenti, le paure e le ansietà degli uomini.
Il disgelo avviene mediante il gioco (cfr.)
Mito e gioco sono due poli di uno stesso atteggiamento.

Funzione repressiva (mito) e funzione espressiva (gioco) dell'influenza
La funzione repressiva è ad alta oggettivitià,
la funzione espressiva é ad alta soggettività
La terza area dell'influenza o provincia intermedia
(oggettivo-soggettiva)
della soggettività emergente
della società affluente e del benessere è caratterizzata
dallo straordinario sviluppo dell'attività ludica.

Chiasma

Ogni incrocio di significato che permette maggiore trasparenza tra il polo repressivo e quello

espressivo dell'influenza
La psicologia del lavoro ed il lavoro della psicologia
Una polarità è forte ed una debole
(lavoro forte e psicologia debole)
Se inizia con la forte, prevale la repressione,
(lavoro della psicologia) costringente
se inizia con la debole, prevale l'espressione
(picologia del lavoro) liberante
L'analisi ludica viene facilitata dall'uso di chiasmi
es. le carte del gioco, il gioco delle carte

La provincia intermedia dell'influenza
è caratterizzata da quattro criteri:
A. il desiderio parlante: ogni desiderio tende ad esprimersi
B. la relazione come intersoggettivo, passaggio da fantasia ad esperienza
C. la verità psichica, cioè immateriale, tra desiderio e frustrazione intesi come pari
D. la narratività, la memoria distorta o relazionale, la storia letteraria o normativa

Il passaggio dal mito al gioco,
dalla colpevolezza all'ansietà, dalla coppia al gruppo
si esprime attraverso ad otto dinamiche,
ad otto coppie di opposti:
1 - trasparenza / apparenza
2 - abbondanza / scarsità
3 - motivazione (far sul serio) / alienazione (scherzare)
4 - leggerezza / pesantezza
5 - onnipresenza) / assenza)
6 - onnipotenza / impotenza
7 - immortalità - mortalità
8 - totalità / parzialità

Catalogo dei giochi

(secondo Erich Berne)
1. procedure e rituali
2. passatempi
3. giochi veri e prori
4. intimità
5. attivitià

(secondo Roger Caillois)
1. agon (competizione)
2. alea (fortuna, caso)
3. mimicry (simulacro, simulazione)
4. ilinx (vertigine)

Indietro

Contatta il Prof. Enzo Spaltro