LA COSTRUZIONE DEL GRUPPO UTILIZZANDO LA TECNICA DEL ROLE-PLAYING

Stefania Picinotti, Paolo Romagnoli

(Seminario di sabato 27 Marzo 2004)

Introduzione propedeutica al seminario

Il role-playing è una tecnica che ha grande popolarità. Chi non ha mai partecipato ad un role-playing in vita sua, in un'aula di formazione, in una selezione, in un assessment centre? Nella nostra esperienza di formatori in azienda ci è capitato di osservare e di sperimentare le diverse modalità in cui può essere utilizzato. Riteniamo che questo strumento, in quanto **drammatizzazione** di comportamenti di ruoli sociali o organizzativi, permetta veramente la libera espressione dei partecipanti facendo loro sperimentare stili personali e modelli comportamentali diversi. In altre parole, agire un problema, attraverso una drammatizzazione, fa emergere atteggiamenti e comportamenti che altrimenti rimarrebbero celati nella loro espressione solo verbale e razionale. Per questo motivo il role-playing ha origine dal teatro della spontaneità e dallo **psicodramma moreniano.**

Proponiamo quindi un seminario esperenziale in cui la tecnica del role-playing sarà utilizzata in alcune sue varianti come percorso che introduce allo psicodramma analitico. Da qui il necessario sottotitolo, che qualifica e raccorda le attività che proporremo con l'intento di coinvolgere attivamente tutti i partecipanti che vorranno giocare e "giocarsi" con noi.

La tecnica

Il role-playing è utilizzato in campo formativo fin dalla seconda guerra mondiale negli USA nei programmi di addestramento degli istruttori dell'esercito. Negli anni '50 viene introdotto nelle aziende del mondo anglosassone ed attualmente è praticato con successo nella **formazione** manageriale, nella formazione dei formatori e, più in generale, nei corsi che introducono a nuovi ruoli, a ruoli difficili dal punto di vista dei rapporti umani (ad es. operatori sanitari, operatori sociali, ecc.), a ruoli delicati di front- office e nei ruoli di vendita.

Il termine role-playing viene utilizzato per indicare sia "una tecnica formativa" che una "fase di sviluppo del ruolo".

Come tecnica formativa si fonda sul **mettere in gioco**, da parte dei membri di un gruppo, specifici ruoli dell'area professionale o sociale. Come fase dello sviluppo del ruolo, il role-playing sta tra il **"role-taking"**, ovvero l'assunzione di un ruolo imposto dalla cultura di appartenenza sociale o organizzativa, ed il **"role-creating"**, ovvero la trasformazione creativa e personalizzata di un ruolo.

In ogni caso, il role-playing porta dei cambiamenti e delle trasformazioni rispetto al ruolo assegnato poiché mette in relazione il protagonista, attraverso l'azione del gioco, sia con il suo mondo interno, sia con quello esterno.

Il role-playing si centra dunque sul **processo**, sul fare e sul sentire: è di scena l'individuo nel suo rapporto con gli altri, con il gruppo. Il gruppo è anche platea che osserva con la funzione di dare "**feedback**" in relazione agli obiettivi, ai ruoli e alle situazioni stabilite. L'azione e l'osservazione sono bilanciate poiché si tratta di un'esperienza concreta simulata alla quale segue un'osservazione riflessiva attraverso l'analisi di ciò che è stato rappresentato. Questo permette il passaggio successivo, cioè il necessario **trasferimento** dalla simulazione alla realtà: dal gruppo immaginario della rappresentazione si passa al gruppo del "qui ed ora" del seminario, al gruppo reale di appartenenza.

Durante le rappresentazioni, che sono sempre un'astrazione della realtà, il "come se" del gioco, la polarizzazione è sui bisogni dei singoli e sugli aspetti emotivi che emergono. Ciò comporterebbe un certo livello di rischio se non fosse introdotta la regola "dell'assenza di giudizio" sulla persona.

I role-playing possono essere più o meno strutturati, in modo da lasciare più o meno spazio all'interpretazione, secondo l'obiettivo che ci si prefigge.

I giochi

Obiettivo del seminario è sperimentare l'utilizzo della tecnica del role-playing in alcune sue varianti.
Nel nostro caso specifico avremo un primo gioco nel quale i ruoli, le funzioni e la situazione sono predefiniti. Successivamente si passa ad un contesto meno vincolante per i partecipanti con la possibilità di esprimersi entro schemi meno rigidi. Al termine sarà rappresentato un esempio di psicodramma analitico dove si affiderà alla spontaneità dei partecipanti la creazione dei ruoli, delle funzioni e della situazione.
In particolare proporremo:
- Gioco di riscaldamento. L'obiettivo del gioco è favorire un primo momento di identificazione con l'altro e sperimentare ruoli differenti dal proprio, oltre che "rompere il ghiaccio" e agevolare il riscaldamento dei partecipanti per i più impegnativi giochi successivi.
- 1° Gioco di ruolo: role-playing strutturato. I ruoli sono definiti nella loro caratterizzazione e nella funzione. Si tratta di un role-playing strutturato su un livello organizzativo. Il gruppo si forma su base istituzionale rispetto ad un compito dato e gli obiettivi sono: sperimentare la gestione di una situazione organizzativa conflittuale, essere stimolati nell'assunzione creativa dei ruoli e nell'esercizio della funzione di ruolo attraverso la flessibilità e la mediazione. Il gruppo costruisce le proprie potenzialità operative utilizzando le abilità e le competenze dei suoi componenti.
- 2° Gioco di ruolo: role-playing semi-strutturato (su ruoli terzi o inventati; sul proprio ruolo). In questo secondo gioco ai partecipanti viene indicata solo la situazione, il contesto del gioco stesso, mentre non sarà assegnato alcun ruolo e funzione. Il gruppo si crea sulla base di un'aggregazione secondo i propri valori e la cultura di riferimento. Gli obiettivi sono: stabilire il proprio ruolo e le funzioni specifiche, utilizzare le abilità comunicative, gestire le relazioni interpersonali, accrescere la capacità di ascolto e di osservazione dei propri comportamenti e di quelli degli altri.
- 3° Gioco ruolo: un'esperienza di psicodramma analitico
La scena da giocare viene scelta partendo da una situazione proposta spontaneamente da parte di un partecipante il quale affiderà dei ruoli ad uno o più personaggi. E' un role-playing senza una struttura predefinita che può configurarsi come un livello introduttivo allo psicodramma analitico. Il gruppo sociale fa da sfondo al gruppo interno del soggetto. L'obiettivo è di esplorare la dimensione personale del ruolo, di sapersi giocare in relazione ad altri personaggi che appartengono al mondo interiore di chi propone il gioco.

Ad ogni gioco seguirà una restituzione su quanto emerso ed una discussione di gruppo con il coinvolgimento diretto dei partecipanti al gioco e degli osservatori.
In particolare lo psicodramma si concluderà con la lettura dell'osservazione scritta dall'osservatore rimasto in silenzio e fuori dello spazio di questo gioco.
Le sue parole serviranno a dipanare il filo conduttore che ha attraversato le esperienze di gioco della giornata. Filo conduttore ed unificatore, ma anche artefice di separazione per un auspicato ritorno all'identità personale, alla singolarità dell'individuo, arricchita dalla riflessione sull'esperienza del gruppo ed in gruppo, in un'alternanza tra fusione e separazione, tra presenza ed assenza, nella riproposizione del gioco originario che consente la distinzione dell'oggetto primario da sé, come nel gioco del rocchetto descritto da Freud.

Conclusioni

L'attraversamento di questi tre livelli ci offre l'opportunità di lavorare con lo strumento del role-playing su piani di intensità differenti e di sperimentarne gli effetti sia sui singoli partecipanti, sia sulla costruzione sia sulla de-formazione dei gruppi in gioco.
Come abbiamo già detto, il cammino che proponiamo è rivolto verso lo psicodramma analitico, che ha come finalità elettiva la psicoterapia ma che viene ormai largamente utilizzato anche nella formazione personale e/o professionale.

Descrizione del seminario

In apertura del seminario abbiamo "proiettato" un breve filmato, ri-costruito con pezzi di film. Allo scopo di evocare in modo suggestivo e sintetico alcuni concetti, le didascalie che scandivano le sequenze di immagini recitavano "il ruolo è …"
Così, attraverso le immagini proiettate, si è potuto iniziare a rappresentare il ruolo.
Abbiamo poi chiesto ai partecipanti di intervistare brevemente il proprio vicino di posto e di presentarsi "come se" fosse l'altro a parlare.
Questo passaggio ha facilitato il processo di identificazione con l'altro facendo sperimentare ad ognuno un ruolo differente dal proprio. E' seguito qualche commento successivo al gioco dove alcuni partecipanti hanno potuto esprimere il loro vissuto, cioè come si sono sentiti rappresentati da un altro. Il filo dell'identità personale si è srotolato nell'identificazione con l'altro.
Queste premesse ci hanno introdotto in un percorso interamente giocato nella sperimentazione di alcune varianti del role-playing.
L'attraversamento delle dimensioni identificative del ruolo ha avuto inizio partendo da ruoli fissi, assegnati che ognuno ha assunto più o meno in conformità alla sua persona, apportando così creatività e competenza nello svolgere determinate funzioni. Il gruppo si è formato secondo un assetto organizzativo dato ma ha potuto anche lavorare al cambiamento grazie alla capacità dei componenti di creare legami "operativi" e operanti tra di loro. In questo passaggio i partecipanti si sono trovati ad essere intrappolati nei ruoli assegnati ed hanno faticato ad assumerli con il risultato che è stato quindi difficile portare a termine, nel tempo dato, il compito assegnato al gruppo. Da questo primo gioco sortisce una comune domanda circa la propria identità professionale e personale: **"chi sono?".**
Il secondo role-playing ci ha permesso di riflettere su come spontaneamente si entra in un ruolo e si assumono delle funzioni a seconda delle proprie inclinazioni sia professionali che personali. In questo caso sono entrati in gioco il sistema di valori e le appartenenze culturali di ognuno. Il gruppo si è costruito su dei legami che hanno alla base un sistema di valori e di appartenenza culturale condivisa.
I partecipanti hanno potuto sperimentare, nel gruppo dei "pari", colleghi psicologi, un sentimento perturbante poiché è stata messa in gioco la responsabilità di prendere una decisione di natura etica. E' emerso un forte senso di impotenza con una questione centrale: **"a quale gruppo appartengo?".**
Nel gioco di psicodramma analitico il ruolo interpretato dal protagonista è stato giocato insieme ad altri ruoli che appartengono all'ordine del gruppo interno al soggetto che mette in scena il proprio "romanzo familiare".
E' cambiato il "setting": la conduzione è stata effettuata da un animatore ed un osservatore; si è definito lo spazio del gioco, la scena è stata rappresentata all'interno del cerchio del gruppo; l'ascolto è divenuto di tipo analitico.
Si è partiti quindi da un argomento, portato spontaneamente da un partecipante, che è stato poi rappresentato, nello spazio delimitato dal gruppo, con relativa scelta degli interpreti dei personaggi della scena narrata. Il gruppo ha costruito i suoi legami nelle "identificazioni laterali" dei suoi partecipanti e sulla funzione di "io ausiliari" esplicitata nei doppi.
Così si sono giocati i ruoli familiari ed il desiderio della memoria si è accompagnato al desiderio di occupare un posto nella famiglia, di avere un proprio punto di vista. C'è stato un recupero dell'identità individuale e dell'identità gruppale che ha lasciato intravedere la questione del soggetto diviso tra l'io e l'altro, tra l'io ed il grande Altro della cultura di appartenenza.
L'osservazione ha concluso lo psicodramma analitico ed il seminario. Segue un finale con applausi che hanno facilitato la dissolvenza delle emozioni che sono circolate. L'obiettivo che ci eravamo prefissati è stato raggiunto: abbiamo fatto un percorso esperenziale "giocando" molto. Anzi riteniamo che chi ha partecipato attivamente a questo seminario, noi conduttori compresi, si sia veramente messo in gioco rischiando anche, in alcuni casi, di essere giocato.

Bibliografia

CAPRANICO M., *Il gioco* in *Role playing. Manuale ad uso di formatori ed insegnanti*, Raffaello Cortina Editore, 1997
CECCHETTI P., MELE L., *Un'esperienza di insegnamento all'Università di Roma: teoria, metodo e tecnica dello psicodramma analitico* in Funzione Gamma n.13 di marzo, 2004
DOTTI L., *Forma e azione*, Franco Angeli, 1998
FREUD S., *Al di là del principio del piacere*, 1920 – OSF Vol.9
FREUD S., *Il perturbante*, 1919 – OSF Vol.9
FREUD S., *Personaggi psicopatici sulla scena*, 1905 – OSF Vol.5
FREUD S., *Il romanzo familiare dei nevrotici*, 1908 – OSF Vol.5
MIGLIETTA, D., *Psicodramma e gioco di ruolo* in *I sentimenti in scena*, Utet, 1998
MORENO J.L., *Manuale di psicodramma*, 1946 – Astrolabio, 1985

Cenni biografici

Stefania Picinotti

Psicologa clinica, specializzata in Psicoterapia di gruppo.
Inizia la sua carriera occupandosi di selezione e gestione del personale, da dodici anni si occupa della formazione del personale navigante di cabina presso l'Alitalia. Nel ruolo di coordinatrice, si interessa, nello specifico, di analisi, progettazione, sviluppo dei processi formativi e di percorsi formativi per formatori.
Prosegue nel frattempo la sua formazione in psicodramma analitico presso il Centro Didattico Apeiron di Roma, associato alla S.I.Ps.A. Principali teorie di riferimento sono quelle psicoanalitiche. Tecniche maggiormente usate: role-playing e simulate, utilizzate prevalentemente per la formazione.

Paolo Romagnoli

Psicologo clinico, è da 15 in Alitalia dove ha ricoperto vari ruoli nell'ambito della selezione, della formazione e della gestione del personale. Da 5 anni è coordinatore della formazione del Crisis Management e si occupa di progettare e gestire corsi di formazione nell'ambito della psicologia dell'emergenza.
Pratica la libera professione come formatore e come psicologo.
Le teorie di riferimento sono di stampo psicoanalitico.
Prosegue nel frattempo la sua formazione in psicodramma analitico presso il Centro Didattico APEIRON di Roma, associato alla S.I.Ps.A.
Frequenta la C.O.I.R.A.G., scuola di specializzazione in psicoterapia.
Tecniche maggiormente usate: "Role-Playing" e simulate, utilizzate principalmente per la formazione, la selezione e gli Assessment Centre.