

Il role playing

Il *role playing* è forse la tecnica di derivazione moreniana più utilizzata in ambito formativo, pedagogico e clinico. Viene impiegata come tecnica ausiliaria, indifferentemente da professionisti di fede sistemica, psicoanalitica, gestaltista, cognitivo-comportamentale, psico-sociologica, ed altri ancora. Sono convinto, come già sottolineavo in premessa, che le tecniche d'azione di derivazione moreniana non possano essere considerate "neutre" e indipendenti dal contesto teorico e operativo in cui vengono applicate. Il *role playing* utilizzato in un contesto psicodrammatico classico ha significati, funzioni e finalizzazioni diverse da quelle che assume in altri contesti.

1. Una confusione volontaria

Come sottolinea Schutzenberger (1992), Moreno usa il termine inglobante di "psicodramma" riferendosi all'insieme dei metodi di azione (*action-methods*): gioco di ruolo, sociodramma, psicodramma, mimodramma. Questo ha creato confusione e rende più difficile il compito di definire specificamente il gioco di ruolo. Moreno descrive due accezioni di *role playing*. La prima si riferisce ad un processo specifico legato all'apprendimento e allo sviluppo dei ruoli nell'individuo.

Ogni ruolo si presenta come fusione di elementi individuali e di elementi collettivi, risulta da due ordini di fattori: i suoi denominatori collettivi e le sue differenziazioni individuali. Può riuscire utile distinguere: l'assunzione del ruolo (*role taking*), vale a dire il fatto di accettare un ruolo definito, completamente strutturato, che non consenta al soggetto di prendersi la minima libertà nei confronti del testo; il gioco del ruolo (*role playing*), che ammette un certo grado di libertà; e la creazione del ruolo (*role creating*), che lascia ampio margine alla iniziativa del soggetto, come si verifica nel caso dell'attore spontaneo. (Moreno, 1980, p. 76)

L'assunzione di un ruolo (*role taking*) ed il gioco di un ruolo (*role playing*) mostrano una genesi comune; sono fasi di uno stesso processo. Se da un lato l'assunzione del ruolo non è un semplice processo cognitivo, il gioco di ruolo non si riduce a puro comportamento. Nel processo di apprendimento di un ruolo gli elementi cognitivi, percettivi, di comportamento e di azione non possono essere separati in modo netto.

Giocare un ruolo percepire un ruolo, giocare un ruolo ed assumere un ruolo sono processi che vanno di pari passo nella prima fase dell'apprendimento e del condizionamento. *In situ*, sono inseparabili (Moreno, 1980, p. 81)

La seconda accezione di *role playing* si riferisce ad una specifica tecnica formativa. Moreno rivendica la paternità di questa tecnica, sottolineandone la derivazione dal linguaggio del teatro. Il giocare un ruolo può essere considerato un metodo per imparare a sostenere dei ruoli con maggiore adeguatezza. Il gioco di ruolo si connota pertanto come uno spazio di apprendimento, dove il *ruolo giocato* si contrappone al *ruolo cristallizzato*. In tal senso il *role playing* è il campo dello sviluppo della spontaneità e dell'incontro della soggettività con il dato o il mandato socio-culturale del ruolo.

2. Variazioni sul tema del *role playing*

Come evidenzia anche Lai (1973) il *role playing* presenta differenze sostanziali nella concreta pratica applicativa di formatori e clinici. Descrivo di seguito le principali variazioni applicative.

Condizione - Il ruolo del conduttore in alcuni casi è pressoché assente; egli si tiene all'esterno della scena e lascia che il gioco si sviluppi spontaneamente in una sorta di incontro non strutturato. La presenza del conduttore varia in altri casi con un ruolo più attivo in una o più fasi dell'attività: preparazione del gioco, scena e elaborazione/interpretazione finale.

Scena - Per alcuni lo spazio della rappresentazione va nettamente separato da quello della discussione; per altri scena e discussione (o interpretazione) sono intrecciate.

Tipo di significati da attribuire al role playing - La scena agita è considerata in alcuni casi alla stregua di un sogno, che va decifrato ed interpretato. In alcuni casi viene sottolineata la funzione di comunicazione simbolica della scena; in altri ancora l'attenzione è posta sull'analisi dei ruoli sociali/istituzionali e sulla loro dinamica interattiva o sulla loro adeguatezza o funzionalità.

Lettura interpretativa - Vi sono variazioni significative in merito all'uso dell'interpretazione: centrata sul singolo, o centrata sul gruppo. Anche in relazione al gruppo il *role playing* viene valutato talvolta in termini di dinamica sistemica; in altri casi ci si focalizza su un'interpretazione del fantasma comune al vissuto di tutti i partecipanti. Nei contesti più addestrativi l'interpretazione riguarda soprattutto l'adeguatezza del ruolo al contesto situazionale o istituzionale.

Il gruppo e gli osservatori - Alcuni prevedono che al *role playing* partecipino tutti i membri del gruppo. Altri ritengono importante che una parte dei partecipanti mantenga un ruolo di osservatore esterno. Il pubblico in questo caso rappresenta il contesto cui gli attori in scena inviano l'immagine del ruolo e dal quale ricevono risposte che alimentano il circuito relazionale. Differenze emergono anche nella gestione delle verbalizzazioni da parte del gruppo.

In alcuni contesti sono concessi interventi interpretativi o valutativi su altri membri del gruppo; in altri l'attenzione è volta al vissuto personale del singolo; in altri ancora il gioco di ruolo è occasione per elaborazioni teoriche o proposte operative.

3. Role playing e psicodramma: qualche distinzione

Si è creata spesso confusione fra i termini di *role playing* e psicodramma, perché entrambe queste esperienze sono accomunate dalla presenza di una certa rappresentazione o azione scenica. Credo che sia necessario definire ciò che contraddistingue il *role playing* e lo differenzia dallo psicodramma.

La differenza principale riguarda il livello di implicazione profonda dei partecipanti. La catarsi, il vissuto affettivo intenso appartengono alla psicoterapia e non alla formazione e all'educazione. D'altro lato succede che il gioco di ruolo produca risonanze affettive anche profonde. Per questo si raccomanda una formazione personale e clinica oltre che tecnica per i formatori. Nel gioco di ruolo sono proposte delle situazioni sociali e professionali tipiche, con un fine di formazione o di presa di coscienza dei problemi, mentre nello psicodramma il soggetto mette in scena delle situazioni reali storiche o traumatiche della sua vita.

Nello psicodramma vi è un protagonista che mette in scena il proprio mondo interiore, con l'aiuto degli io ausiliari. Gli io ausiliari vengono scelti dal protagonista, in base a criteri soggettivi spesso inconsci, per essere il luogo di proiezione di fantasmi, ed occasione di realizzazione del desiderio. Essi possono avere vantaggi terapeutici secondari nell'agire il ruolo di io ausiliari, ma non scelgono loro il tipo di ruolo da agire. Nel *role playing* invece non vi è protagonista, ma solo una occasione di "messa in azione", un tema iniziale che dovrà tradursi in azione scenica. Vi può eventualmente essere una focalizzazione su uno o più ruoli, sui quali verte l'attenzione (es. ruolo di insegnante o di genitore); tutti i ruoli in gioco, comunque, vengono presi in considerazione. Nel gioco di ruolo i membri del gruppo hanno la possibilità di scegliere il ruolo che desiderano agire. Da questo punto di vista nel *role playing* vi sono molti protagonisti che, impersonando un certo ruolo, interpretano una parte di sé stessi (desiderata o temuta) oppure una parte dell'altro (conosciuta o sconosciuta). L'azione e l'analisi del vissuto favoriranno importanti *insight* in ogni partecipante. Parallelamente a questo *insight* individuale, si produce anche un *insight* di gruppo, successivo al confronto dei diversi vissuti, che porta alla riformulazione del problema da cui ha preso le mosse il gioco di ruolo.

Il *role playing* trova la sua collocazione in vari momenti del processo formativo, proprio per la sua duplice possibilità di coinvolgere il gruppo attorno ad un tema centrale e di permettere al tempo stesso un apprendimento emotivo individualizzato per ogni partecipante. Si può proporre il *role playing* partendo da due diverse situazioni.

- *Situazione reale proposta da un operatore.* Il gioco di ruolo in questo caso permette di spostare l'accento dall'ottica di colui che pone il problema (ottica soggettiva), a quella dell'insieme delle relazioni (ottica sistemica o globale).
- *Situazione costruita o emblematica.* Il *role playing* in questo secondo caso consente di approfondire un determinato problema professionale in modo attivo, integrando i dati emotivi del vissuto con quelli provenienti dall'analisi razionale del contesto.

Un esempio tipico di *role playing* è l'*invenzione del caso*: i partecipanti costruiscono insieme un caso emblematico, che rispecchia l'esperienza lavorativa comune al gruppo. Vengono introdotti dei personaggi (ad es. lo psicologo, l'assistente sociale, il dirigente, un paziente, i familiari, ecc.) ed una situazione specifica. Da qui si sviluppa un *role playing* nel quale tutti o parte dei membri del gruppo interpreteranno un ruolo. Nel capitolo 13 viene riportata una sessione formativa per insegnanti nella quale viene utilizzata la tecnica dell'*invenzione del caso*.

Sia che vengano previsti degli osservatori o che tutti i partecipanti vengano coinvolti come attori nel gioco di ruolo, è importante che nella conduzione siano rispettati i criteri psicodrammatici. In particolare è necessario porre attenzione all'alternanza chiara di momenti in semi-realtà e momenti di realtà. Per questo l'azione scenica non va intrecciata con interventi interpretativi, pedagogici o di tipo culturale-generale. Altrettanto importante è prevedere al termine del gioco di ruolo un momento di comunicazione del vissuto emotivo da parte degli attori e degli osservatori. Tale momento va chiaramente separato dalla successiva elaborazione teorica, culturale od operativa da parte del gruppo. Discorso analogo va fatto riguardo all'alternarsi di relazioni interdipendenti e relazioni intersoggettive. Si può lasciar sviluppare nel *role playing* (a differenza che nello psicodramma) una dinamica interdipendente tra ruoli in scena, senza che il conduttore intervenga subito con consegne particolari (ad es. inversione di ruolo, doppio, specchio). Deve risultare chiaro però che tale dinamica interdipendente è concessa solo nello spazio di semi-realtà del *role playing* e che in sede di comunicazione del vissuto verrà ripristinata una relazione intersoggettiva.

4. Role playing e role training

Anche se spesso il gioco di ruolo viene concepito come strumento di addestramento e di apprendimento di ruoli sociali o lavorativi, credo che tale finalizzazione vada definita più propriamente come **role training**. L'obiettivo di apprendimento di ruolo richiede fasi e processi specifici che non possono essere esauriti nel *role playing*, la cui funzione è essenzialmente quella di evidenziare i ruoli in campo, di metterli in azione e di favorire una elaborazione da parte del gruppo nel contesto di un processo formativo. Da questo punto di vista la tecnica del *role playing* fa riferimento alla definizione del processo descritto da Moreno (= rispetto al ruolo assunto, il ruolo giocato consente di sperimentare un certo grado di libertà nei confronti di un ruolo definito dalla cultura di appartenenza). Il *role training* fa riferimento più propriamente al processo di *role creating* (= la creazione del ruolo lascia ampio margine all'iniziativa del soggetto, come si verifica nel caso dell'attore spontaneo).