

## **Bateson, la metacomunicazione e il gioco sociodrammatico**

### **Piccola introduzione**

*G. Bateson (1972) individua il gioco come una specie di palestra per l'esercizio delle abilità metacognitive, il bambino cioè giocando impara l'arte sottile della metacomunicazione che utilizzerà anche in contesti diversi e distanti dal gioco. Nel gioco la dimensione del contesto e della costruzione personale è molto importante dal punto di vista pedagogico in quanto è proprio nella creazione di un contesto che il soggetto si sente partecipe e quindi motivato a rielaborare nuovi contesti. Inoltre l'individuazione delle cornici e del sistema di stratificazione categoriale consente anche una coscientizzazione delle regole. Il gioco quindi per Bateson permette al bambino il superamento di un determinismo condizionante e una restrizione visuale portando invece ad una riflessione e all'acquisizione di un pensiero divergente.*

### **Metacomunicazione definizione e oltre**

Le metacomunicazioni sono messaggi che forniscono informazione riguardo a come un altro messaggio dovrebbe essere interpretato (Bateson, 1955)

Secondo Bateson, i messaggi riguardanti gioco simbolico hanno un referente paradossale per il fatto che essi dicono: "Le azioni che stiamo compiendo non denotano ciò per cui queste azioni vengono fatte e che dovrebbero denotare". Il paradosso si fonda sull'assunto che le azioni di finzione stanno per azioni reali e, in questo senso, sono azioni che simulano azioni.

La metacomunicazione viene quindi da Bateson definita come la comunicazione che serve a rivelare la natura del "come se" del gioco simbolico.

Poiché il gioco drammatico include trasformazioni che convertono il mondo reale (oggetti, azioni e ruoli) in un mondo di finzione, il significato del termine metacomunicazione è stato allargato per racchiudere tutta la comunicazione pertinente il gioco simbolico.

Basandosi su osservazioni di gioco sociodrammatico di bambini, Alcuni autori hanno classificato la metacomunicazione in diverse categorie che riflettono il grado in cui la comunicazione (sia verbale che non verbale) può essere espressa entro i confini di finzione o la struttura di gioco. Affermazioni all'interno della struttura di gioco, come "Questa è la mia astronave" (espressa mentre si indica una struttura di cubi), nasconde la qualità di finzione del gioco, laddove affermazioni fuori della struttura come "Fingiamo di essere mostri", rivela apertamente la finzione.

Se è importante che i bambini usino un'ampia varietà di metacomunicazione, è altresì importante per loro regolare l'uso di vari tipi di metacomunicazione. Secondo alcuni autori, esistono quattro ruoli descrittivi che governano l'uso di varie categorie di metacomunicazione nel gioco sociodrammatico.

1) "Illusione del Ruolo di Conservazione", categoria secondo la quale, quando si crea gioco di finzione, i giocatori dovrebbero negoziare tutte le trasformazioni con il minimo riconoscimento possibile della struttura di gioco.

2) Un ruolo complementare lo possiede la categoria "Ruolo di Finzione Implicita" che stabilisce che quando si eseguono attività di finzione, i giocatori dovrebbero interpretare

## *di liboria pantaleo*

affermazioni che trasformano significati reali come richieste implicite da simulare e dovrebbero rispondere all'interno della struttura di gioco.

3) La categoria "Ruolo di Aderenza al Copione" suggerisce che i giocatori dovrebbero solo proporre trasformazioni o piani di azione che sono coerenti con il copione generale. Il ruolo prescrive anche che i giocatori rispondano a propositi appropriati secondo il copione stabilito senza ordini palesi.

4) Infine, il "Ruolo di Inclusione" afferma che quando un giocatore introduce una trasformazione appropriata, altri giocatori dovrebbero adattare la loro propria definizione della situazione simulata allo scopo di includerla e rispondere ad essa in maniera che confermi il piano congiunto.

La violazione di questi ruoli può disturbare l'illusione del gioco e può, di conseguenza, avere come effetto il suo abbandono.

Perciò l'abilità dei bambini a strutturare gioco sociodrammatico può effettivamente essere connesso alla loro abilità a regolare l'uso di metacomunicazione entro la struttura di gioco contro l'uso di metacomunicazione fuori della struttura di gioco.

Alcuni autori hanno proposto che l'uso di metacomunicazione può essere collegato al tema del gioco. Essi hanno constatato che i bambini usavano più comunicazione costruttiva (cioè, fuori della struttura di gioco) quando eseguivano gioco sociodrammatico con un tema fantastico piuttosto che con un tema domestico. Essi hanno concluso che quando i bambini eseguivano un episodio di gioco, nel quale mancava una struttura condivisa, come avviene nel gioco fantastico, per i giocatori si rendeva necessario negoziare una struttura di gioco (cioè, uso di metacomunicazione fuori della struttura) allo scopo di coordinare la finzione. Per contrasto, quando i bambini eseguivano un episodio di gioco nel quale era presente una struttura condivisa e familiare, come succede nel gioco domestico, era necessario solo un lieve miglioramento della struttura. Perciò, mentre la metacomunicazione fuori della struttura può essere necessaria per sostenere il gioco fantastico, la comunicazione dentro la struttura può essere sufficiente per sostenere il gioco domestico.

Altri autori hanno osservato che tutte le coppie del campione di bambini dai 3 ai 5 anni, da loro osservati, usavano metacomunicazioni durante le attività di finzione, benché il contenuto dei messaggi variasse in funzione dell'età. I più sorprendenti cambiamenti si verificavano nelle comunicazioni circa il ruolo del partner o i piani di eventuali giochi. A tutte le età, i bambini sono più abili a comunicare circa i loro piani che riguardo i piani di connessione o i piani dei loro partner.

Dall'età di 4 anni, i bambini comprendono le implicazioni indirette della parola "finzione" e non hanno molta difficoltà a descrivere i loro giochi di finzione. Altre prove indicano che durante l'età prescolastica, l'uso di suggerimenti e conferme aumentano nelle interazioni di gioco drammatico ma non nelle interazioni reali.