

**M. Pagliarini A. Pascucci**

## **Un'esperienza breve di ROLE-PLAYING**

Le riflessioni che seguono sono scaturite durante l'esperienza di tre incontri in un CSM romano.

La proposta fatta agli operatori era finalizzata alla sensibilizzazione dell'ascolto dei casi clinici istituzionali.

A cadenza quindicinale, si sono svolti tre incontri basati sul role-playing rivolto agli operatori che, spontaneamente, hanno aderito alla proposta.

Una prima osservazione che vorremmo condividere con chi vive quotidianamente le problematiche del lavoro è quella che riguarda la difficoltà di mantenere un setting "sufficientemente" stabile e protetto dalle dinamiche esterne, in particolare quelle istituzionali in senso lato.

Partiamo dal presupposto che il ruolo sia un intreccio di legami, di convenzioni sociali e di caratteristiche individuali e che in un gruppo di operatori socio-sanitari lo stigma della convenzione sociale è particolarmente sviluppato e richiama la "questione" intorno alla propria professione.

Possiamo ipotizzare che la questione professionale è prevalentemente etero-centrata, un pre-testo, un copione dato dall'altro; ma il gioco, proprio a partire dal testo dell'altro, permette di svelare la propria trama che è sempre individuale.

Con il gioco di ruolo si avvia un lavoro di dialogo tra le varie istanze, tra le differenze e le affinità, si tenta di affievolire le convenzioni sociali e si mettono in luce le caratteristiche individuali; si tratta di un lavoro sempre complesso e difficile, proprio perchè riguarda operatori formati, con lunghi anni di esperienza lavorativa istituzionale, spesso provati dai cambiamenti

"imposti", subiti e non sempre condivisi.

Come scrive Lo Verso: "ogni istituzione è nel contempo l'esito della sedimentazione di relazioni temporali condivise ed è il luogo dal quale provengono le leggi che regolano il tempo individuale e collettivo.

Il concetto di *campo* può essere ulteriormente richiamato come luogo di confronto ed espressione insieme dei fatti istituzionali e culturali.....".

Pertanto, il gruppo si costituisce temporaneamente come luogo complessivo di confronti, di crescita e di riflessione; uno spazio libero ed affidabile nel quale è possibile, per chi lo desidera, passare da *Mito* a *Romanzo* che in quanto soggettivo può prevedere finali diversi.

Questa breve esperienza ci conferma che il role-playing resta uno strumento buono, a tutti i livelli, per mantenere vivo ed efficace il proprio desiderio, rinnovandolo.

#### Bibliografia:

E.B. Croce (1990) "Il volo della farfalla" Borla ed.

E.B. Croce (2001) "La realtà in gioco" Borla ed.

G. Lo Verso (1989) "Clinica della gruppoanalisi e psicologia" Bollati-Boringhieri ed.