

Psicodramma e giochi di ruolo

L'importanza dell'identificazione e del fantasticare

Nella letteratura scientifica si distingue spesso tra psicodramma e giochi di ruolo, considerando il primo come mirato alla presa di coscienza di sé e degli eventuali traumi passati, alla rieducazione dei ruoli e alla catarsi e i secondi alla preparazione degli individui a situazioni nuove e difficili come colloqui di lavoro, eventi sociali ecc.

Normalmente lo psicodramma è centrato su uno o più partecipanti a seconda che la tecnica preveda il singolo insieme ai terapeuti o il gruppo e prevede la messa in scena di eventi di vita vissuta.

D'altra parte, semplificando, i giochi di ruolo pedagogici o di formazione puntano la loro attenzione su aspetti della vita reale che devono essere ancora vissuti e per i quali si richiede una preparazione.

In entrambi i casi stiamo parlando di vita reale, passata, presente o futura. Che senso ha, allora prendere in esame una tipologia di giochi che spesso affonda le sue radici nel mito e nella fantasia e che ben poco sembra avere a che fare con il quotidiano?

Una risposta si trova in un meccanismo psichico estremamente comune: l'identificazione.

Sigmund Freud parlando dello spettatore di drammi teatrali dice: "Lo spettatore vive troppo poco intensamente, si sente "misero al quale nulla può accadere", da tempo ha dovuto soffocare o meglio rivolgere altrove la sua ambizione di porre se stesso al centro della macchina mondiale, vuole sentire, agire, plasmare tutto a sua volontà: in breve essere un eroe; e gli autori e attori teatrali glielo consentono permettendogli di identificarsi con un eroe" (Freud S. 1972, 231). Nonostante lo scritto da cui sono tratte queste frasi sia stato composto tra il 1905 e il 1908, il suo contenuto è oggi tutt'altro che anacronistico. Non è infrequente, infatti, uscire da un cinema o terminare la lettura di un buon libro ed essere ancora permeati dallo spirito eroico del personaggio con cui ci siamo identificati. Tra l'altro allo spettatore o al lettore è stato risparmiato qualcosa; essi infatti sanno benissimo che il comportarsi da eroe produrrebbe dolori e sofferenze, e questo "annullerebbe il godimento" procurato proprio dalla certezza che, comunque, chi soffre è un'altra persona e in secondo luogo si tratta solo di un gioco da cui non può derivare nessuna minaccia per la propria sicurezza.

Se a questo punto prendiamo in esame il Gioco di Ruolo possiamo notare alcune

similitudini con quanto detto sopra, primo fra tutti, appunto, il tema dell'identificazione che, in questo caso, avviene tra giocatore e personaggio.

G.A.Fine sociologo alla University of Minnesota e autore della più esauriente ricerca sul Gioco di Ruolo Fantasy, ritiene che l'identificazione con il personaggio sia necessaria perchè il gioco abbia successo. "Perchè questa identificazione avvenga - continua Fine - il personaggio deve avere delle caratteristiche tali che il giocatore possa avere un'alta considerazione di questa *persona*... Teoricamente ogni personaggio è giocabile ..., ma in pratica non è così, i personaggi deboli o normali vengono raramente interpretati" (Fine G.A. 1983, 214). Lo stesso Freud continuando le sue osservazioni sulla identificazione con gli eroi teatrali, rileva che "se lo spettatore si mette nei panni di chi è malato fisicamente, si ritrova senza alcuna capacità di godimento e di attività psichica, pertanto un personaggio malato fisicamente può comparire sulla scena solo come figura accessoria e non come eroe, a meno che particolari aspetti psichici della sua malattia non rendano possibile un'attività psichica, come è per esempio il senso di abbandono del malato nel Filottete (Sofocle) o la disperazione nei drammi che trattano di tubercolotici" (Freud S. 1972, 233).

Potremmo ipotizzare dunque, che all'inizio il giocatore ponga in atto una sorta di identificazione sostitutiva (processo grazie al quale il soggetto adotta un modello come ideale dell'io per identificarsi successivamente con esso e godere in proprio delle sue gratificazioni) e che il personaggio venga costruito come un modello dell'io. Nel Gioco di Ruolo, in special modo in quello fantasy, i personaggi pur essendo creature del giocatore, partono con un tesoro di capacità proprie rappresentate sia dalle caratteristiche razziali o dalla professione, sia dalle abilità i cui valori vengono determinati, spesso, lanciando i dadi. Sono i punteggi di queste abilità che conferiscono al personaggio la sua forza o la sua debolezza e che di conseguenza determinano la sua candidatura a eroe e presumibilmente a perfetto modello per l'iniziale identificazione. Capita, perciò, che il giocatore ricorra ad ogni mezzo lecito e non pur di ottenere un personaggio che assomigli il più possibile al suo ideale; può quindi barare nel lancio dei dadi, o "suicidare" il proprio insoddisfacente personaggio allo scopo di farsene un altro, o ancora può contrattare con il proprio master la possibilità di cambiare o ridistribuire i punteggi.

Contrariamente ai personaggi letterari o cinematografici, però, l'eroe del Gioco di Ruolo non gode di una vita propria a cui lo spettatore assiste passivamente. Il giocatore è anche l'autore del personaggio con cui si identifica, legge la storia del suo eroe nel momento

stesso in cui la scrive, e ciononostante non sa come andrà a finire. La maggior parte dei giocatori crea spesso un background familiare e personale del personaggio, che va dalla sua nascita sino al momento in cui ha cominciato le sue avventure (cioè in cui il giocatore lo ha creato). Questa biografia normalmente si compone di tutti quei momenti cruciali che possono aver contribuito a temprare il giovane eroe che si va pian piano formando. Alcune persone si specializzano in determinate razze fantasy, identificandosi solo in alcune di esse, altri cambiano un personaggio con l'altro, ma, comunque, sembra che nella maggior parte dei casi il processo di identificazione abbia un suo limite, che rispetti quanto detto da Freud: chi soffre è l'altro e in ogni caso è solo un gioco. Fine, anzi, dice che "non ci si aspetta che i giocatori mischino il loro ruolo e la loro identità totalmente. Mantenere una certa distanza dal ruolo permette di evitare un ipercoinvolgimento". Alcuni esempi innocui di questo fenomeno si possono trovare in quei giocatori che si firmano con il nome del proprio alter-ego fantastico o mimano i gesti che produrranno chissà quale magico effetto sugli astanti. Può capitare a volte che qualche giocatore si lamenti della perdita di uno dei suoi oggetti magici in contesti estranei al gioco, coinvolgendo con estrema naturalezza anche persone che non hanno idea di cosa sia un Gioco di Ruolo.

E se la perdita di un oggetto può provocare dispiacere, questo è ancor più vero nel caso in cui il personaggio sia colpito da gravi disgrazie quali, ad esempio, la morte. In questo caso, infatti, è probabile che l'aver investito tanto di sé nel personaggio ideale faccia sì che la morte di quest'ultimo rappresenti la morte di una piccola parte del giocatore. Sempre da G.A.Fine apprendiamo che queste situazioni creano uno stato di intensa depressione, o più spesso, rabbia o amarezza. Egli stesso aveva sperimentato la cosa nel corso di un'avventura in cui ricopriva il ruolo di master: durante la partita, infatti, aveva permesso che un Personaggio Giocante ne uccidesse un altro. Il giocatore che interpretava quest'ultimo si era risentito violentemente ed era rimasto contrariato per giorni dopo la partita (Fine G.A. 1983).

La paura per la morte del personaggio può portare ad ulteriori complicazioni: un master si lamentava del fatto che i suoi giocatori, prima così intraprendenti ora, dopo alcuni mesi di gioco, non facessero un passo senza riflettere a lungo anche per un'intera seduta di gioco. Forse per queste caratteristiche più eclatanti, in America e in Francia il meccanismo di identificazione promosso dal Gioco di Ruolo è stato visto come un elemento negativo, un pericolo per i giovani al pari della droga, dell'alcolismo e della violenza (Giuliano L. 1991).

Le paure dei genitori sono sempre le stesse e si ripresentano ogni volta che i bambini o i giovani mostrano un eccessivo interesse per le situazioni di conflitto o violenza, o si dedicano ad attività che sembrano allontanarli dal mondo reale trascinati dalla propria fantasia. Non è la prima volta che questo accade, le stesse fiabe classiche ai giorni nostri sono state messe al bando, accusate di non presentare la vita in modo veritiero, di indurre il bambino a credere nella magia, di rappresentare una fuga nel mondo fantastico e di contenere spaventosi mostri e violenza (Bettelheim B. 1985).

Il fatto di aver scelto le fiabe come altro esempio non è casuale dati i molti punti di contatto con il Gioco di Ruolo Fantasy. Dopo tutto, quella che viene narrata durante le partite altro non è se non una favola collettiva a cui ognuno dei giocatori, tramite le azioni del proprio personaggio, dà il proprio contributo. I personaggi stessi (maghi, guerrieri) e i loro antagonisti (draghi, orchi) affondano le loro radici nei miti e nelle favole di tutto il modo.

E' come se al giocatore venisse dato il permesso, anzi, quasi l'obbligo di fantasticare, di sognare ad occhi aperti. Freud ritiene che la maggior parte degli uomini fantastichi, ma che, contrariamente ai bambini, i quali esercitano le loro attività ludiche senza alcun problema, gli adulti si vergognino delle proprie fantasie e le nascondano agli altri, coltivandole entro di sé come cose assolutamente private e intime. In genere essi preferiscono confessare le proprie colpe piuttosto che comunicare le proprie fantasie, non sospettando la generale diffusione negli altri di emozioni del tutto corrispondenti (Freud S. 1972). Quando il bambino gioca è spinto dal desiderio di essere adulto, "egli gioca sempre a essere grande e imita nel gioco quello che riesce a conoscere della vita degli adulti. Non ha quindi ragione di nascondere questo desiderio. Nell'adulto le cose stanno in un altro modo: da un lato egli sa che da lui non ci si attende più che giochi o che fantastichi, ma che agisca nel mondo reale, dall'altro, fra i desideri che provocano le sue fantasie, ve ne sono alcuni che è assolutamente necessario nascondere: perciò si vergogna delle sue fantasie come di cose fanciullesche e illecite" (Freud S. 1972, 377).

La prospettiva cambia nel Gioco di Ruolo Fantasy. Coloro che si riuniscono intorno a un tavolo per giocare, dopo un certo numero di partite, si rendono conto che, pur avendo frequentato, magari per anni, le persone con cui hanno cominciato a giocare, non le conoscevano sotto molti aspetti. Si può concedere infatti che provochi una certa sorpresa vedere che una ragazza che fino a quel momento veniva considerata un perfetto esemplare del suo sesso, tenera e gentile, ora non prova alcuno scrupolo ad affogare due

persone legate e imbavagliate perchè in quel momento "è la cosa migliore da fare per non essere scoperti".

Oppure accorgersi che un ragazzo che arrossiva al solo parlare di sesso, ora, divenuto sacerdote di una divinità dell'amore, non se ne fa "sfuggire una" con estremo compiacimento.

Questi sono solo due esempi di un fenomeno che si verifica durante le partite e che permette di supporre che i giocatori lascino trapelare non solo parte di quei desideri "fanciulleschi e illeciti", ma anche tratti della personalità che normalmente vengono tenuti in ombra più o meno consciamente. Si può ipotizzare che i componenti del gruppo di gioco si trovino in una situazione insolita: è loro richiesto di riprendere a giocare e a fantasticare, il che li pone tutti sullo stesso piano, capaci di produrre i propri desideri e le proprie fantasie senza vergogna. In più queste vengono proiettate nel personaggio che ne diviene il portatore e quindi il responsabile. Paradossalmente si potrebbe dire che al giocatore si presenta l'opportunità di essere se stesso essendo un altro.

E' evidente, a questo punto, come le tecniche dello psicodramma e dei giochi di ruolo educativi si inseriscano bene anche in questi contesti fantastici. Il diaframma tra giocatore e personaggio è così sottile da permettere di lavorare con il secondo con la sicurezza di avere un'efficacia anche sul primo.

Prendiamo ad esempio la tecnica dello psicodramma detta "gioco diretto" nella quale il protagonista interpreta direttamente una situazione "come se" essa avvenisse nella vita con l'aiuto di co-attori.

Mi è capitato di svolgere una partita con una ragazza di 18 anni che aveva, nella realtà, un rapporto difficile con la madre. Durante una delle sessioni di gioco a Dungeons & Dragons, decisi di fare incontrare al suo personaggio, un'elfa ladra, la "Regina" di una banda di malfattori che dominavano la città. Avevo applicato a questa figura, di per sé dominante, ma simile per ruolo al personaggio della ragazza, alcune caratteristiche della madre che erano emerse dalle lamentele della giovane e, in parte dalla biografia del personaggio. I dialoghi tra i due personaggi furono dapprima estremamente tesi, ma la possibilità da parte mia di mostrare che potevano avere esiti diversi da quelli con la madre e che la comunicazione poteva essere improntata in maniera differente ebbe nei riflessi anche nella realtà; non eclatanti, ma riconosciuti dalla stessa ragazza un anno dopo quando ripensando alle partite notò le somiglianze tra la "regina" e la madre e disse che le "era

stato utile potersi sfogare nel gioco perché riusciva a parlare meglio con la madre dopo".

In maniera del tutto colloquiale, si può affermare che all'interno del gioco si possono verificare spesso *l'inversione dei ruoli*, o che il conduttore è a sua volta il protagonista di un *autodramma* ma tutto ciò non ha ancora una verifica scientifica.

Credo sia abbastanza difficile distinguere nettamente l'aspetto terapeutico da quello formativo e nel gioco di ruolo fantastico, per ora, rimane comunque il problema che ciò che si verifica lo fa sotto il nome del gioco e non di una dichiarata tecnica terapeutica o educativa. Ritengo, però, che la dignità di questi giochi non sia inferiore a quelli di stampo strettamente scientifico e che pur essendo nati sotto l'egida del divertimento, un plus valore aggiungerei, debbano essere approfonditi e applicati in campo educativo e anche clinico.